



ハンドブック

最終更新日 19.06.2024

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 studio – 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](#) • [サウンドエディター](#) • [マルチトラック編集](#) • [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](#)

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](#) • [ライセンスオプション:iLok](#) • [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

Melodyneを使用するためのインサートと準備

Melodyneをロードする • 比較スイッチ • アドバイス:長いファイルを扱う • ソングをロードしたらまず:再生ボタンを少なくとも1回は押す • ソングの保存、アーカイブ化、提供

再生、ナビゲーション、ズーム

Melodyneでのローカル再生 • 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 • ノートテールを表示 • 歯擦音を表示する • フェードを表示する • blob情報を表示 • 対象ノートを表示 • 再生中ノートを強調表示 • 関連トラックを強調表示 • blob編集時にモニター • クリップ境界を表示

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 • オーディオキャッシュ • 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 • スライダーと「エネルギーイメージ」 • ブラインド
• 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 • 歯擦音レ
ンジツール • エネルギー分配ツール • ノートインスペクター

アルゴリズムインスペクター

プレビューパラメーター • アルゴリズムパラメーター • 歯擦音処理、ロバストピッチカーブ、オーディオを分割

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

すべてのMelodyneインスタンスに対して1つのコードトラック • 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 • 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 • 音階を保存する

音階を編集する

音階の拡張機能を表示する • 旋法を編集する • 音程を編集する • 周波数比として表示される音程 • 音程を定義す
る • 独自の音階を作成する • ストレッチチューニングを使用する

音階を識別する

音階検出機能を表示して感度を調整する • 音階検出オプション • 検出された音階を適用する

トラックとリージョン

トラック編集モードとクリップ編集モード • アレンジを再編成する • バウンスと変換 • ボーカルのコンピング

Logic Pro Xのコンピング機能

トラックを作成する • テイクフォルダー • スワイプまたはクリック • 境界を動かす • Logicでのタイミング変更 •
Melodyneのモード:トラック編集とクリップ編集

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 • メニューのコマンドを使って選択する

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

ピッチツール

ピッチセンターをシフトさせる • ピッチシフトをモニターする • インスペクタでピッチを編集する • ダブルクリックでピッチを補正する • ピッチトランジション • 特定の編集をリセットしランダムなずれを追加する

ピッチモジュレーションとピッチドリフト

ピッチモジュレーションとピッチドリフトを編集する • ピッチモジュレーションとピッチドリフト用のインスペクタ • [リセット]コマンド

フォルマントツール

フォルマントをシフトさせる • フォルマントのインスペクタ • フォルマントトランジション • [リセット]コマンド

音量ツール

音量を編集する • インスペクタを使用して音量を編集する • 音量トランジション • ノートをミュートする • [リセット]コマンド

フェードと歯擦音バランスのツール

フェードツール: ノートのフェードインとフェードアウト • フェードと他のツールとの関連性 • 歯擦音バランスツール: 歯擦音と息継ぎの処理 • 歯擦音バランスツールの用途

タイムツール

ノートの位置と長さを変更する • 連続するノートのタイミング変更 • ダブルクリックでタイミングを修正する • ランダムなずれを加える • [リセット]コマンド

タイムハンドルとアタックスピード

タイムハンドルツールとアタックスピードツールの操作 • タイムハンドルを使ってノートの時間的変化を変更する • ノートのアタックスピードを変更する • タイムハンドルをアタックスピードツールと組み合わせる

ノート分割ツール

ノート分割を挿入・移動・削除する • 複数のノートが選択された状態でノート分割を編集する • ソフトなノート分割とハードなノート分割 • 分割タイプツールでハード分割とソフト分割を切り替える • コンテキストメニュー:ノートの分割 • コンテキストメニュー:ノートをトリルとして分割 • コンテキストメニュー:ノートを結合

ノートインスペクター

ノートインスペクターのパラメーター • 値を入力する、選択されている複数のノートを操作する

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 • ARAとの関連におけるコピー

[編集]メニュー

編集をリセットする • ランダムなずれを加える • マクロ • 特殊な選択 • テンポ • コードとキー • 検出データのコピーコマンド

オーディオMIDI変換

オーディオMIDI変換について • MIDIをエクスポートする

マルチトラック編集

Melodyneのマルチトラックング • トラックヘッダー • 編集ミックスフェーダー • DAWからリモートでMelodyneディスプレイをコントロールする • トラック順序、トラック名、トラックをミュートする/隠す • リージョン/クリップ/イベントとトラック間のコピー • [ユニゾントラックを分散]

サウンドエディター – はじめに

サウンドエディターを開く • サウンドエディターと「オーディオソース」 • ノート選択 • 個別の値設定

サウンドエディター – 操作

[平均スペクトル](#) • [強調とダイナミクス](#) • [バイパス、ゲイン、グローバルのサウンドエディターメニュー](#) • [作業エリア](#) • [倍音、Hi、Loの各作業エリア](#) • [倍音バーと使用方法](#) • [倍音、Lo、Hiのマクロコントロール](#) • [EQ作業エリア](#) • [EQマクロスライダー](#) • [フォルマント](#) • [\[シンセ\]エリアのエンベロープ](#) • [\[シンセ\]エリアの\[再合成\]コントロール](#)

テンポ調整

[事後のソングテンポの変更](#) • [異なるテンポの録音を組み合わせる](#) • [テンポ表示とオプション](#)

ARAとApple LoopsおよびFlex

[Apple Loops](#) • [Flex](#)

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](#) • [ボーカル\(そしてその他の用途\)用新ツール](#) • [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 studio – クイックスタート

Melodyne 5 studio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、位置、長さ、その他の音楽的要因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 studio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

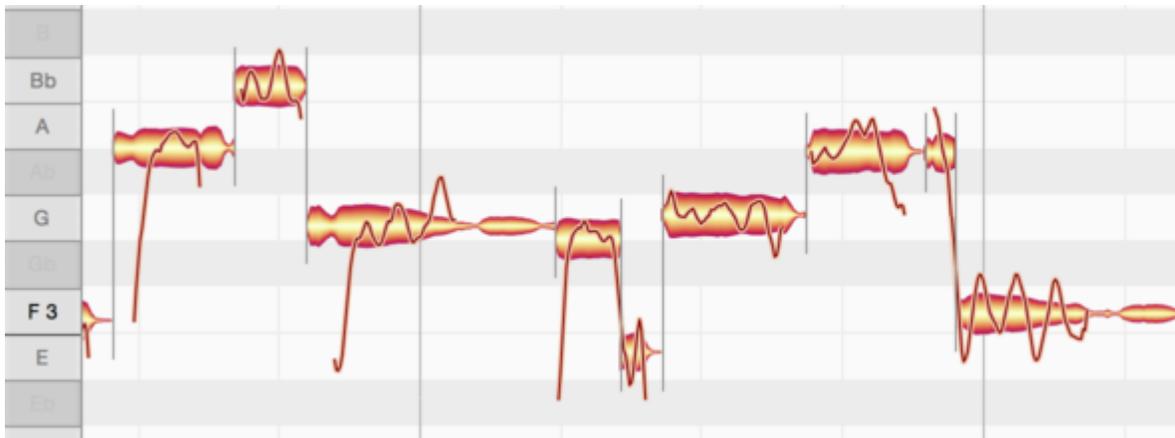
ARA対応DAWでは、(DAWが提供するコマンドを使用して)Melodyneで編集したい1つまたは複数のオーディオクリップ上で直接Melodyneを開きます。Melodyneにより検出分析が実行され、その結果がノートエディター上に表示されます。

Melodyne 5 studioはリードボーカルや単声楽器の編集だけでなく、ピアノやギターなどの多声楽器にも最適です。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、ドラムやパーカッションのトラック、さらには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、提供され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 studioは[メロディック]、[パーカッシブ]、[ポリフォニック]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本の水平線上に表示されます。一方、[メロディック]または[ポリフォニック]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]メニューで別の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ります。

Melodyneの検出プロセスはほぼ自動で、安定した結果をもたらします。ただし、ポリフォニック素材の場合、より複雑で、他のアルゴリズムを使用する場合解釈が異なることがあるため、検出結果を確認する必要があります。たとえば、目立つ上音が既存の音のパーシャルとしてではなく別個の音として認識されたりすることがあります。このような修正はすべて、実際の編集をスタートさせる前にMelodyneの「ノートアサインモード」で行います。

編集する

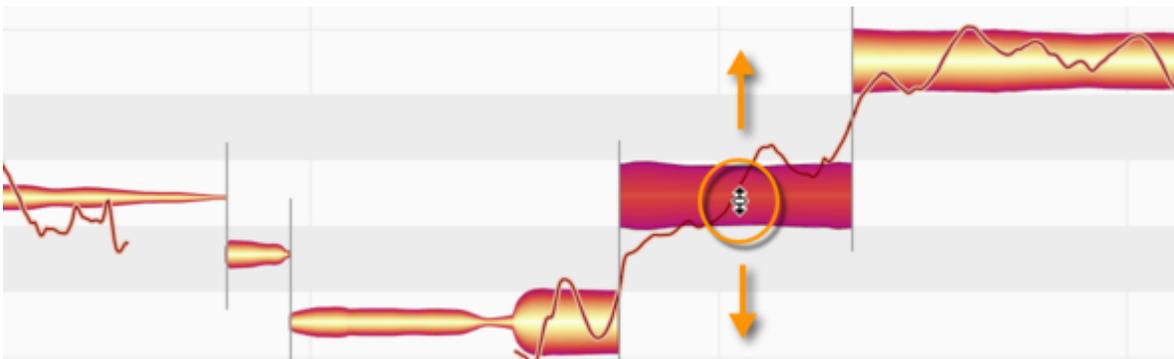
Melodyne studioでは、主にMelodyneのメインツールで作業を行います。これは、ノートのピッチを変更するだけでなく、時間上の位置と長さを変更したり分割したりするのにも使用できます。他のツールでは、ノートのビブラート、振幅、フォルマントスペクトルおよび内部のタイミングを編集できます。



これらのツールを使用して、個別または複数選択したノートを同時に編集できます。メインツールは次のように使用します。

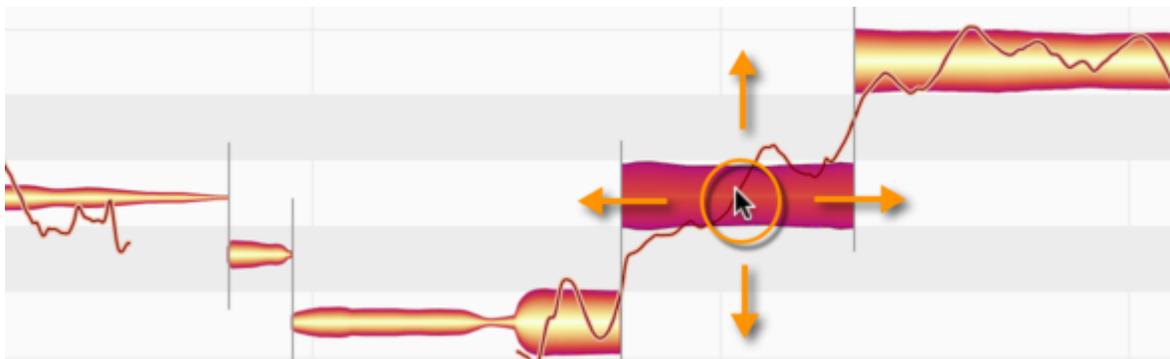
ノートのピッチを変更するには:

- 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。



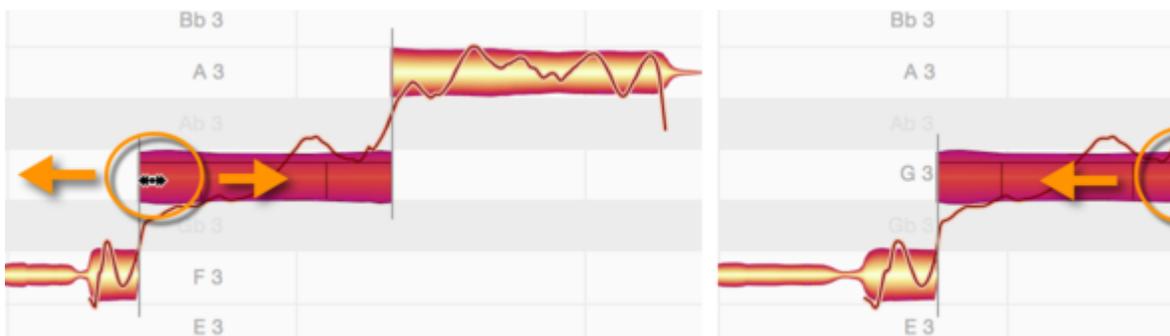
ノートの時間上の位置を変更するには:

- 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。



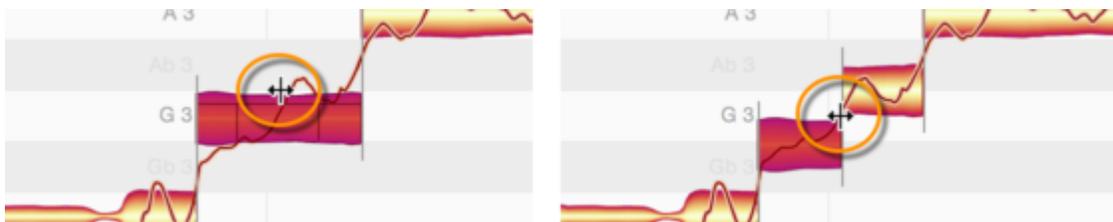
ノートの長さを…

- …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:

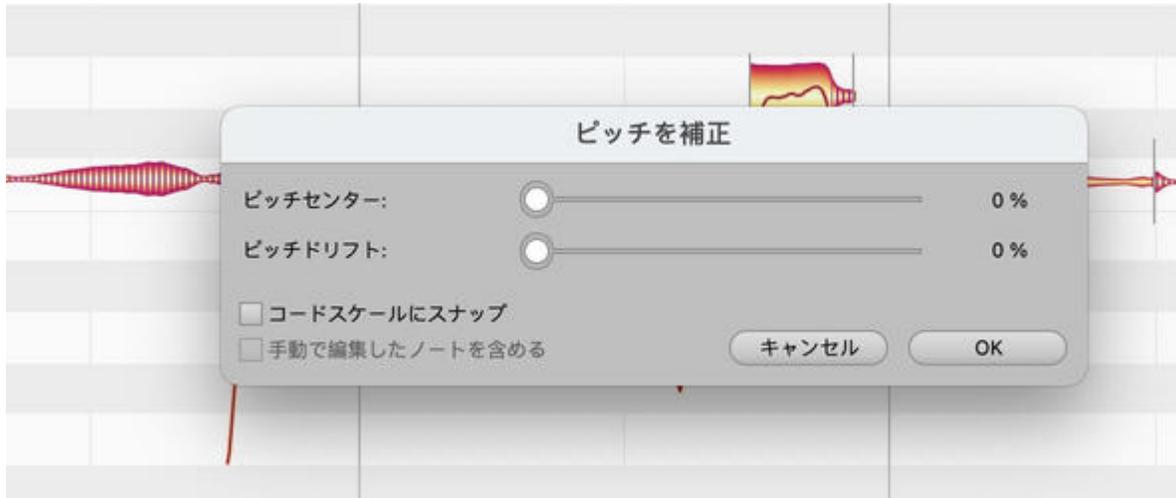
- ツールを、blobの少し上への分割位置に置きます。マウスポインターの形が変わり、ダブルクリックするとノートを分割できるようになります。これはノートの修正と変形に優れた柔軟性を提供します。
- 作成したノート分割はダブルクリックして削除し、2部分をつなぎ合わせるすることができます。



マクロ

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、現在の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。

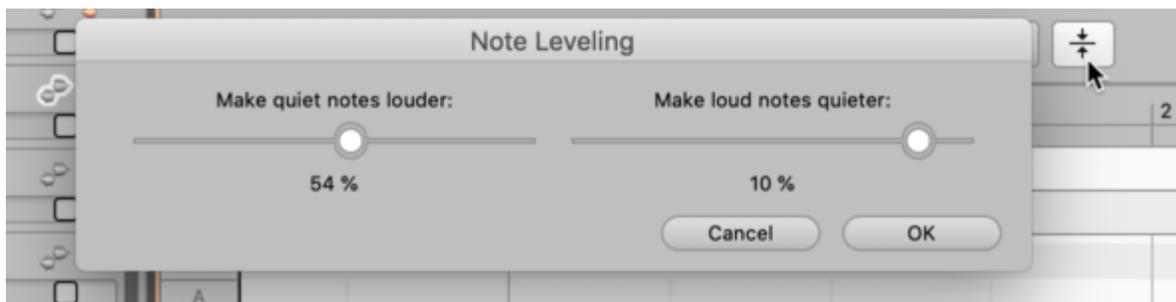
ピッチ補正: ノートを直近の半音に移動します。移動範囲は元の音の音程がどれだけ外れているかにより異なります。2つ目のスライダーで、ノート内のピッチドリフトを抑制できます。



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。

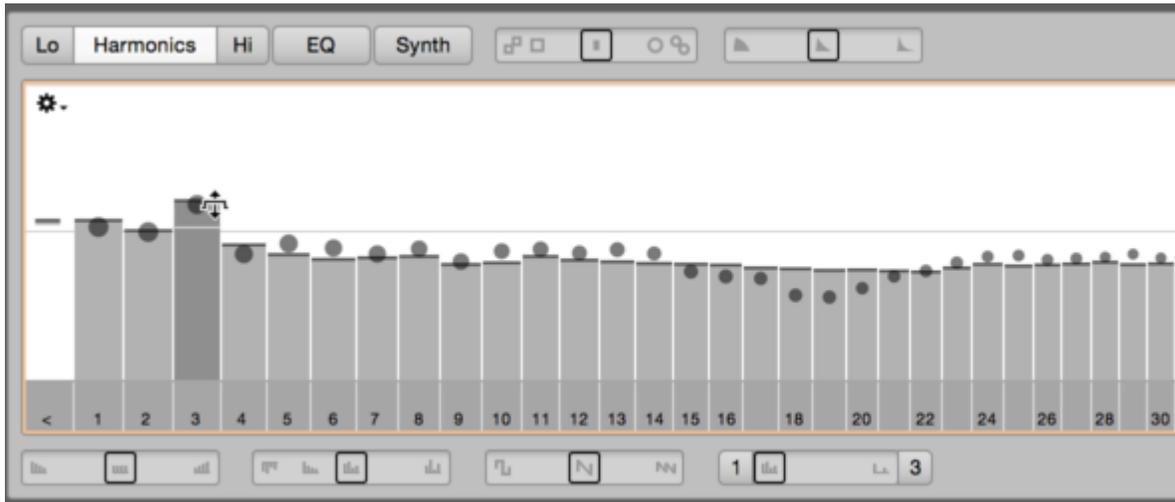


ノートレベル調整: 音の大きなノートをより静かに、小さなノートを大きな音にします。こうすることでボリュームの差を縮めることができ、より均一にすることができます。また、シグナルチェーン内のMelodyneの後続のコンプレッサーへの入力を最適化することもできます。



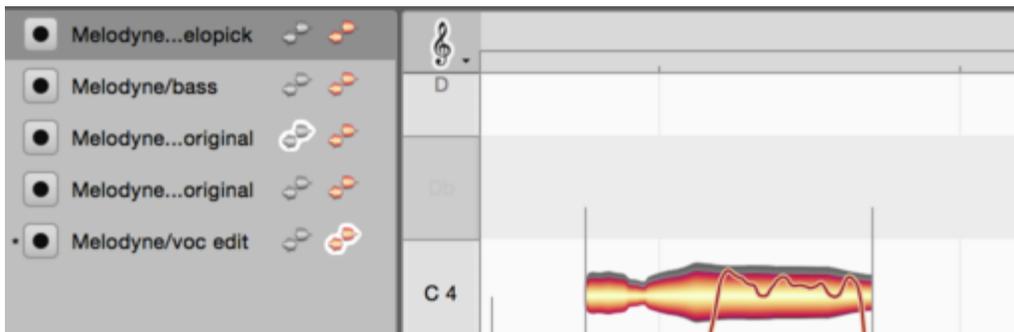
サウンドエディター

Melodyne studioでは、録音内容のピッチ、タイミング、フレーズ、タイミングを独自の方法で編集できるだけでなく、サウンドも変更できます。これにはサウンドエディターが特に便利です。スペクトルレベルで機能し、音の倍音構成を詳細に操作する機能を提供します。該当するMelodyne機能セットを開くには、[オプション]メニューで[サウンドエディターを表示]を選択します。



マルチトラック編集

Melodyne studioでは、スタンドアロンでもプラグインでも、複数のトラックを操作できます。トラックからトラックへ簡単に移動でき、複数のトラックにわたるノートを同時に表示および編集できます。



リストには、現在開いているMelodyneインスタンスと、現行のDAWプロジェクトのトラックで使用したMelodyneインスタンスがあります。この背景にあるのは、操作できるのは常にひとつの_Melodyneプラグインウィンドウのみですが、すべての_Melodyneインスタンスの内容を確認し編集することができる点です。

トラックヘッダーの色付きのblobアイコンは編集ボタンで、このボタンを押すと、該当するトラックのノートがノートエディターに表示されます。この編集ボタンをクリックするか、別のトラックのトラックリージョン内をダブルクリックすると、そのノートがノートエディター内の最初のトラックのノートと入れ替わります。ここで、Cmdキーを押したまま別のトラックの編集ボタンをクリックすると、新しいトラックのノートがノートエディターに表示されているトラックに追加されます。

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はロサンゼルスのみ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

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り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）



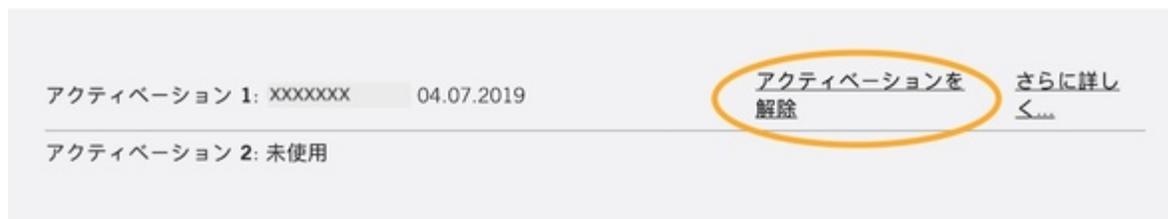
ユーザーアカウントには、Melodyneの最新インストーラーやニュースレター設定に加え、ライセンスを管理するためのさまざまなオプションが用意されています。たとえば、コンピューターのアクティベーションを無効にしたり、アクティベーションをiLokに転送したりできます（Melodyne essentialの場合または上述の緊急アクティベーションの場合を除く）。

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を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。

ライセンスオプション:iLok

iLokはPaceが提供するサービスで、コンピューターを使用したアクティベーションシステムを補完するオプションとして提供しています(最下位エディションのMelodyne essentialは除く)。

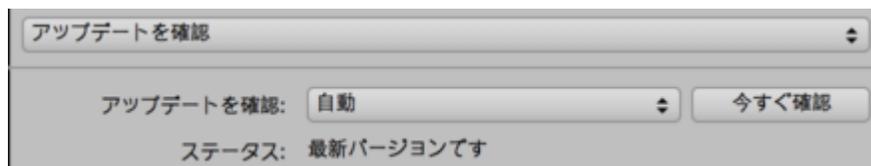
iLok USBコピープロテクションドングルは、複数のライセンスを保存して複数の異なるコンピューターで使用できるため人気があります。ひんぱんに使用するコンピューターが替わるような状況で、これらのコンピューターでMelodyneを使用したい場合、Melodyneのアクティベーションを持ち歩くことができます。

Paceはさまざまなライセンス保護ソリューションを提供しています。技術上の理由から、当社がサポートしているのはiLok USBドングルを使用するアクティベーションのみです。ドングルは小売店で約50米ドルで販売されています。その他の2種類(コンピューターベースのiLokアクティベーションとiLokクラウド経由のアクティベーション)はMelodyneではサポートされていません。

iLokを使用したい場合、iLokアカウントにアクティベーションを転送できます。2つ目のMelodyneのアクティベーションは、iLokが必要ときに手元にない場合の緊急措置としてコンピューターベースでのアクティベーション用に予備として確保されます。ご所有のMelodyneライセンス用に購入した追加アクティベーションをiLokに転送することもできます。iLokアカウントに転送したMelodyneアクティベーションは回収不可能ですのでご注意ください。アクティベーションを転送する前に、iLok USBコピープロテクションドングルを使用したMelodyneのアクティベートが本当に可能かどうか、また、本当にそうしたいのかを確認しておきましょう。

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。

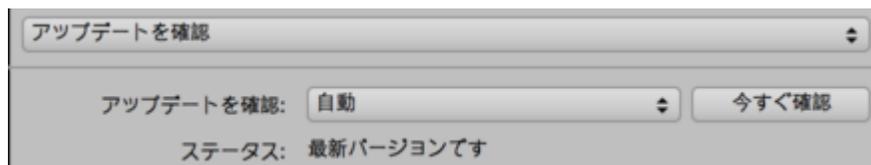
アップグレード: Melodyne 下位エディションからより多くの機能を備えた上位エディションに変更することを指し、有償となります(例:Melodyne essentialからMelodyne assistant)。

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

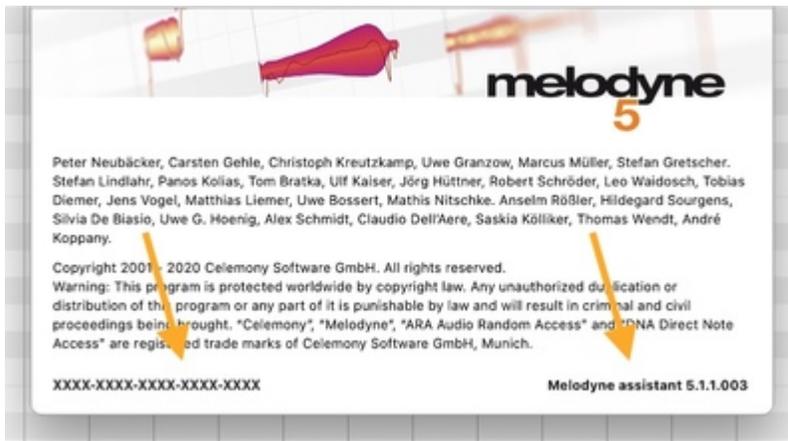
Melodyneを起動すると、より新しいバージョンがダウンロード可能でないかどうか自動で確認されます。新しいバージョンがある場合、ブラウザーにページとその詳細が表示され、新しいバージョンをダウンロードできます。

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に戻す

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。

Melodyneを使用するためのインサートと準備

以下のツアーでは、MelodyneをLogicソングに統合する方法について説明します。

Appleシリコン上のLogicにおけるARA: Melodyne 5.2以降はAppleシリコンMacでネイティブに動作します。ただし、Logic ProでのARA動作については、以下の点にご注意ください。

Apple Logic ProをAppleシリコン上でネイティブに実行する場合、Audio UnitプラグインはLogicのプロセス空間外で実行されます。プラグインのクラッシュ時にLogicが終了するのを防ぐため、これは実はユーザーにとって重要なメリットです。残念ながら、このAUプラグインのホスティング方法は安定性を高めるものの、ARAなどのサードパーティ製拡張機能にはまだ完全に対応していません。

こうした条件にもかかわらずARAを活用したい場合、LogicをRosettaエミュレーションレイヤーで開くことが可能です(Finderから[アプリケーション]フォルダー内でLogicを検索し、右クリックして[情報を見る]を選択し、[Rosettaを使って開く]オプションにチェックを入れます)。こうすることで、Intel Macの場合と同様にLogic内で直接プラグインを実行できるようになり、再びARAとの連携が可能となります。

Celemonyはこの件についてAppleと綿密な連携をとっており、新情報が入手でき次第ユーザーにお知らせします。

Melodyneをロードする

チャンネルストリップの最初のスロットにMelodyneをインサートします。選択メニューにARA対応とARA非対応の2種類が表示されます。



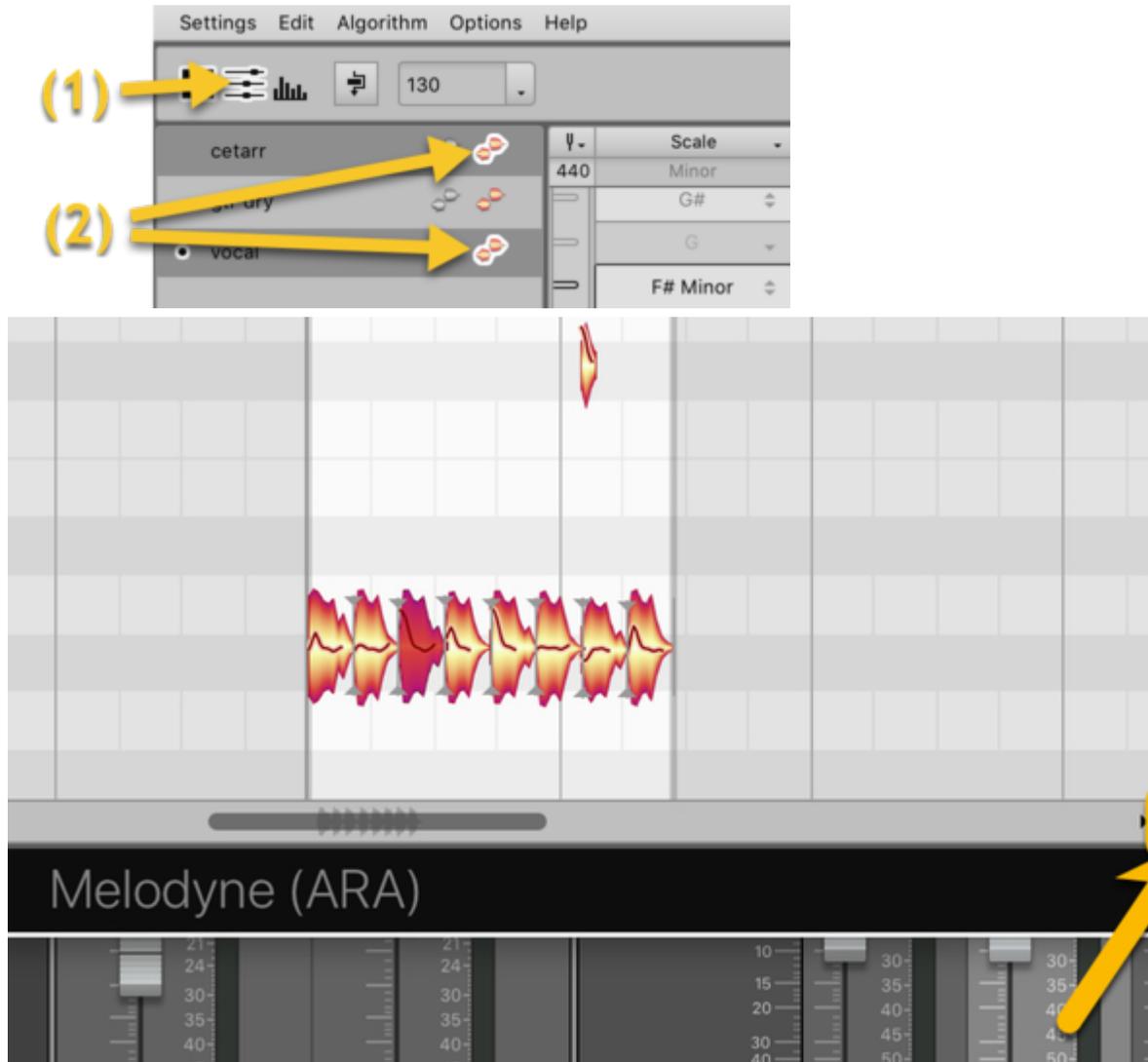
ここからは、[Melodyne (ARA)]の使用について説明します。これはLogic Pro Xに関連するすべてのパッセージに該当します。非ARAプラグインについて説明している箇所がいくつかありますが、その場合はそう明記しています。

まずここでは、[Melodyne (ARA)]を最初のスロットにインサートしましょう。Melodyneを初めて起動する場合、ウィンドウはまだ空です。Logicの再生ボタンを押すと、LogicとMelodyneの通信が開始されます。再生コマンドの実行後、Logicトラックの内容がMelodyneに表示され、ノートの編集をスタートすることができます。ARAを使用しない場合、トラック全体を再生する必要があります。ここでは、再生ボタンを1回押すだけで十分です。

マルチウィンドウ操作とシングルウィンドウ操作

ご使用の他のプラグイン同様、Melodyneはインサートされている各トラック毎に別ウィンドウで開きます。

これらのMelodyneウィンドウは自由に並べ替えたりサイズを変更したりできます。ただし、サイズを変更する場合、ウィンドウの端や隅をドラッグするのではなく、右下隅みに表示される小さな3本線をクリックしてドラッグします。

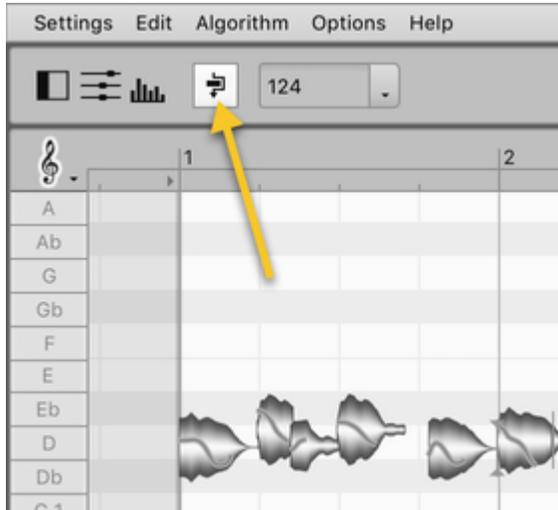


ウィンドウの乱立を防ぐには、Logicの[リンク]機能を使用します(プラグインウィンドウの右上のチェーン)。この場合、1つのウィンドウのみ表示され、選択されているトラックに合わせて自動で調整されます。

または、ショートカット「V」を使用することもできます。この場合、開いている全てのウィンドウが即座に消えます。「V」をもう一度押すと、直前の構成と順序で再び表示されます。

比較スイッチ

Melodyneでの作業中、編集された録音の現在の状態と、元のオーディオファイルと比較したい場合がよくあります。これを行うには、Logicのプラグインバイパススイッチではなく、Melodyneの比較スイッチを使用します。



これは、ノートを編集前の状態に(音響上だけでなく_視覚上も)リセットします。これにより、編集により影響を受けたノートとそうでないノートをすばやく見分けることができます。

その後、編集の特定部分に必要な以上の変更がなされたと感じる場合、[個別の編集をリセット]コマンドの柔軟な機能を使用します。これについては [こちら](#) to repair the damage で説明しています。

[比較]スイッチは、どのトラックがノートエディター内に表示されているかどうかに関係なく、Melodyneがコントロールする_全て_のクリップに影響します。そのため、ソング全体が、Melodyneでノート変更を開始する前の状態に一時的に戻ります。

アドバイス:長いファイルを扱う

ARAの場合、Melodyneを使用する前にリージョン境界を狭めていても、リージョンが参照しているオーディオファイル全体が必ず分析されます。これにはいくつかの利点があります。たとえば、後からリージョンの境界を広げても、Melodyneで再度分析する必要がありません。

ただし、リージョンにMelodyneを初めて使用する場合、かなりの時間がかかることがあります。たとえば、リージョンが参照しているオーディオファイルが数時間にわたるライブ録音の場合などです(Melodyneは[ポリフォニック]アルゴリズムでこれを分析します)。

このような録音の一部を編集する場合、Melodyneで編集を開始する前に、該当のパスセージを新規オーディオファイルに変換しておくことをおすすめします([イベント]>[変換]>[オーディオリージョンを新規オーディオファイルに])。新規リージョンと短い新規オーディオファイルが作成され、Melodyneの分析がずっと迅速になります。

ソングをロードしたらまず:再生ボタンを少なくとも1回は押す

LogicとMelodyneはアーキテクチャが異なるため、問題が生じる場合もあります。そのため、Celemonyでは次の手順を推奨しています。

既存のLogicプロジェクトを開いた後、まず再生ボタンを1回押します。プロジェクトに以前に保存したMelodyne編集が含まれている場合であっても、Melodyneをロードすると、まず未編集のオリジナルの状態です。再生コマンドを実行すると、Melodyneディスプレイが更新され、以前に保存した編集済みのソングが表示されます。

ただし、ソングをロードした後、ソングが停止した状態で長時間作業を続けると、まれにMelodyne編集が失われる場合があります。

データの消失を防ぐためにも、必ず次の動作を実行するようにしましょう。

ロード > 再生 > 停止

これは次のような場合に特に当てはまります。

- ソングを開いて[別名で保存]コマンドを使用してコピーを保存したい場合。この場合、**[別名で保存]を使用する前に再生ボタンを1回押す** 必要があります。この手順を経ない場合、新規プロジェクトに誤ったMelodyne情報が含まれてしまいます。
- ソングを開いた後で、作業したいソングではないことに気づき、すぐさま別のソングを開いた場合。この場合、すぐに問題は生じませんが、ソングを開き、Logicで何らかの変更を行い(トラックの名前を変更するなど)、その後再生ボタンを押さず、ソングを再び閉じ、表示されるダイアログで[保存]を選択した場合、Melodyne編集が失われる場合があります。こうなると、Time Machineまたは別のバックアップを使用してデータを復元する必要があります。
- 上記の一連の動作が実際に行われることはあまりありませんが、Logicで自動保存機能を使用する場合、これと同じような影響が生じることがあります。ですので、ここでも必ず ***ロード > 再生 > 停止 *** を実行するようにしましょう。もちろん、自動保存を解除するのももうひとつの安全策です。

ソングの保存、アーカイブ化、提供

ARA1により、作業内容を保存およびアーカイブ化する場合、Melodyneに特別な考慮をする必要はありません。Melodyneにより使用されるファイル(次回ソングを開く際に必要となるファイル)は全て、Logicプロジェクト内に保存されます。作業内容はプロジェクトとして保存してもフォルダーとして保存してもかまいません。どちらの場合も、Melodyne関連のデータは全て自動で包含されます。

ただし、Logicプロジェクト(リミックス目的などで)を第三者に提供するつもりの場合、受取側がMelodyneバージョン4.2以降を利用できる状態である必要があります。Melodyneのどのエディションを所有しているかは関係ありません。たとえば、受取側が所有しているのがMelodyne essentialで、あなたが使用したのがMelodyne studioである場合、受取側は、studioエディションの編集を全てそのまま聞くことができます。もちろん、受取側でソング上にMelodyne編集を変更または追加したい場合、可能なアクションは所有するエディションの機能セットに制限されます。

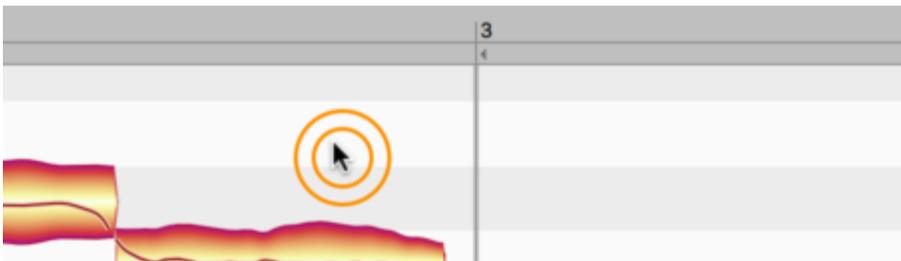
Melodyneを利用できない場合、第三者と作業内容を共有する前にトラックをバウンスすると良いでしょう。この操作は、プロジェクト内で使用されているサードパーティ製プラグインといった理由からも推奨されます。

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。

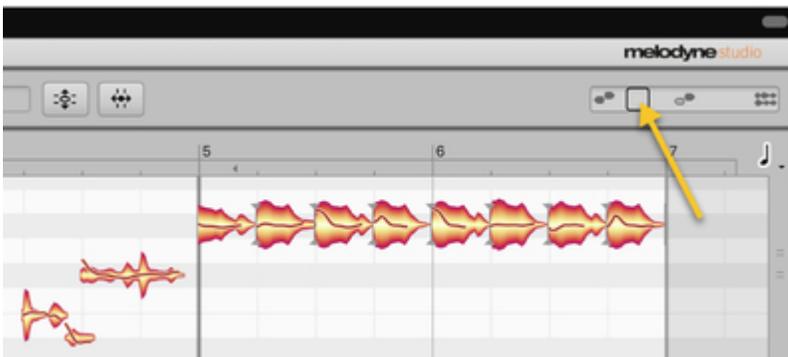
Melodyneでのローカル再生

たとえば、タイムルーラーやトランスポートボタンを使用してDAWから再生を開始すると、フルアレンジが再生されます。DAWミキサーはその後トラック間のバランスを判断します。同じ事は、Melodyneルーラーをダブルクリックして再生を開始する際にも言えます。ただし、Melodyneを「ソロ」にする(Melodyneで独自に再生する)ことも可能です。これを「ローカル再生」と呼びます。ARA統合があれば、このローカル再生はノートエディターの背景をダブルクリックして開始できます。



ローカル再生中に聞こえる内容は、現在の編集モードの状態により異なります。

トラック編集モードでのローカル再生: トラック編集モードでは、ローカル再生中、DAWにMelodyneがインサートされている全てのトラックが聞こえます。これらのトラックは通常どおりDAWミキサーを通過しますが、編集ミックスフェーダーを使用してMelodyneでプリミックスすることができます。



編集ミックスフェーダーが左端にある場合、色付きのノート、つまり、ノートエディター内で編集用に現在開いているトラックに属するノートのみ聞こえます。フェーダーを中央に向かって動かすと、灰色のノート(参照用のみ表示されている)がフェードインします。フェーダーをさらに右方向に動かすと、Melodyneのトラックリスト内の残りのトラック、つまり編集用でも参照用でもない開いているトラックがミックスに加えられます。編集ミックスフェーダーは、Melodyneでのローカル再生中のみ効果を生じます。DAWから再生を開始すると、ソングのトラック全てが聞こえ、編集ミックスフェーダーは効果を生じず、灰色表示になります。

_クリップ編集モードでのローカル再生: Melodyneに表示されている1クリップのみ聞こえます。ただし、このモードでの再生とDAWでの再生の間の大きな違いはクリップ境界に現れます。DAW再生中は、DAWで選択されているクリップ境界内にあるもののみ聞こえます。クリップ境界の配置が良くなく、ノートの先頭または末尾が切れている不完全なノートがある場合、DAW再生中にすぐ分かります。一方、ローカル再生中は、クリップ境界をまたぐ素材(灰色の背景のエリア内)が聞こえます。

そのため、DAWでクリップ境界を動かした場合どのような音になるのかを確認することができます。これは、このトラックの残り(定義されているクリップ外にある部分)を作業中のクリップ内にコピー&ペーストして素材として使用したい場合などにも便利です。

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

- Melodyneタイムルーラーをダブルクリックすると、DAW再生が対応する位置からスタートします。
- 該当位置からMelodyneのみ(ローカル再生)をスタートさせるには、Melodyneのノートエディター背景内をダブルクリックします。
- Altを押したままタイムルーラーをダブルクリックすると、DAWとMelodyneの両方で現在選択されているノートのみ再生されます。
- Altを押したままノートエディターの背景をダブルクリックすると、Melodyne内でのみ、選択されているノートのみが再生されます。

これらの機能は再生中にも使用できます。



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。#

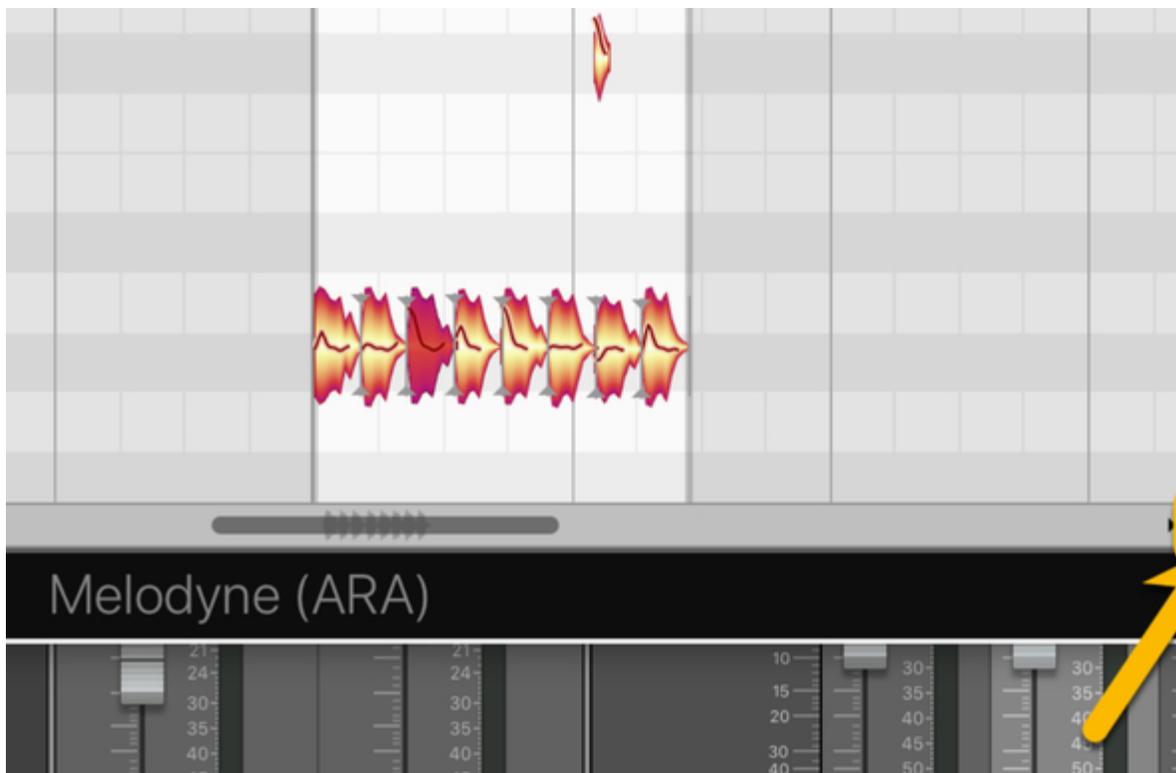
再生の停止中、タイムルーラー内をクリック&ドラッグすることで、オーディオ素材内をスクラブできます。

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で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。

Melodyne studioでは、(ノートエディターの背景をダブルクリックしての)再生の開始やノートエディターのタイムルーラーでのスクラブでは、ノートエディターの編集ミックスフェーダーにより聞こえる音が決定されます。フェーダーボタンが完全左にある場合、ノートエディター内の色の付いたblobに対応するノートのみ聞こえます。フェーダーボタンを中央に動かすと、参照用にものみ表示されている灰色のblobの音が少しずつ上がっていきます。フェーダーボタンを完全右に動かすと、現在ノートエディターに表示されていないものを含むすべてのMelodyneトラックが聞こえます。

ウィンドウサイズを変更する

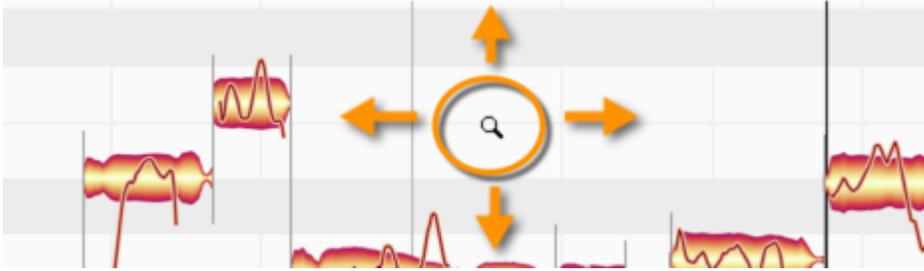
ウィンドウのサイズを変更するには、右下隅をドラッグします。この操作は、Melodyneスタンドアロンでもプラグインでも同じです。



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(ループ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。

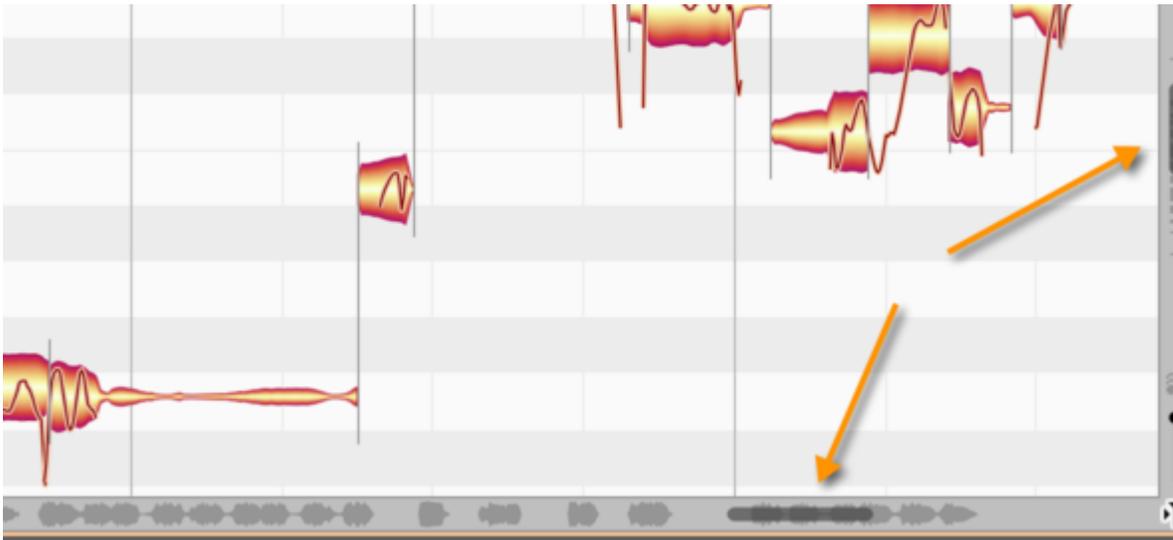


選択されている1つまたは複数のblobにズームするには、Command+Shift+ダブルクリックします。ズームアウトするには、編集エリアの背景をダブルクリックします。

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。

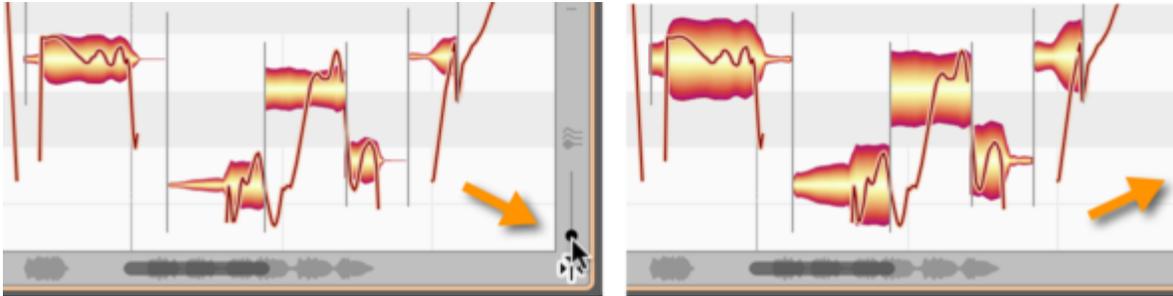


表示をズームするには、スクローラーの端をドラッグします。

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、タイムルーラ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进行操作し、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。



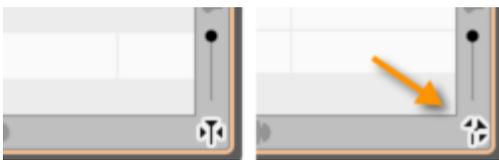
blobの高さを変更するには、ノートエディター近くの右下隅のスライダーを使用します。この操作ではボリュームは変化しません。この機能は、音量の極端に小さいまたは極端に大きいノートが多数含まれる素材を表示させる場合に便利です。

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。

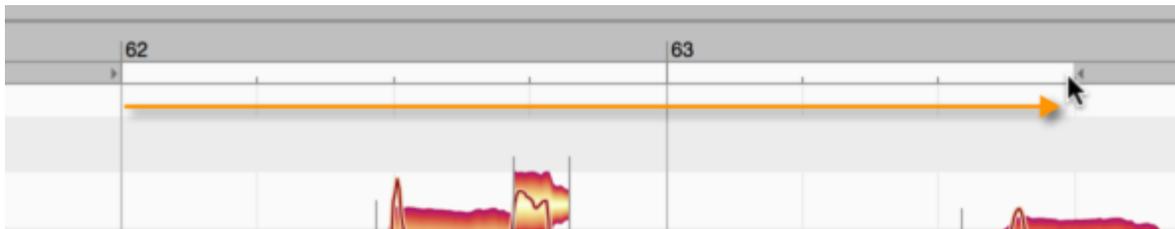
- 表示をズームするには、トラックパッドの2本指ピンチを使用します。
- 表示エリアを水平方向/垂直方向にズームするには、Command+Altを押したままノートエディターをドラッグします。
- 指定のエリア内をズームインするには、タイムルーラーを垂直方向にドラッグします。
- 縦軸と横軸を同時にズームするには、Command+Altを押したままマウスホイールを使用します。
- 現在選択している1つまたは複数のblobにズームするには、Command+Altを押したままダブルクリックします。
- ズームアウトするには、Command+Altを押したまま編集エリアの背景をダブルクリックします。
- 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)。
- 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。

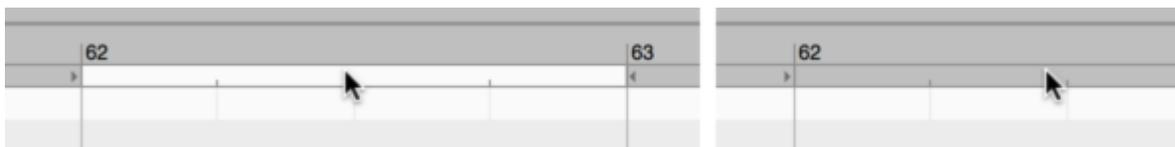


ARAが機能中の場合、DAWのサイクルとMelodyneのサイクルはしっかり連結されます。一方のサイクルを変更すると、もう一方のサイクルも同時に変更されます。

Pro Toolsの場合(バージョン2022.9以降)、Melodyneでループの長さを変更すると、Pro Toolsの編集選択もリモートコントロールされます。

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。



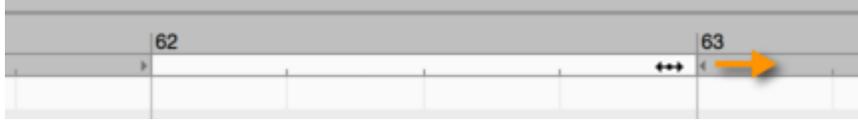
Melodyneスタンドアロンでは、トランスポートのアイコンを使ってオンとオフを切り替えることもできます。



[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

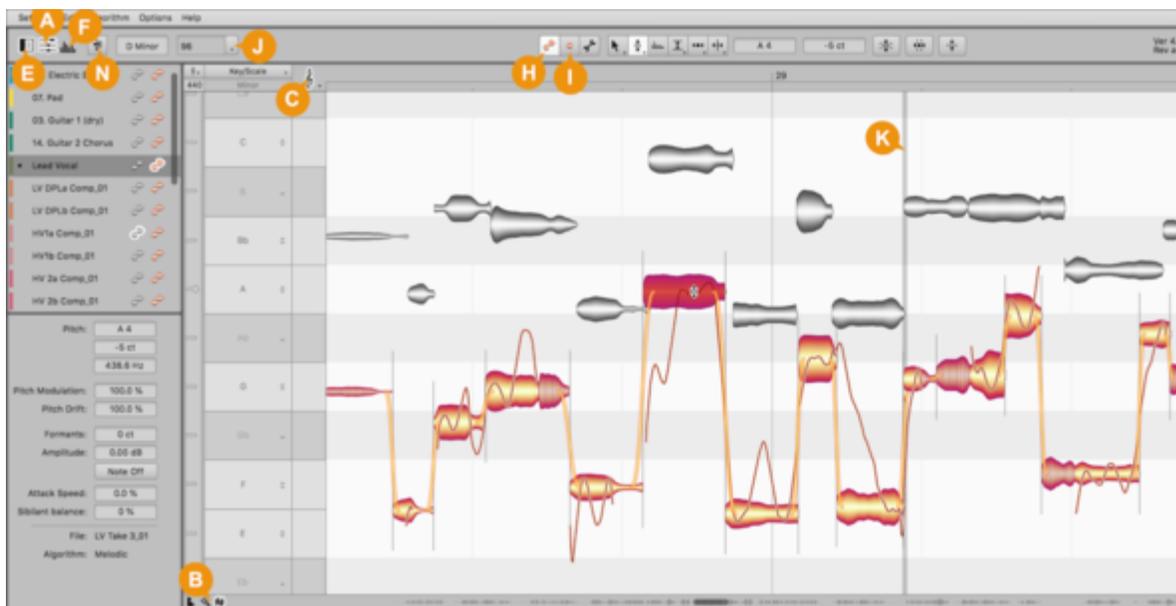
サイクルゾーンを選択されているblobの最初または最後へ移動させる(最も近いグリッドラインへスナップされます)には、Shiftキーを押したままサイクル範囲をダブルクリックします。Shiftキーに加えてAltキーも押したまま操作すると、サイクルゾーンはグリッドにスナップせず、選択されているblobの最初のblobの先頭と最後のblobの末尾の間に移動します。

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

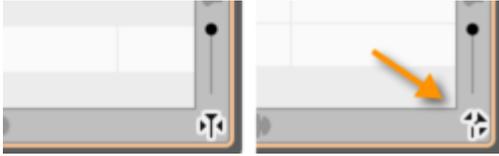
Melodyneのユーザーインターフェイスは、作業状況やニーズに合わせて変更できます。これらは[オプション]メニューまたはインターフェイス内で行えます。



- プラグインインスタンスのリストを表示(A):プラグインインスタンスのヘッダーに表示されるパネルの表示と非表示を切り替え、[情報]パネルの高さを調整します。
- 音階エディターを表示(B):3つの音階エディター列の表示/非表示を切り替えます。
- ピッチグリッド設定(C):ピッチグリッドのオプションを提供します。
- タイムグリッド設定(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):[情報]パネルの表示と非表示を切り替えます。
- サウンドエディターを表示(F):サウンドエディターをノートエディターの下に表示/隠します。
- 自動スクロール(G):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(これについて詳しくは下参照)。
- トラック編集モード(H):トラック上のすべてのリージョン/クリップのノートを表示します。
- クリップ編集モード(I):現在選択されているリージョン/クリップのノートのみを表示します。
- テンポダイアログ(J):テンポ調整の方法を管理するさまざまなオプションを提供します。
- クリップ境界(K):クリップ間の境界を示す灰色の線です。線の表示は[オプション]>[クリップ境界を表示]で有効/無効にできます。

- [キー](L)と[コード](M)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。
- 比較スイッチ(N):編集済みノートと元の状態のノートのA/B比較(音響上および視覚上)が行えます。

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。

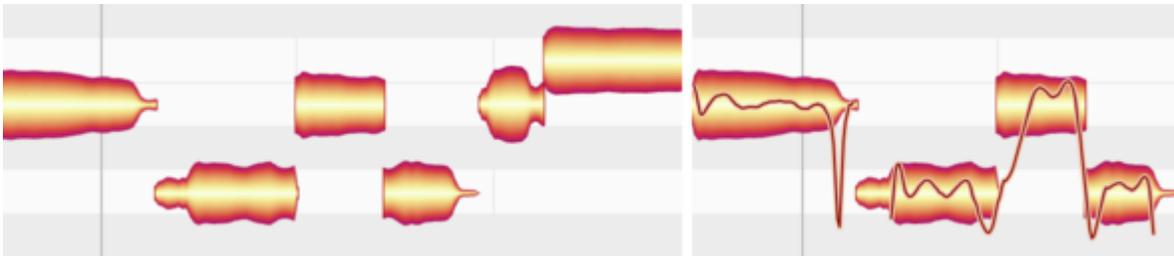
以下に説明しているオプションはすべてノートエディターに関連しており、メインメニューの[オプション]>[ノートエディターオプション]を選択するか、ノートエディター右上隅の歯車アイコンをクリックすると表示されます。

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。

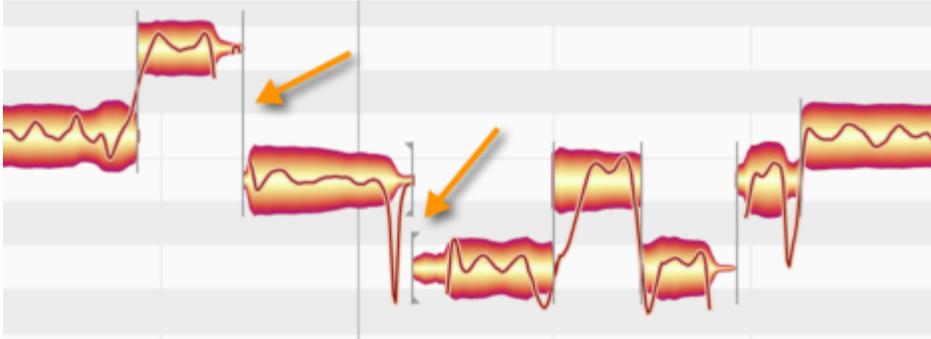


このオプションが選択されているかどうかに関係なく、ピッチツールが選択されている場合は常にピッチカーブが表示されます。

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。

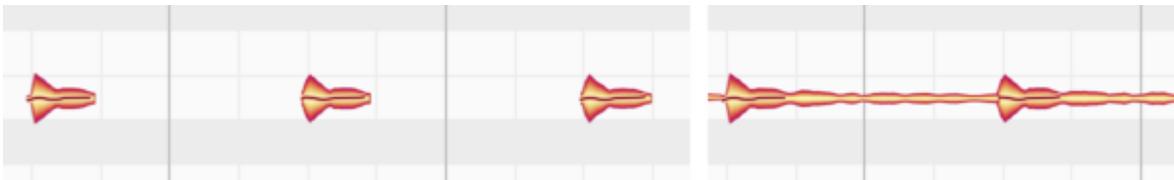
ノート分割は、線(つながっているノート間の「ソフト」な分割)または細括弧(ハードな分割)として表示されます。



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。

ノートテールを表示

ノートを検出し表示する際、Melodyne editorはノート自体とノートのテールを区別します。ノートは「音楽的な事象」であり、テールは「音楽的ではないサウンドのフェードアウト部分」として認識されます。演奏された音に付随する残響音などがテールとなります。[ノートテールを表示]では、ノートのリバーブテールの表示と非表示を切り替えることができます。重点が音楽的な側面なのか音響的な側面なのかによって表示を切り替えるといでしょう。

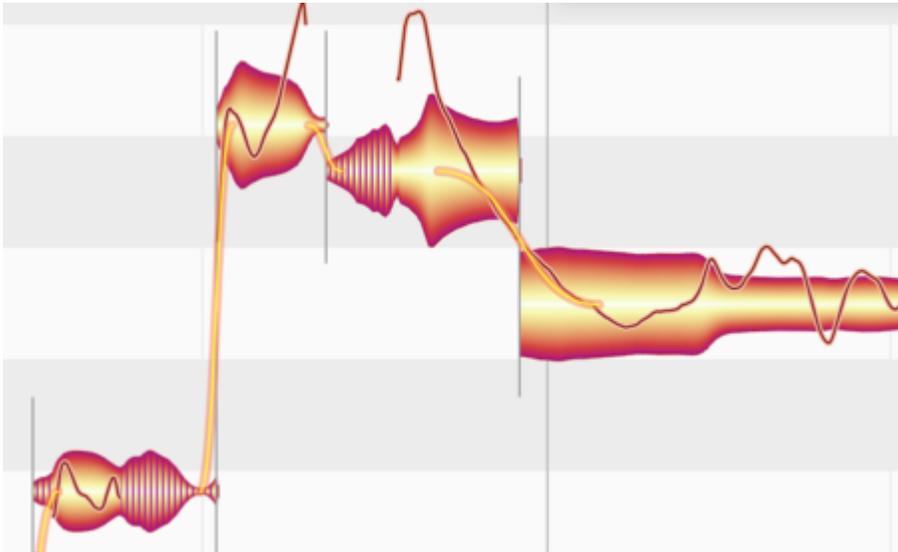


テールが表示されていない場合、タイミングツールでノートの最後の部分をドラッグし、ノートの長さを変更することができます。この際、テール部分は変更に合わせて自動的に調整されます。この表示オプションは、意図されるイベントの概要が分かりやすくなることを目的として提供されています。

テールが表示されている場合、タイミングツールでテール部分をドラッグすることができます。[ノートテールを表示]は、残響などを含む、実際に聞こえる音をできるだけそのまま表示させたい場合に適しています。

歯擦音を表示する

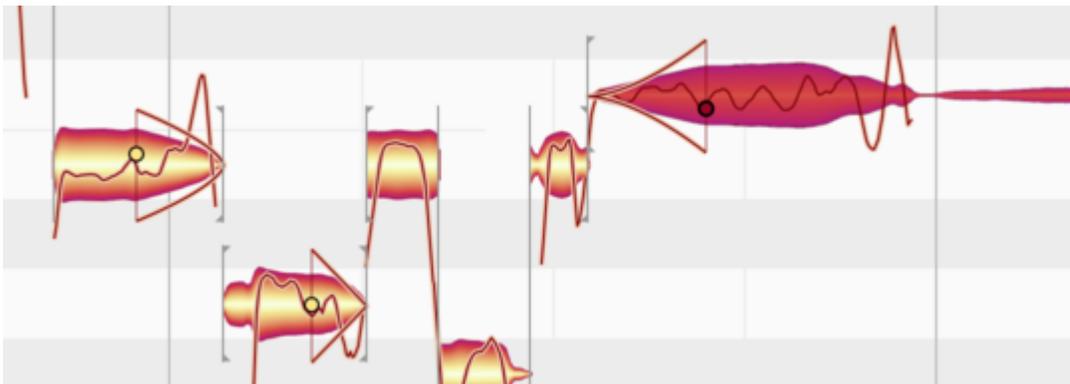
[歯擦音を表示]オプションにチェックマークを入れると、歯擦音(「S」や息の音)の存在が細掛け表示で示されます。



通常の編集モードで歯擦音バランスツールが選択されている場合、または、ノートアサインモードで歯擦音レンジツールが選択されている場合、このオプションにチェックマークが入っているかどうかに関係なく、必ず歯擦音が網掛け表示されます。

フェードを表示する

[フェードを表示]オプションにチェックマークを入れると、フェードツールを使用して編集したノートの横にフェードツールのコントロール要素が表示されます。

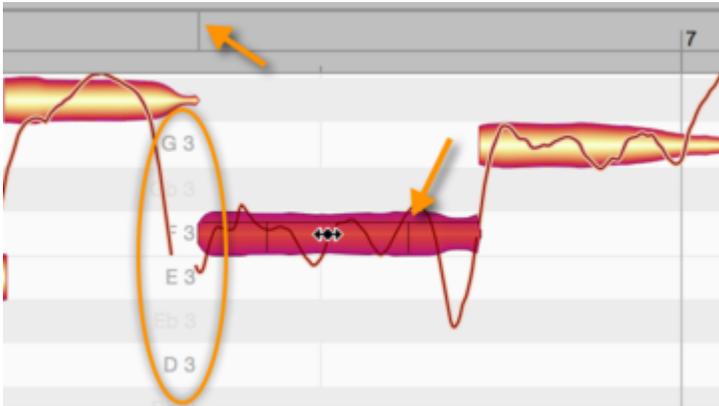


通常の編集モードでフェードツールが選択されている場合、このオプションにチェックマークが入っているかどうかに関係なく、必ず該当するコントロール要素が表示されます。

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。

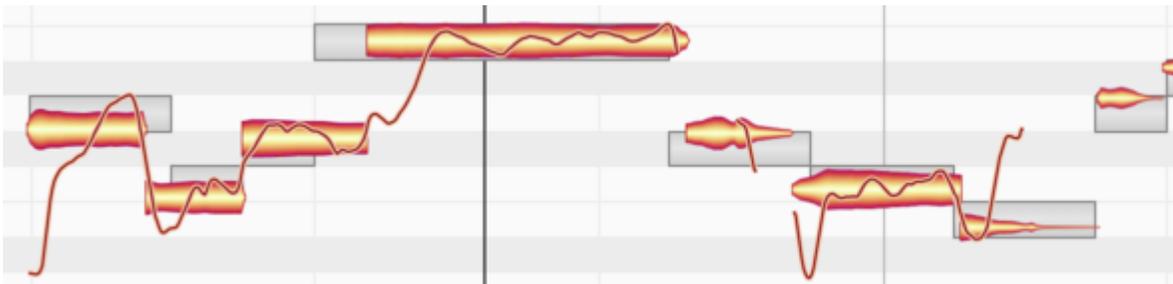
もっとも特筆すべき要素はローカルピッチルーラーです。マウスポインタをノート上に移動させると、ノートの前に表示されます。blobをドラッグしようとする時、blobの形をしたドラッグゾーンを示す細線が表示されます。



[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。

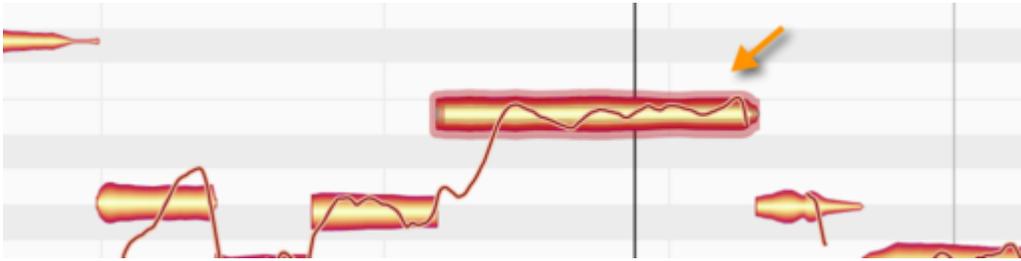


この枠は、半音単位のグリッド線に一致しています。つまりこれは、Melodyneが(オーディオ分析に基づいて)ノートの音高と拍子または小節内の位置をどのように仮定しているかを示しています。ほとんどの場合この仮定は正確に行われますが、必ずしも正しいとは限りません。参考としてとらえておくといでしょう。

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。

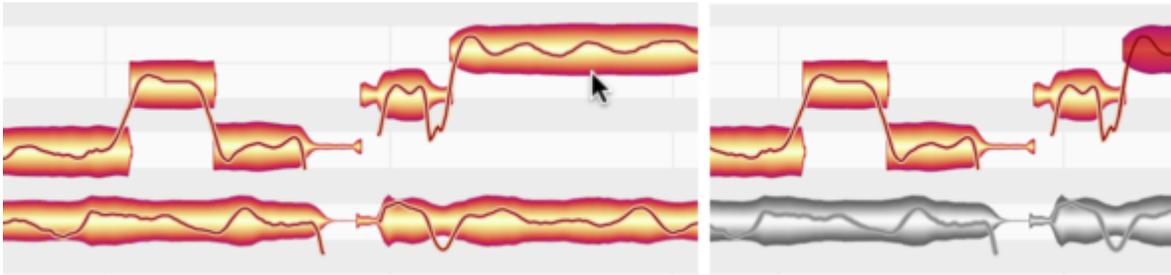
再生中ノートを強調表示

このオプションでは、現在再生中のノートを強調表示するかどうかを選択できます。強調表示は、画面上にノートが多数存在する場合に便利です。



関連トラックを強調表示

このオプションを選択すると、ノートエディター内に複数のトラックが表示されている場合に、どのノートがどのトラックに属しているかがより分かりやすくなります。このオプションを選択してツールでノートをクリックすると、マウスボタンを押している間、クリックしたノート以外が属するトラック以外のトラックに属しているすべてのノートが灰色で表示されます。どのノートが選択されているトラックと同じトラックに属しているかが一目で分かります。

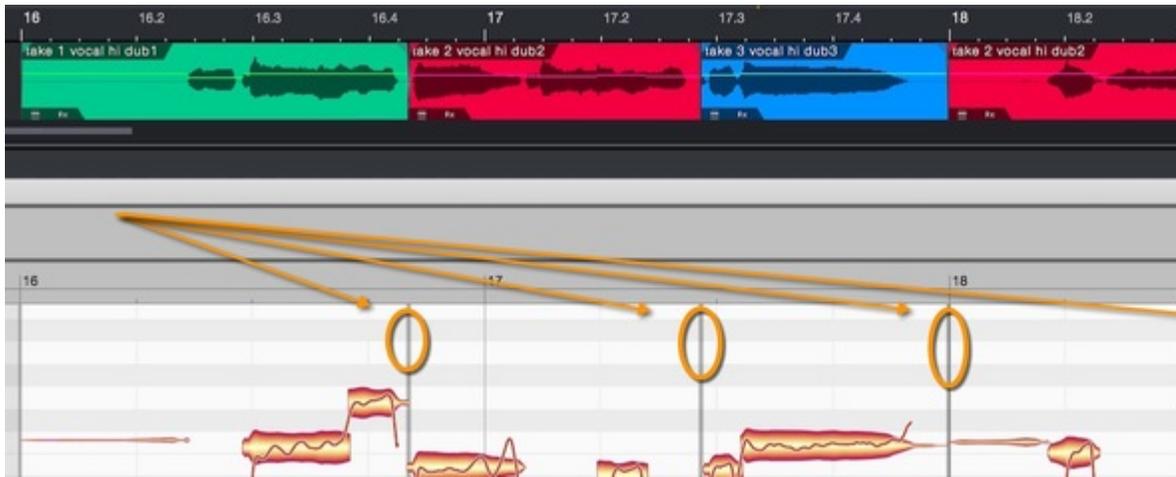


blob編集時にモニター

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。

クリップ境界を表示

このオプションは、ARA使用時のみ表示されます。希望に応じて、トラックモードのクリップ間に灰色の線を隠して、ノートエディター内の素材をより分かりやすく表示できます。操作中のトラックに多数のクリップが含まれており、ディスプレイを大幅にズームアウトしている場合、これは特に便利です。



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。

オーディオキャッシュ

[環境設定]ダイアログの[オーディオキャッシュ]ページには、次の2つのオプションがあります。

- オーディオキャッシュ:これは、Melodyneがその作業に使用するオーディオキャッシュのロケーションを示しています。
- オーディオキャッシュサイズ:ここでキャッシュサイズを調整できます。

キャッシュはMelodyneが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。

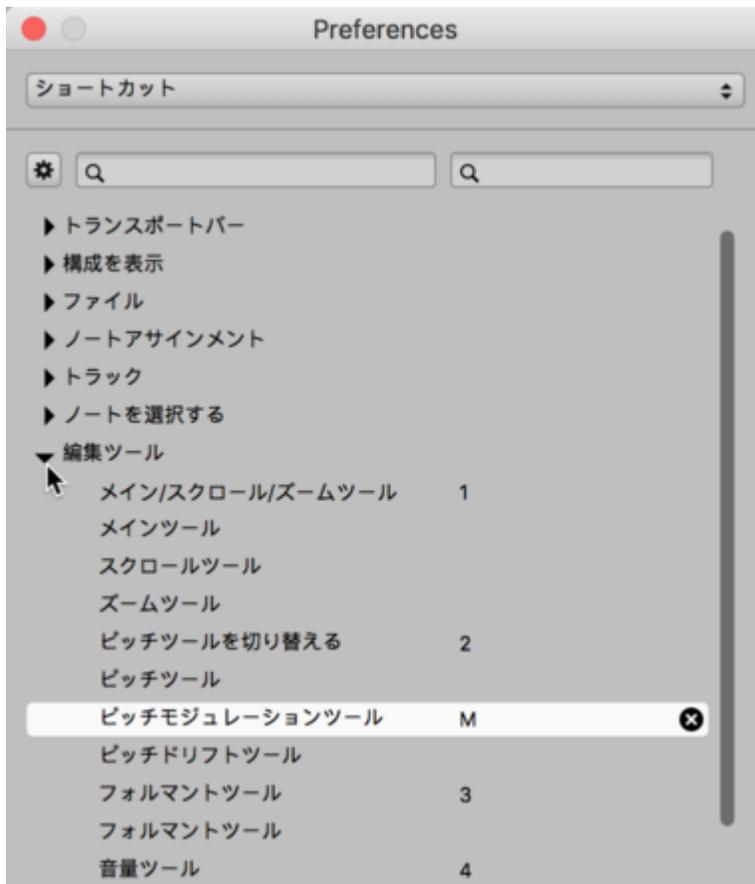
注:オーディオキャッシュのロケーションはあらかじめ決められており、変更することはできません。

Windows: C:\Users\<(ユーザー名)\Documents\Celemony\Separations.

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

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別に分類されています。カテゴリ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。



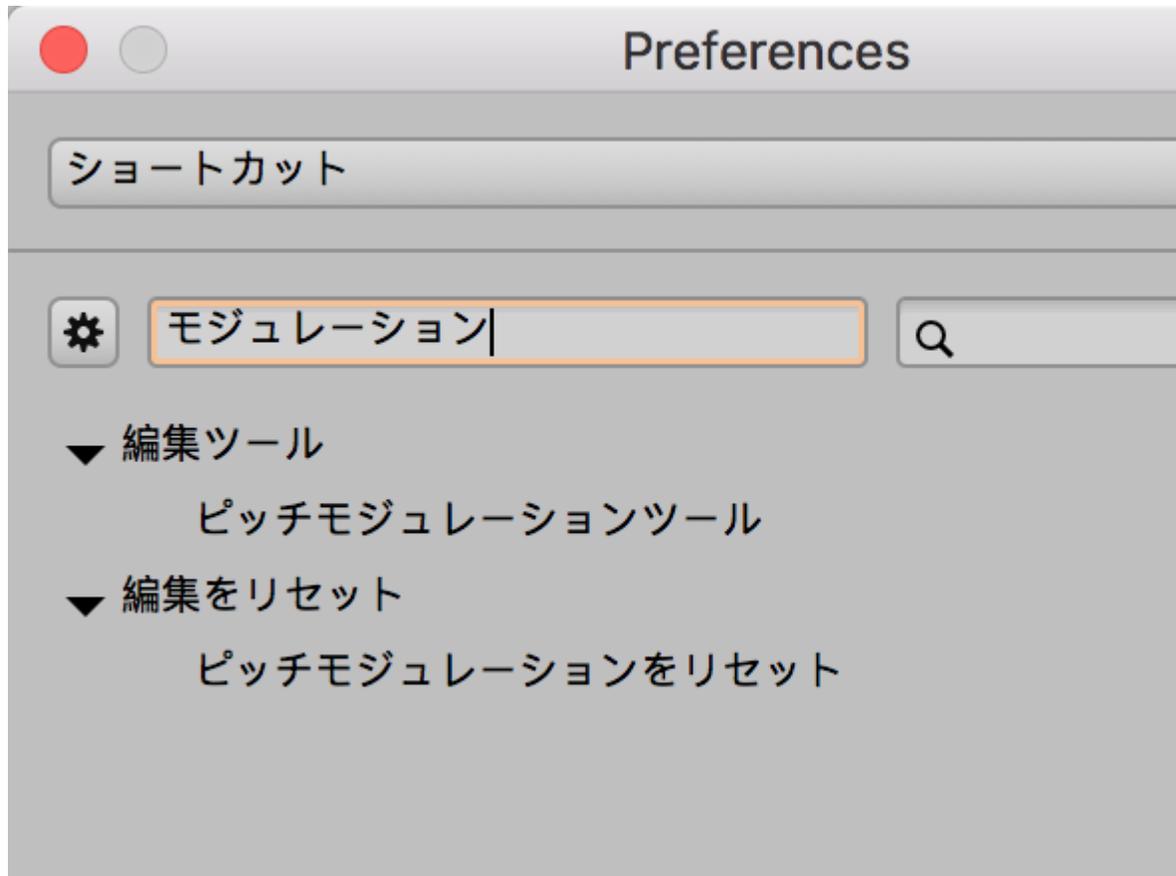
コマンド(この例では[ピッチモジュレーションツール])をクリックしてから、割り当てたいキーまたはキーの組み合わせを押します。選択が保存され、そのキーまたはキーの組み合わせを押すとピッチモジュレーションツールが有効になります。必要に応じて、この手順を各コマンドに対して繰り返します。

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。)

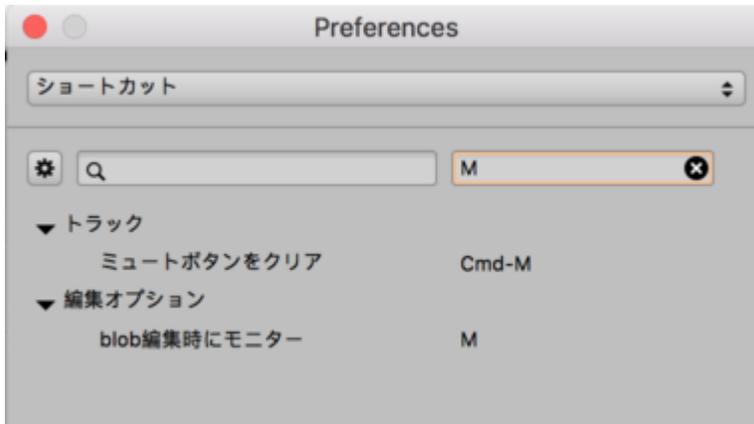
カテゴリを開閉してコマンドリストをスクロールするほかにも、左側の検索ボックスにタイプ入力することでお探しのコマンドを検索することができます。対象が絞り込まれ、時間の節約になります。コマンド名全部を入力する必要はありません。語を入力すればその語を含む検索結果が表示されます。



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。

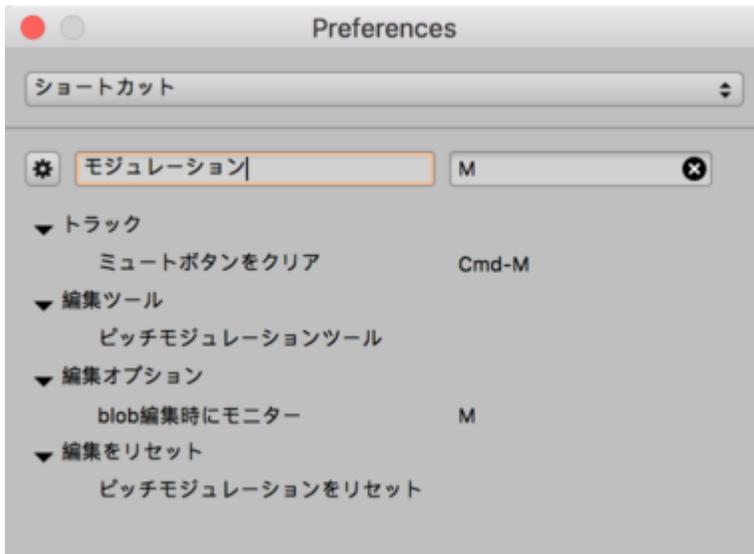
コマンド名または機能名で検索するほか、割り当て済みのキーまたはキーの組み合わせを検索することもできます。これには右側の検索ボックスを使用します。ここでも、一部を入力すれば複数の結果が表示されるので便利です。

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。



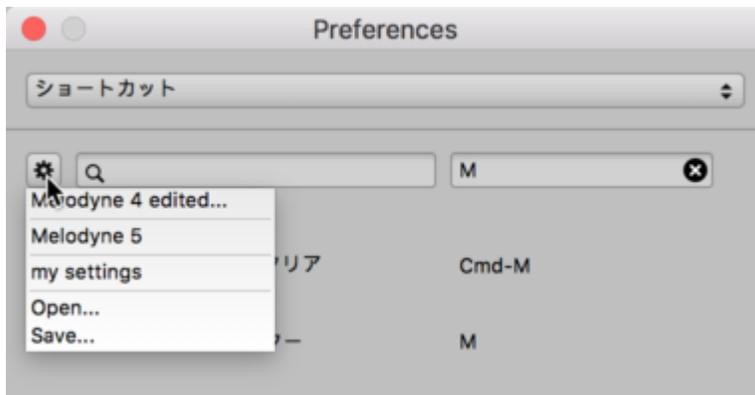
「M」はすでに割り当て済みですが、Alt+MまたはShift+Mを使用できます。

両方のフィールドを組み合わせてもできます。



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、Logicのショートカットに対応するキーボードショートカットを含む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:

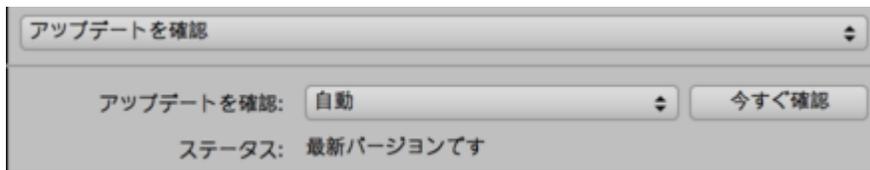
C:\ProgramData\CelemonySoftwareGmbH\Shortcuts\Melodyne5

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。



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-attrs}}

概要:どのアルゴリズムをどの素材に使用する？

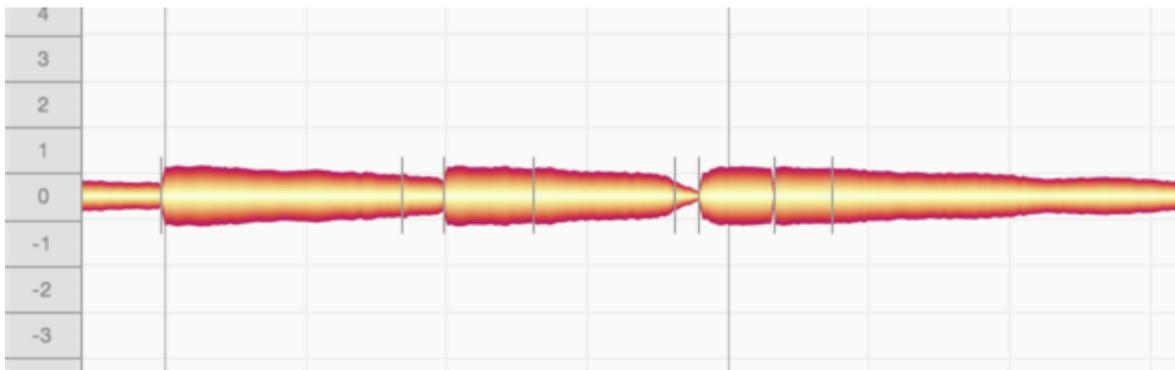
最適かつ詳細な編集機能を手にするには、以下のサウンドソースに対して、以下のアルゴリズムを使用します。

- 歌声、スピーチ、サクソ、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**
- ピアノ、弦楽器、オルガン、ギター、同時に2音以上を発音できるその他の楽器で、個々の音を編集したい: **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** (サウンドまたは使用されている演奏テクニック(弦楽器なら__ピチカート__や__レガート__など)に応じて選択)
- リズムギター(歪んだリフなど)で、タイムストレッチやトランスポーズを施したいが、個々のノートを編集する必要はない: **ユニバーサル**
- 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**
- エクスペリメンタルなサウンドデザイン(元となるサウンドにかんけいなく): どのアルゴリズムでも極端な設定を使用すると可能だが、**ポリフォニックディケイ** か **ポリフォニックサステイン** が主な選択肢

ユニバーサルアルゴリズム

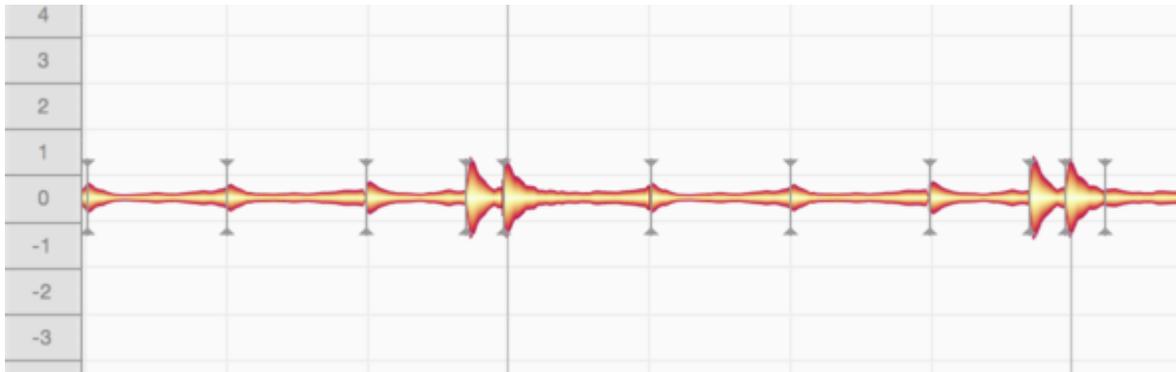
ユニバーサルアルゴリズムは、パーカッシブな要素と調性の要素の両方を含む複雑な信号に特に適しています。たとえば、音楽全体のピッチ、タイミング、テンポを変更したい場合、このアルゴリズムを使用すると最良のサウンドクオリティが得られます。

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。ユニバーサルアルゴリズムは検出プロセスを非常にすばやく完了し、ポリフォニックアルゴリズムに比べて消費するリソースが大幅に低くなります。スピードアップ、スローダウン、トランスポーズを行う予定のあらゆる種類の楽器を個別に録音する際に適しています。つまり、DNAやMelodyneの音階機能の必要のないトラックです。ユニバーサルアルゴリズムを使用して検出済みのファイルには、アタックスピードツールは使用できません。そのため、該当するblobにはアタックスピードハンドルが表示されず、ノートインスペクター内の[アタックスピード]フィールドは灰色表示となります。[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。

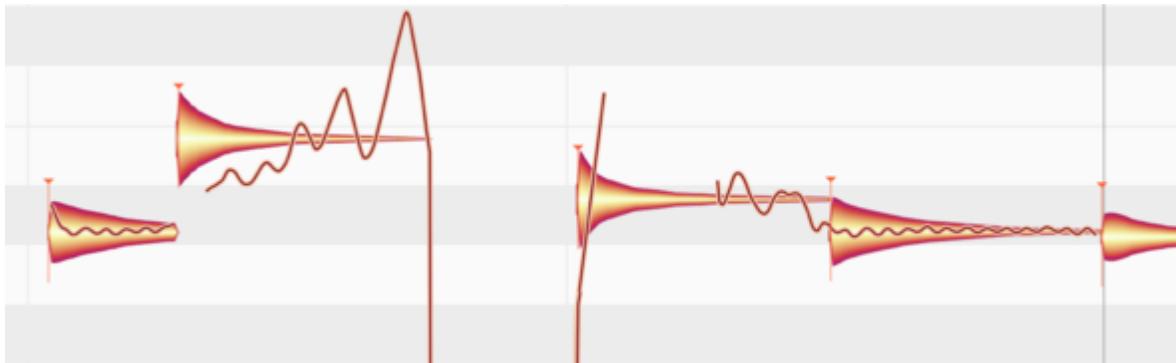


[パーカッシブ]アルゴリズム

[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。

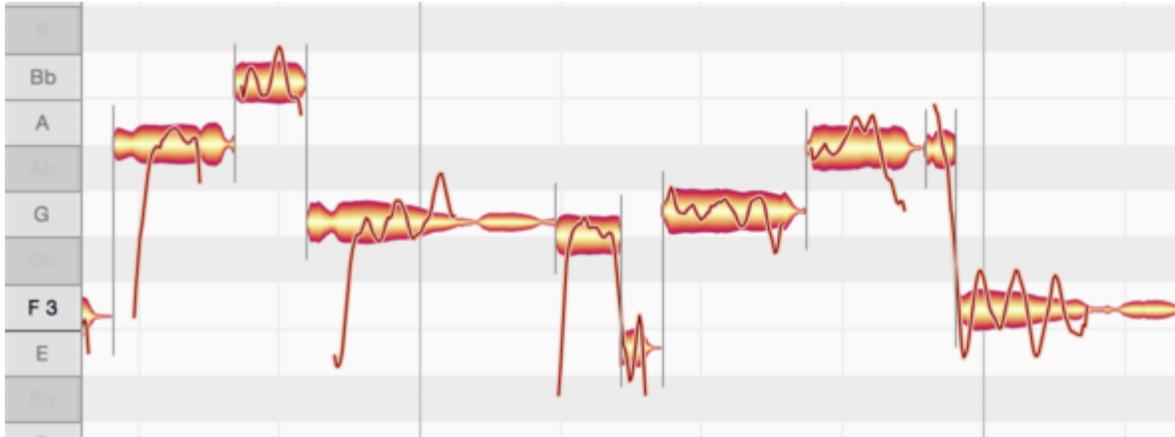
迷ったら—「パーカッシブ」なのか「メロディック」なのか分からない楽器の場合—、各アルゴリズムを順に試してみるとよいでしょう。

[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムのもうひとつ特徴的で、[メロディック]アルゴリズムと共通する機能は、ここでは歯擦音を検出して表示し、編集できることです。ただし、[メロディック]アルゴリズムではこれは自動で行われますが、[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムでは歯擦音コントロールはデフォルトではオフになっています。オンにするには、ノートアサインモードに切り替え、アルゴリズムインスペクターで[歯擦音処理]にチェックマークを入れます。詳しくは [こちら](#) をご参照ください。

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もりの場合、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。



[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が自動検出し表示する音)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。

ノートアサインメントモードでは、アルゴリズムインスペクターで検出結果を編集したり、検出された歯擦音の長さを(必要に応じて)変更したり、オーディオファイルの歯擦音検出を無効化したりできます。

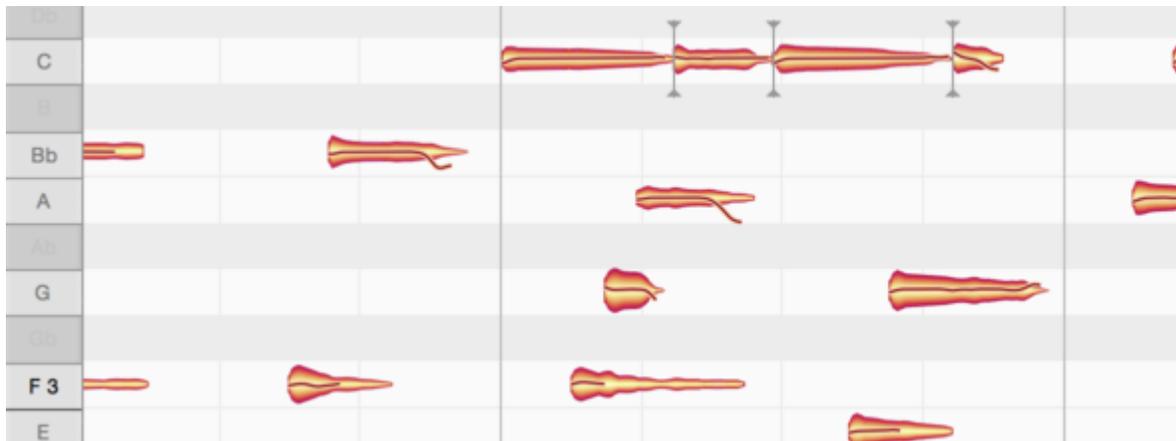
[ポリフォニック]アルゴリズム

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して編集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。

2種類のポリフォニックアルゴリズムがあります。

- **[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。

DNAは楽器ではなく音高で音を分離するため、_ソロ_で録音されたポリフォニック楽器を対象としています。これはつまり、ひとつのトラックに2つの異なる楽器を録音する場合、2つの楽器が同じ音を演奏すると、楽器毎に1つのblobではなく、2つの楽器の音の混合を示す1つのblobが表示されます。



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 同トラックの 編集は失われます。(コピーされた他のトラック上のノートは残ります) 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。

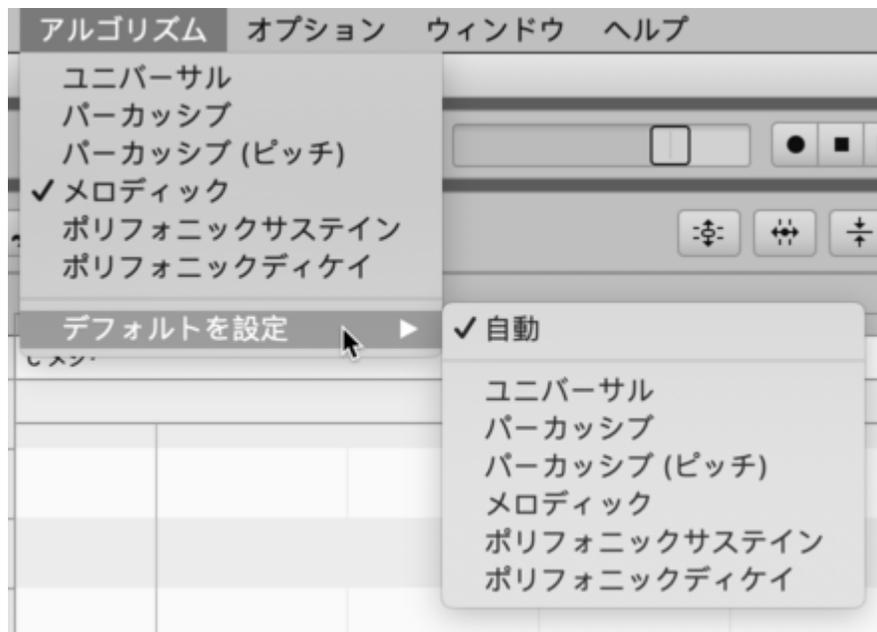
注: 一部のオーディオ素材は、含まれている音要素が少ないため、ポリフォニックアルゴリズムを使用すると検出されない場合があります。このような素材で、デフォルトにいずれかのポリフォニックアルゴリズムを選択している場合(下参照)、ポリフォニック検出処理は中断され、より適したパーカッシブアルゴリズムを使用して新たに検出が行われます。このような場合、希望に応じてこの検出完了後にユニバーサルまたはメロディックに切り替えることができます。

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、[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、このデフォルト動作は、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ファイルをMelodyneで使用する場合、無効になります。(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。

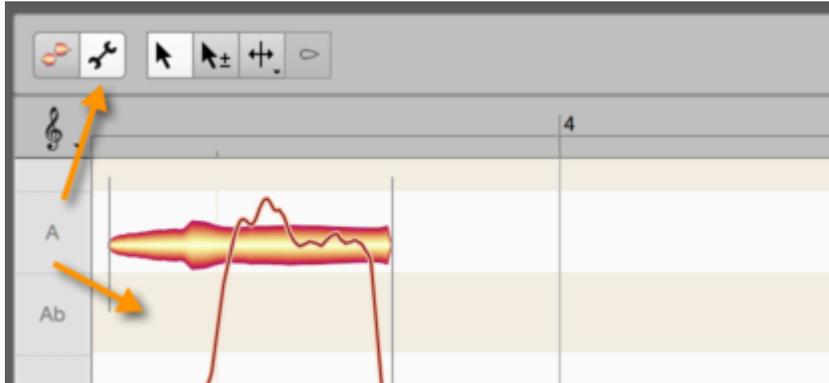
しかし心配はありません。Melodyneの検出プロセスは、主として自動で、最終結果と一貫するものです。このモードでの編集の必要度合いは、使用するアルゴリズムと対象となるオーディオ素材により異なります。ボーカリスト1名の未処理レコーディングを使用する場合、問題が生じることは非常にまれです。場合によっては、音が異なるオクターブで検出されることもあります。このような場合、後でトランスポートするとサウンドが不自然になります。このような場合の検出の修正は、簡単に行えます。これはパーカッシブな素材でも同様で、ほとんどの場合、必要なのはノート分割の追加や削除だけです。

編集を最も必要とするのは、ポリフォニックな素材の検出の場合です。この場合、他のアルゴリズムに比べてより複雑でさまざまな解釈が可能ですが、とはいえ、必要な編集の度合いは、主にオーディオ素材の特性に依存します。たとえば、クリアな上音構成を持つシロフォンの音は、ディストーションのかかったギタートラックの音に比べて検出がより簡単です。これは、後者の場合一連の上音がより複雑であり、これらの音を正しい音符に割り当てるのがより難しいためです。このような信号では、たとえば特に目立つ上音が、基音に属する要素としてではなく別個の音として解釈されることがあります。この間違いを修正せず、後ほど手動で基音はそのままで上音のピッチだけをずらすと、2つの要素が調和しなくなり、不自然なサウンドになります。

この例を見れば明らかです。多くの場合、Melodyneは実際に演奏された音を知ることができないため、検出結果の正誤を判断することができません。そのため、ノートアサインメントモードで表示されているノートが実際に演奏された音と一致しているかどうかを確認します。その利点は、編集を始めたときに分かります。こうしておけば、ノートエディターには正確なノートしか表示されず、最良のサウンドが得られます。

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が変化し、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。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

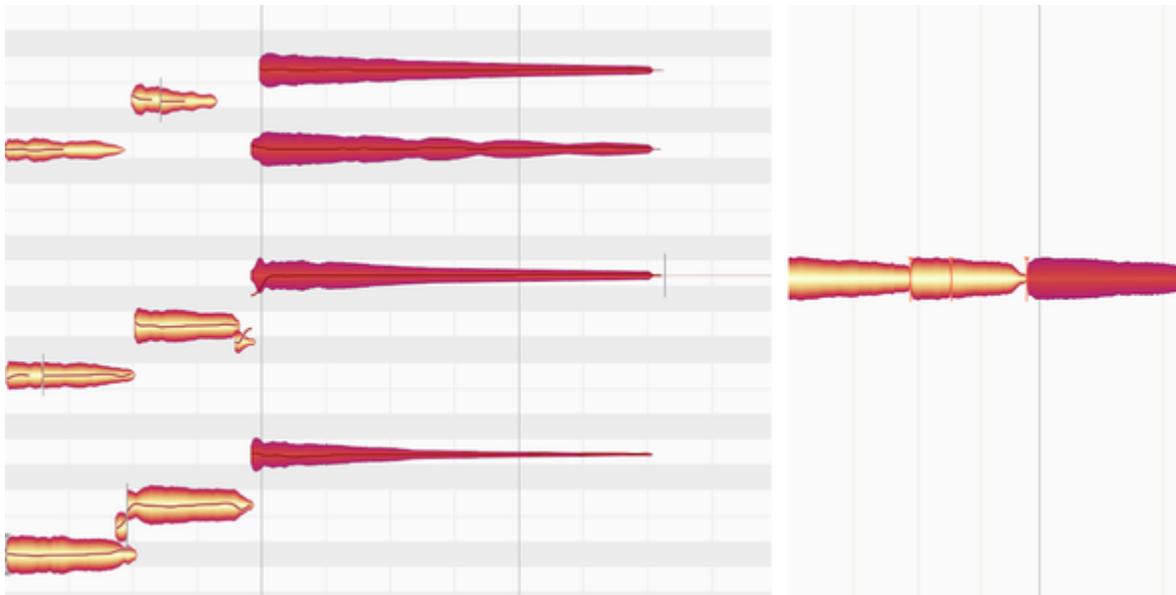
Melodyneの「blob」は音を示していますが、Melodyneは複数の種類の音を区別します。この違いを理解しておくことは、特にノートアサインモードで作業する場合、重要になります。

- 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

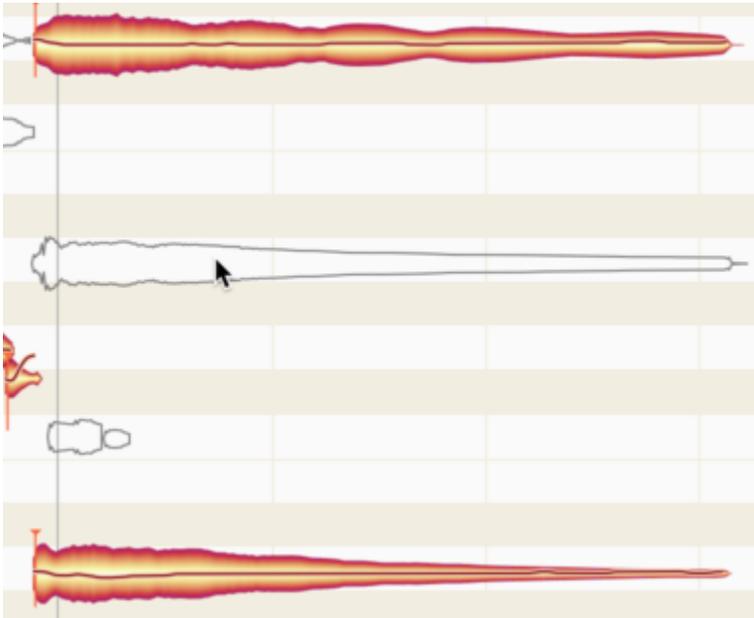
る楽器)向けにデザインされているためです。ポリフォニックアルゴリズム(ピアノやギターなど、和音を鳴らしたり、同時に複数のメロディモチーフを演奏できる楽器向けにデザインされている)が選択されている場合、2つ以上のアクティブな音が可能となり、それぞれに割り当てられたblobで示されます。ただし、[パーカッシブ]または[ユニバーサル]アルゴリズムを使用してオーディオ素材を分析すると、和音に含まれる音すべてが1つのblobで示されます。上記の2アルゴリズムを使用する場合、blobは音符ではなく「一定の時間を切り取った」ものを示していると考えるとよいでしょう。違いを説明する例として、ここにギターコードを[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せん。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。

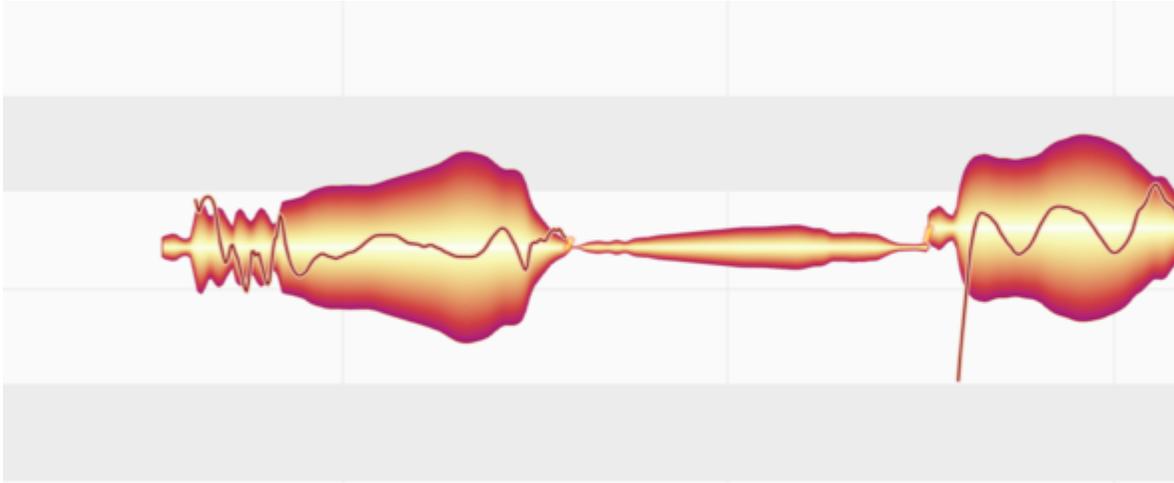
これをアクティブな音に変えることもできます。この操作はノートアサインモードでのみ可能ですので、内側が空洞のシルエットで示されるblobはノートアサインモードでのみ表示されます。通常の編集モードに戻ると、ディスプレイには中が空洞でないblob(アクティブな音)のみ表示されます。潜在的な音は、[メロディック]または[ポリフォニック]アルゴリズムでのみ生じます。

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徴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。

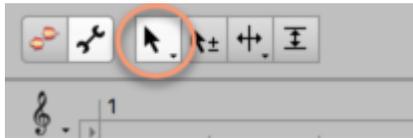
ノートアサイン用ツール

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わります。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。

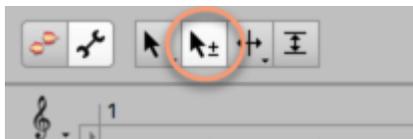


- blob下側では、メインツールは_アクティベーション_ツールとして機能します。
- blob上側では、メインツールは_ノート分割_ツールとして機能します。

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]、[パーカッシブ(ピッチ)]、ポリフォニックアルゴリズムのいずれか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。

ポリフォニック楽器の場合、このような潜在的な音は特に重要な役割を果たします。なぜなら、Melodyneでは時折、実際に演奏された音が上音として誤って認識され、塗りつぶされたblobとして表示されることがあるからです。ノートアサインモードの目的は基音のみが塗りつぶされたblobで表示させることなので、このような場合、まずこの塗りつぶされたblobをシルエットと置き換える(つまり該当する音を無効にする)必要があります。

逆のシチュエーションもあり得ます。演奏された音の音量が非常に小さいと、Melodyneはその音をそれより低い音の上音と勘違いし、シルエットで表示してしまいます。この場合、シルエットを塗りつぶされたblobと置き換える(つまり該当する音を有効にする)必要があります。

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。

塗りつぶされたblobをダブルクリックするとシルエットと置き換わり、該当の音が無効になったことを示します。この方法で音を無効にすると、もともとこの音に割り当てられていたスペクトルエネルギーが残りの(有効な)音に分散されます。そのため、演奏された音として誤って表示されていた上音を無効にすると、スペクトルエネルギーが本来あるべき音に正しく割り当てられます。

一定の時間範囲内で鳴っている音に該当するすべてのblobを無効にした場合、スペクトルエネルギーを割り当てる先がないため、無効になったblobに置き換わる無音の音が作成されます。1つの音しか鳴っていない場合もこれと同じ原理が適用されます。これは[メロディック]または[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムが使用されている場合は常に当てはまりますが、ポリフォニックアルゴリズムでも、メロディパッセージ(2つ以上の音が常に鳴っている状態ではない)では、無効にした音は自動的に無音の音に置き換えられます。

一定の時間範囲になっているすべての音を無効にする(無音の音を作成する)ことは、該当する楽器をその時間無音にするべきである(スコアに休符がある)場合にのみ意味を成します。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。これは、アルゴリズムインスペクターで[ロバストピッチカーブ]オプションがオンの場合に特に当てはまります。

ポリフォニックアルゴリズムの場合、新しい音高の検索をトリガーするにはblobを1オクターブほど下にドラッグする必要があります。現在の音の1オクターブ下に潜在的な音すべてが表示されます。

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。

アクティベーションツールでAltドラッグする

ポリフォニック素材の場合、Melodyneが考慮に入れるべき音高を指定することができます。たとえば、希望の音高へとblobをドラッグしたが(Melodyneがその音高を適切な音高だと判断しなかったため)音高が割り当てられなかった場合、Altキーをおしたままblobドラッグして独自にターゲットの音高に割り当てることができます。こうすることで、blobを強制的にストレートなピッチカーブで配置することができます。

Altキーを押したままだと、ポリフォニックアルゴリズムの場合にもblobを上下どちらの方向にもドラッグできます。

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かすと、ノート内でのピッチカーブの新規検索が自動で実行されますが、これは、いずれかのモノフォニックアルゴリズムが選択されている場合にのみ実行されます。

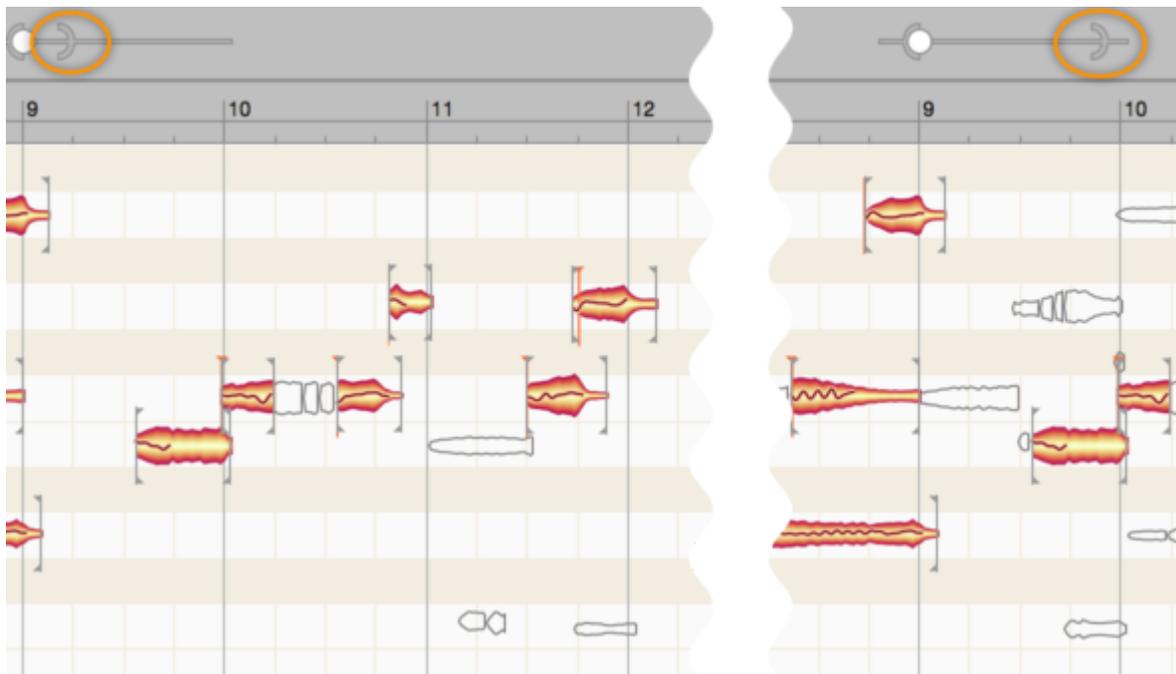
新規検索の実行中、Melodyneによりノートのピッチセンターが再計算されます。これは、blobをわずかに動かしてほぼ直後に元の位置にほぼすぐに戻した場合にも起こります。たとえば、アルゴリズムインスペクターで[ロバストピッチカーブ]オプションをオンまたはオフにした後にAltキーを押したままダブルクリックすることで、ピッチカーブの新規検索とピッチセンターの再計算をトリガーすることができます。

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。ノートアサインモードでのAlt-ダブルクリックが違いを生む唯一の状況は、アルゴリズムインスペクターの[ロバストピッチカーブ]オプションにチェックマークが入っているかどうかです。このオプションについて詳しくは [こちら](#) をご参照ください。

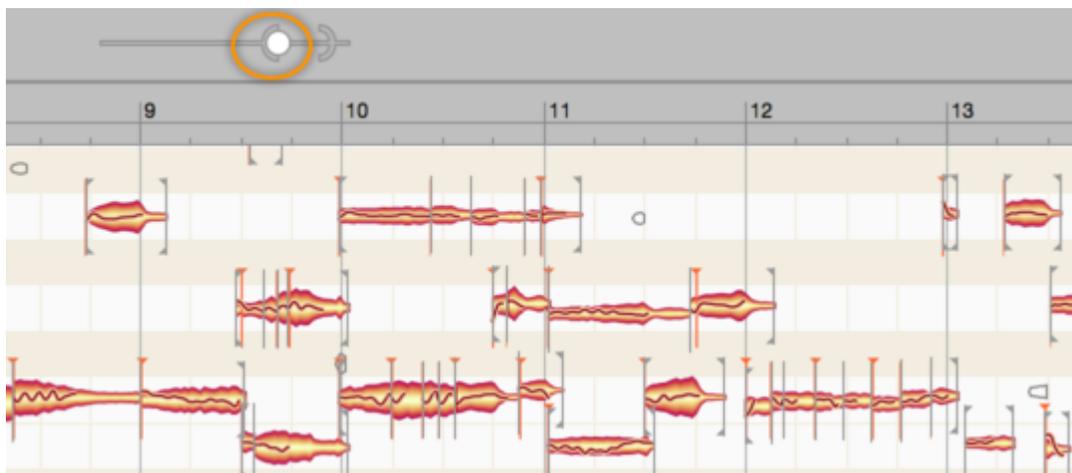
スライダーと「エネルギーイメージ」

ポリフォニックなオーディオ素材の検出結果を編集、メインまたはアクティベーションツールを選択している場合、ツールボックスの隣にスライダーが表示されます。このスライダーでは、潜在的なノートの表示数と、潜在的なノートから生じる実際のノートの数を設定できます。



スライダーの右側のインジケーター(丸括弧)を左へ動かすと、表示される潜在的なノートの数が減ります。右へドラッグすると、表示される潜在的な音の数が増えます。編集を行いたいノートがすべて表示され、有効なノートに切り替わるように設定を調整します。こうすることで、素材の概要がよりつかみやすくなります。

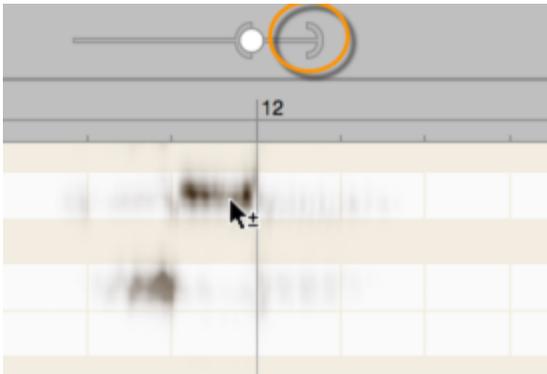
次に、左側のインジケーター(球)を一方から他方へドラッグします。左へドラッグすると、表示されている潜在的なノートが有効なノートへと変化する確率が下がり、結果として有効なノートの数が減ります。右へドラッグすると、確率が上がり、結果として有効なノートの数が増えます。



潜在的なノートの数以上に有効なノートを増やすことはできませんので、球を丸括弧を越えて右へと動かすことはできません。球と丸括弧がくっついた状態で右へと動かすと、表示される潜在的なノートと有効なノートへと変化する潜在的なノートの両方が同時に増えます。有効なノートの数と実際に演奏されたノートの数とが一致するよう、2つのインジケーターを調整します。その後、ノートを手動で個別に修正していきます。

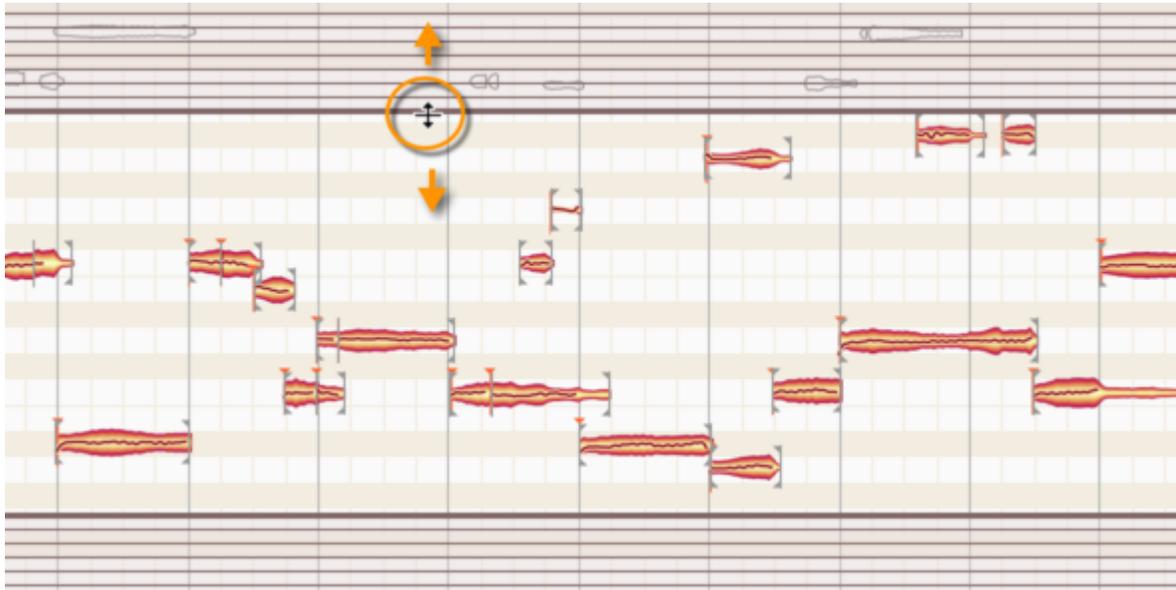
アドバイス:インジケーターを遠くに動かすと、Melodyneが行うべき処理量が増え、結果を表示するのに時間がかかります。アルゴリズムインスペクターを開き、[オーディオを分割]ヘディング下の[自動]の横にあるチェックマークをクリアして、この遅延を縮小することができます。これにより表示がスピードアップしますが、ノート間の信号成分の再分配の結果を聞きたい場合、点滅する[実行]ボタンをクリックするか、[自動]オプションをもう1回押します。

場合によっては、素材では聞こえているのに、その音が有効なノートとして検出されておらず、丸括弧を右端まで動かしても、その音が潜在的なノートとしても表示されないことがあります。このような場合、丸括弧を右端まで動かして(最大値に設定し)てから、足りないノートがあると思われるノートエディター上の位置へマウスポインタを置きます。すると、有効なノートとしても潜在的なノートとしても検出されなかった音が、マウスポインタのまわりに黒い影のような「エネルギーイメージ」として表示されます。この方法で足りない音を見つけたら、ダブルクリックして有効なノートへと変化させます。その後、さらにダブルクリックして、「潜在的な」ノートと「有効な」ノートとの間で状態を切り替えることができます。



ブラインド

特に、倍音を多く生成する楽器では、実際に再生した音よりもずっと高い(またはずっと低い)音が広帯域にわたって検出されることがあります。このような場合、「ブラインド」を使うと便利です。ブラインドは編集エリアの一番上と一番下に表示されます。表示されていない場合は、編集エリアを上下にスクロールすると表示されます。

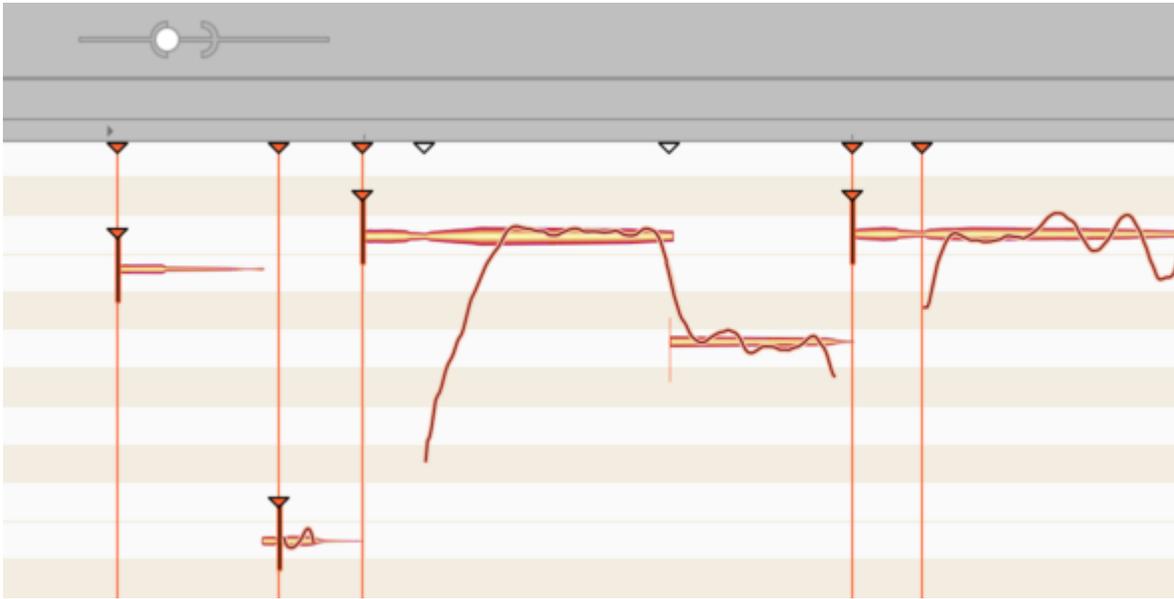


上側のブラインドは、下端をドラッグして上げ下げします。下側のブラインドは、上端をドラッグして上げ下げします。こうして、Melodyneがノートを配置する範囲を定めることができます。ブラインドの下に隠れているノートは、事前に手動で有効化しない限り、すべて自動的に無効化されます。しかし、ブラインドの下に隠れているノートも、「ブラインド越しに」オンとオフを切り替えることができます。ブラインドを範囲の目安として使用し、その後ノートの有効と無効を手動で切り替えて修正するとよいでしょう。

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。

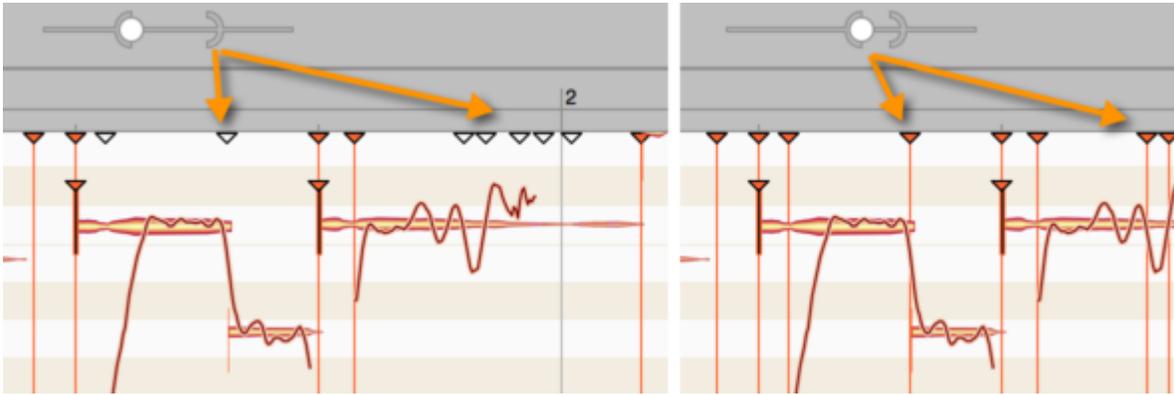
この垂直の線を「スタート位置ライン」と呼びます。それぞれのblobからタイムルーラーへと並行に伸びるこの線は、Melodyneにより識別されたオーディオファイル内の「音楽上のスタート位置」を示しています。「指定のスタート位置」は、一番上に反転した三角形が付いた短い垂直の線で示され、常にblobの先頭付近(だが必ずしも左端ではない)に表示されます。有効な場合、ノートの有効な音楽上のスタート位置であるとMelodyneが判断したものを示しています。音楽上のスタート位置は、ノート先頭の分離記号に一致する可能性があります。必ずしも一致する必要はありません。たとえば金管楽器では、各音は、息を吹き込んだ時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

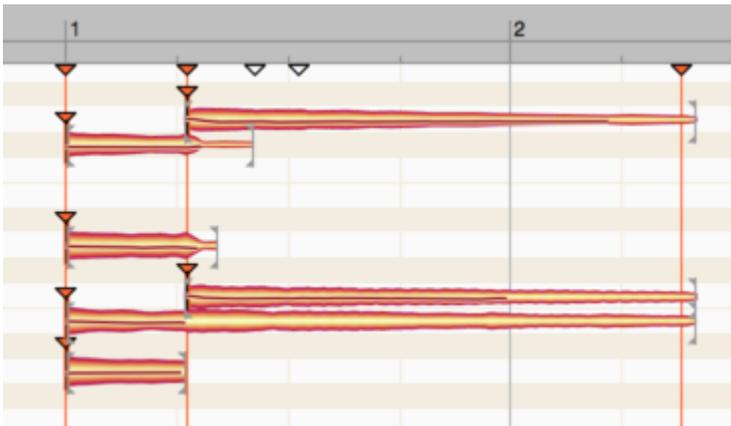
丸括弧と球の2つのスライダーインジケータはそれぞれ、潜在的なスタート位置に対するMelodyneの識別感度と、Melodyneがスタート位置をアクティブ状態に指定する見込みの度合いを設定します。設定は、結果として表示される三角形の総数と、赤で埋められた三角形のパーセンテージに反映されます。丸括弧をゆっくり右に動かすと、タイムルーラー下に表示される空洞の三角形(「潜在的な」スタート位置を示す)の数が増えていきます。これは、素材内のスタート位置の存在の可能性を推測するMelodyneの感度が上がっていることを反映しています。「可能性」なのは、追加されるラインは非表示のままであり、今のところblob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



タイムルーラ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。ルーラ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。

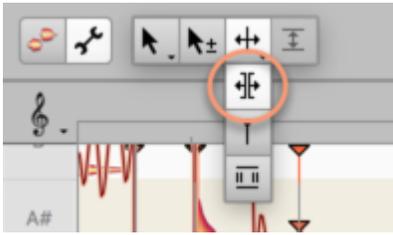
このインジケーターをドラッグして、スタート位置ラインを時間軸上で前後に移動できますが、Melodyneではほとんどの場合最適な位置が認識されるため、この操作が必要になることはほとんどありません。ただし、微調整が必要になる場合があります。試しにスタート位置ラインを左から右へ動かすとき、blobの先頭を超えると、(指定のスタート位置の存在を示す)逆三角形の付いた垂直線が表示されます。三角形はしばらくの間ラインを追い、ノートの減衰が始まると、音楽上のスタート位置の表示が意味をなさなくなるため消えます。



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。

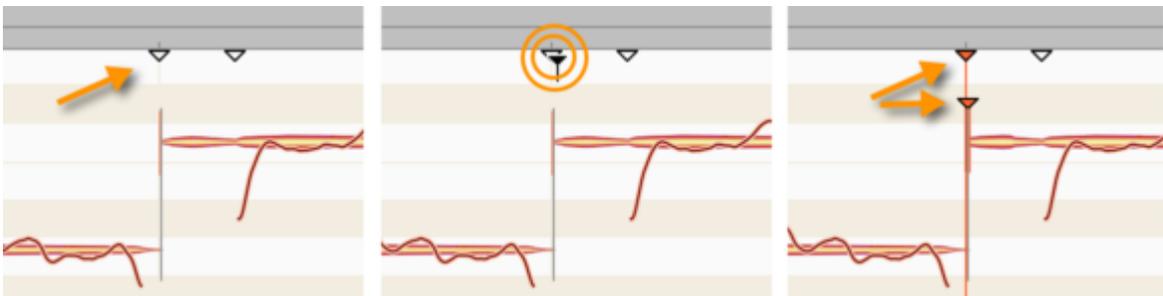
ノート分割ツールと分割タイプツール

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。また、ノートアサインメントモードで和音に実行した編集は、スタート位置ラインの磁石のような吸着特性により、サンプル精度で適用されます。通常の編集モードではこれは不可能です。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ー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。ポリフォニックな素材の場合、対応する位置に和音があると、この操作は和音を構成するすべての音に影響します。[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

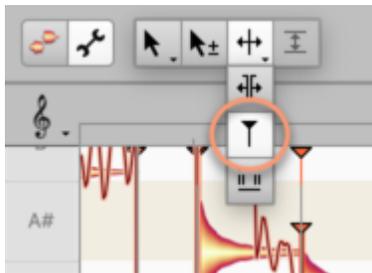
ることができます。その位置では、かなりのノイズ成分が聞こえます。このノイズが最も大音量になるところで、マウスボタンから指を離して、ダブルクリックしてスタート位置ラインを配置します。

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。

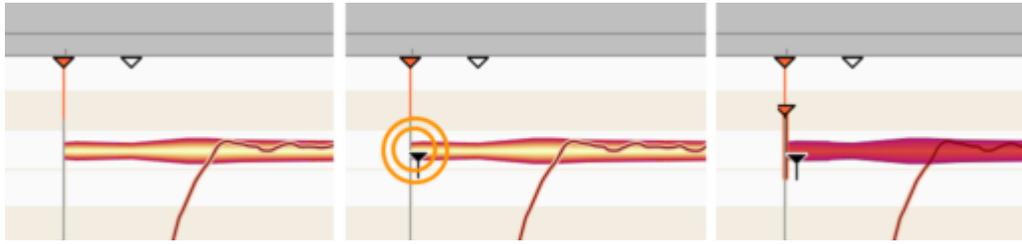
- **選択範囲を連続シーケンスに変換:** このコマンドでは、ハードな分割の間にある2つ以上の連続するノートから構成される選択範囲を、ソフトな分割の連続するシーケンスに変換できます。この操作はピッチの異なるノートでも可能で、メロディラインを集めてよりまとまりのある分かりやすい編集が行えます。
- **ノートの分割:** このコマンドは、Melodyneで指定されている位置でノートを自動分割します。ツールを使用して編集する前に歯擦音や息継ぎのノイズを分離するためにボーカルのパッセージで正確なカットを行う必要がある場合に便利です。
- **スタート位置ラインでノートを再分割:** このコマンドは、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

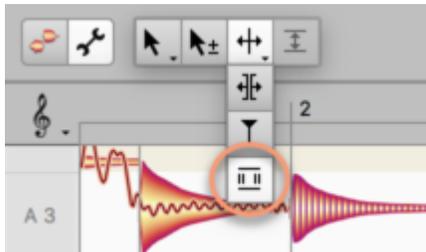


タイムルーラー下のスタート位置マーカのリージョン内でスタート位置ツールを動かすことで、スタート位置ツールでこれらを編集できます。ただし、一般的にはこの目的には上記のノート分割ツールを使用します。

歯擦音レンジツール

Melodyneは検出可能なピッチカーブのないサウンド要素すべてを「歯擦音」として定義します。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。さまざまなピッチツールが使用される場合、これらの要素は楽音要素とは異なって処理されます。ボーカルトラックの編集時に特に自然で優れた結果が得られます。Melodyneが歯擦音の存在を検出するには、[メロディック]または[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムのいずれかが有効である必要があります。

歯擦音とその範囲は自動で検出されされますが、必要であれば、歯擦音の境界を自由に再描画することができます。歯擦音レンジツールを使用してノートアサインモードで行えます。



このツールが選択されている場合、Melodyneにより検出された歯擦音の範囲は網掛け表示で表示されます。歯擦音はノートの冒頭および/または末尾にあります。このツールには以下の機能があります。

- 網掛け表示エリアの端をクリック&ドラッグして該当の歯擦音の範囲を拡張または縮小します。
- 網掛け表示エリアをダブルクリックすると削除されます。(これにより、Melodyneは該当の歯擦音をサウンドの他のすべての要素と同じように扱うようになります。これで、たとえば特殊効果として「S」に極端なピッチシフトを適用することができます。)ダブルクリックの時点で複数のblobが選択されている場合、すべての歯擦音は同じように解除されます。
- 網掛けのないノート(または網掛けが削除されたノート)をダブルクリックすると、ノート内の歯擦音を検索されます。ノートに応じて、以下のいずれかの状態になります。

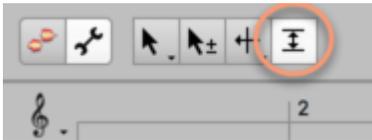
- Melodyneによりノートの冒頭およびまたは末尾に歯擦音を検出され、網掛けにその範囲が表示されます。場合(息継ぎなど)によってはblob全体が網掛け表示になることもあります。この場合、blobのどこをクリックしたかは関係ありません。前半分でも後半分でも結果は変わりません。これは、ダブルクリックでそこに含まれる歯擦音を無効にしている場合にのみ生じます。もう一度ダブルクリックすると、Melodyneが歯擦音を再検索します。

- blobが示すノートに歯擦音がない(Melodyneが歯擦音と見なすサウンド要素がない場合)けれど、歯擦音として処理したい場合、ダブルクリックにより歯擦音範囲を作成できます。もっと正確に言えば、ツールでblobの前半分をダブルクリックすると、歯擦音範囲がblobの冒頭からクリックした位置まで伸びます。blobの後半分(右側)をダブルクリックすると、歯擦音範囲がクリックした位置からblobの末尾まで伸びます。両方を行うこともできます。blobの冒頭に歯擦音範囲を作成してから別のblobの末尾に作成することも、逆も行えます。

アドバイス:網掛け表示エリアの境界を音で確かめるには、アルゴリズムインスペクターの[歯擦音]プレビューコントロールを使用します。完全右の設定では、ノートの網掛け表示部分のみが聞こえます。完全左では、網掛け表示のないblob部分のみ聞こえます。

エネルギー分配ツール

このツールは、ポリフォニックサステインとポリフォニックディケイのアルゴリズムでのみ使用できます。同時に鳴っている複数の音の間での特定のサウンド要素の分配を調整します。

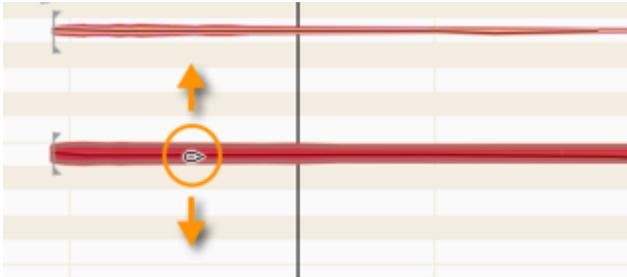


和音や特定の音程(オクターブなど)の場合、2つ以上の基音が同一の上音を共有していることがあるため、Melodyneは、該当するノート間でこれを共有せざるを得ません。そのため、結果の分配が好ましいものにならない場合がありますが、その場合次のような操作で影響を与えることができます。(他の基音のエネルギーを代償に)ある基音により多くのエネルギーを割り当てることで、その基音の倍音成分を補強し、より明るく突出したサウンドにすることができます。逆に、(他の基音に適用するために)ある基音からエネルギーの一部を奪うこともできます。この方法で、さまざまな音の音色を調整し、最適なバランスを実現することができます。

このツールは、その性質上、同時に鳴っている2つ以上の音がポリフォニックな素材内で検出されており、そのいずれかが編集されている場合にのみ効果を持ちます。また、分配可能なエネルギーは問題となる位置に存在しており、問題となるblobに対して使用できます。このツールで、ある程度まで希望の値を入力します。達成の方法と程度は、オーディオ素材により異なります。

極端なケースでは、このツールは何の効果ももたらしません。たとえば、同時に鳴る2つの音があり、高い方の音が低い方の音の上音内に表示されない場合(この例が該当するかどうかは、アクティベーションツールを使用して上音を表示させると分かります)、これら2つの音には共通のエネルギーがないため、分配ツールを使用して再配置することができません。このような場合、このツールは視覚的にも音的にも効果をもたらしません。

このツールを使用してblobをクリックして上にドラッグするとエネルギーの分配量が増え、下にドラッグすると分配量が減ります。



ノートインスペクター

通常の編集モードの場合同様、ノートアサインメントモードのノートインスペクターは選択されているノート进行调整しますが、表示されるパラメーターが異なります。



ピッチ: 3つのフィールドは編集モードのフィールドに対応しており、i)最も近い半音階音、ii)そこからの偏差(セント単位)、iii)相当する周波数(ヘルツ単位)を表示します。これらのフィールドに値を入力することはできませんが、blobが別のピッチに割り当てられる(オクターブエラーを修正するなど)とフィールドの内容が更新されます。

エネルギー分配: インスペクターフィールドには、エネルギー分配ツールで行った変更が反映されるほか、値を直接入力することもできます。

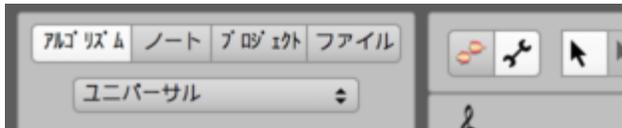
ハードな分割: このフィールドの状態は、分割タイプツールで行った変更またはボックスにチェックマークを入れるかチェックマークを消すことで決まります。このボックスは、選択されているノートと隣り合うノートの間にソフトな分割が存在している場合にのみチェックマークを入れることができます。

スタート位置: このフィールドの状態は、スタート位置ツールで行った変更またはボックスにチェックマークを入れるかチェックマークを消すことで決まります。対応するツール同様、選択されているノートをスタート位置ラインにくっつけたり離したりできます。

アルゴリズムインスペクター

ノートアサインモードのアルゴリズムインスペクターは、編集されるオーディオ素材に合わせて選択されているアルゴリズムの動作を調整および最適化できる複数のオプションを提供します。

ノートアサインメントモードが有効な場合、アルゴリズムインスペクターが情報パネルに表示されます。



アルゴリズム: 一番上のポップアップボタンに現在のアルゴリズムが表示されます。メニューが表示された状態であれば、リストから別のアルゴリズムを選択できます。選択すると、新規分析が実行されます。警告: アルゴリズムを切り替えると、それ以前にオーディオソースになされた編集はすべて失われます。そのため、最適なアルゴリズムが選択されているかを確認すること、また最適なアルゴリズムが選択されていない場合、分析の修正やノートの編集を行う前に適切なアルゴリズムを選択することを習慣にしてください。

プレビューパラメーター

プレビューセクションには、検出の編集とアルゴリズムパラメーターの微調整をアシストする以下のような重要なオプションがあります。



シンセ: ノートアサインメントモードでの目的は、表示されているノートが実際に演奏されたノートと一致しているかどうかを確認することです。しかし、ノートアサインメントモードでは編集しようとしているオーディオファイルのオリジナルのサウンドが聞こえ、blobの編集には可聴の影響はないため、検出結果の確認は視覚に頼るしかありません。モニタリングシンセが活躍するのはこのような場合です。シンセトーンジェネレーターを使用して、モニタリングシンセはblobを表示されているとおりに再生します。これにより、目と耳で確認できるようになります。シンセのオンとオフは、「Z」アイコンをクリックして切り替えられます。ボリュームをコントロールするには、上下にドラッグします。

モニタリングシンセは、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には使用できません。

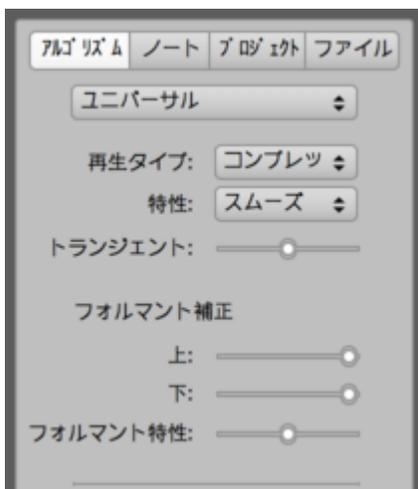
テンポ、ピッチ、フォルマント: これら3つのプレビューコントロールでは、これらのパラメーターに加えられた変更をシミュレートし、現在のアルゴリズム設定への効果を確認できます。たとえば、アルゴリズムインスペクターでフォルマント特性を変更したとします。この変更は、通常の編集モードでフォルマントをずらさない限り効果を持ちません。なぜなら、ノートアサインメントモードでは、オーディオファイルをオリジナルの状態で聞いているだけだからです。そのため、このような場合、ノートアサインメントモードを終了し、通常の編集モードでフォルマントをずらしてから、必要に応じて再びノートアサインメントモードに戻り、フォルマント特性を再び調整することになります。プレビューコントロールなら、この操作の必要がなくなります。ノートアサインメントモードを終了しなくても、フォルマントコントロールをオンにして、特性スライダーを操作してその効果を試すことができます。テンポとピッチの各コントロールもほぼ同様に動作します。これら3種のプレビューコントロールの値は一時的にのみ適用され、ノートアサインメントモードを終了するたびにリセットされます。

注:シンセが使用されている場合、ピッチとフォルマントのコントロールは同時使用できないため灰色表示となります。

歯擦音: このコントロールでは、歯擦音バランスツールの効果をシミュレートできます。これは、該当する歯擦音の先頭と末尾がどこなのかを聞くことができるため、ノートアサインモードで歯擦音の範囲を変更したい場合に便利です。歯擦音プレビューコントロールスライダーが完全右の場合、歯擦音のみが聞こえます。完全左の場合、歯擦音_以外_のすべてが聞こえます。楽音ゾーンに歯擦音が、あるいは歯擦音ゾーンに楽音が聞こえる場合、歯擦音範囲の境界の線引きが完璧でないことを意味します。

アルゴリズムパラメーター

アルゴリズムインスペクターの他のパラメーターはアルゴリズムの動作に関連しており、オーディオソース全体に対して微調整できます。



再生タイプ:* Melodyneはオーディオの再生に2つの異なる処理を適用します。[メロディック]アルゴリズムは再生タイプ[トータル]を、他のアルゴリズムは[コンプレックス]をそれぞれ標準で使用します。一般的にはこれらの選択肢が最も優れた結果をもたらしますが、希望に応じて変更することもできます。

違いは、タイムストレッチを実行する際(とノートを上にもトランスポートする際)に最も顕著に表れます。ピッチがはっきりしている素材では、[トータル]オプションを選択する方が一般的には良好な結果が得られます。ノートのピッチがはっきりしておらず、ノイズ成分が多い素材の場合、[コンプレックス]オプションを選択する方が一般的には良好な結果が得られます。素材が上記2種類に当てはまらない場合、2種類の再生タイプ両方を試すのが一番です。テンポとピッチのプレビューコントロールを使用して、どちらの再生タイプがニーズに合っているかを確認します。[トータル]が選択されている場合、下で説明している[特性]、[トランジェント]、[フォルマント特性]パラメーターは使用できず、灰色表示にあります。

アドバイス:再生タイプ[トータル]には、バリエーションとして[トータル (高)]もあります。ソプラノや非常にピッチの高いメロディ楽器(ピッコロなど)を扱う場合、[トータル]の代わりに[トータル (高)]を選択すると、音質を向上させることができます。ただし、通常の音域の声や楽器には[トータル (高)]は向かないため、このような場合には選択しないことをおすすめします。

特性: このポップアップボタンでは、よりスムーズまたはよりクリスピーな再生の間で選択できます。[クリスピー]を選択した場合、より小さなプロセッシング単位が使用され、信号内のすばやい音の動きをよりクリアに再現できます。この設定は、パーカッシブなサウンドや、すばやい音の変化が含まれる素材により適しています。ソフトでサステインするサウンドの場合、この設定だと落ち着いたサウンドになることがあります。これを防ぐには、[スムーズ]を選択します。より大きなプロセッシング単位が選択され、スムーズでゆっくりとした音の動きの再現に適しています。

トランジェント: このパラメーターは、[ユニバーサル]および[パーカッシブ]アルゴリズムの場合にのみ使用できます。再生中の信号のトランジェントの扱いを指定します。スライダーを右端([パーカッシブ]アルゴリズムの場合のデフォルト位置)に移動すると、トランジェントはよりクリアかつ正確になります。スライダーを左に動かすにつれて、トランジェントはソフトになります。デフォルトでは、[ユニバーサル]アルゴリズムが選択されており、スライダーは中央に置かれています。いろんな設定を試し、素材に合わせて最適な設定を見つけましょう。

フォルマント補正上/下: Melodyneでノートをトランスポートすると、フォルマントが自動修正され、たとえばボーカルの場合に生じがちな「ミッキーマウス効果」を防ぐことができます。ノートを1全音分上にトランスポートすると、Melodyneはフォルマントを修正し、オリジナルの音色を維持します。人間の声の場合、一般的にこれが望まれる結果ですが、アコースティックギターの場合、状況は異なるかもしれません。フォルマントが基音と並行してトランスポートされる方が、つまり、自動補正されない方が、魅力が加わることもあります。

そのような理由から、フォルマント上/下スライダーは、上向き/下向きのトランスポートに対して個別に自動フォルマント補正の度合いを設定できるよう用意されています。スライダーを完全右にすると、100%のフォルマント補正が適用されます。完全左にすると、自動フォルマント補正はまったく適用されません。通常の編集モードに戻ると、ノートエディターで1つまたは複数のノートのフォルマントをシフトするまたはシフトしていた場合のみこれらのパラメーターの効果が聞こえます。この効果をノートアサインモードでシミュレートおよび検証するに

は、アルゴリズムインスペクターのプレビューセクションにあるピッチコントローラーを使用します。これに対する現在の値が正の場合、[上]スライダーの効果をプレビューできます。現在の値が負の場合、[下]スライダーの効果が聞こえます。

フォルマント特性: フォルマントがシフトしている場合、このスライダーは周波数範囲内の重み付けを変化させ、シフトしているフォルマントのサウンドを変化させます。さまざまな設定を試し、どの設定が素材に最も適しているかを確認します。このパラメーターには、ノートエディターでノートをトランスポートしたのではない限り、通常の編集モードに戻っても可聴の効果はありません。この効果をノートアサインモードでシミュレートおよび検証するには、アルゴリズムインスペクターのプレビューセクションにあるフォルマントコントローラーを使用します。

[フォルマントセンター]パラメーターは、[ユニバーサル]または[パーカッシブ]アルゴリズムにのみ関連しますが、それはこれら2つのアルゴリズムが有効な場合、blobは音高で分類されず、そのためフォルマントセンターは自動設定されないためです。フォルマントセンターは音高自体に由来するため、[メロディック]、[ポリフォニック]、[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムのいずれかが選択されている場合、このコントロールは灰色表示になります。

歯擦音処理、ロバストピッチカーブ、オーディオを分割

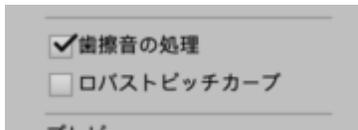
歯擦音処理 [メロディック]アルゴリズムは録音内の「歯擦音」(その定義については以下参照)を検出します。ここには、「s」、「z」、「sh」、「zh」などの摩擦子音と子音二重音字、「t」や「k」などの子音、ボーカリストの息継ぎの音などが含まれます。Melodyne 5でピッチ補正やタイミング補正などを行う場合、これらはサウンドの他の成分とは異なる方法で処理され、結果として編集後のサウンドがより自然なものになります。歯擦音に特別な処理を施さないようにするには、[歯擦音処理]のチェックマークをクリアします。

ボーカルでは歯擦音処理の使用が理想的であることに異議はありませんが、モノフォニック楽器でも同じことが言えるかといえば、それはケースバイケースです。たとえばベースギターの場合、音の立ち上がり部分が歯擦音として識別されるため、初めてメロディやタイミングに修正を加える際は、結果に慎重に耳を傾けて判断する必要があります。思うような結果が得られない場合、[歯擦音処理]のチェックマークをクリアしましょう。

デフォルトでは、[歯擦音処理]は[メロディック]アルゴリズムが選択されている場合は常にオン、[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はオフになっています。その他のアルゴリズムでは、[歯擦音処理]は使用できないため、コントロールは灰色表示になります。

注:古い(Melodyne 4以前の)プロジェクトを開いた場合、ボーカルトラックの[歯擦音処理]オプションにはチェックマークが入っていません。これは、すでにボーカルの処理が完了しているかもしれず、そうであればプロジェクトが以前と全く同じように聞こえることをユーザーが望むだろうとの配慮から来ています。該当する場合は、[歯擦音処理]をオフのままにしておきましょう。

一方、開いたプロジェクトでMelodyne 5の新機能を利用したい場合は、[歯擦音処理]をオンにしてください。



ロバストピッチカーブ: [メロディック]または[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムの場合、高解像度でピッチカーブが検出されます。これは、ボーカルの場合に特に有益で、イントネーションの詳細なコントロールが可能となり、ピッチツールで最適な音質を提供することができるようになります。

ただし、一部の録音では、高解像度が逆効果を生むこともあります。特に、良好とは言えない録音環境(反響しすぎる室内など)で演奏されたモノフォニック楽器や、構造により多声になる仕組みを持つモノフォニック楽器の場合です。

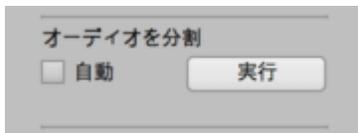
この例としては、エレクトリックアップライトベースや、周波数変調シンセサイザーのサウンドなどがあります。また、低音を響かせるロックシンガー(男性の場合が多い)でも同じことが起こることがあります。ピッチツールがノイズをもたらす場合、[ロバストピッチカーブ]をオンにするとよいでしょう。

ロバストピッチカーブをオンにしてもすぐには変化を感じませんが、ノートアサインモードでいずれかのツールを使用してノートを編集すると、このノートのピッチカーブが改めて検出され、解像度の比較的低い、安定した(ロバストな)カーブが提供されます。

ピッチカーブの再検出をトリガーする最も簡単な方法は、最初のアサインツールでAlt+ダブルクリックすることです。

[ポリフォニック]、[ユニバーサル]、[パーカッシブ]アルゴリズムではデフォルトがロバストカーブになっているため、このオプションは灰色表示になります。

オーディオを分割: オーディオソースの検出結果を編集する際、Melodyneはその処理をバックグラウンドで実行し、かなりのボリュームのデータをキャッシュからやりとりします。[オーディオを分割]オプションでは、この動作をコントロールできます。[自動]ボックスにチェックマークを入れると、変更を行うたびに、Melodyneで必要な計算すべてがすぐさま実行されます。これには、次のようなメリットがあります。プレビューコントロールを使用してアルゴリズム設定をテストするとき、Melodyneは最新のデータにアクセスし、すべては通常の編集モードの場合と同じように聞こえます。しかし、次のようなデメリットもあります。Melodyneにより処理が中断され、進捗インジケータが表示され、作業が一時的に中断されます。



プレビューコントロールは常に必要なわけではないので、[自動]チェックボックスのチェックをオフにして、このオプションでこの動作を変更できます。特定の編集操作の場合、必要な計算はすぐには実行されません。[実行]ボタンをクリックするか、ノートアサインモードを修了すると実行されます。このメリットは、ワークフローが中断されないことです。デメリットは、この場合プレビューコントロールは最新のデータにアクセスできないため、変更した内容が必ずしも反映されないことです。前回のデータと現在の状態の間に相違がある場合、[実行]ボタンが点滅して警告します。ボタンをクリックすると、Melodyneが未処理の計算すべてを実行し、データの総計を更新します。

メニューコマンドでノートアサインデータをロードする

インスペクター下の歯車をクリックすると、「互換ファイルからロード」コマンドが表示されます。このコマンドでは、現在のファイルに対して検出データを別のオーディオファイルからロードできます。これを行うには、2つの条件が満たされる必要があります。

- ファイルの長さが現在のターゲットファイルと全く同じであること。
- 現在のソング内の別トラックにファイルが存在していること。ハードディスクにあるだけでは十分ではなく、ハードディスクからソングに取り込まれている必要があります。

ここで、演奏間違いがあり、3つのトラックすべてを同時に修正したいとしましょう。修正をフェーズロックして最適な音質を保つには、3つすべてのトラックが同じ検出ファイルにアクセスしている必要があります。「互換ファイルからロード」コマンドが役立つのはこういった場面です。これは次の手順で行います。

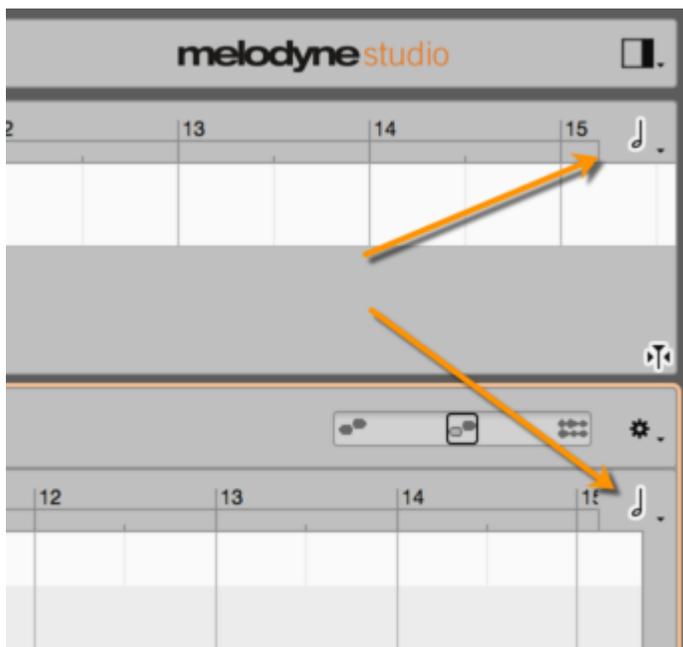
- トラックGTR_DIをノートアサインモードで確認し、必要に応じて検出を最適化します。
- 次に、ファイルGTR_SM57をノートアサインモードで開き、「互換ファイルからロード」コマンドを選択します。リストが表示され、GTR_DIとGTR_U87の2つのエントリが表示されます。先ほど最適化したトラック、GTR_DIを選択します。DI信号と全く同じ検出がSM57に対して表示されます。
- 次に、トラックGTR_U87に対して同じ手順に従い、DI検出ファイルをこのトラックにも割り当てます。
- ノートアサインモードを終了すると、通常の編集モードで3つすべてのトラックのギター演奏を同時に最適化できます。

マイク信号ではなくDI信号の検出の最適化から始めることを強くおすすめする理由は、DI信号のポリフォニック検出はたいてい初回から正しく、このアプローチを採ることでノートアサインモードで必要な作業が減るためです。一方、マイクは、アンプ設定や使用するペダルボードに応じて、歪んだ信号がキャプチャされてしまいがちで、最適化により長い時間がかかります。上記のトリック(DIトラックの検出データをマイクトラックのデータと置き換える)を使用することで、最も短い作業時間で最良の結果が得られます。

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隔)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。

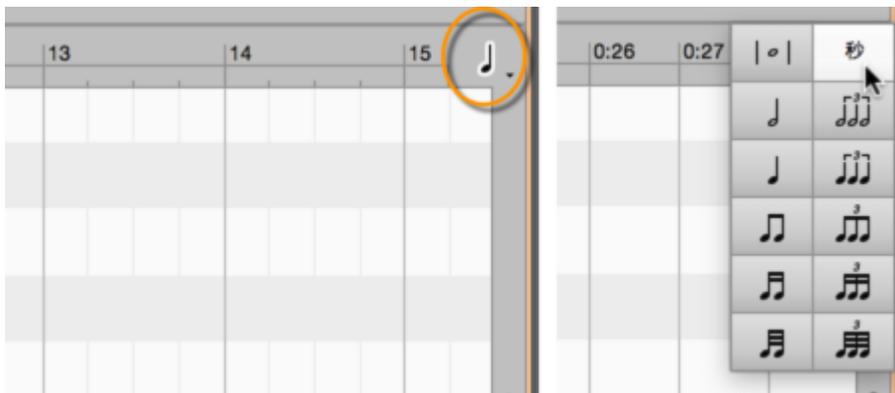
タイムグリッドを有効にする、設定する



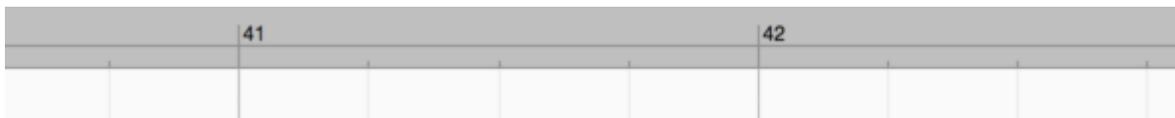
タイムグリッドを調整するには、メインメニューの[オプション] > [タイムグリッド設定]を選択するか、(ノートエディター右上の)音符アイコンをクリックしてここに表示されているポップアップメニューを開きます。

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。

すべてのMelodyneインスタンスに対して1つのコードトラック

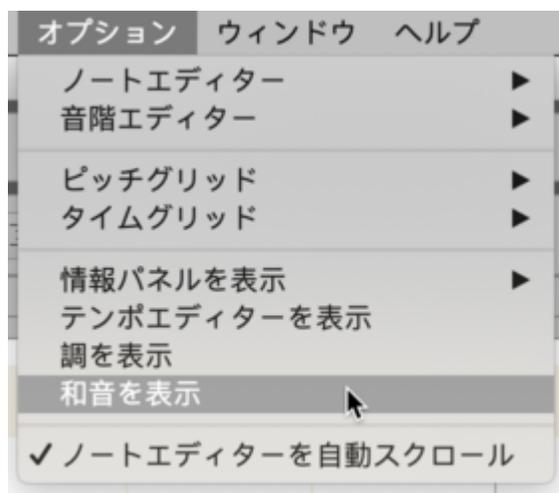
コードトラックは、開かれているMelodyneの全インスタンス、つまり各トラックに表示されます。そのため、各インストゥルメントにより演奏されるメロディラインやコードが異なっても、すべてのインストゥルメントに対して同じコードが表示されます。

つまり、コードトラックに表示されているのは、すべてのインストゥルメントを組み合わせた効果、ソングまた楽曲_全体_の倍音構造です。これを頭に入れた上で、任意のインストゥルメントによって任意のタイミングで演奏されたノートを分析し、ハーモニー全体との調和を確認することができます。

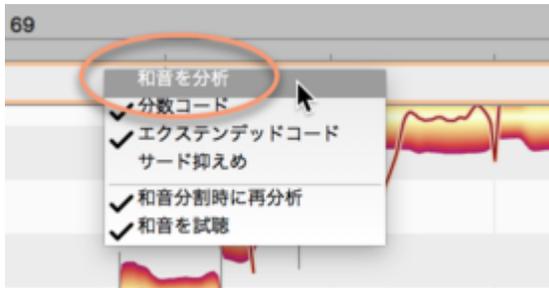
倍音分析をトリガーする

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到合わせられます。このため、コード分析の前に[テンポ]ダイアログで[プロジェクトテンポをファイルに適用]を選択しておきます。

[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。

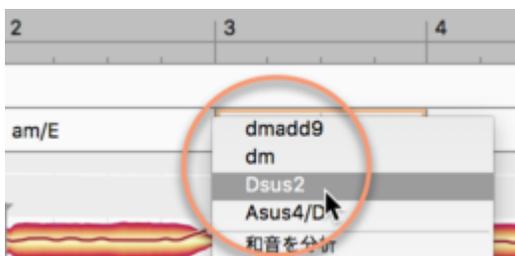
- 特定のコードだけを再分析する必要がある場合、該当するコードをコードトラックで選択してから[コードを分析]を選択します。
- 2つ以上のコードを選択するには、ShiftキーとCmdキーを使用します。
- あるキーをクリックしてからCmd+Aを押すとすべてのコードが選択されます。

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。

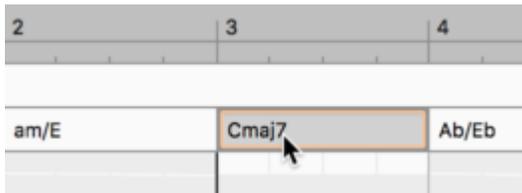
たとえば、C、E、G、Aから構成されるコードは、C6またはAm7として解釈されます。どちらも正しい解釈ですが、どれが最もふさわしいのかは、どのノートがどれくらい強調されているのかによります。たとえば、最高音が強くクリアなのか、それともほとんど聞こえない程度なのかといったことです。最も適切な解釈は、該当のパッセージの周辺のコードや、パッセージにおいて支配的なキーにも依存します。これらは内容にもよりますが、どちらをとるのかは、ユーザーのテイストと自由に委ねられています。そのため、Melodyneはあり得るすべての解釈を提示し、ユーザーに選択の余地を提供します。

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。

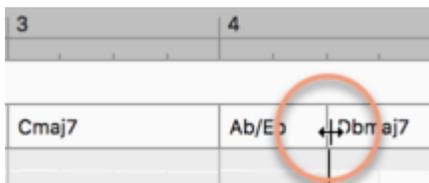


コードトラックのうち、コード記号が表示されていないエリアでは、適切な位置をダブルクリックしてタイプ入力することでコード記号を入力できます。

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

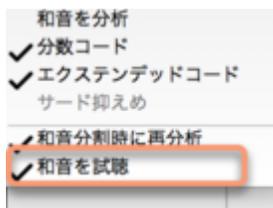
次のショートカットは、ノートエディターでのblobの選択と編集に使用されているものと同じで、表示されるコードをより迅速に入力、編集できます。必要に応じて、[環境設定]ダイアログでショートカットアサインを変更できます。

- 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。

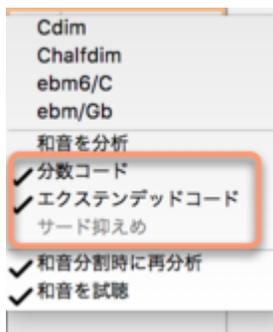
コード表記オプション

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を使用されており、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、データの入りに別の表記(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)にしる、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いにもかかわらず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。

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。

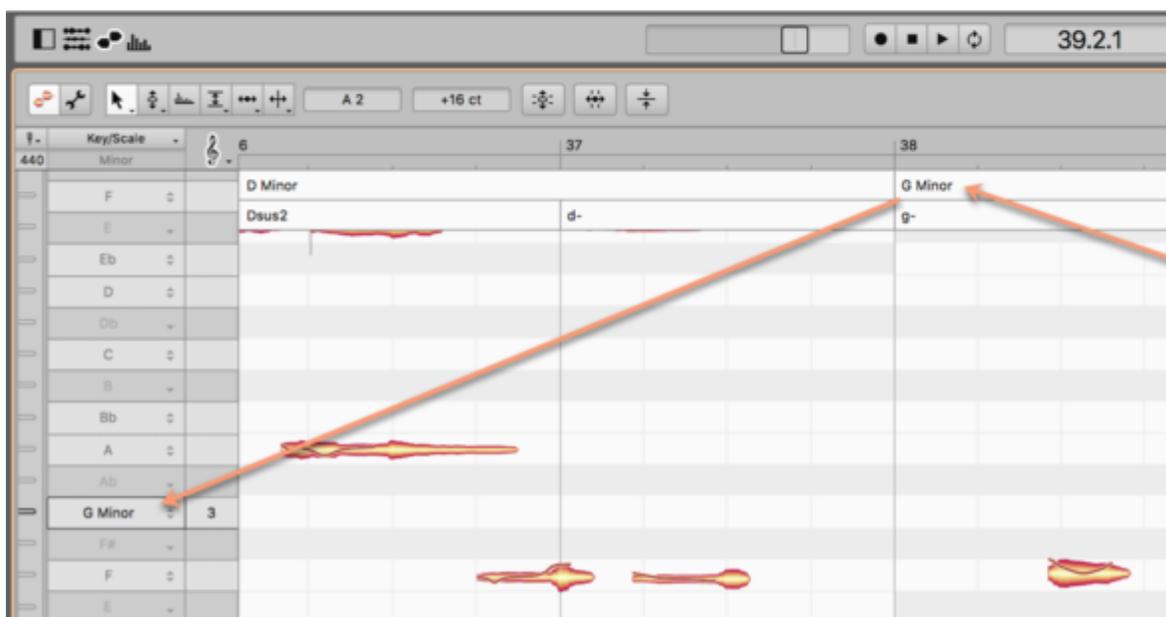
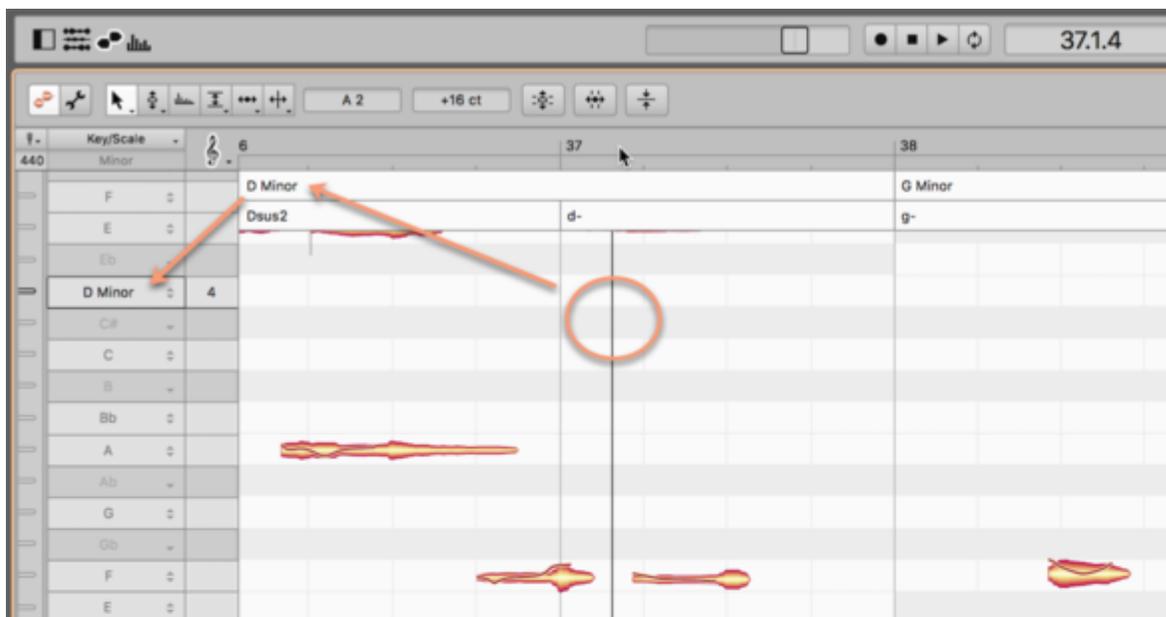


- 上半分では検出されたキーに対する代替選択肢が表示されます。
- キーを分析: キーの再検出が実行されます。
- 教会旋法: 教会旋法(ドリアン、フリジアンなど)を使用します。
- 音階を開く: 別ウィンドウが開き、キーを選択できます。

- 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。

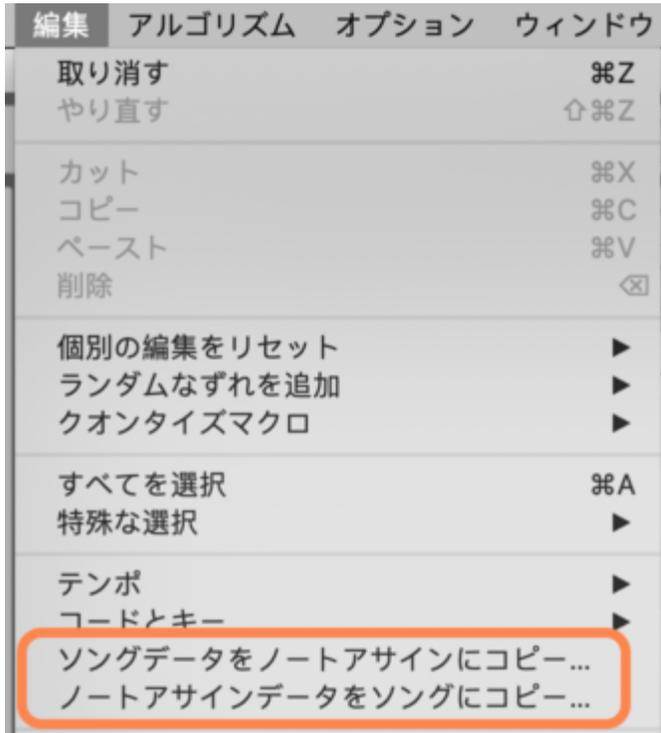


ノートアサインメントモードのコードとキー

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。注:[編集]>[コードトスケール]>[DAWキーを使用]オプションを有効にしている場合、ノートアサインモードでコードトラックの全機能を使用できます。ARA DAWからのコードトラックのリモートコントロールは、トラック編集モードとクリップ編集モードでのみ機能し、ノートアサインモードでは機能しません。

ノートアサインメントモードでは、アクティベーションツールを使用してblobに変更を加えてから新規分析を実行すると、コードが変化することがあります。

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」の場合があります。[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

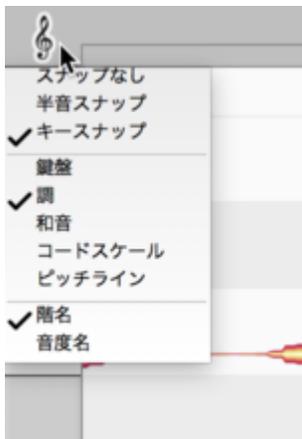
Melodyneでは、連続またはグリッドを使用して段階的にノートのピッチをずらすことができます。選択されているスナップモードで可能な場合、ノートはグリッドにより可能なピッチにのみ移動することができます。

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か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。お手持ちのループ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。

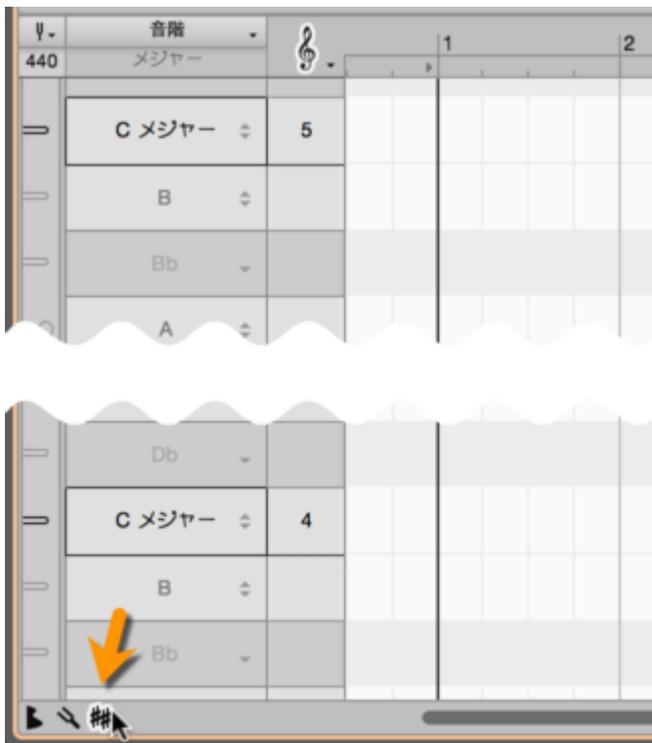
もちろん、この手順では、元のギターパート内では異なる2つのノートが、最終的に同じピッチになる場合もあります。これは、たとえば、元の録音にはメジャーセブンス(4音から成る)コードがあるのに、現在のソングには単なるメジャーまたはマイナー(3音から成る)コードしかない場合などに起こります。ただし、こういった問題は簡単に解決できます。2つのノートのうちの1つを選択し、手動で「自由な」白いノートへとドラッグします。または、ディスプレイ背景を[スケールノート]から[コードスケール]に切り替え得て合致するノートの選択肢を広げることができます。

一方、ボーカルパートを扱う場合、[コード]設定を便利だと思える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。

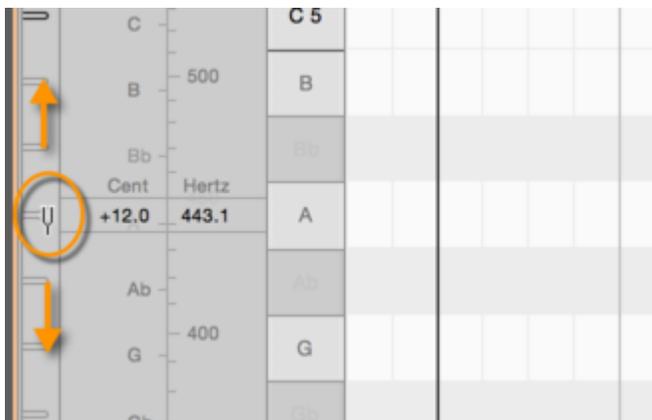
音階ルーラーと基準音高ルーラー

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。

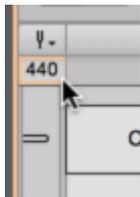


ルーラーのいずれかのマークを右クリックすると、小さなコンテキストメニューが開きます。いくつかのポインタが表示され、特定のチューニングにピッチグリッドをすばやく合わせることができます。



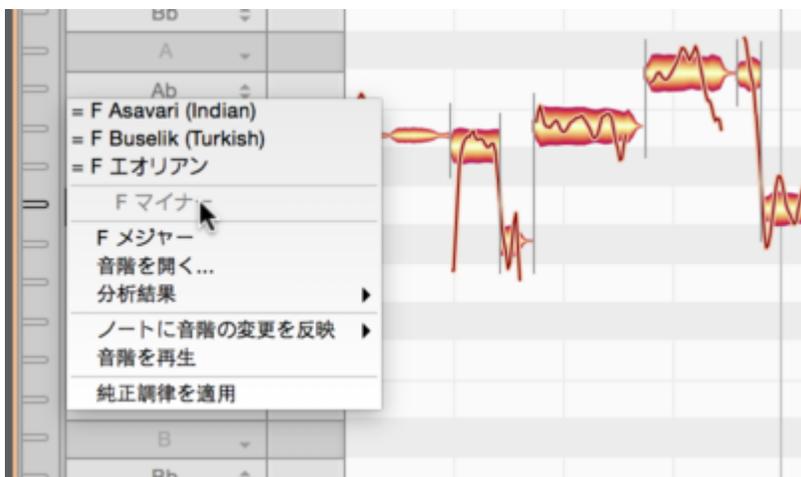
- 一番上には、選択されているノートの現在の周波数が表示されます。
- コンサート: 現代標準のコンサートピッチ(A = 440 Hz)に合わせたチューニングです。
- デフォルト: [環境設定]ダイアログで設定されているAの周波数に合わせたチューニングです。
- 検出結果: Melodyneによる音楽の分析結果に基づくオリジナルのチューニングです。
- デフォルトとして設定: 現在の値を新規ドキュメントのデフォルトのチューニングとして使用するよう設定し、[環境設定]ダイアログの値を調整します。

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の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。ご使用のDAWにコードトラックがあり、[編集]>[コードとスケール]>[DAWキーを使用]オプションを選択している場合、特定のオプション—関連する音階の選択やメジャーとマイナーの切り替えなど—はMelodyneで使用できなくなり、この場合DAWのディスプレイ内で設定を実行します。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。
- 純正調律を適用: 選択されているノートを微調整して純正律の原則を適用します。

ダイナミック純正律: 微妙な不協和音を排除し、平均律のノート間の干渉を防ぎます。これにより、リアルなオーケストラのようなよりスムーズなサウンドが得られます。「ダイナミック」純正律というのは、音程が純正なだけでなく、純正律により最も影響を受けているコードのノートが平均律のコードのノートのピッチにできるだけ近づくようピッチが微細にシフトするためです。たとえば、Melodyneは正しく調律されたCメジャーのコード(C ± 0 ct, E – 13 ct, G +2 ct)を6セント上に上げ、Eが平均律のコードから離れすぎないようにします。さらに、このノートの微調整は静的ではありませんが、現在の倍音内容により制御されます。そのため、時間領域でも、最適なチューニングが得られるよう動的になります。ダイナミック純正律は、複数(または全ての)トラックでノートを選択して純正律を適用する場合のように、マルチトラックの場合に特に効果的かつ耳に心地良いものになります。

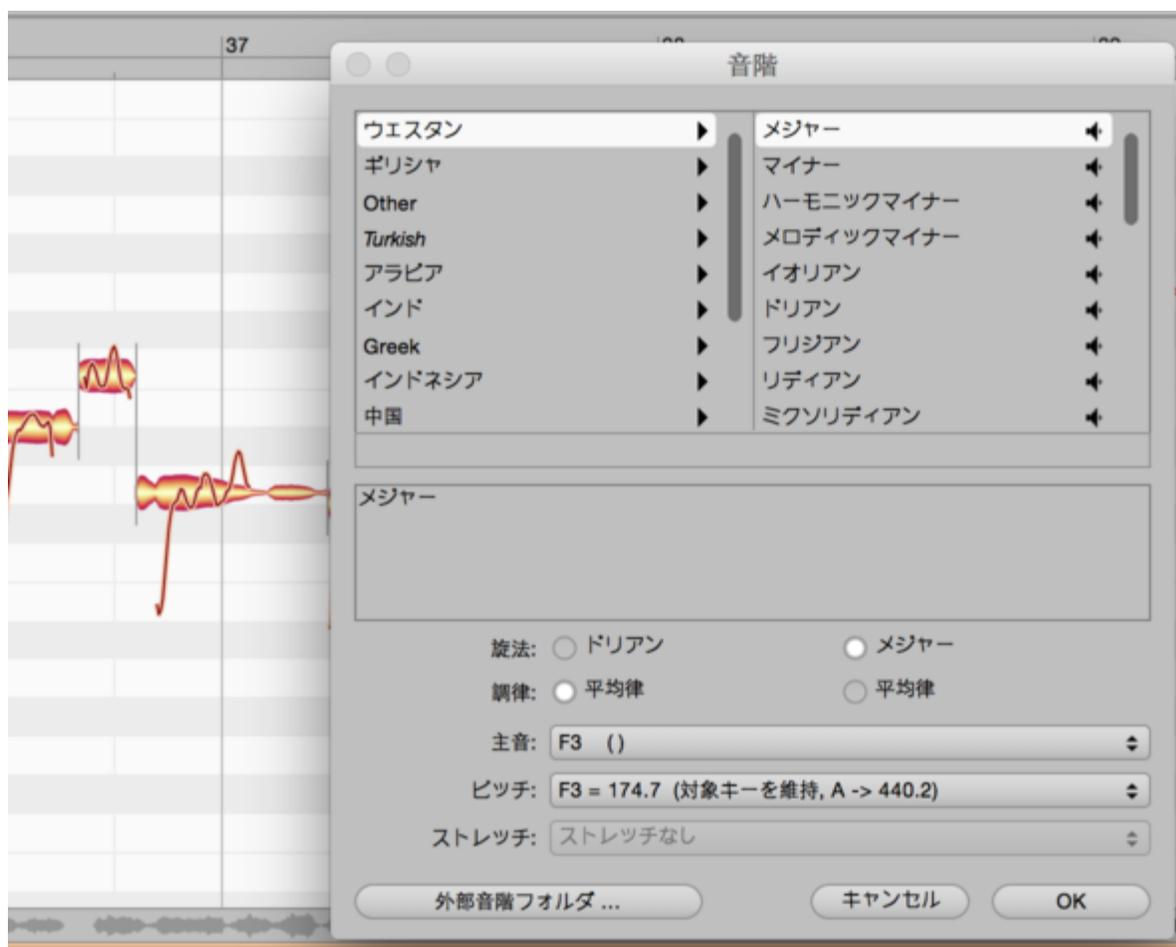
ヒント: 転送/ロード前に調を初期化: モノフォニックまたはポリフォニックなオーディオ素材では、Melodyneは調も検出します。しかし、短いメロディフレーズの場合、正しい検出を行うために必要な音符が足りず、検出さ

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。Melodyne studioスタンドアロンでは、現在のドキュメントのすべてのトラックにも適用されます。



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せん。

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。

音階を保存する

音階ウィンドウでは、多数の音階をすばやく簡単に試したり、既存の音階の要素と音階ウィンドウ内のプリセットの要素を組み合わせることができます。面白い組み合わせが見つかったら、保存して後から使用したいと思うかもしれません。その場合、[音階を別名で保存...]コマンドを使用します。独自の音階プリセットを保存し、音階ウィンドウで後からアクセスすることができます。音階ウィンドウによく似たウィンドウが開き、以下のオプションを設定できます。

- 名前: 音階の名前を入力できます。
- カテゴリ: 音階が属するカテゴリを選択します。新規カテゴリを作成するには、[新規フォルダ]をクリックします。
- 下のテキストフィールドでは、音階とともに保存されるコメントを入力することができます。
- ウィンドウの下部では、旋法と調律に名前を割り当てることができます。音階のすべての要素が常に音階と共に保存されます。ここにチェックマークを入れると、それ以降音階を開く際に音階のどの要素が関連するものと考えられるべきかを指定することができます。

音階を編集する

ピッチルーラーの隣に開く音階の拡張機能エリアには、音階の編集と新しい音階の作成の機能を使用できます。

音階の拡張機能を表示する

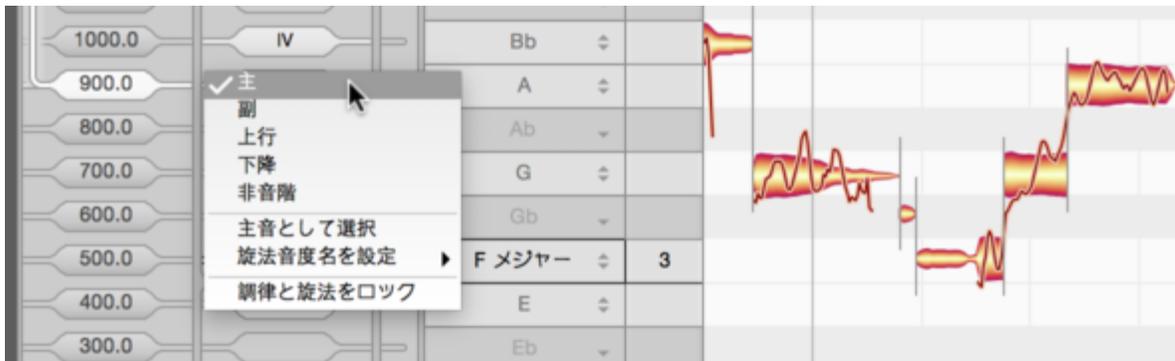
ピッチルーラー下の音叉アイコンをクリックし、拡張機能エリアを開きます。音階ルーラーと基準ピッチルーラーの左に、旋法と調律の2つのルーラーが表示されます。



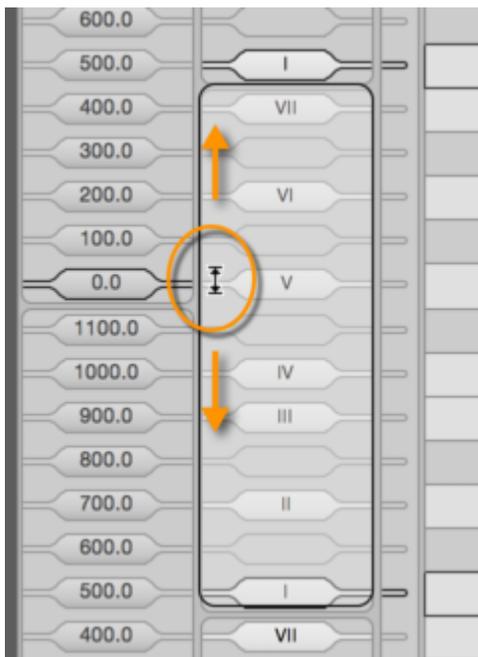
下で説明しているモードとチューニングまたは音程の設定オプションは、トラック編集モードまたはノートアサインモードでのみ選択可能で、クリップ編集モードでは選択できません。

旋法を編集する

このルーラーでは、音度とその使用について定義することができます。ご使用のDAWにコードトラックがあり、[編集]>[コードとスケール]>[DAWキーを使用]オプションを選択している場合、旋法ルーラーのコンテキストメニューのアイテムの一部または全てが灰色表示となります。これは、この場合該当の設定をDAWからコントロールしているためです。旋法ルーラーで音度を右クリックするとコンテキストメニューが表示され、以下の度に割り当てることができます。



- 主: 音階で常に使用される度です。
- 副: 必ずしもではありませんが音階で使用される可能性のある度です。
- 上行: 音階の上行形でのみ使用される度です。
- 下行: 音階の下行形でのみ使用される度です。上行と下行で異なるノートが使用される音階の最もわかりやすい例はメロディックマイナーです。
- 非音階: 音律により使用可能となつてはいるものの音階では使用されない度です。非音階の度はルーラーでは灰色表示となります。
- 主音として設定: 選択されているノートが音階の主音(第1音)になります。主音は黒い縁取り線で示されます。
- 旋法音度名を設定: 音階の度の表記方法を、ローマ数字、階名、スヴァラ(インド音名)から選択できます。いずれかの度をダブルクリックしてからタイプ入力することもできます。
- 調律と旋法をロック: マウスポインタをインジケータに置いて上下にドラッグすると、旋法を移調することができます。通常、移調は旋法の調律を考慮せず実行されます。



非平均律の音階(隣り合う度同士の間隔が一定ではなく異なる)の場合、旋法を慎重に移調しないと音階の度の比が崩れます。このようなことが予測される場合、[調律と旋法をロック]が自動的にオンになり、音階の度がまとまりとして動かされ、度同士の間隔が維持されます。この機能は、手動でオンとオフを切り替えることができます。

ルーラーの一番上のテキストボックス(「モード」の下)では、音階に名前を付けることができます。



音程を編集する

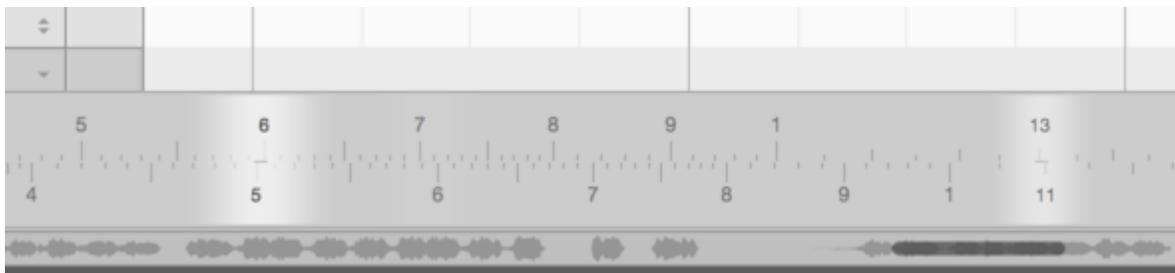
音階の度は音律で定義されます。それにより、各度の主音からの隔たりが決まります。この隔たりのことを「音程」と呼びます。絶対音高とは関係なく、音階内の度の隔たりの比を意味しています。

ルーラーには音程がセント単位で表示され、編集することができます。マウスを使って音程を上下にドラッグし変更することができます。



周波数比として表示される音程

また、音程を周波数比として定義することもできます。たとえば、1オクターブの音程は1:2となっています。これがこのルーラーの機能です。音程をクリックすると、画面の一番下に表示されます。ここには、最も関連性の高い(選択されている音程に最も近い)周波数比が表示されます。



強調表示の色が明るいほど、選択されている音程に近い比となっています。表示された比のいずれかをダブルクリックすると、ルーラーがオンになり、対象の音程のセント表示が選択に合わせて更新されます。

ルーラーの上半分をドラッグすると、比を任意の値に設定できます。ルーラー自体を移動するには、下半分をドラッグします。ルーラーの[すべて]にチェックマークを入れると、比があらかじめ選択されなくなり、現在の音程に近いすべての比が表示されます。

音程を定義する

ルーラー内の音程を右クリックすると、次のコンテキストメニューが表示されます。



- 選択範囲の上に音程を挿入: 選択されている音程の上に音程を挿入します。
- 音程を削除: 選択されている音程を削除します。
- 半音階的音程を挿入: 既存の音程に半音階的音程を追加します。
- 非音階的音程を削除: 音階に含まれない音程を削除します。
- 主音として設定: 選択されている音程を音階の主音に設定します。
- 割り当てられた階名: 新規の音程には、最も近い音の名前が付けられます。しかし、音楽的にはその上または下の音の名前を割り当てる方が都合がよい場合もあります。その場合、このエントリから別の名前を選択します。
- 調律を平均律に切り上げ/下げる: 平均律に合わせてすべての音程を調整します。
- ストレッチチューニング: 音階にストレッチチューニングを適用するためのウィンドウを開きます(詳しくは下をご覧ください)。
- ...に基づく新規音階を作成...: 新しい音階をいちから作成するためのウィンドウを開きます(詳しくは下をご覧ください)。
- 音程ディスプレイ: 選択されている音程を参照として表示し、循環ディスプレイを無効にし、ディスプレイ単位をセント、ヘルツ、トルココンマ(=1/53オクターブ)から選択します。これらのオプションは、音程のディスプレイにのみ影響します。
- 音程モニタリング: このオプションがオンの場合、音程を変更すると同時に結果を聞くことができます。

ルーラーの一番上のテキストボックスでは、音階の音律に名前を付けることができます。



Shiftキーを押したまま2つの音程間をクリックすると、マウスカーソルの位置に新しい音程を挿入できます。Shiftキーを押したまま既存の音程をダブルクリックすると削除できます。

独自の音階を作成する

音階をいちから作成するには、ルーラーの音程を右クリックしてからコンテキストメニューから[...に基づく新規音階を作成]を選択します。新しいウィンドウが開き、循環音階と被循環音階の間で選択できます。

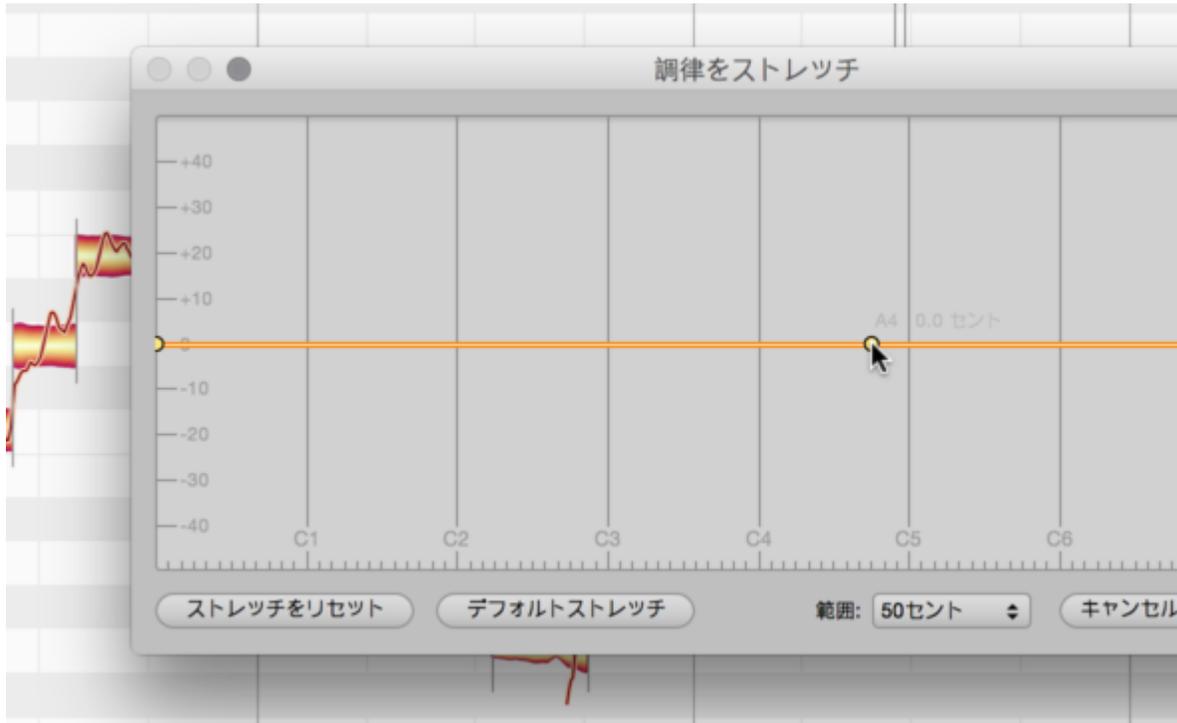


循環音階: 循環音階の場合、セント単位で循環のサイズを指定し、含まれる度の数を指定することができます。たとえば、オクターブごとに繰り返す音階では、循環サイズが1,200セントになります。循環サイズは「2/1」などの比として入力することもできます。

- 非循環音階: 隣り合うノート間の音程のサイズと、選択されている主音の上下の度の数を入力します。
- 音階名: テキストボックスに音階の名前を入力します。
- [OK]をクリックして終了すると、設定に従って音階が生成され、この音階が現在のドキュメントに対するグリッドに適用されます。現在の音階に戻るには、[キャンセル]をクリックして終了します。

ストレッチチューニングを使用する

アップライトピアノやグランドピアノでは、高音と低音の音程が強調されています。これを「ストレッチチューニング」といいます。Melodyneで平均律で作業をすると、ストレッチチューニングが失われてしまいます。これを防ぐには、ルーラーのコンテキストメニューから[ストレッチチューニング...]を選択してウィンドウを開き、ストレッチカーブを定義します。



グラフをダブルクリックするとハンドルが表示されます。このハンドルをドラッグしてカーブを調節します。ハンドルはダブルクリックすると削除されます。

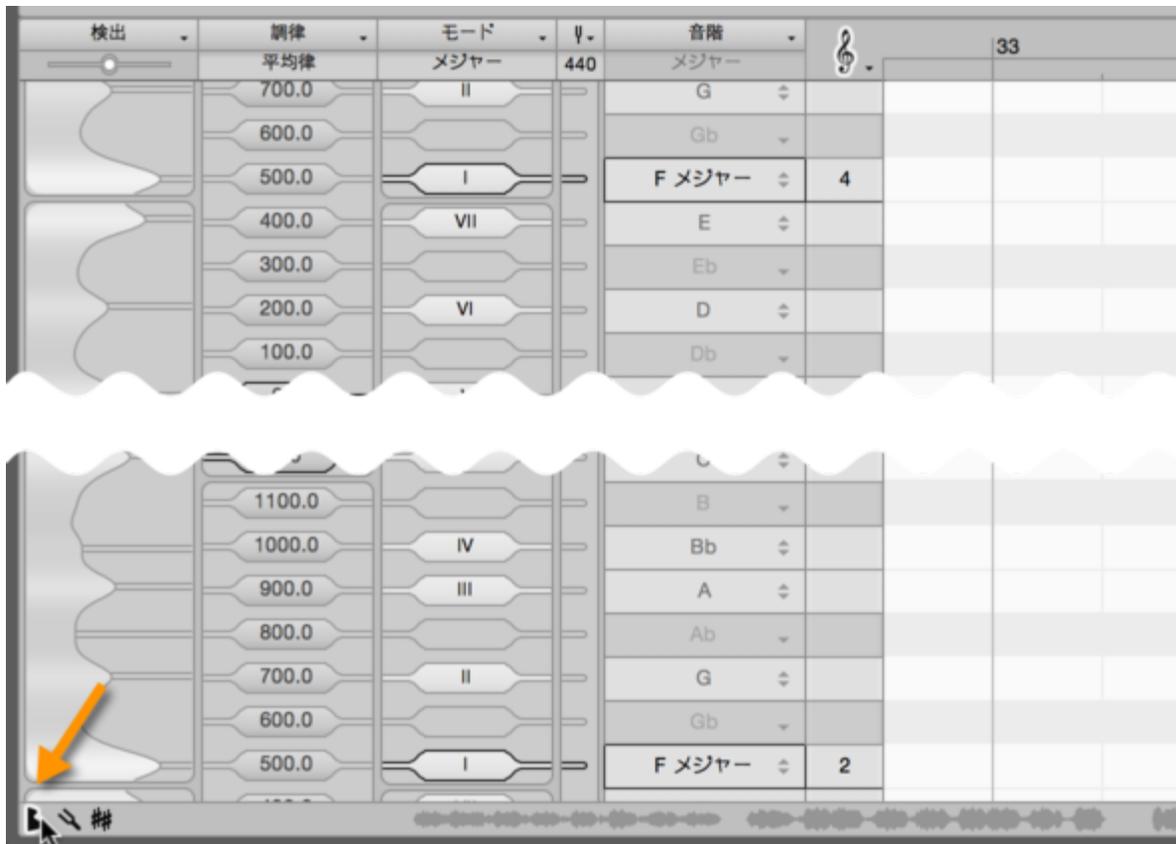
- 標準ストレッチ: このボタンをクリックすると、一般的なストレッチカーブが生成されます。カーブにはその後調整を加えることができます。
- ストレッチをリセット: カーブを元の形に戻します。
- ピッチ範囲: 最大偏差を設定し、カーブの垂直方向の範囲を設定します。
- [OK]で終了すると設定内容をカーブに適用し、[キャンセル]で終了すると変更が取り消されます。

音階を識別する

音階検出機能は、オーディオ素材に含まれる音程と音階の内容を分析します。分析結果が音階グリッドとして反映されます。抽出した音階は、編集、保存、および、別の素材に適用してある録音素材の特性を別の素材に移すことができます。

音階検出機能を表示して感度を調整する

ピッチルーラー下の3つの矢印のうち一番左のアイコンをクリックします。ピッチルーラーの左の「引き出し」が完全に開きます。



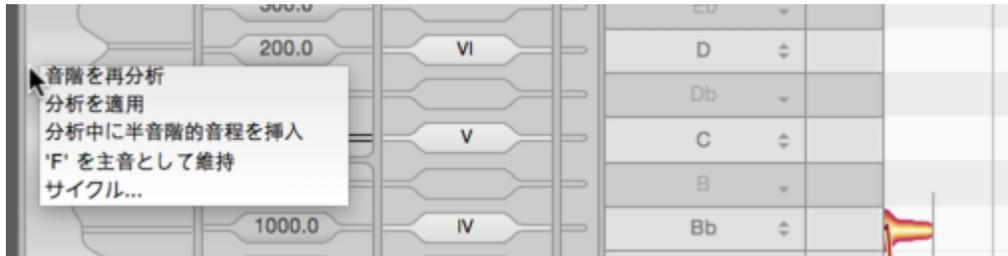
画面の左端に「検出」というヘッダーが付いた新しい列が表示され、分析結果が表示されます。音階検出の両側にある「山」は、検出された音程を示しています。山が高いほど、音階内の音程の重要度が高いとMelodyneにより判断されています。

音階検出の一番上のスライダーでは、分析の感度と、検出され表示された音程の数を設定します。表示される音程は、実際に演奏された音程とできるだけ一致する必要があります。画面内に含まれる音階と同じ数の音程が表示されるよう、感度を調整します。

分析は選択されているノートにのみ適用されます。ノートが1つも選択されていない場合は、すべてのノートに適用されます。

音階検出オプション

音階検出を右クリックすると、次のコンテキストメニューが表示されます。



- 音階を再分析: 音階検出に音階を再分析させます。分析は選択されているノートにのみ適用されます。ノートが1つも選択されていない場合は、すべてのノートに適用されます。
- 分析を適用: このオプションが選択されている場合、分析結果が現在の音階グリッドにすぐに適用されます。
- 分析により半音階的音程を挿入: このオプションが選択されている場合、分析された音程に半音階的音程が追加されます。これらは音階に含まれない音程(非音階の音程)として扱われます。
- 主音として維持: 音階検出を垂直方向にクリック&ドラッグすると、オーディオ素材の分析のベースとなる主音を変更することができます。その際、このオプションが自動的に選択されます。これで、次の分析は、Melodyneの現在の分析結果により推奨された主音ではなく、選択した主音をベースに行われます。
- 音階循環: ダイアログボックスが開き、循環または非循環のいずれかを選択できます。



- 循環音階: 循環の音階分析が選択されます。循環サイズはセント単位または「2/1」などの比として入力することもできます。

- 非循環音階: 非循環の音階分析が選択されます。分析の上限と下限はヘルツ単位で自由に選択できます。この場合、分析には範囲内のノートのみが考慮されます。
- [OK]をクリックして音階循環のダイアログを終了すると、新しい設定をもとに素材が再分析されます。一方[キャンセル]を選択して終了すると、既存の分析に戻ります。

検出された音階を適用する

検出された音階を現在の音階グリッドに適用するには、音階検出のコンテキストメニューの[分析を適用]オプションにチェックマークを入れます。他の音階同様、この音階は編集・保存したり別の素材に適用したりできます。

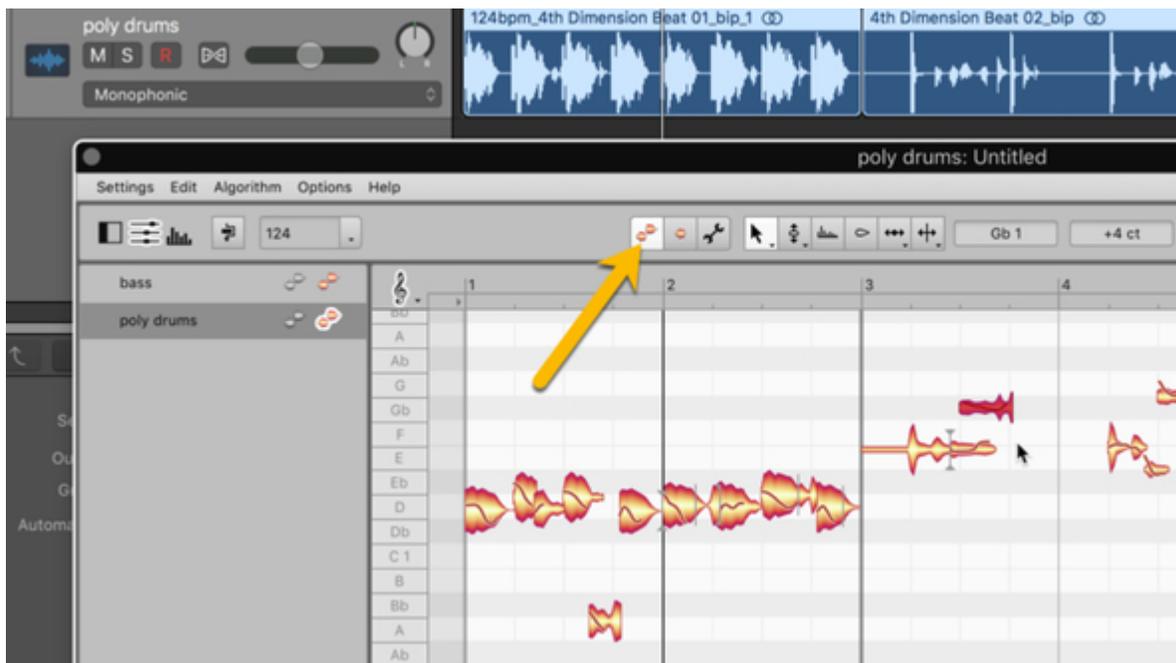
トラックとリージョン

ARAにより、LogicとMelodyneはソングアレンジ中に連携して動作します。以下のツアーでは、必要な機能すべてについて説明し、実用的なヒントを提供します。

トラック編集モードとクリップ編集モード

Melodyneでは、ノートの編集に2種類のモードを使用できます。ノートエディター上のボタンを使用して切り変えることができます。左のボタンはトラック編集モードを、その右のボタンはクリップ編集モードをそれぞれ有効にします。

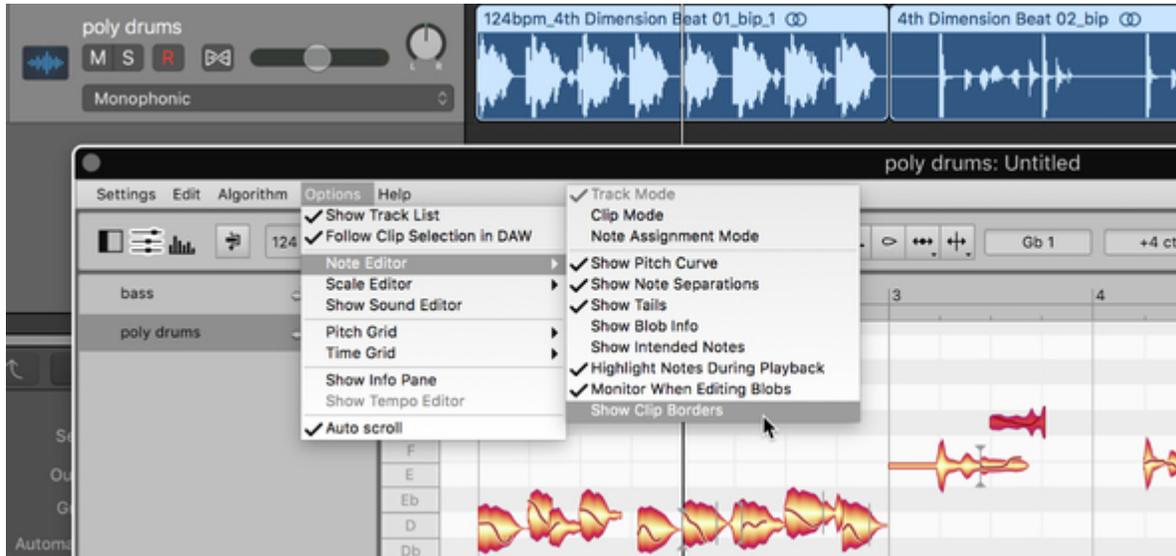
トラック編集モードでは、構成されるリージョン数に関係なく、Logicトラック全体の内容を確認できます。



リージョン境界は、Melodyneでは灰色の縦線が表示されます。境界の移動はLogic内で実行し、Melodyne内では実行できません。また、Logicで再生コマンドが実行されると、Melodyneユーザーインターフェース内の線がDAWに合わせて移動します。これにより、リージョン変更があるノートの中央など都合の悪い部分に生じている場合、すぐに判別することができます。また、このような場合、より適した場所を簡単に判別できます。

[オプション]メニューの[DAW内の選択に追従]にチェックマークを入れると、Logicでの再生が開始されると同時に、現在選択されているトラックやリージョンの内容がMelodyneのノートエディターに自動で表示されます。この動作が不要の場合、このオプションを無効にすると必要なMelodyneインスタンスのウィンドウを手動で開くことができます。

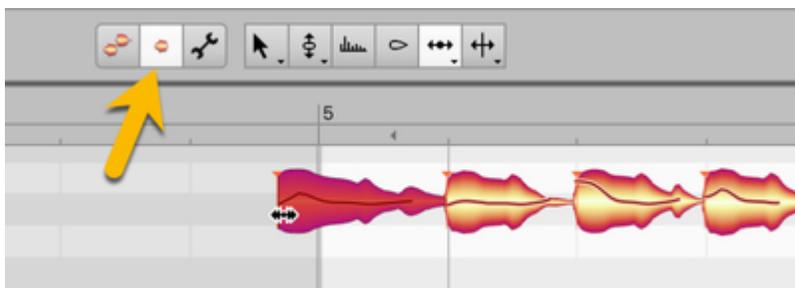
アドバイス: Melodyne studioでは、ノートエディター内に複数のトラックが同時に表示されており、複数のリージョンから構成されている場合、リージョン境界を示す灰色の線は、その数が非常に多くなり、表示を分かりにくくしてしまふことがあります。このような場合、[オプション]メニューの[クリップ境界を表示]オプションをクリアすると、灰色の線が非表示となり、乱雑さを低減できます。



ほとんどの場合、該当するトラックのアレンジの表示と聞こえる内容が一致する、トラック編集モードでの作業が便利です。ただし、Melodyneではクリップ編集モードも使用できます。状況によってはこのモードの用がより優れた柔軟性を提供します。

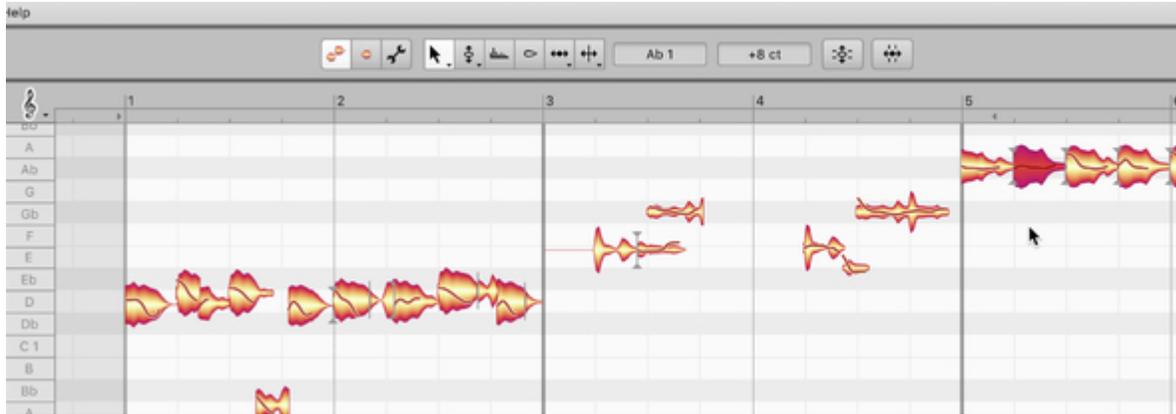
クリップ編集モードでは、Logicリージョンを一度に1つのみ表示できます。Melodyne studioでは、トラックリストはビューに表示されたままとなりますが、クリップ編集モードでは[編集]ボタンと[参照]ボタンが灰色表示になります。

トラック編集モードとクリップ編集モードでは、リージョン境界にノートが表示される方法が異なります。トラック編集モードではLogicにより決定されるリージョン境界内にあるノートのみ表示されますが、クリップ編集モードでは境界の両側のノートも表示され、Melodyne(灰色の背景内のエリア)に表示されるのは、Logicでリージョンのサイズを変更した際に聞こえる部分となります。これは、たとえば長く抑えすぎたノートを短くしたい場合や、ノートの末端が置かれている位置がリージョンの境界を越えている場合などに便利です。トラック編集モードでは、リージョン外の部分は一切表示されないため、ノートの末端にアクセスすることができません。一方、クリップ編集モードでは、簡単にノートの末端をドラッグしてリージョンの長さに調整することができます。

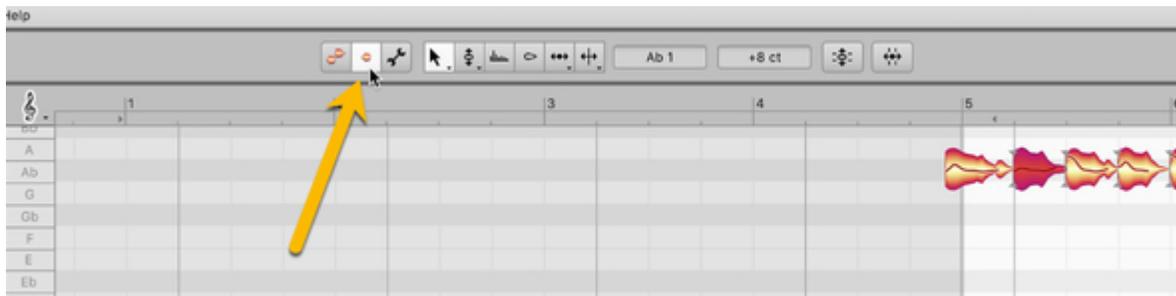


トラック、クリップ、ノートアサインメントの各モード間を切り替える

Logic内ではなくMelodyne内でどのリージョンをクリップ編集モードで表示させるかを決定します。たとえば、ワークフローは次のような形になります。



このスクリーンショットでは、トラック編集モードが有効なので、選択されているトラックに属する全てのリージョンが表示されます。クリップ編集モードに切り替える前に、編集したいリージョンに属するノートをひとつ選択します。この例では、3番目のリージョンのノートが選択されています。この場合、クリップ編集モードを選択すると、3番目のリージョンが編集用に開きます。



ただし、1つではなく複数のノートが選択されており、少なくともそのうちの2つが別のリージョンに属している場合があります。この場合、Melodyneは、ユーザーが編集したいリージョンがどれなのか把握できないため、クリップ編集モードボタンは灰色表示になります。そのため、クリップ編集モードに切り替える前に、選択範囲を編集したいリージョンに属するノート(1つまたは複数)に制限する必要があります。

ちなみに、ノートアサインメントモード(クリップ編集モードの右のボタン)に切り替える場合にも、同じ原理が当てはまります。ノート選択範囲がはっきりしている必要があります。

アレンジを再編成する

ARAが登場するまでは、Melodyneの編集は常に、「転送」プロセスを経て作成されたLogicトラックの内容のコピー上に行われていました。問題は、その後Logicでトラックを変更した場合(たとえば、リージョンを動かしたりミュートしたりした場合)、または、オーバーダブ録音により新しいリージョンが作成された場合、転送プロセスを繰り返さなければならないことでした。この面倒な作業を完全に排除できるようになりました。今で

は、再生ボタンを1回押すだけで、Melodyneディスプレイが自動更新され、Logicトラックのリージョン変更全てが反映されます。

リージョンをフェードおよびミュートする

Melodyneのあるトラック上のリージョン内では、`_フェード_と_ゲイン変更_`は、Melodyneのないリージョン内と音響上同じ効果を持ちます。ただし、対応するMelodyneのblobサイズは影響を受けません。

しかし、Logicでリージョンを*ミュート*すると、影響を受けるノートがMelodyneから消えます。「聞こえないノートは表示されない」という原理です。ですが、Melodyneノートは記憶されており、Logicでそのリージョンを可聴に切り替えると再び(それまでに加えた編集も含めて)表示されます。

代替トラックとプラグインプリセット

代替トラック間で切り替える場合、Melodyneはすぐに自動的に切り替わるため、代替トラックを使用して代替のベースリフや異なるパターンのようなものを試しても問題は生じません。

一方、`_プラグインプリセット_`はMelodyneに何の影響も与えません。そのため、さまざまな強度の編集のA/B比較(強め/弱めの変更)でプロデューサーやミュージシャンに示すなどの目的でこれらを使用するよりも、代替トラックを使用する方がよいでしょう。

ゴーストコピーとリアルコピー

Logicでリージョンをコピーまたはループしてから再生を開始すると、コピーされたノートがすぐさまMelodyneに表示されます。原則として、MelodyneはLogicのMIDIエディターと全く同じように動作します。ただ、MelodyneはMIDIノートではなくオーディオノートで機能します。ここでは、「リアルコピー」と「ゴーストコピー」の間のMIDIの区別が適用されます。

- (Cmd-CおよびCmd-Vを使用またはAltキーを押したままドラッグして)リージョンを`_コピー_`する場合、コピーされた各リージョン内のオーディオノートを個別にソースのリージョンに関係なく編集できます。一般的な用途として、複数のコピーを作ることで作成した反復モチーフ(ベースのリフなど)にわずかなバリエーションを加える場合があります。
- トラックを複製する場合も、リアルコピーを使用します。トラックを複製するには、Cmd-Dを押すか、メニューで[トラック]>[その他]>[設定の複製を使った新規トラック]を選択します。Melodyneが新規に作成されたトラックに自動でインサートされ、あとはオリジナルのトラックから(Alt-ドラッグで)リージョンをコピーして複製するだけで、操作可能なリアルコピーを得ることができます。複製されたトラックのMelodyneコンテンツはオリジナルのコンテンツとは別の独立したものとなります。この一般的な用途として、Melodyneを使用して2つ目のボイスを作成するつもりでボーカルトラックをコピーする場合などがあります。
- 一方、Logicの`_ループ_`機能を使用する場合、反復(ループに後続するリピート)はエイリアスとして機能するため、オリジナルに加えた変更はパターンがリピートされるたびに聞こえます。この一般的な用途は、キーに間違いのあるベースのリフの場合などです。エイリアスとして機能することを利用して、最初のパターンを修正すれば(Melodyneなら簡単に行えます)、その他のすべてのパターンも自動修正されます。

- ループ機能の代替として、Shift+Altを押したまま新規ロケーションへとドラッグしてオーディオリージョンを_クローン_することができます。エイリアスのコンテンツ同様、Melodyneコンテンツのクローンはオリジナルのリージョンのコンテンツと同一になります。
- Cmd-R(あるいはメニューコマンド[編集]>[複数回繰り返す])を使用して_複数のコピー_を作成できます。この場合、ダイアログボックスが開き、作成された反復がリアルコピーのように動作するのかエイリアス/クローンのように動作するのかを決めることができます。

バウンスと変換

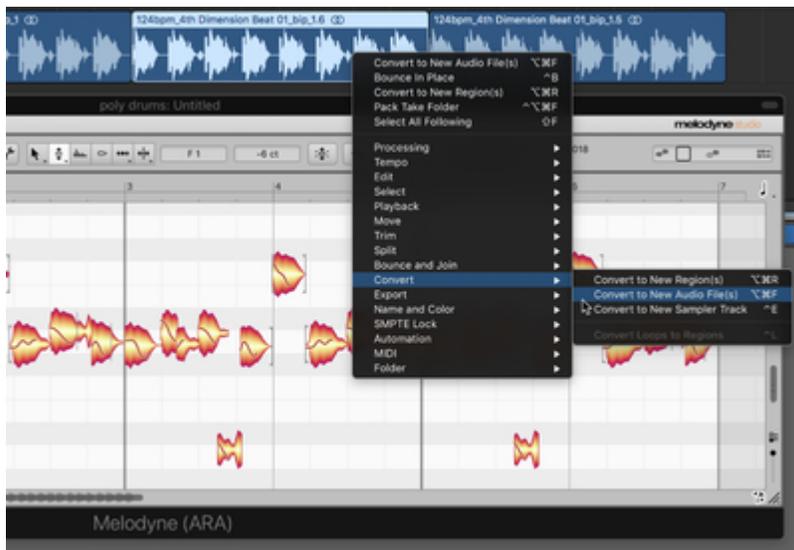
Logicでのバウンスは、非常にユーザーフレンドリーで、同時に極めて柔軟なプロセスでもあります。ただし、Melodyneユーザーは、Logicでのバウンスダイアログの詳細について知っておく必要があります。

バウンス機能を使用する場合、トラック上の任意のプラグインの効果がバウンスされたトラック上に現れるようにしたいかどうかを選択できます。一般に、Melodyne編集は含めたいけれど、コンプレッサーやイコライザーなどの他のプラグインの効果は含めたくないということがあります。そのため、このガイドでは、リージョンのバウンスを推奨する場合はいつでも、次の手順に従うことを想定しています。

- i) Melodyne以外のすべてのプラグインを「バイパス」させるよう設定
- ii) [バイパス]ダイアログを開き、[オーディオエフェクトをバイパス]オプションに_チェックマークが入っていない_ことを確認
- iii) バウンスを実行
- iv) その他のプラグインを再有効化

この手順に従うことで、Melodyneを使用してトラックに行った操作はすべてバウンスされるトラック内へとフリーズされ、今後のMelodyne編集の起点となります。

このガイドの別箇所(Apple Loopsについての箇所など)では、バウンス機能の代わりに、[編集]>[変換]>[オーディオリージョンを新規オーディオファイルに_]を選択することを推奨します。この機能を使用すると、プラグインは含まれません。この場合、オリジナルのリージョンと同一の新規リージョンが作成され、それまでにMelodyneで行った変更はひとつも保持されません。



ボーカルのコンピング

コンピングの場合、一般的に、あるひとつのパートの異なるテイクを扱うことがほとんどです。このパートは小さなリージョンへとスライスされています。これらのリージョンから、パッチワークのように、単語、フレーズ、部分ごとにベストなものをつなぎ合わせていきます。Logicでは2種類の方法でこれを行います。ひとつのオーディオチャンネルを共有する複数のチャンネルにテイクを保存([同一チャンネルを使った新規トラック]を使用)し、その後、(はさみとミュートツールを使用して)希望の順序でつなぎ合わせるか、全てのテイクをひとつのテイクフォルダーにまとめ([機能]>[フォルダ]>[テイクフォルダをパック])、スワイプ機能を使用して切り替えます。

ARAにより、Melodyneではどちらの方法を使用してもかまいません。どちらを使用しても、各テイクは「Melodyneメモリ」内に留まります。つまり、あるテイクで個々のノートを編集し、次のテイクへと移動して、最初のテイクに戻って中断したところから再度スタートする前にさらに編集を加えることができます。Melodyneでは、テイクの比較中であっても修正を開始できます。コンピングが完了するまで待つ必要はありません。ただし、ARAを使用しない場合は、残念ながらこの限りではありません。

テイクの順序を変更するたび、直近の変更がMelodyneに反映される前に再生ボタンを押す必要があることを覚えておいてください。

ARAを使用しなければ解決不可能な問題がひとつあります。一般的に、コンピングを行う際は、ノート間(またはプレスとノートの間)のリージョン境界に狙いを定めます。残念なことに、異なるテイク間のフレーズには若干の違いがあるのが普通であるため、あるテイクのノートの最後と、別のテイクの次のノートの先頭の間ギャップがないことも多く、カットに適した位置が見つからないことがあります。どこでテイクを切り替える場合でも、少なくともひとつのノートが2つに分断されます。

この問題に対する解決策が、――ARAによる――Melodyneのクリップ編集モードです。これにより、上述のとおり、リージョン境界を越えて確認し、コンピング境界内に上手く収まるようスライスされるノートのタイミングを調整することができます。

Logic Pro Xのコンピング機能

コンピングのツールとワークフローはどのDAWも似通っていますが、その手順やツール名にはある程度の違いがあります。ここでは特にMelodyneの使用に影響する部分に関するこれらの点について説明します。

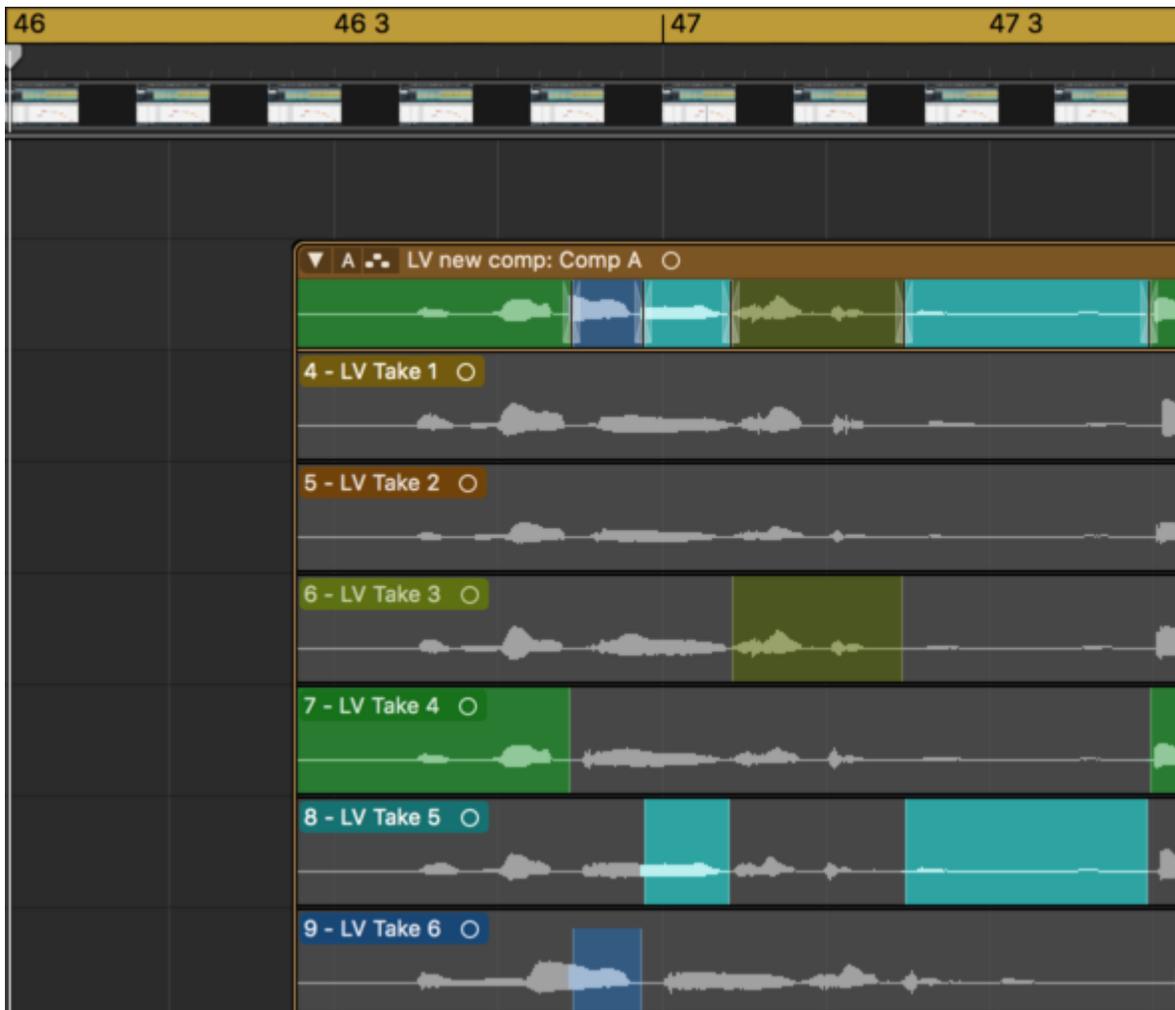
トラックを作成する

複数のテイクを同じオーディオチャンネル上に録音して同時に表示できるようにするには、まず **[Track]>[Other]>[New Track With Same Channel]** (ショートカットは **Ctrl+Shift+Return**) を選択して必要な数のトラックを作成します。これで複数のテイクを録音すると、チャンネルの一番下のトラック(一番新しいテイク)が最初に聞こえるようになります。

テイクフォルダー

ここですべてのテイクを選択し、右クリックしてコンテキストメニューから **[Folder]>[Pack Take Folder]** (ショートカットは **Ctrl+Alt+Cmd+F**) を選択します。

テイクが次のように表示されます。



フォルダーの左上隅の矢印を使用して、サブトラックを表示したり隠したりできます。

ただし、Logic上で録音したのではなく、別のDAWから個別のファイルとしてインポートしたボーカルのテイクの場合、まず必要な数のトラックを作成してからテイクをトラックに置き、テイクフォルダーを作成します。

スワイプまたはクリック

マウスポインターツールを使用して、テイクをクリック&スワイプしてこのテイクが再生されるパッセージを定義します。

この方法でパッセージの境界を定義すると、別のテイクをクリックするとこの2つのテイクがいわば「入れ替わり」ますが、境界自体は変化しません。

境界を動かす

それ以降のコンピング境界を動かすには、2つの連続するのテイクのうちいずれかのテイクの境界をドラッグすると、もうひとつのテイクの境界もそれと一緒に動きます。

Logicでのコンピング境界の動きはMelodyneに即時には反映されません。Melodyne内の灰色の縦線は、Logicで境界を動かしてもすぐには動きません。再生コマンドが実行されて初めて、MelodyneにLogicから必要な情報が送信され、Logicでなされた変更を反映するようMelodyneの表示が更新されます。

これはつまり、テイクを切り替えるのに最適な位置(通常は音節や息継ぎの合間)を探している場合、縦線はすぐには参考にはならないということです。この問題は2種類の方法で克服することができます。

- Logicでズームして波形ディスプレイの表示を拡大する

または

- Melodyneディスプレイを同程度ズームし、Melodyneのタイムルーラー内をスクラブして再生カーソルを適切な位置(通常は2つのblobの間)に配置するこれを行うにつれて、Logicの再生カーソル(「ソングポジションライン(SPL)」)も移動する(Melodyneによりリモートコントロールされる)ため、コンピング境界をSPLに合致させるだけでかまいません。

Logicでのタイミング変更

Logicには2種類の基本コンピングモードがあります。スワイプ(上述)でコンピングのロードマップを作成するには、小さなボックスの形のアイコンを選択します。



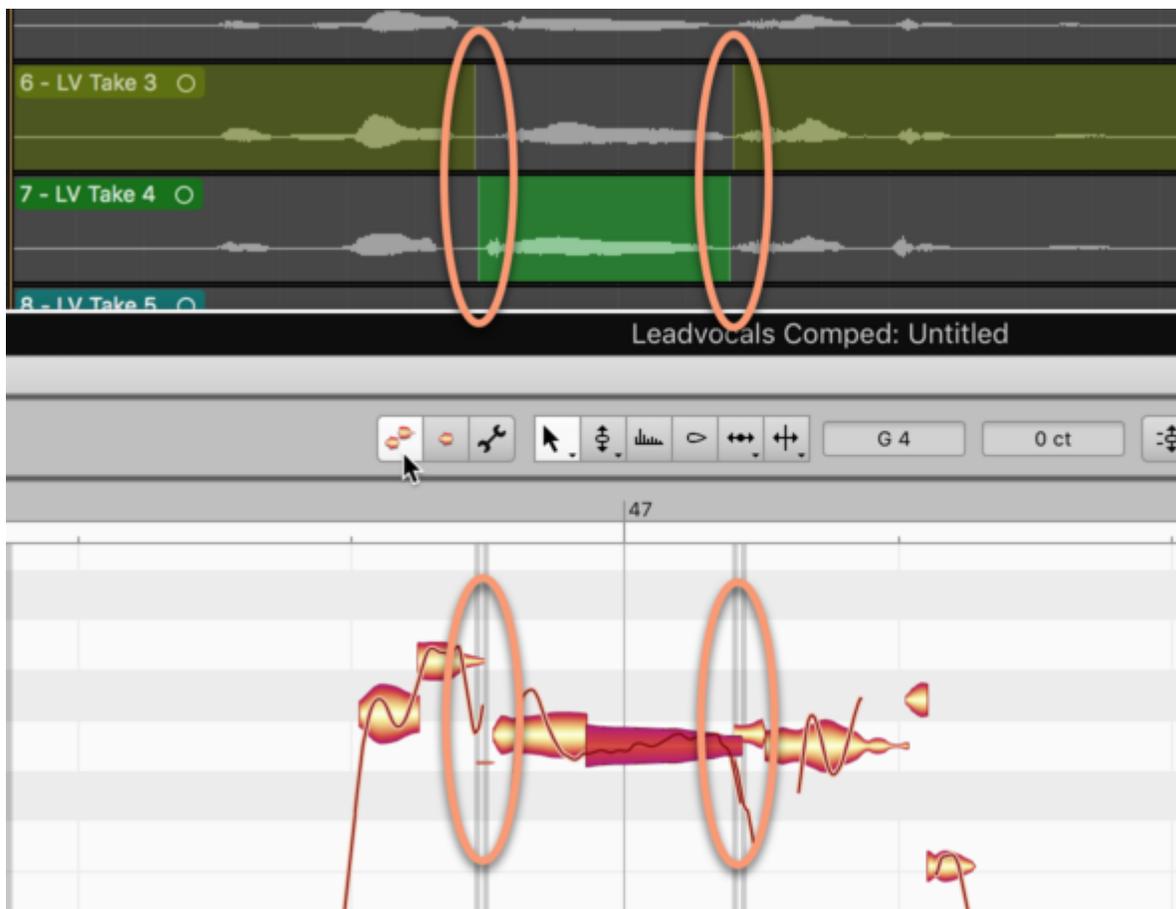
代替方法として、ハサミツールに切り替えることができます。



これを行うと、コンピングのロードマップを変更することができなくなりますが、個々のテイクのセグメントを時間上で動かしたり、色分けされたマークを適用することができます。色分けは便利ではありますが、タイミングの調整は、Logicではなく、Melodyneでblobに直接行う方がずっと素早く行えます。

Melodyneのモード:トラック編集とクリップ編集

ほとんどの場合、Melodyneでコンピングを行う場合、トラック編集モードを選択することになるでしょう。ここにはメイントラック、つまり、聞こえる一連のノートが表示され、Logic内で設定されたコンピング境界が縦線で示されます。

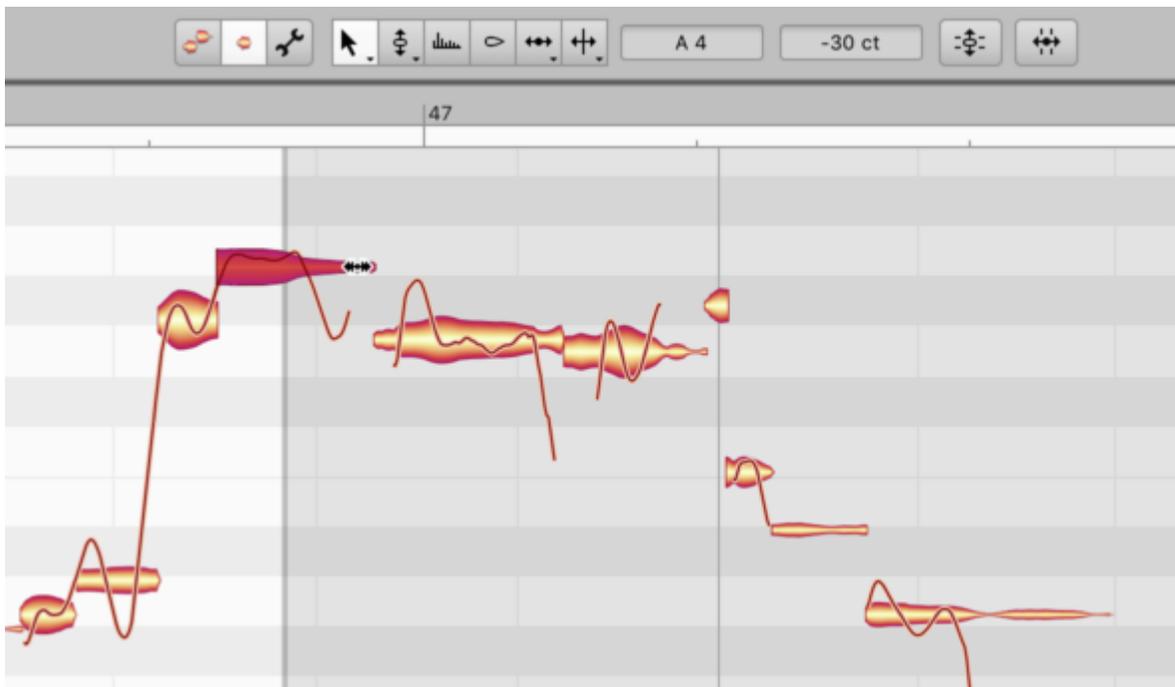


代替方法として、クリップ編集モードに切り替えることができます。



ここでは、_ひとつのテイク_を全体にわたり詳細に確認することができます。ハイライトされているエリアは、このテイクが再生に含まれる(Logicで定義されている)パッセージに相当します。背景が灰色のエリアは、テイクに含まれているその他の部分で、Logicでコンピング境界を動かすと聞こえる部分を示しています。

クリップ編集モードでは、コンピングによって現在切り取られているノートの末尾を把握しやすくなります。



ハイライトされているエリア内に完全に収まるよう(DAWで定義されているコンピング部分内にきっちり収まるよう)ノートを短くすることができます。

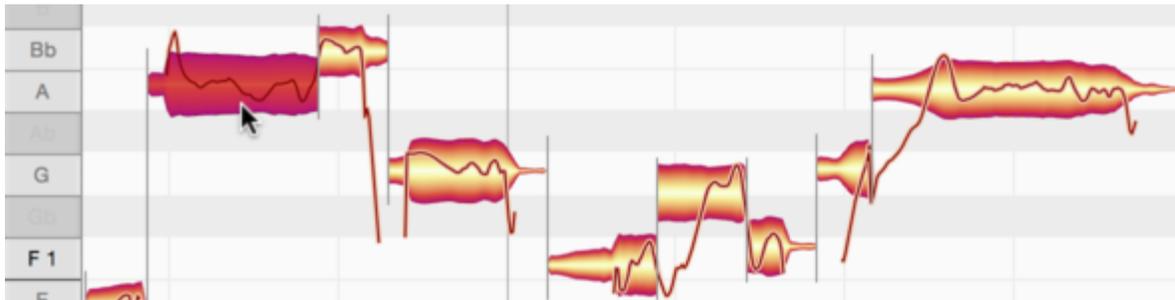
トラック編集モードとクリップ編集モードのそれぞれの利点については、[こちらをクリック](#)してご参照ください。

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

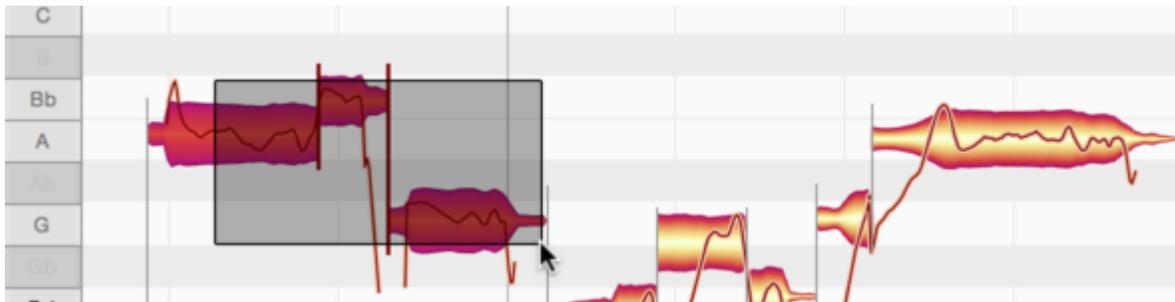
ノートを選択するには、ノートエディターのノートをクリックします。選択されたノートは、濃い色で表示されます。



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。

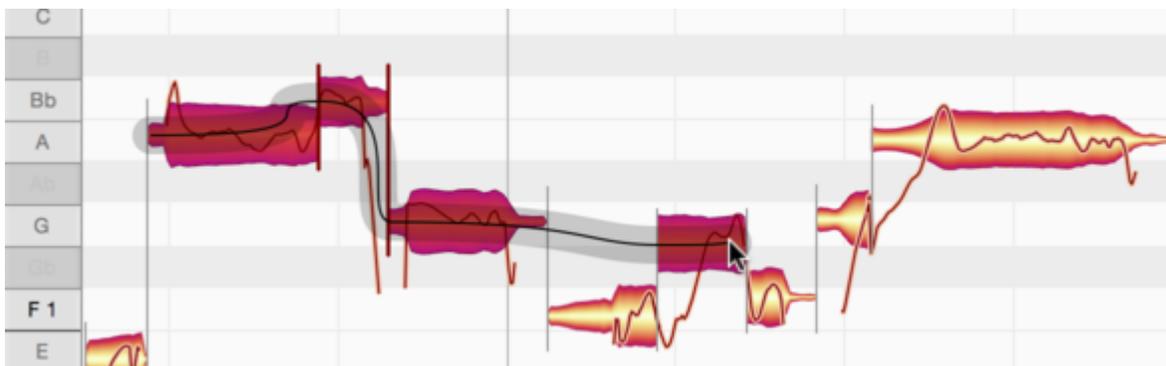
投げ縄選択で複数のblobを選択することもできます。背景をクリックしてから、ポインタをドラッグして範囲を選択します。このような選択方法は、「ラバーバンド選択」とも呼ばれます。Commandキーを押したまま操作すると、既存の選択対象にラバーバンド選択を追加できます。Command+クリックで、個別のノートを選択対象に追加(または選択対象から削除)することもできます。



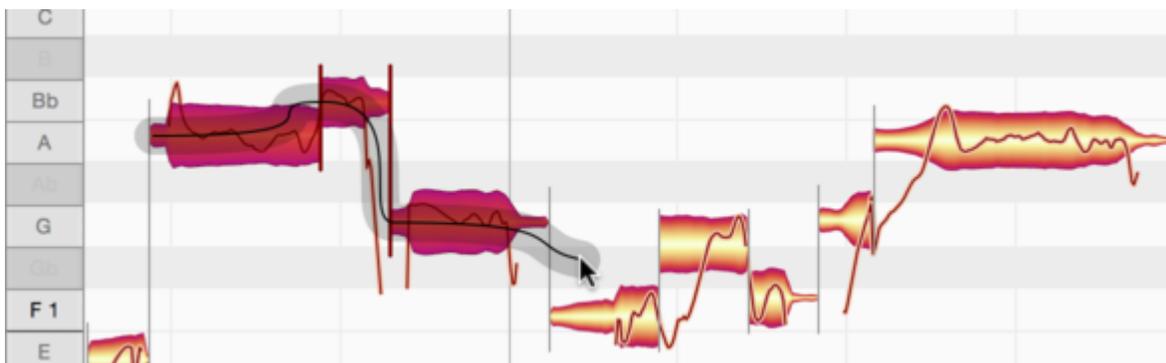
パッセージ(一連のノート)を選択するには、パッセージの最初のノートをクリックしてから最後のノートをShift+クリック(またはその逆)します。

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。

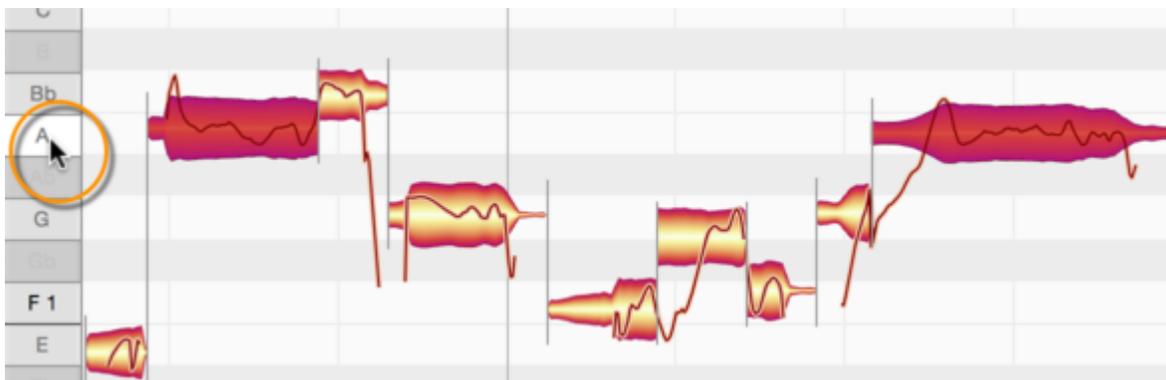


マウスを逆方向に動かすと、前に選択されたノートが選択範囲から取り除かれます。



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。

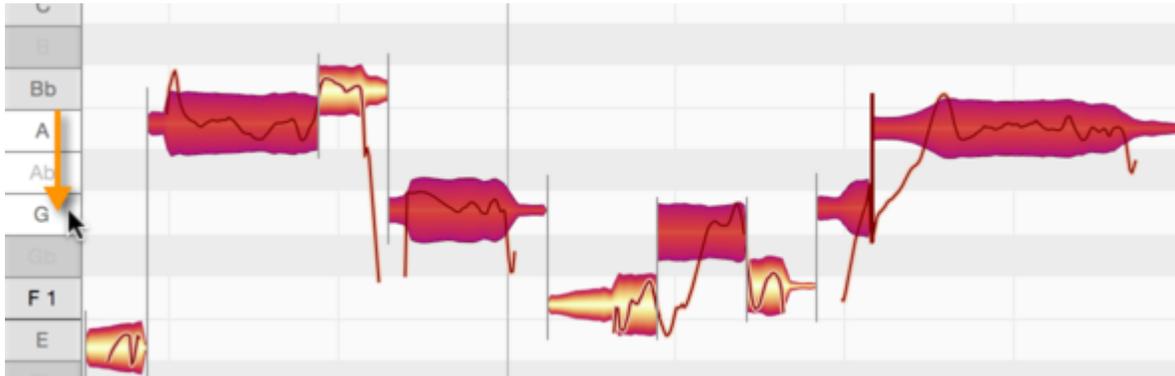


サイクルモードがオンの場合、サイクルゾーン内のノートのみ選択されます。

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。

メニューのコマンドを使って選択する

[編集]メニューおよびノートエディターのコンテキストメニューでは、[すべてを選択]コマンドや、追加の選択コマンドを含む[特別選択]サブメニューを選択できます。

[前の選択に戻す]コマンドでは、最後の選択動作を無効にし、前に有効だった選択範囲に戻すことができます。これは、複雑な選択を行っている場合、誤って選択範囲が消えてしまった場合などに便利です。[前の選択に戻す]をクリックすると、消える前の状態に戻すことができます。

[ノート選択を反転]コマンドでは、選択されているすべてのノートの選択を解除し、選択されていないノートすべてを選択します。以降のコマンドも、コマンド名からその動作を簡単に推測できます。それぞれ、そのノート以降にあるノート、同じ音名のノート、すべてのオクターブにわたる同じ音名のノートを選択できます。[すべてのオクターブにわたって上下5度を選択]コマンドを選択すると、選択されているノートの上下5度のノートがすべてのオクターブにわたって選択されます。このメニューに含まれるすべての[選択]コマンドは、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にのみ影響します。

また、[全小節で同じ拍を選択]や[ロケーター間のノートを選択]も選択できます。[非表示のノートを順に選択]コマンドでは、重なり合っているノートを順に選択できます。選択するたびに重なり合っているノートがレイヤーごとに表示されます。レイヤーが切り替わりノートが表示されたら、確認してドラッグすることができます。

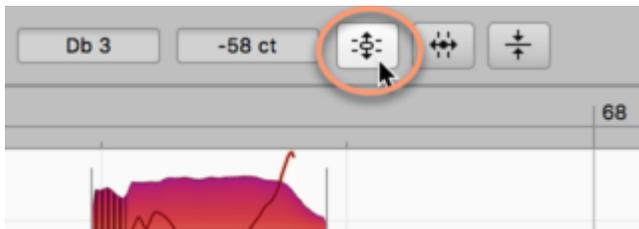
ピッチ修正マクロ

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。



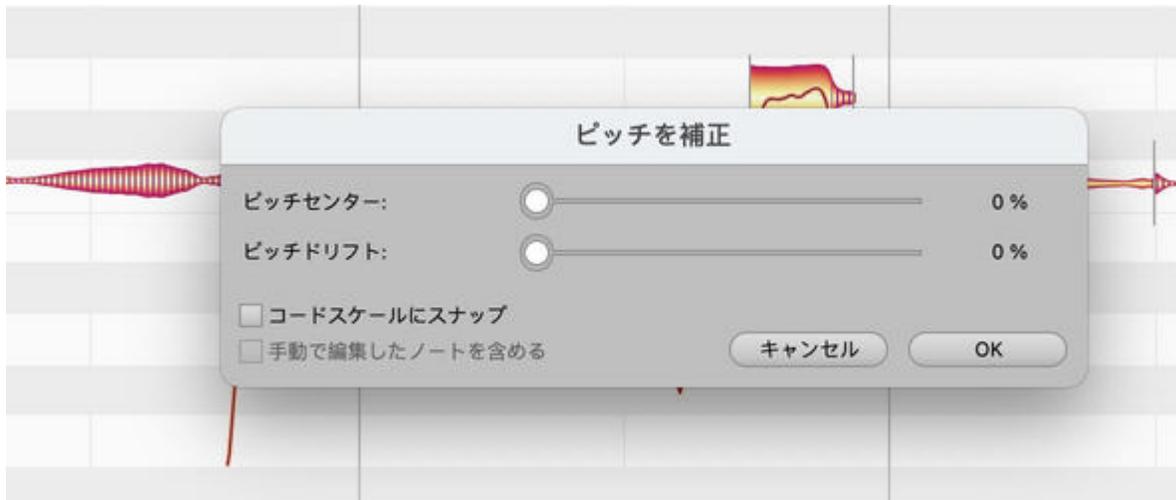
上のスライダーでは、選択されている1つまたは複数のノートのピッチセンターを、0%(影響なし)から100%(フル)の範囲で動かすことができます。デフォルトでは、このようなノートは最も近い半音に移動します。

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。[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。

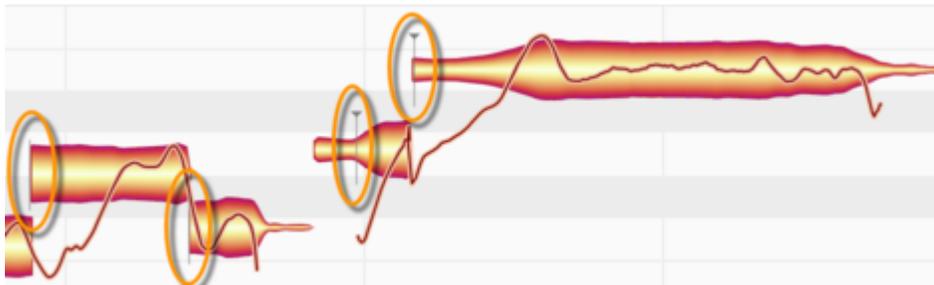
[タイムをクオンタイズ]マクロ

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

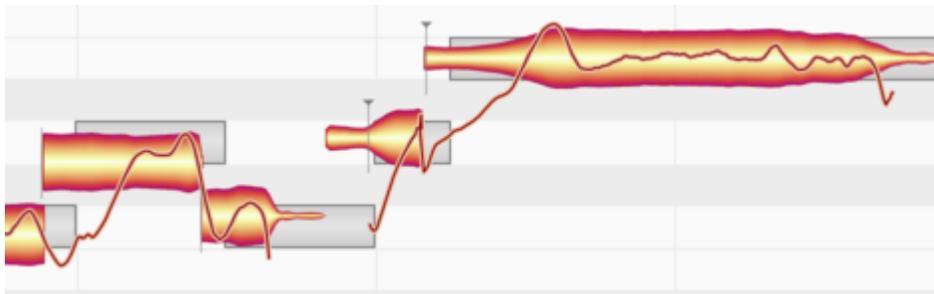
[タイムをクオンタイズ]マクロの操作を詳しく見ていく前に、いくつか基本的なことについて説明しましょう。

これらを分かりやすく説明するために、まずタイムツールを選択しましょう。有効な場合、ノート分割(垂直線で示される)またはノートの音楽上の起点(三角形の付いた垂直線で示される)が各blobの先頭付近に表示されます。



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。

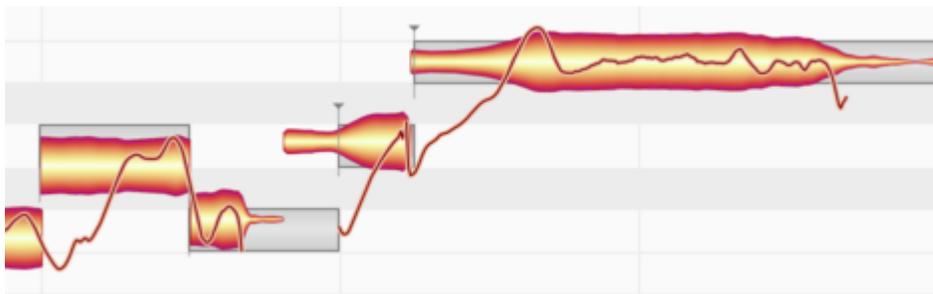
[タイムをクオンタイズ]マクロでノートをクオンタイズすると、各ノートの音楽上の起点(見つかっている場合。見つかっていない場合はノートの先頭)が、灰色の枠の左方向へと移動します。完全に左端まで移動するか、一部だけ移動するかは、スライダーで調整します。

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いた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、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。



ポリフォニックなオーディオ素材でのクオンタイズについて: ポリフォニック素材では、アンカーに三角形が付いているものと付いていないものがあります。三角形の付いていないアンカーは、三角形が付いている別のノートに関連しており、そのため、クオンタイズ中は別に扱われます。ピアノでEのすぐあとにCを弾くと、Eに付随するトランジェント(過渡特性)がCの音にも含まれます。この場合、Cには三角形が付けられ、Eには三角形が付きません。これら2つのノートを、特別な理由もないのにクオンタイズ中にそれぞれ別の値で動かすことは、あまり意味がないだけでなく、アーチファクトが生じてしまうことさえあります。

そのため、以下のルールが適用されます。クオンタイズ中に両方のノートを選択すると、三角形の付いているノートと付いていないノートは、同じ値だけマーカーに向かって移動します。2つのノートは、主従関係にあると考えるとよいでしょう。三角形の付いたマーカーが表示されているノートだけが選択されている場合、そのノートだけがクオンタイズされます。三角形の付いていないマーカーが表示されているノートだけが選択されている場合、クオンタイズは行われません。ノートを複数選択している場合も同じように動作します。もちろん、聞こえ方に満足がいけない場合は、手動でノート(すべてまたはいずれか)を動かすこともできます。

和音では、これはクオンタイズの動作を定義する選択手順です。和音の各音が個別に選択されており、クオンタイズされている場合、上記のとおり動作し、個別にグリッドに沿ってまたはグリッドの方向に移動します。これは、たとえばギターで弾いた和音の各音(すばやく連続して弾いているため同時に聞こえる)になります。これは演奏では実現不可能ですが、音楽的には望ましい結果です。

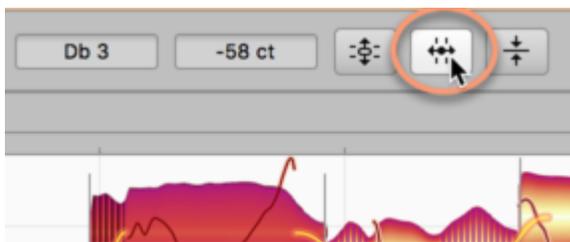
一方、クオンタイズ前に和音のすべての音が選択されている場合、各音は同じ間隔で移動します。和音の内部のタイミング(ギターの例で言えば連続する弦の音を分割する間隔)と奏法の自然さは維持されます。和音はクオンタイズ後もクオンタイズ前とまったく同じように聞こえますが、先走りや遅れが解消されます。

和音内の各音の前後の移動の幅は、和音内の最初と最後の音のサウンドの中間に最も近いところに位置する音により決まります。6弦ギターでつま弾いた和音の場合、3番目または4番目の弦で弾いた音がこれにあたります。他の弦の音をグリッドラインに合わせたい場合、和音全体を手動で動かすことができます。

[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

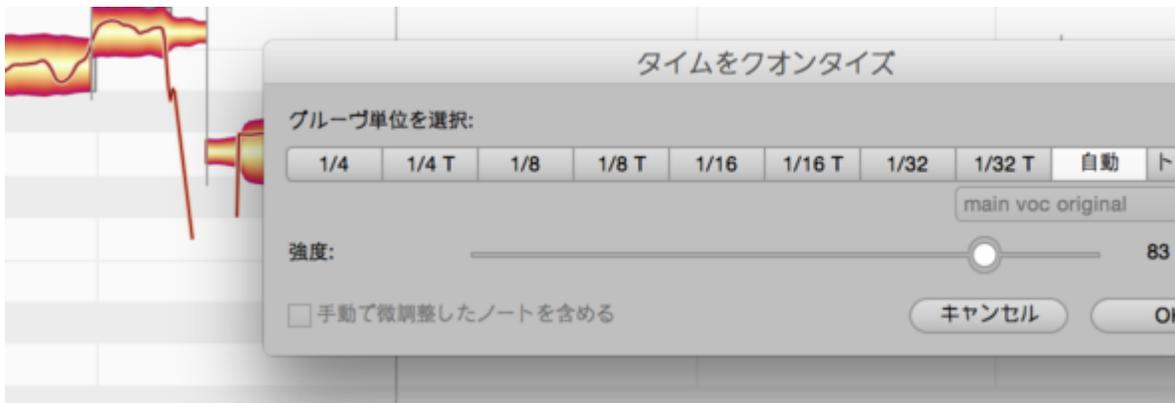
編集したいノートを選択します。ノートを1つも選択しない場合、デフォルトではマクロ編集がすべてのノートに適用されます。

[タイムをクオンタイズ]マクロを開くには、[編集] > [クオンタイズセッションマクロ] > [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ブ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。



[トラック]を選択する場合、別のトラックまたはMelodyneプラグインの別のインスタンスをクオンタイズ参照として使用できます。ボタン上のメニューで、希望のトラックまたはインスタンスを選択します。選択したトラックのノートがグリッドとなり、現在編集されているノートまたはトラックがこのグリッドに合わせてクオンタイズされます。もっと正確に言えば、クオンタイズ対象は参照トラックの灰色の枠により決まります。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(クロシェット)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。注:他のトラックをグループ参照として使用した場合は例外です。その場合、再度マクロを開くと、ノートの表示値は「0%」になります。[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。

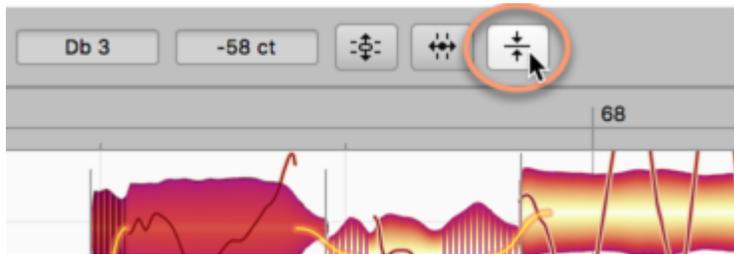
レベル調整マクロ

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

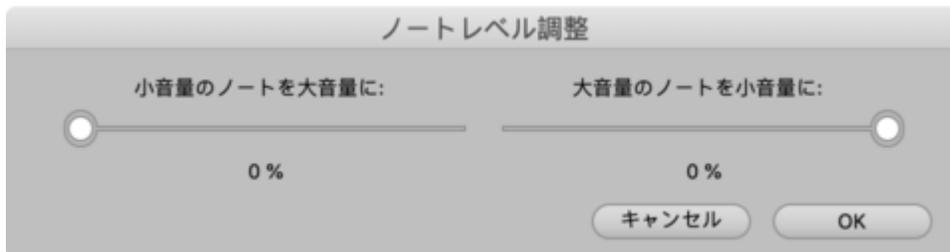
まず、編集したいノートを選択します。ノートを選択しないでマクロを実行すると、マクロはすべてのノートに適用されます。

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か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

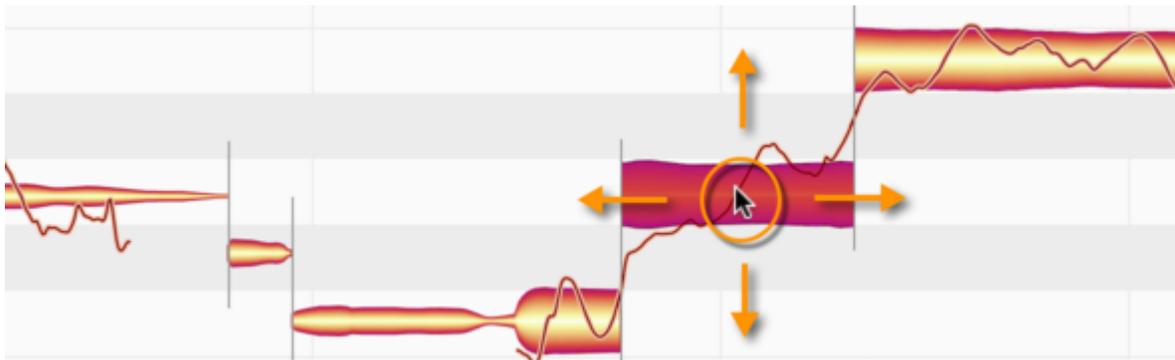
Melodyneメインツールはコンテキストツールとなっており、blobのどこにポインタを合わせるかによって機能が異なります。独自の機能はありませんが、ピッチ、タイミング、ノート分割の編集に対して機能がより特定されている他のツールの機能をさまざまな方法で使用することができ、操作ごとにツールを変更することなく基本的な編集操作を行うことができます。

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。

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、該当する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。

blobは別のノートに完全にジャンプする(例:Eがアクティブなピッチグリッドにより可能でない場合EからF)だけでなく、前のピッチからの微細なオフセット値も失います。つまり、ターゲットのピッチに完全にスナップし、オフセットは0セントになります。

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。

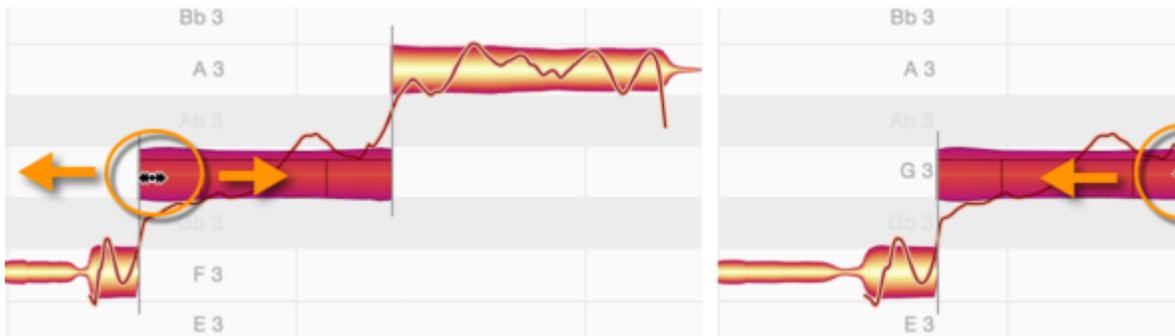
ただし、目的がイントネーションの補正ではなく、ノートを新しいコードに合うようにするだけなのであれば、Altキーを押したままダブルクリックします。こうすると、意図したとおりにノートがコード内の最も近いノートにジャンプしますが、以前のオフセットが維持されます。

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进行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っています。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。



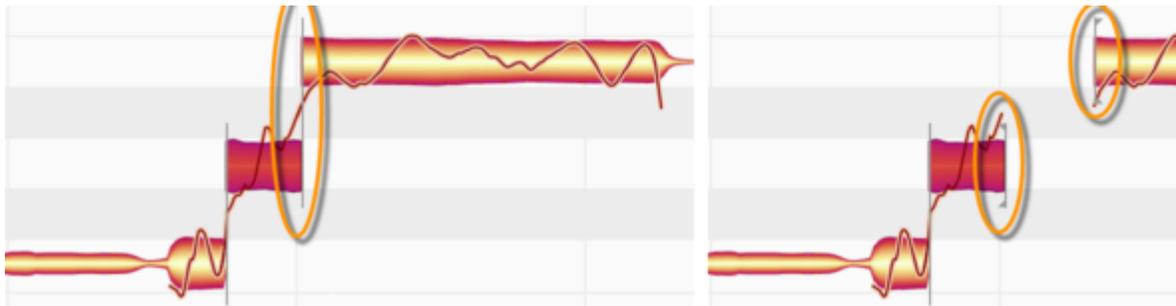
ノートの先頭部分を左右にドラッグしてみましょう。Altキーを押したまま操作すると、現在のタイムグリッドが無視されます。このとき、変化するのはノートの先頭部分だけではありません。ノートの末尾部分が固定されているため、移動に合わせてノート全体が伸縮します。



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。

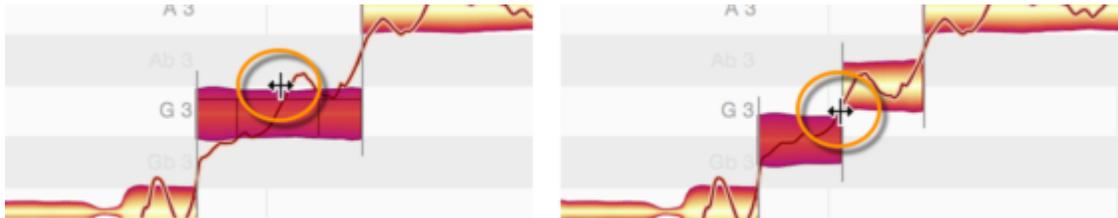
ノートの先頭または末尾部分をこの方法で動かすと、このノートに隣り合う前後のノートも同じ分だけ伸縮します。こうして、これら2つのノートが重なり合ったり、2つのノートの間に空白部分(無音部分)が生じたりするのを防ぎます。これは、隣り合う2つのノートの間にピッチトランジションが検出されている場合に起こります。隣り合うノートも動かされるので、ノートの連続性が分断されることなく、フレーズが維持されます。

この動作が希望でない場合、分割タイプツールを使用して「ソフト」なノート分割を「ハード」な分割に変更できます。2つのノートの間に分割線の代わりに括弧が表示され、ノートがつながっていないことが示されます。分割タイプツールは、ツールバーのノート分割ツールの下にあります。



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。

ピッチツール

ピッチツールでは各ノートのピッチセンターを編集できます。ピッチセンターは、Melodyneのメインツールを使用しても編集できます。

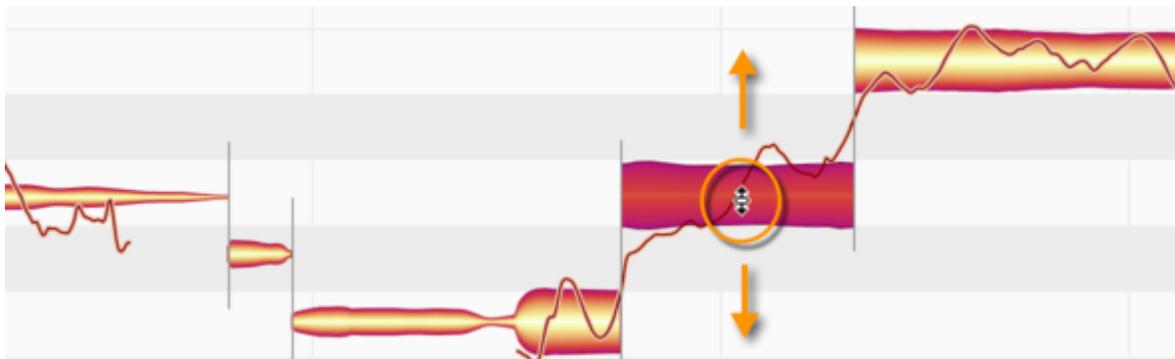
ピッチセンターをシフトさせる

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キーを押してピッチツールを選択します。(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。)

ピッチツールは、3つのピッチ編集ツールの一番上にあります。これで各ノートのピッチセンター(重心)が決まります。Melodyneでは、ノートのピッチセンターを、ノートのピッチモジュレーションやドリフトから独立して編集できます。F2キーをすばやく2回または3回連続して押すと、ピッチツールの1番目または2番目のサブツールを選択できます。[環境設定]ダイアログでは、希望に応じて、3つ全てのツールに対して別のキーボードショートカットを定義することもできます。



ノートのピッチを変更するには、ピッチツールでノートを上下にドラッグします。ノートが複数選択されている場合、選択されているすべてのノートをまとめて上下に移動することができます。



ピッチグリッドに[スナップなし]、[半音スナップ]、[キースナップ]、[コードスナップ]のいずれのオプションが選択されているかに応じてノートの移動動作が変化し、自由に移動するか、最も近い半音、選択されているスケールの最も近い音、最も優勢なコードの最も近い音のいずれかにスナップします。

Altキーを押したまま操作すると、選択されているグリッドが無視されます。こうすることで、ノートを自由に移動させることができます。

ピッチシフトをモニターする

ノートを別の音高に動かすと、ノートをクリックした位置のサウンドが新しい音高で再生されます。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。

該当するノートがコードの一部である場合、ノートを上下にドラッグする際にコード全体(と変化する倍音成分)を聞くオプションが追加されます。これを行うには、ノートをドラッグし始めてからCmdキーを押し、そのまま押したままにします。こうすると、新しいコードを作成しながら聞いて評価することができるので、複数のトラック内でノートをピッチシフトしてボーカルのハーモニーを作成または向上させるのに便利です。

インスペクタでピッチを編集する

ピッチツールを使って行うほかにも、ノートを選択してからツールバー近くのインスペクタまたはノートインスペクタにセント単位で差異を入力して編集することもできます。ノートインスペクタでは、選択されている1つまたは複数のノートの周波数をヘルツ単位で指定することもできます。どちらの場合も、関連するボックスをクリックして矢印を上下にドラッグすることで現在の値を増減できます。

ピッチフィールドに入力する場合、絶対値(C3、D4など)または相対値(+2、-1など)のいずれかを入力することができます。

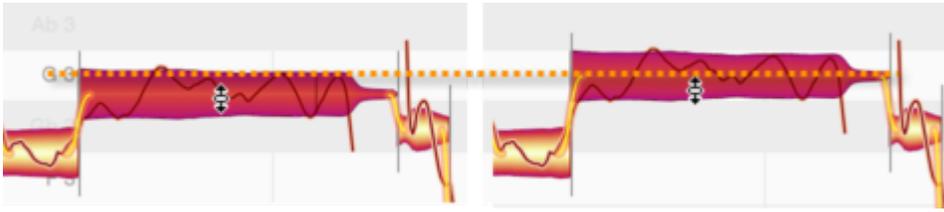


さまざまな音高の複数のノートを選択した場合、3本のハイフンがボックス内に表示されます。ボックス内をドラッグすると、相対的な変化値が表示されます。



ダブルクリックでピッチを補正する

編集エリアのノート表示を見て、水平ストライブの中心にノートがない場合、ノートが少しシャープまたはフラットになっていることを示しています。これらは半音階のノートを示し、該当するノートはノートエディター左の縦のピッチルーラーにより示されます。半音スナップがオンの場合にピッチツールまたはメインツールでこのようなノートをダブルクリックすると、このノート(および同時選択されているその他のノート)がグリッドにスナップし、それぞれのストライブのちょうど中央に配置されます。該当するノートのオフセットは0セントになります。つまり、完全に調った状態になります。



ただし、半音スナップではなくスケールスナップまたはコードスナップがオンの場合で、オフセットがゼロに設定されている場合、ダブルクリックすると、該当するノートが別のストライプに移動することがあります。

たとえば、ここで示されているとおり、コードスナップがオンの状態でEをダブルクリックすると、優勢なコード(この場合であればFマイナー)にはEがないため、Fに移動します。また、ターゲットノート(この場合F)からのオフセットは0セントになるため、新しいノートは完全に調った状態になります。

ただし、イントネーション補正が目的ではなく、該当するノートと選択されているコードの間の不一致を取り除きたいだけである場合、Altキーを押したままダブルクリックします。こうすると、意図したとおり最も近いコードのノートにスナップしますが、ターゲットのピッチからのオフセットは以前のピッチからのオフセットと同じになります。わずかなずれや不完全さはいきいきとして豊かなコーラス効果を生むため、時としてこれは好ましいものとなります。

ピッチを編集する際、blobは「ハンドル」として機能します。ユーザーが集中すべきは、blob内のピッチカーブです。目的がイントネーションが悪いことによる耳障りな音を避けることなのであれば、重要なのは、ノートの「適切な」部分が「適切な」音高にあることです。

ノートインスペクターに表示されるオフセットは、ダブルクリックによるイントネーション補正の基盤として機能しますが、これはノート全体を通してピッチカーブがたどる軌道に基づきます。この際、Melodyneでは非常に多数の音楽的基準が考慮されます。そのひとつが、一般的にノートの中央部分(冒頭や末尾ではなく)がリスナーの音高認識においてより決定的な役割を果たすという事実です。インスペクターが提供するのは提案です。Altキーを押したままノートをドラッグするかノートをダブルクリックすると、この提案を承認したことになります。

原則として、ノートをダブルクリックすると、ノートの音高が調えられると考えておきましょう。

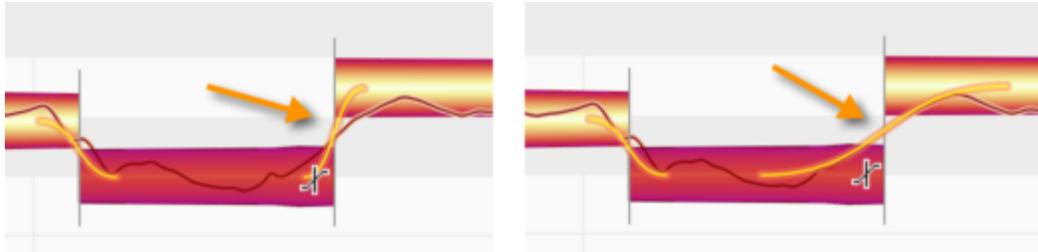
また――これはジャンルにより決まるリスニング習慣や好みによりますが――ノート分割を挿入して問題のあるノートをスライスしてか新たに作成されてノートの断片をダブルクリックしてもかまいません。断片が小さいほど、完璧なイントネーションに近くなります。ただし、結果としてパフォーマンスのエモーションが失われることがあります。

使用可能なチューニング方法(特にボーカルトラックへの応用)、完全なイントネーションと豊かな感情表現のバランスを取り調和させる方法について、詳しくは、ヘルプセンターの「トレーニング」セクションをご参照ください。

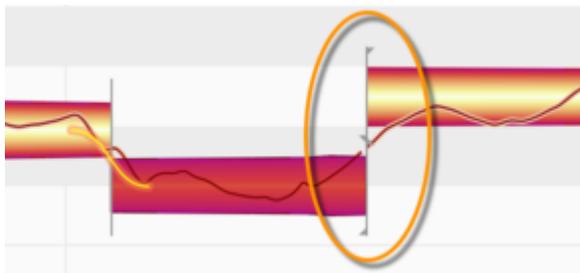
ピッチトランジション

あるノートが別のノートと関連しており、その関連性が検出されている場合、この2つのノートの内部にはピッチカーブが表示され、2つのノートの間にはピッチの推移(トランジション)を示す太いオレンジ色のラインが表示されます。

ピッチツールをこのうちのいずれかのノートの先頭部分に合わせて垂直方向にドラッグすると、ピッチトランジションの度合いを変化させることができます。



ピッチのトランジションは、連続するノート間にソフトなノート分割がある場合にのみ存在します。分割タイプツール(ノート分割ツールのサブツール)でソフトな分割をクリックすると、ハードな分割に変化し、2つのノート間の関連性がすべて分断されます。



特定の編集をリセットしランダムなずれを追加する

[編集]>[特定の編集をリセット]>[ピッチ]メニューでは、さまざまな種類のピッチ編集を元に戻すコマンドを選択することができます。コマンドを選択すると、選択されているノートの特定の編集を元の状態に戻すことができます。これらのコマンドは、選択されているノートに適用されている編集の種類がコマンドの対象に該当しない編集である場合、灰色表示されます。また、これらのコマンドは通常の[取り消す]コマンドとは無関係に動作します。

[編集]>[ランダムなずれを加える]では、現在選択されているノートのピッチをランダムに変更し、元のイントネーションに対して小程度、中程度、高程度のずれを加えることができます。コマンドを繰り返して複数回使用し、エフェクトの効果を強調することもできます。これらのコマンドは、たとえばトラックを重ねてより「厚みのある」サウンドを作成する場合に便利です。ランダムなずれを追加し、コピーとオリジナルを異なったものにすることで、2名の奏者がユニゾンで演奏または歌っている様子をよりリアルにシミュレートすることができます。これらのコマンドは、選択されているノートにのみ影響するため、選択されているノートがない場合は灰色表示になります。

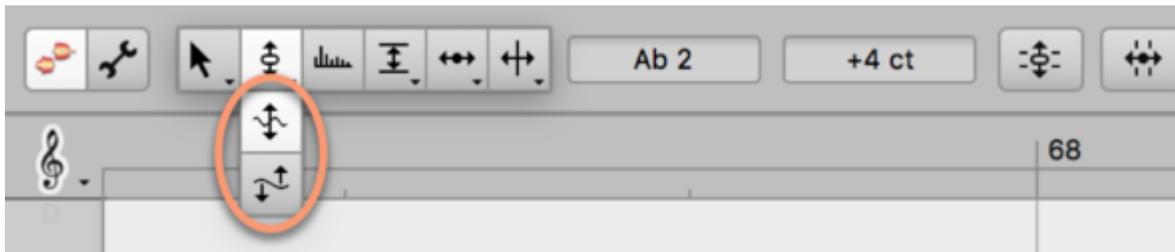
ピッチモジュレーションとピッチドリフト

「ピッチモジュレーション」とは、トリルやビブラートなど、効果を意図して演奏された急な音高の揺れのことをいいます。「ピッチドリフト」とは、演奏技術が未熟な場合に生じがちな、意図せず起こる音高のゆっくりとしたうねりのことをいいます。これらのパラメーターを編集するためのツールは、ツールバーのピッチツールの下にあります。

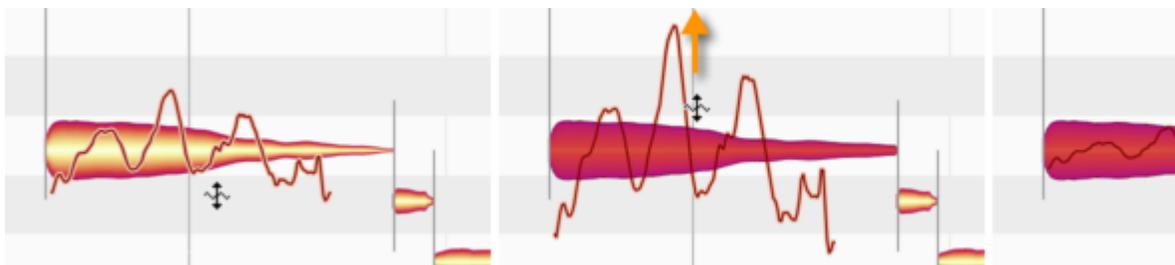
ピッチモジュレーションとピッチドリフトを編集する

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キーを押してピッチモジュレーションツールまたはピッチドリフトツールを選択します。

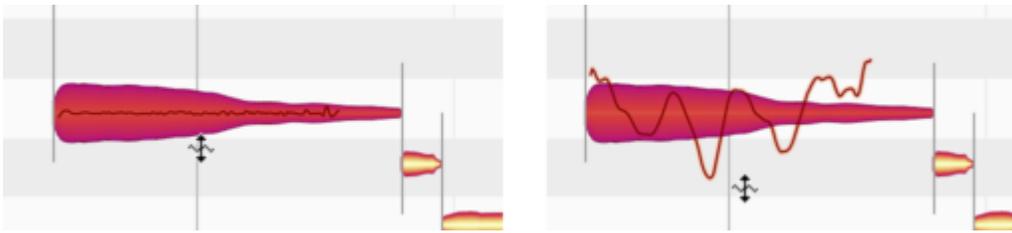
ピッチツールの1番目のサブツールがピッチモジュレーションツール、2番目のサブツールのがピッチドリフトツールです。それぞれを選択するには、F2キーをすばやく2回(ピッチモジュレーション)または3回(ピッチドリフト)連続して押します。(このツールに別のショートカットを割り当てたい場合、メインメニューの[Melodyne]>[環境設定]>[ショートカット]>[編集ツール]を選択して行えます。)ここでは、希望に応じて、3つ全てのツールに対して別のキーボードショートカットを定義することもできます。



ツールを選択したら、ノートをクリックし、マウスボタンを押したまま上下にドラッグします。複数のノートを選択して編集することもできます。その場合、選択されているノートすべてが同時に編集されます。ピッチカーブがどのように変化するのかわ確認しましょう。



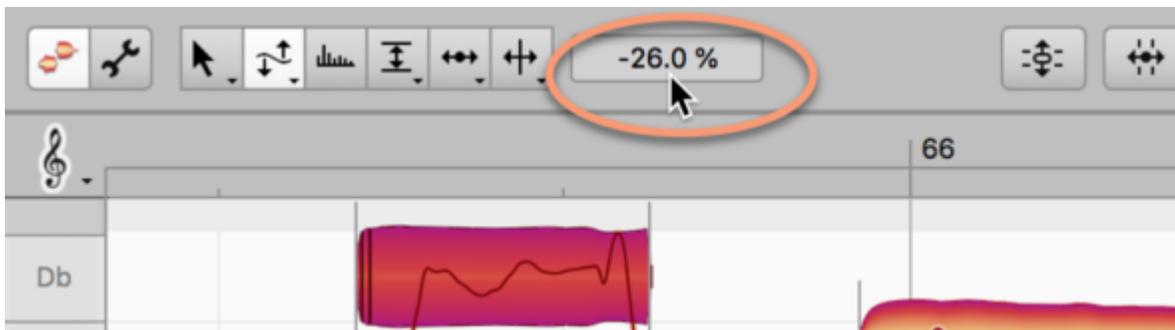
下方方向にドラッグすると、モジュレーションまたはドリフトがゼロに到達し、その後反転します。



ピッチモジュレーションツールまたはピッチドリフトツールでノートをクリックすると、モジュレーション/ドリフトあり(変更前)とモジュレーション/ドリフトなし(変更後)の間で切り替わります。ダブルクリックを繰り返すことで、ありなしを切り替えることができます。モジュレーションとドリフトの両方を取り除くと、フラットでモトーンなボコーダサウンドが得られます。

ピッチモジュレーションとピッチドリフト用のインスペクタ

上記のツールを使って選択されているノートを編集するほかにも、ツールバー近くのインスペクタまたはノートインスペクタに値を入力して編集することもできます。既存の値をドラッグするか、インスペクタをダブルクリックしてから希望の値をタイプ入力します。



ピッチモジュレーションツールまたはピッチドリフトツールが選択されている場合、インスペクタに各ツールの値がパーセンテージ単位で表示されます。100%の場合は元のモジュレーションまたはドリフト、0%の場合はピッチカーブが平坦になった状態、-100%の場合はピッチカーブが反転した状態を示しています。さまざまな値の複数のノートを選択した場合、ダッシュがボックス内に表示されます。ボックス内をドラッグすると、相対的な変化値が表示されます。

[リセット]コマンド

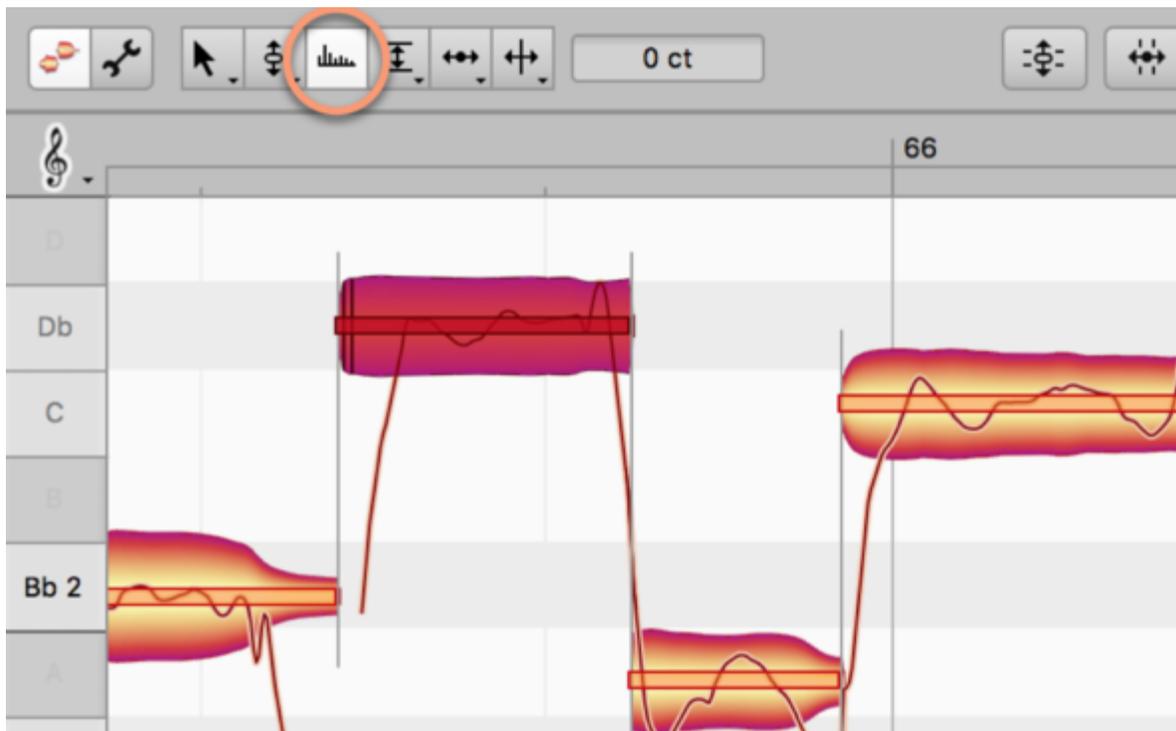
[編集]>[個別の編集をリセット]>[ピッチ]メニューでは、さまざまな種類のピッチ編集を元に戻すコマンドを選択することができます。コマンドを選択すると、選択されているノートの特定の編集を元の状態に戻すことができます。これらのコマンドは、選択されているノートに適用されている編集の種類がコマンドの対象に該当しない編集である場合、灰色表示されます。これらのコマンドは通常の[取り消す]コマンドとは無関係に動作します。

フォルマントツール

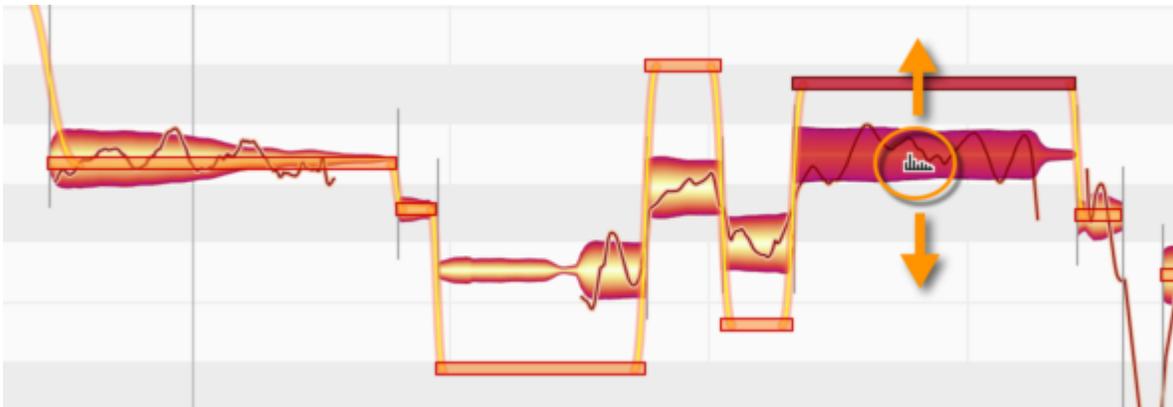
フォルマントとは、あるサウンドの周波数スペクトルのうち、基音の音高に関係なく常に同じ周波数帯に現れるピークのことをいいます。フォルマントによって、それぞれのサウンドの音色は特徴付けられています。フォルマントをシフトさせる(ずらす)ことにより、男性の声を女性の声に変化させるなどの面白い効果を得ることができます。

フォルマントをシフトさせる

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F3キーを押してフォルマントツールを選択します。(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。)blob上に、フォルマントが元のピッチからトランスポートされる範囲を示す線が表示されます。



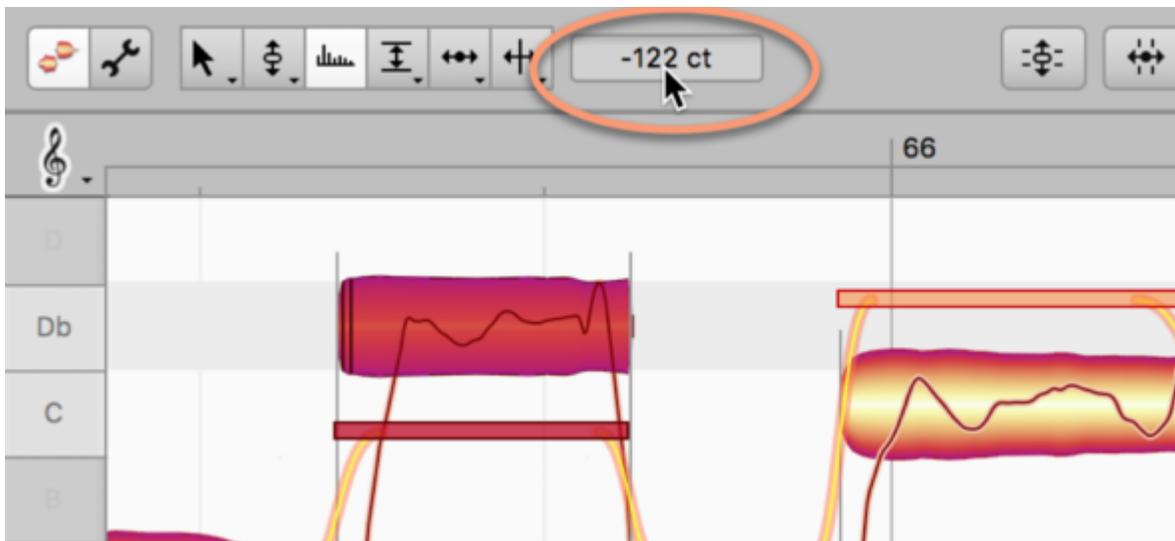
ツールを選択したら、ノートをクリックし、マウスボタンを押したまま上下にドラッグします。動作に合わせて、フォルマントが上下にトランスポートします。度と方向は対応する線の上下の移動により示されます。



線はセント(100セント=1半音)間隔で示され、その単位でフォルマントが上下にトランスポートされます。数セントだけシフトして微妙なニュアンスを与えたり、数千セントもシフトさせてサウンドを大きく変性させることができます。ノートのフォルマント(および、その他に選択しているノートがある場合はそれらのフォルマント)を元のピッチにリセットするには、フォルマントツールでノートをダブルクリックします。

フォルマントのインスペクタ

上記のツールを使って行うほかにも、ノートを選択してからツールバーまたはノートインスペクタに値を入力して編集することもできます。既存の値をドラッグするか、インスペクタをダブルクリックしてから希望の値をタイプ入力します。

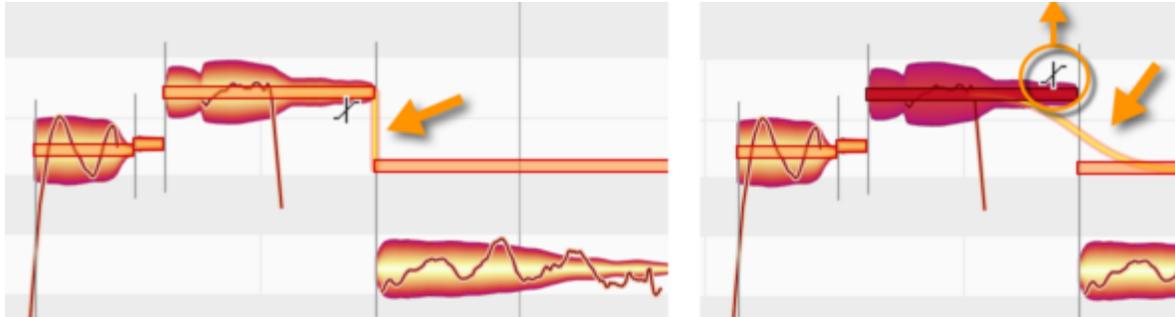


さまざまな値でフォルマントシフトされている複数のノートを選択した場合、ダッシュがボックス内に表示されます。ボックス内をドラッグすると、相対的な変化値が表示されます。

フォルマントトランジション

隣り合うノートのいずれかのノートのフォルマントをシフトすると、ノートのフォルマントビームの間に太いオレンジ色のラインが表示されます。このラインは、2つのノート間のフォルマントの推移を示しています。

1つ目のノートの終端にフォルマントツールを移動すると、フォルマントトランジションツールが表示されます。このツールを垂直方向にドラッグし、フォルマントの推移のスピードをコントロールすることができます。スピードは、ノート間を結ぶラインの角度が急であるほど速くなります。



フォルマントのトランジションは、連続するノート間にソフトな分割がある場合にのみ存在します。ノート分割タイプツール(ノート分割ツールのサブツール)をダブルクリックしてハードなノート分割に変化させると、ノート間の関連性はすべて分断され、ノート間のフォルマントのトランジションは無効になります。

[リセット]コマンド

[編集]>[個別の編集をリセット]>[フォルマント]メニューでは、フォルマントトランジションやフォルマントシフトの編集を元に戻すコマンドを選択することができます。コマンドを選択すると、選択されているノートの特定の編集を元の状態に戻すことができます。これらのコマンドは、選択されているノートに適用されている編集の種類がコマンドの対象に該当しない編集である場合、灰色表示されます。これらのコマンドは通常の[取り消す]コマンドとは無関係に動作します。

音量ツール

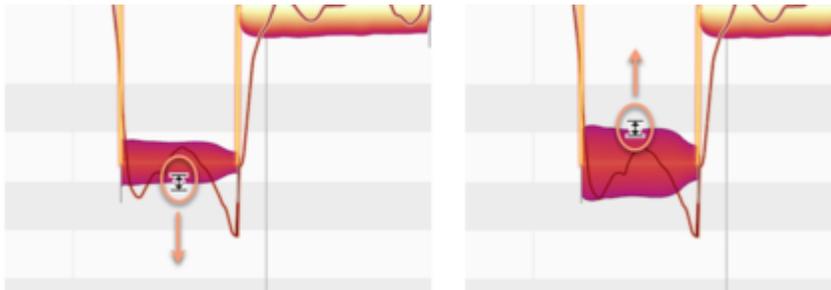
音量ツールでは、選択されているノートの音量を調整し、ノート間の音量トランジションを編集し、ノートミュートできます。

音量を編集する

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F4キーを押して音量ツールを選択します。(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。)



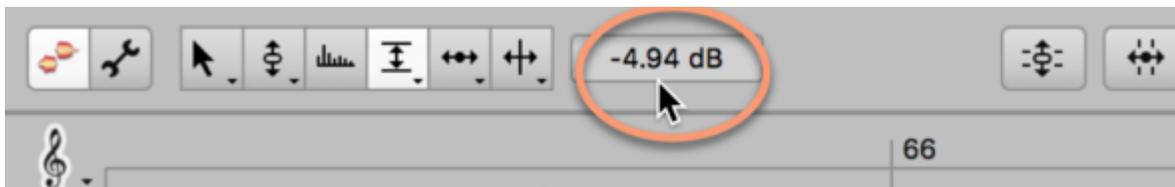
ツールを選択したら、ノート(または複数選択されているノートのいずれか)をクリックして上下にドラッグします。Blobが太くなるとノートの音量が大きくなり、細くなると音量が小さくなります。



音量調整の度合いは、垂直方向のズームレベルにより異なります。Altキーを押したまま操作すると、微調整が行えます。

インスペクタを使用して音量を編集する

音量ツールを使って行うほかにも、ノートを選択してからツールバー右のインスペクタまたはノートインスペクタに値を入力して編集することもできます。既存の値をドラッグするか、インスペクタをダブルクリックしてから希望の値をタイプ入力します。Altキーを押したまま操作すると、微調整が行えます。



さまざまな音量の複数のノートを選択した場合、ダッシュがボックス内に表示されます。ボックス内をドラッグすると、相対的な変化値が表示されます。

音量トランジション

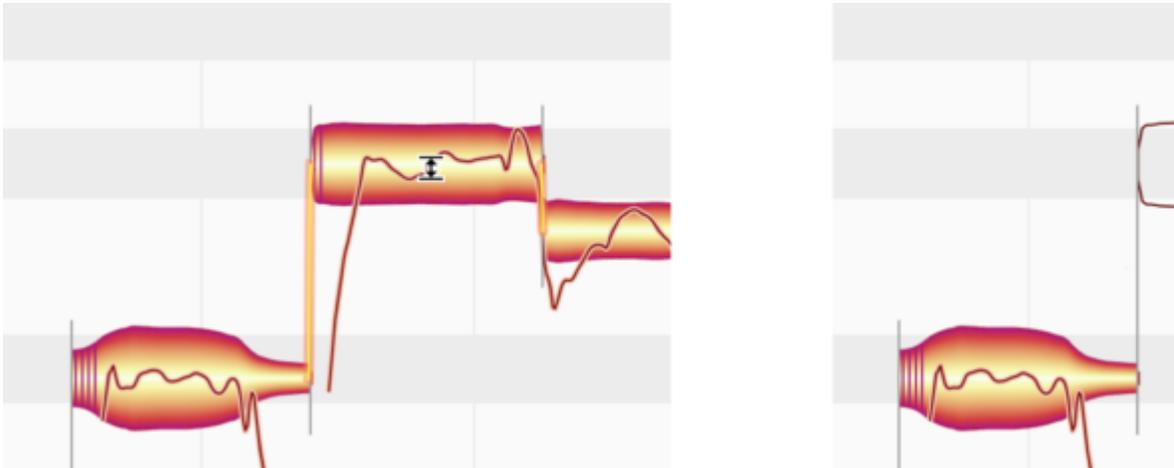
つながっているノートのいずれかのノートの音量を変更すると、ノートとノートの間に太いオレンジ色のラインが表示されます。このラインは、2つのノート間の音量の推移を示しています。1つ目のノートの終端に音量ツールを移動すると、音量トランジションツールが表示されます。このツールを垂直方向にドラッグし、音量の推移のスピードをコントロールすることができます。スピードは、ノート間を結ぶラインの角度が急であるほど速くなります。



音量のトランジションは、連続するノート間にソフトな分割がある場合のみ存在します。分割タイプツール（ツールバーのノート分割ツールの下にあります）で分割をダブルクリックすると、ソフトなノート分割がハードな分割に変化し、2つのノート間のつながりがとぎれ、音量のトランジションが無効になります。

ノートをミュートする

1つまたは複数の選択されているノートを音量ツールでダブルクリックすると、ノートがミュートされます。ミュートされたノートは、blobのアウトラインだけが表示されます。ミュート中も、これらのノートを選択して編集することができます。もう一度ダブルクリックすると、ノートのミュートが解除されます。



ノートインスペクターには、「ノートオフ」と記されたこの機能に対するボタンがあります。このボタンを1回クリックすると選択されているノートがミュートします。もう1回クリックするとミュートが解除されます。

[リセット]コマンド

[編集]>[個別の編集をリセット]>[音量]メニューでは、さまざまな種類の音量編集を元に戻すコマンドを選択することができます。コマンドを選択すると、選択されているノートの編集を元の状態に戻すことができます。

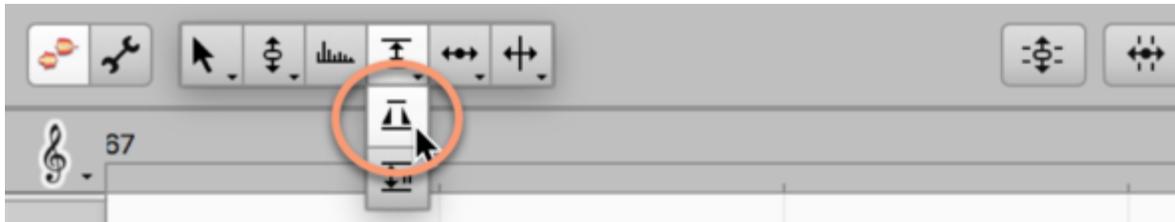
[ミュートを解除]を選択すると、ミュートが解除されます。これらのコマンドは、選択されているノートに適用されている編集の種類がコマンドの対象に該当しない編集である場合、灰色表示されます。これらのコマンドは通常の[取り消す]コマンドとは無関係に動作します。

フェードと歯擦音バランスのツール

[音量]ツールの下には、トラック内のボリューム比のコントロールを提供する追加ツールがあります。

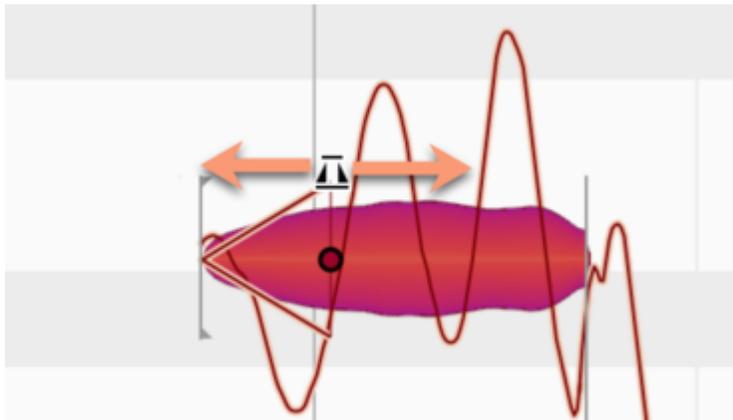
フェードツール: ノートのフェードインとフェードアウト

ノートエディターのツールバーまたはコンテキストメニューから選択する、またはコンピューターキーボードのF4キーを素早く2回押すと、フェードツールが有効になります。このツールを有効にするのに別のキーの組み合わせを使用したい場合、[環境設定]ダイアログの[ショートカット]ページで別の組み合わせを簡単に定義できます。



フェードツールを使用すれば、ノートの冒頭にフェードインを、ノートの末尾にフェードアウトをそれぞれ個別に適用できます。

フェードインの場合、ツールでノートの左端をクリックし、マウスボタンを押したまま左または右にドラッグします。三角形のハンドルが表示され、マウスを動かすとハンドルの長さが変化します。



同時に、blobの形が変わり、ラウドネスの輪郭に変化が生じていることを示します。

クリックしてマウスボタンを押したままドラッグする代わりに、ダブルクリックで新しいフェードを作成することもできます。ノートの前半分をダブルクリックすると、フェードインが作成されます。フェードアウトを作成する場合は、ノートの後半分をダブルクリックします。

フェードインが作成されると、該当するノートと先行するノートの間のソフトな分割はすべてハードな分割に置き換えられます。フェードアウトの場合、フェードアウトするノートと後続のノートの間にハードな分割が挿入されます。

フェードをダブルクリックすると、フェードが削除され、blobのダイナミクスの輪郭が元に戻ります。ノートのダイナミクスの輪郭を元に戻すもうひとつの方法は、右クリックしてコンテキストメニューから[フェードを破棄]を選択します。どの方法を選択しても、ハードな分割はそのまま残りますのでご注意ください。これを元のソフトな分割に戻すには、分割タイプツールを使用する必要があります。

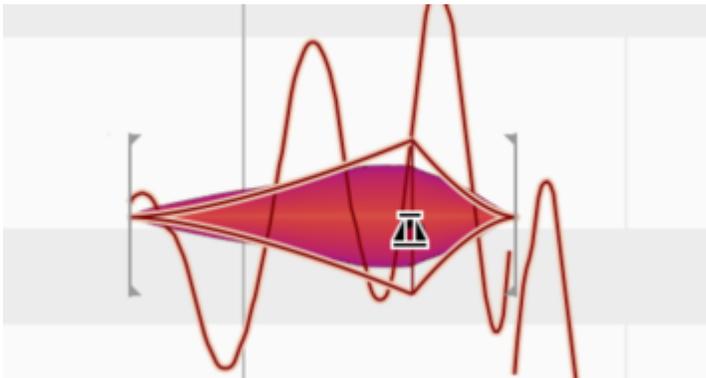
フェードを選択して複数のノートに同時に適用することもできますし、また同時に調整することもできます。

フェードの長さやカーブを変更するには、以下の手順で行います。

- 長さを変更するには、フェードをクリックして左右にドラッグします。
- カーブを変更するには、カーブをクリックして上下にドラッグします。

フェードインの末尾を右方向にドラッグし、ノートに適用されているフェードアウトの先頭に到達しても、さらにドラッグを続行できます。この場合、フェードインが延長され、フェードアウトはそれに合わせて短縮されます。

また、フェードアウトは左に伸ばすことで長くすることもできますが、この場合、フェードインと重なる位置までです。



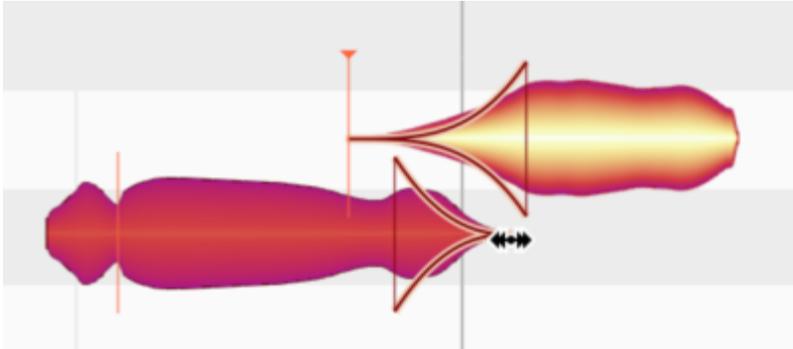
フェードインとフェードアウトが重なり合うことはありません。

フェードと他のツールとの関連性

フェードの長さはミリ秒で定義されるのではなく、ユーザーが指定したノート内の位置に結び付けられます。つまり、たとえばフェードアウトのあるノートをタイムツールを使って長さを伸ばすと、フェードアウトも同じ分だけ伸ばされます。これは、特に他のツールと組み合わせることにより、DAWが提供するリージョンやクリップの固定フェードに比べてずっと大きな音楽的可能性を提供します。

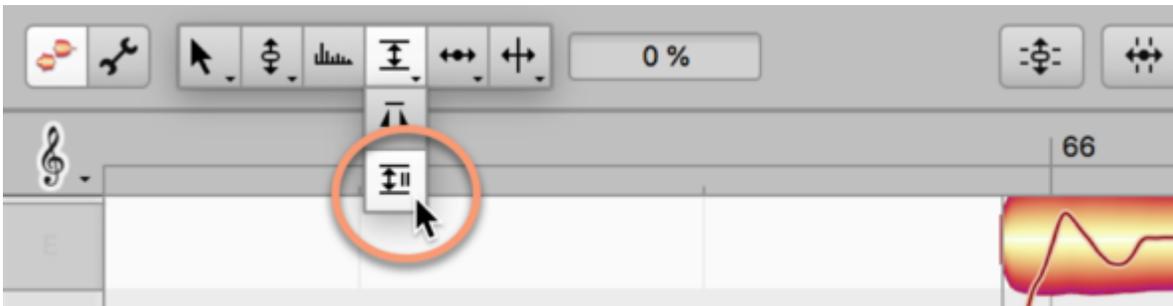
もうひとつ例を挙げましょう。フェードアウトは(当たり前ですが)ノートの末尾まで続きます。ただし、ノートの末尾までのどこかにトラック上に不要なノイズがあり、フェードアウトをこのノイズの前で終わらせたい場合、ノート分割ツールを使用してノートを分割し、分割の右側のノートを削除(またはミュート)してから、ノートの残りの部分に新しいフェードアウトを適用します。

フェードを配置することで、該当のノートと後続のノートの間にハードな分割が挿入されます。これにより、タイムツールを使用してオーバーラップを簡単に作成してから、フェードツールを使用してその間にクロスフェードを作成できます。



歯擦音バランスツール: 歯擦音と息継ぎの処理

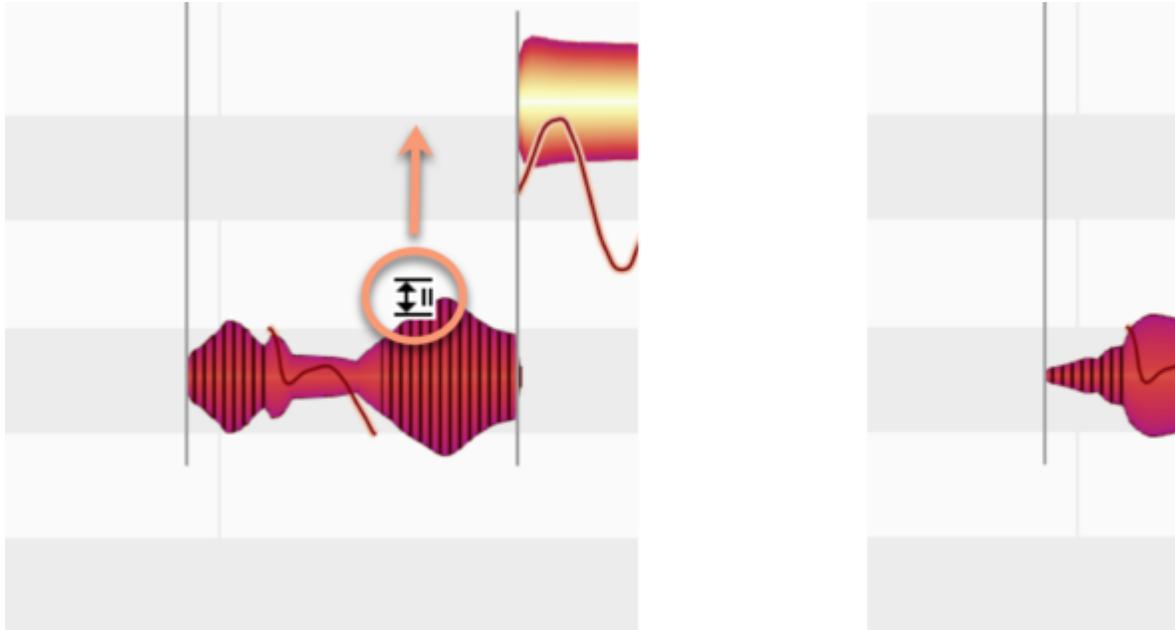
ノートエディターのツールバーまたはコンテキストメニューから選択する、またはコンピューターキーボードのF4キーを素早く3回押すと、歯擦音バランスツールが有効になります。このツールを有効にするのに別のキーの組み合わせを使用したい場合、[環境設定]ダイアログの[ショートカット]ページで別の組み合わせを簡単に定義できます。



歯擦音バランスツールでは、歯擦音のラウドネスをサウンドの他の成分と相対させてコントロールすることができます。これは、[メロディック]または[パーカッシブ(ピッチ)]アルゴリズムでのみ選択できます。他のアルゴリズムでは灰色表示になります。

ボーカルトラックの場合、Melodyneでは、「s」や「ch」のサウンドだけでなく、場合によっては「k」や「t」、さらに息継ぎの音も歯擦音として認識されます。サウンドのこれらの成分には明白な音高がありません。インストゥルメントトラックを含め、大まかに言ってMelodyneでは主にノイズから構成される信号部分すべてを歯擦音として認識されます。

歯擦音バランスツールでノートまたはノートの選択部分を上にドラッグする(正の値)と、サウンドの楽音成分の音量が小さくなります。下にドラッグする(負の値)と、歯擦音の音量は小さくなります。



ボーカルの場合、極値に設定すると、歯擦音と息継ぎの音だけが聞こえる(上にドラッグ)か、サウンドの楽音成分のみが聞こえる(下にドラッグ)ようになります。これだと舌足らずな発音に聞こえるようになりますが、用途によってはこういった極値設定が適している場合もあります(下参照)。

歯擦音バランスツールをダブルクリックするとパラメーターが-100%になり、歯擦音が最大まで減衰(ミュート)されます。もう一度ダブルクリックするパラメーターが0%になり、ノートが元の状態に戻ります。

スピーチや歌声では、サウンドは常に_歯擦音_または_楽音_であるわけではありません。ときにはその両方であることもあります。つまり、サウンドは楽音と非楽音の混合です。歯擦音バランスツールはこれを考慮に入れた上で機能し、サウンドのノイズ成分のみを処理します。このようなアプローチは、音楽的に極めて理に適ったものです。上記にかかわらず、1つの音が1つのblobで示されるため、ソフトウェアの直感的な操作を犠牲にすることが_ありません_。

歯擦音バランスツールの用途

歯擦音が目立つ場合(シンガーの癖によるもの、または録音時のシグナルチェーンのデザインや調整の問題)、通常であればディエッサーを使用するところです。ですが、ディエッサーは信号全体に作用するため、コントロールの調整が難しいこともあります。これは、問題のない歯擦音にも負の影響を与えてしまうことがあります。さらに、サウンドの楽音部分に不要な影響を与えてしまうこともあります。それに比べて、歯擦音バランスツール(値-40%~-10%)は設定が簡単で、より正確に動作し、音響上より優れた結果をもたらします。

バックイングボーカルやダブルトラックの場合、-80%あたりの設定値を使用することもできます。それだけを聞くと舌足らずな音に聞こえるかもしれませんが、リードボーカルをミックスに戻すと全体としてより整った音にな

り、特に語尾の不安定さが修正されます。この不安定は主にダブルトラックでよく問題となり、ディレイやリバーブを適用すると特に目立つようになるため、ミックスでの座りの調整が必須になります。Melodyneなら、わずかなクリックでこのようなよくあるミキシングの問題をコントロールできます。バックイングボーカルの全ノートを選択してから、歯擦音バランスを-80%あたりに設定するだけです。

サウンドデザインとミキシングでのアドバイスをもうひとつ。まずボーカルトラックを複製します。一方のトラックで歯擦音バランスを-100%に設定し(歯擦音や息継ぎが一切聞こえなくなる)、もう一方のトラックで同じパラメーターを+100%に設定します(このトラックでは歯擦音や息継ぎだけが聞こえる)。ここで、ミキサーで両方のトラックのボリュームを同一にして、以前とまったく同じ信号が聞こえるようにします(2トラックに分割された状態)。これだと、歯擦音のないトラックにはエフェクトチェーン(ディレイ、リバーブ、その他)を徹底的に使用し、歯擦音を含むトラックには限定的に使用する(あるいは一切使用しない)ことができます。

注:Melodyneでは各歯擦音の正確な位置と長さが自動検出されます。つまり、ボーカルトラックのほとんどでは、ユーザーがこれを意識する必要はありません。ユーザーは、歯擦音バランスツールを使用して楽音成分と非楽音成分の間の理想的なバランスを見つけるだけでかまいません。とはいえ、(ボーカルに限らず)サウンドデザインで実験的な試みを行いたいといった場合、歯擦音検出結果を調整することもできます。これを行うには、ノートアサインモードに切り替えて歯擦音レンジツールを選択します。このツールの使用について詳しくは [こちら](#)をご参照ください。

タイムツール

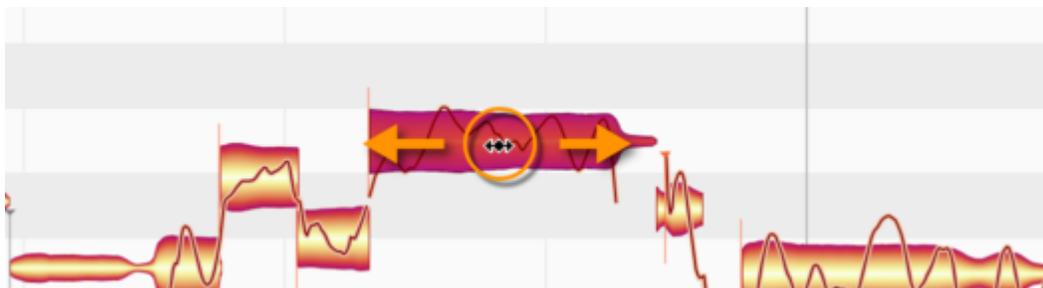
タイムツールでは、クオンタイズの有無にかかわらずノートの水平位置と長さを編集できます。

ノートの位置と長さを変更する

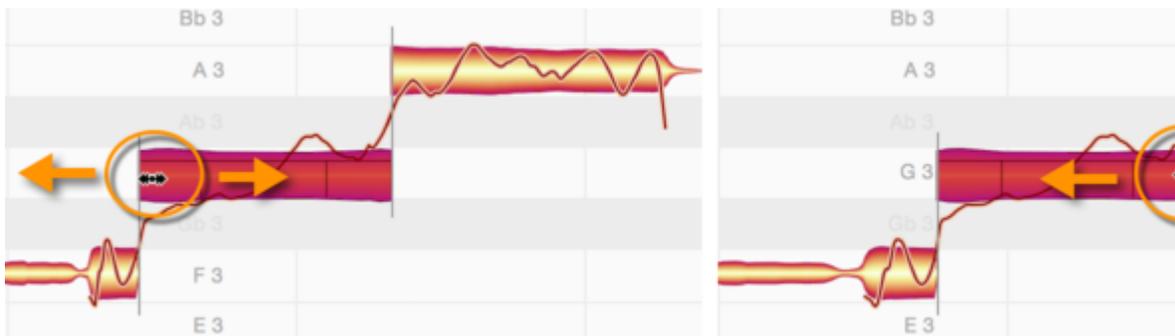
ノートエディターのツールボックスまたはコンテキストメニューから、またはコンピューターキーボードのF5キーを押してタイムツールを選択します。F5キーをすばやく2回または3回連続して押すと、タイムツールの1番目または2番目のサブツールを選択できます。(このツールに別のショートカットを割り当てたい場合、メインメニューの[Melodyne]>[環境設定]>[ショートカット]>[編集ツール]を選択して行えます。)ここでは、希望に応じて、3つ全てのツールに対して別のキーボードショートカットを定義することもできます。



ノート(または選択されている複数のノートのいずれか)の中央をクリックし、左右にドラッグしてノート全体(または複数のノートをもとめて)を水平に移動します。Altキーを押したまま操作すると、タイムグリッドが一時的に無視され、位置を微調整することができます。



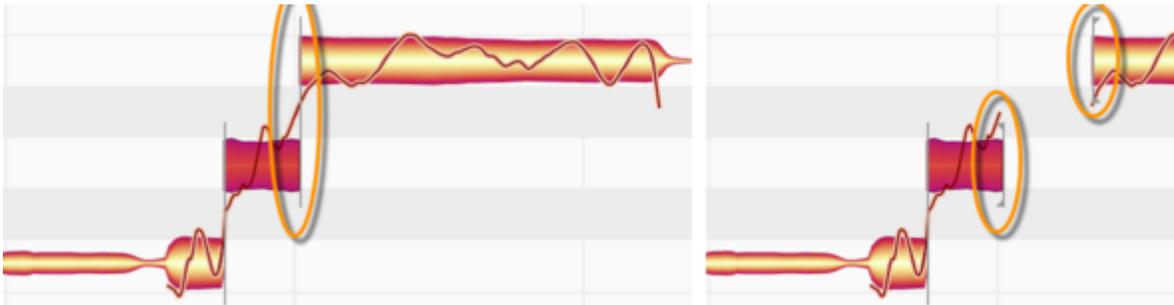
ノートの先端部分だけを動かすには、先端部分をクリックしてからドラッグします。ドラッグする方向によって、ノートはタイムストレッチ(伸び)またはタイムコンプレッション(縮み)ます。Altキーを押したまま操作すると、編集中、タイムグリッドが無視されます。伸縮の動作は、1つのノートが選択されていればそのノートに、複数のノートが選択されていれば複数のノートに適用されます。



同じように、1つまたは複数のblobの一番右の部分(ノートの末尾部分)だけを動かして、対応する1つまたは複数のノートを伸縮できます。

連続するノートのタイミング変更

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。あるノートが別のノートのすぐ後に連続しており、これらのノートの間の分割がソフトな分割である場合、これは常に当てはまります。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、フレーズの音楽性が維持されます。



必要に応じて、ソフトなノート分割をハードな分割へと変更し、連続するノート間の関連性を無効にすることができます。これは、分割タイプツール(ノート分割ツールのサブツール)で分割をクリックすることで行います。

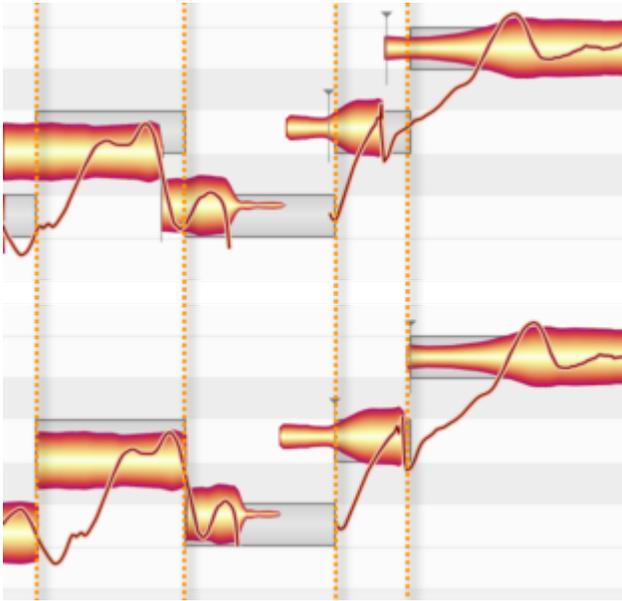
2つのノート間のすべてのつながりは、いずれかのノートをカットして、別のロケーションにペーストすることで、強制的に分断されます。

どちらの場合も、2つのノート間のノート分割線は四角形の括弧に代わり、2つのノート間のつながりがなくなったことを示します。

タイミングツールを使用して2つのノートのいずれかをもう一方から十分な距離まで離すと、2つのノート間のリンクも「スナップ」します。この場合、位置を元に戻すと、もう一方のノートの位置が変わっていなければオリジナルのリンクが復元されます。

ダブルクリックでタイミングを修正する

タイムツールでノート(または選択されている複数のノートのいずれか)をダブルクリックすると、Melodyneが検出処理で「対象」と見なしたノートにクオンタイズされます。これらを(blob下に灰色の枠として)表示するには、[オプション]>[ノートエディター]>[対象ノートを表示]を選択します。



灰色の枠は、タイムルーラーで選択したグリッドと必ずしも揃っているわけではありません。たとえば、ある対象ノートが16分音符グリッドに重なっており、別のノートが8分音符グリッドに重なっている、という場合があります。この状態でダブルクリックすると、たとえばMIDIシーケンサーを使用している場合よくある8分音符への単なるクオンタイズよりも、音楽的により「インテリジェント」な結果が得られます。

ただし、特定の一定グリッドに合わせてクオンタイズする方が良い場合もあります。その場合、[タイムをクオンタイズ]マクロを使用することで希望の結果を得ることができます。詳しくは、[こちらのツアー](#)をご参照ください。また、クオンタイズ中にノート長を調整する方法、および、コードのクオンタイズオプションについても説明しています。

ランダムなずれを加える

[編集]>[ランダムなずれを加える]では、現在選択されているノートのタイミングをランダムに変更し、元のタイミングに対して小程度、中程度、高程度のずれを加えることができます。コマンドを繰り返して複数回使用し、エフェクトの効果を強調することもできます。これらのコマンドは、たとえばトラックを重ねてより「厚みのある」サウンドを作成する場合に便利です。ランダムなずれを追加し、コピーとオリジナルを異なったものにするすることで、2名の奏者がユニゾンで演奏または歌っている様子をよりリアルにシミュレートすることができます。これらのコマンドは、選択されているノートにのみ影響するため、選択されているノートがない場合は灰色表示になります。

[リセット]コマンド

[編集]>[個別の編集をリセット]>[タイム]サブメニューには、タイミングに実行された編集を元に戻すのに使用できるさまざまなコマンドがあります。これらのコマンドは、選択されているノートに実行されている編集の種類がコマンドの対象に該当しない編集である場合、現在の選択対象に適用され、灰色表示されます。また、これらのリセットコマンドは通常の[取り消す]コマンドから独立して動作します。

タイムハンドルとアタックスピード

タイムハンドルツールとアタックスピードツールは、ツールバーのタイムツールの下にあります。これらのツールでは、ノート内部の時間経過とエンベロープの調整が行えます。

タイムハンドルツールとアタックスピードツールの操作

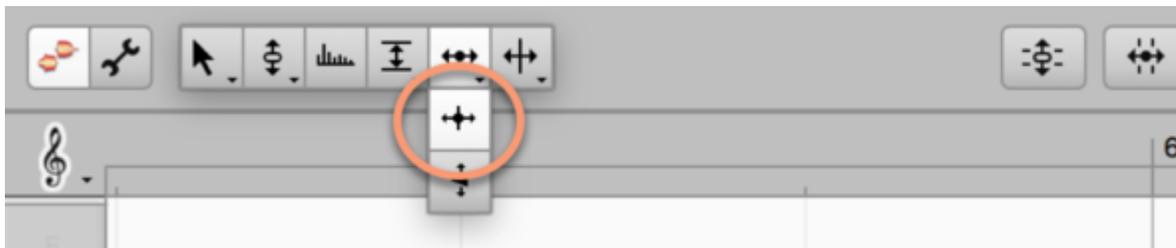
タイムハンドルとは、ノート内部の時間的変化の各段階を操作するハンドルです。左右にドラッグして、各段階の開始と終了位置を変更することができます。この操作により、ノートの時間的変化における特定の段階を早めたり遅めたりし、フレーズングを微調整することができます。

アタックスピードツールも、ノートの時間的変化のスピードを操作するツールです。ノートの立ち上がり部分の長さを伸縮し、その後の変化の開始位置を変更することができます。

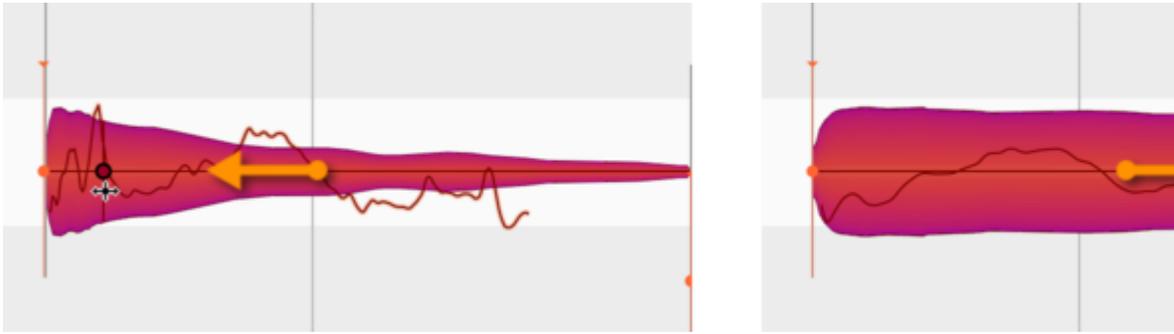
アタックを緩やかかつソフトにしたり、急かつハードにすることができます。この操作を行っても、ノートの音楽上の開始位置は変わりません。

タイムハンドルを使ってノートの時間的変化を変更する

タイムハンドルツールは、タイムツールの1番目のサブツールです。選択するには、F5キーをすばやく2回連続して押します。(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。)ここでは、希望に応じて、3つ全てのタイムツールに対して別のキーボードショートカットを定義することもできます。

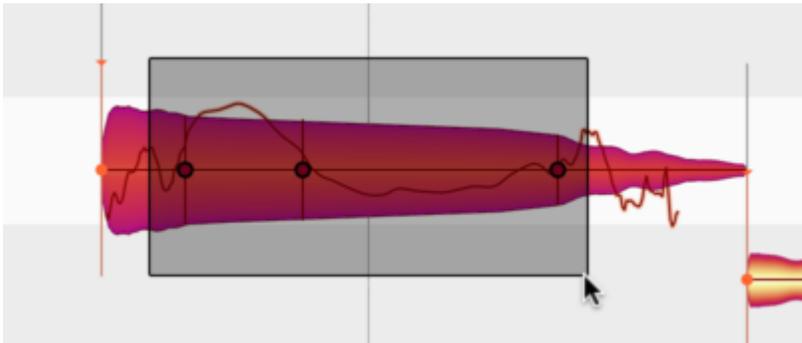


編集したいノートを拡大表示し、編集部分とタイムハンドルの位置がはっきり分かるようにします。ここで、ノートの時間的変化の各段階のうち、変更したいポイントをダブルクリックします。ツールを上下にドラッグすると、タイムハンドルが表示され、前後に移動します。ノートの全体的な長さを変更されませんので、ハンドルを大きく動かして、ノートの時間的変化の各段階の長さを伸縮することができます。



1つのノートに複数のタイムハンドルを使用することができます。それぞれのハンドルを動かし、ノートの時間的変化を微調整することができます。1つのノートに取り付けることのできるタイムハンドルの数に制限はありません。しかし、ハンドルとハンドルの間隔はMelodyneにより自動的に制限されます。取り付けたい部分にハンドルが表示されない場合、少し離して取り付けてみてください。

複数選択のテクニックを使って、複数のタイムハンドルを選択し、それらを同時に動かすこともできます。



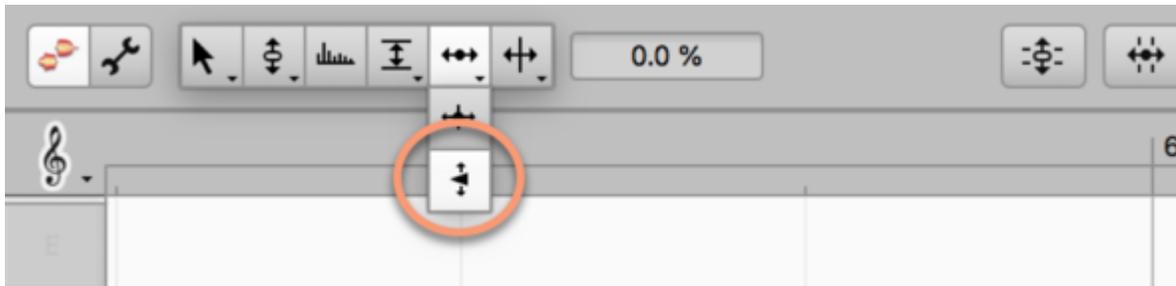
1つのタイムハンドルまたは選択されている複数のタイムハンドルをダブルクリックすると、タイムハンドルが削除され、変更が加えられていたノートの時間的変化の段階が元の状態に戻ります。

メインメニューから[特定の編集をリセット] > [タイム] > [タイムハンドルを削除]を選択すると、選択されているすべてのノートのタイムハンドルを削除することができます。

ノートのアタックスピードを変更する

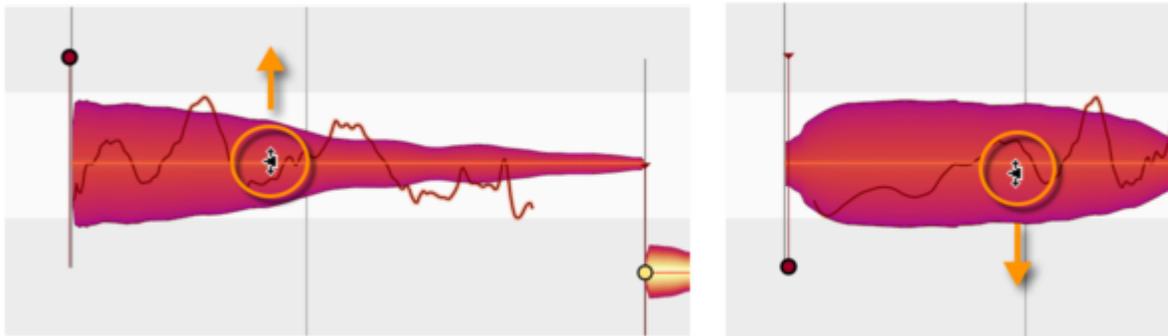
アタックスピードツールは、タイムツールのサブツールです。選択するには、F5キーをすばやく3回連続して押します。[環境設定]ダイアログでは、希望に応じて、このツールに対して別のキーボードショートカットを定義することもできます。

アルゴリズムに[ユニバーサル]が選択されている場合、このツールに機能はありません。そのため、対応するblobにハンドルが表示されず、ノートインスペクター内の[アタックスピード]フィールドが灰色で表示されます。



アタックスピードツールを選択すると、各ノートの先頭に白い点が表示されます。ここで、ツールをノート(点上でなくてもかまいません)へと動かし垂直方向にドラッグすると、この点が上下に移動します。

上に動かすと、ノートのアタック(立ち上がり)段階の長さが圧縮されスピードが上がり、ノートの他の部分のスピードが下がります。つまり、アタックがハードになり、最大音量へすばやく到達します。



下に動かすと、逆の結果となります。ノートの立ち上がり部分が伸び、ゆっくりと再生されますが、ノートの他の部分のスピードが上がります。つまり、アタックがソフトになります。アタックスピードを変更しても、オレンジ色のアンカーで表示されるノートの音楽上の開始位置は変わりませんのでご注意ください。ノートの「知覚的な」開始位置は、アタックスピードとは関係がありません。また、ノートの終了位置も影響を受けません。

ノートのアタックスピードをノートごとに変更し、アクセントを加えることができます。また、複数のノートのアタックスピードを同時に変更し、フレーズ全体の音色を変化させることもできます。

アタックスピードツールで1つのノートまたは選択されている複数のノートをダブルクリックすると、対応するパラメータが元の状態に戻ります。メインメニューから[特定の編集をリセット] > [タイム] > [アタックスピードをリセット]を選択してもかまいません。

タイムハンドルをアタックスピードツールと組み合わせる

タイムハンドルとアタックスピードツールは、組み合わせて使用することができます。この場合、アタックスピードを変更すると、タイムハンドルが移動し、一種のタイミングマスターとして機能します。つまり、アタックスピードツールを使えば、全体的なタイミングを調整する(ノートの開始位置を調整する)前に、ノート自体の時間的変化を変更し、フレージングを向上させることができます。

ノート分割ツール

ノート分割ツールでは、ノートをカットしたり、ノート分割を削除および移動したりできます。分割タイプツールでは、ハード分割とソフト分割の間に切り替えることができます。

ノート分割を挿入・移動・削除する

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F6キーを押してノート分割ツールを選択します。(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。)



ノート分割ツールでノート内を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。

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。

複数のノートが選択された状態でノート分割を編集する

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のノート分割も削除されます。

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。

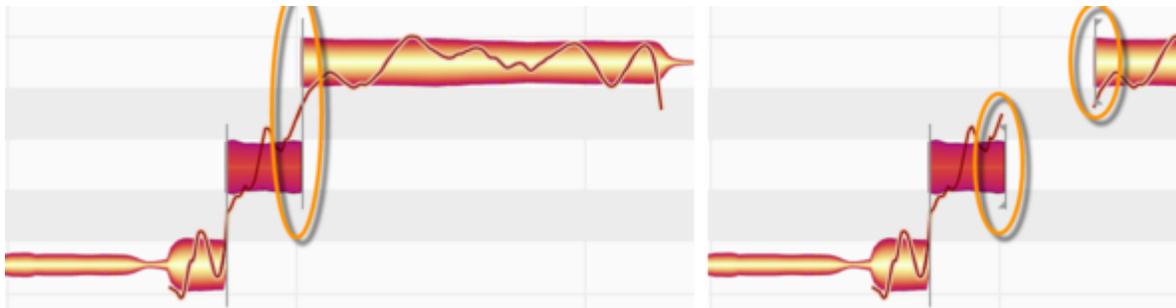
ソフトなノート分割とハードなノート分割

Melodyneでは、オーディオ素材と選択されているアルゴリズムに応じて、ノート間にソフトまたはハードな分割が設定されます。ソフト分割は連続するノート間のみ生じ、ノート間につながりを提供します。最初のノートの末尾が移動すると、2つ目のノートがそれに従って移動し、この2つのノート間に隙間が空きません。編集時にフレー징を保つのに便利です。

ノート間につながりは、ノート間のピッチ、フォルマント、音量のトランジション(推移)にも影響します。トランジションは、ソフトな分割のある連続するノートの場合にのみあり得ます。

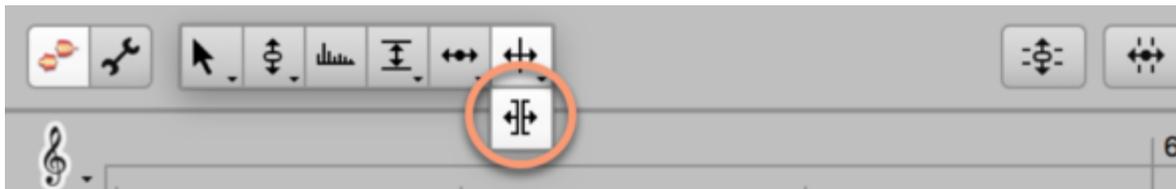
ハードな分割では、連続するノートはそれぞれ独立しています。つまり、最初のノートの長さを変更しても、2つ目のノートの位置に影響しません。また、2つのノート間のピッチ、フォルマント、音量のトランジションもありません。

ソフトな分割はノート間に薄い垂直線で、ハードな分割は括弧でそれぞれ示されます。



分割タイプツールでハード分割とソフト分割を切り替える

分割タイプツールは、ノート分割ツールのサブツールです。ハード分割とソフト分割を切り替えることができます。選択するには、F6キー(デフォルトではノート分割ツールに割り当てられている)をすばやく2回連続して押します。他のキーの組み合わせを使用したい場合、[環境設定]>[ショートカット]>[編集ツール]>[ノート分割ツール]を選択して、任意のキーを押します。希望に応じて、2つのツールのいずれかに対して別のキーボードショートカットを定義できます。



このツールで分割をダブルクリックして分割タイプを変更します。

「ソフト」と「ハード」を自由に切り替えられるのは一定の場合のみですのでご注意ください。

- ソフトな分割はいつでもハードな分割に切り替えることができます。

- 一方、ハードな分割は、それがもともとはソフトな分割であり、のちほどハードな分割へと変更されたものである場合にのみ、ソフトに変更できます。例外は「パーカッシブ」アルゴリズムを使用して検出された素材です。この場合、すべての分割はもともとハードな分割として検出されていますが、ソフトな分割に変更できます。

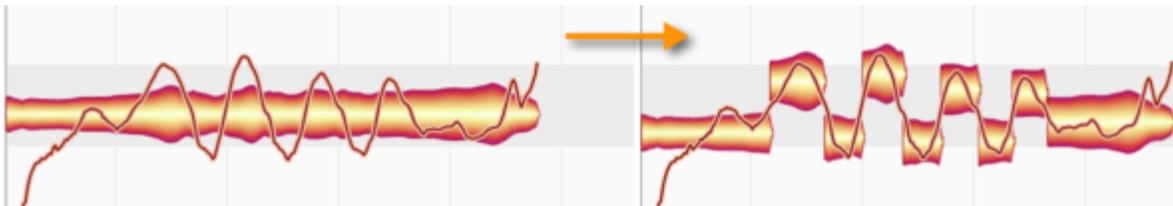
コンテキストメニュー：ノートの分割

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。これは、たとえばツールを使用して詳細な編集を行うためにボーカルのパッセージを断片へとスライスするのに使用できます。

[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。

コンテキストメニュー：ノートをトリルとして分割

ノート分割ツールが選択されている場合、[ノートをトリルとして分割]コマンドがノートエディターのコンテキストメニューに表示されます。これは、選択されている1つまたは複数のノートをより各ノートの瞬間ピッチにより決定される小さなセグメントにスライスします。これは、ノート分割をピッチカーブのスロープに挿入することにより実行され、ビブラートの「山」と「谷」がそれぞれ分割されたノートとなります。



このコマンドを使用すると、たとえば、ノートを意図されるピッチにより近づけることによりトリルのイントネーションを向上させたり、上または下の範囲に[ピッチ補正マクロ]を適用することでビブラートを抑制したりできます。

ピッチカーブの揺れがあまりはっきりしない場合、[ノートをトリルとして分割]機能は効果を持ちません。また、この機能は[メロディック]アルゴリズムが有効な場合にのみ選択でき、その他の場合灰色表示になります。[ノートをトリルとして分割]コマンドにショートカットを割り当てたい場合、環境設定ダイアログを使用して行います。

コンテキストメニュー：ノートを結合

このコマンドは、選択されているノートの末尾の分割を削除することで、_ある_ノートを後続のノートと結合するのに使用します。

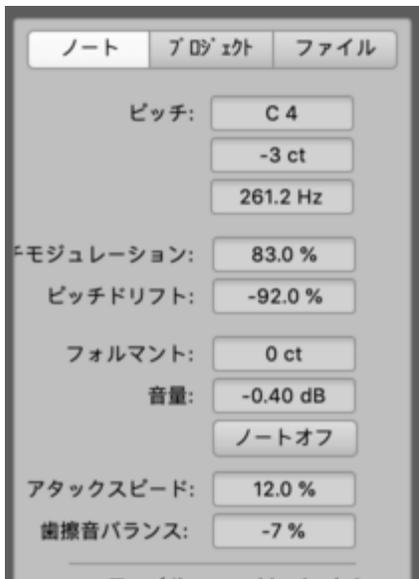
2つ以上のノートが選択されている場合、コマンドは灰色表示になります。

ノートインスペクター

情報パネルのノートインスペクターでは、選択されているノートのパラメーターの概要を確認し、値を変更できます。

ノートインスペクターのパラメーター

ノートインスペクターは、複数のツールが使用されている場合、普段ツールバー付近に表示されているインスペクターの各フィールドをまとめます。最も重要なパラメーターすべてを一度に確認でき、ツールを変更することなく編集できます。



インスペクターフィールドに含まれるデータに加えて、ノートインスペクターには、ヘルツ単位の周波数、およびノートのミュート用のボタンが表示されます。

ノートインスペクターに表示される編集可能なパラメーターは以下のとおりです(上から下)。

- 選択されているノートのピッチ(半音、セント、ヘルツ単位)
- ピッチモジュレーション(パーセンテージ単位)
- ピッチドリフト(パーセンテージ単位)
- フォルマントシフト(セント単位)
- 音量(デシベル単位)
- ノートのミュート/ミュート解除用ボタン
- アタックスピード(パーセンテージ単位)
- 歯擦音バランス

インスペクターの下には、選択されているノートが含まれるオーディオファイルと、検出に使用されたアルゴリズムが表示されます。

値を入力する、選択されている複数のノート进行操作する

ノートエディターで1つのノートのみ選択されている場合、ノートインスペクターにはそのノートに対する具体的な値が表示されます。

原則として、すべての値は、対応するフィールドをクリックするか、マウスポインタを上下にドラッグするか、フィールドをダブルクリックして新規値を入力して変更できます。

ピッチフィールドでは、絶対値(C3、D4など)または相対値(+2、-1など)のいずれかを入力することができます。その他のフィールドでは、選択された絶対値となります。



複数のノートを選択している場合、ノートインスペクターには、選択されているノートすべてに共通の値であれば、パラメーターの具体的な値のみ表示されます。値が異なる場合、該当するフィールドにダッシュ「-」が表示されます。

ダッシュが表示されている場合、クリック&ドラッグして、すべてのノートの値を同じ量だけ変更できます。この方法で、たとえば選択対象すべてを2半音トランスポートしたりできます。

音階スナップ機能は、有効な場合、さまざまなノートの移動先をコントロールします。

複数の値をドラッグすると、Melodyneがそれらの値同士の差異を記録します。これは、パラメーターが最大値または最小値に「ぶつかった」場合にも同様です。マウスボタンを押したまま逆方向にドラッグすると、元の差異が復元されます。ぶつかったところでマウスボタンから指を離した場合にのみ、元の差異が消去されます。

また、複数のノートが選択されている場合、値を入力し、選択されているすべてのノートに適用することもできます(その場合ダッシュは消えます)。

ここでの例外はピッチで、たとえば値に「2」と入力した場合、選択されているすべてのノートは2半音分上にずれます。選択されているすべてのノートに同一のピッチを適用したい場合、「C2」といった絶対値を入力します。アルゴリズムに[パーカッシブ]または[ユニバーサル]を選択している場合、これらのアルゴリズムは相対ピッチしか認識しないため、これは効果を持ちません。

ノートをコピーする

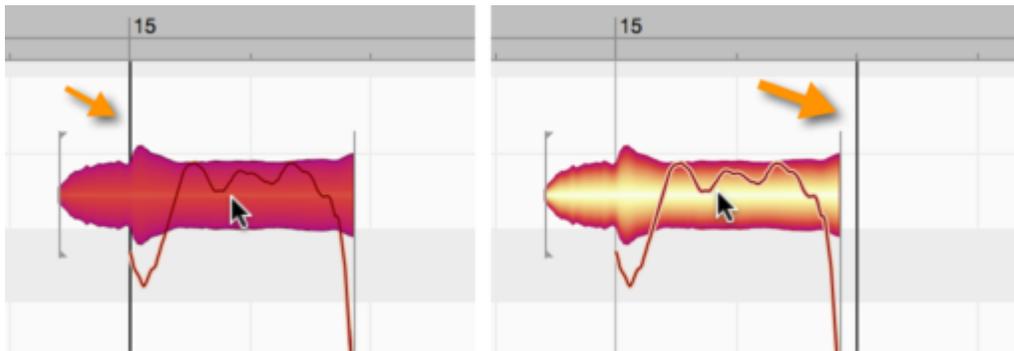
Melodyneでノートをコピーするには、希望のノートを選択してから、[編集]メニューかノートエディターのコンテキストメニューの[コピー]を選択します。これを挿入するには、[ペースト]コマンドを使用します。以下の点に注意してください。

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。

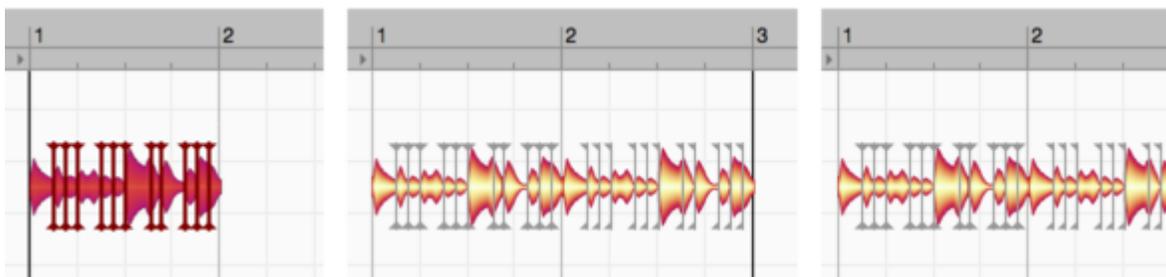
ノートが選択されたままの状態です[ペースト]コマンドを使用すると、見た目には、ペースト前に選択されていたノートの選択が解除され、カーソルが最後のノートの直後に置かれたようになります。

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。



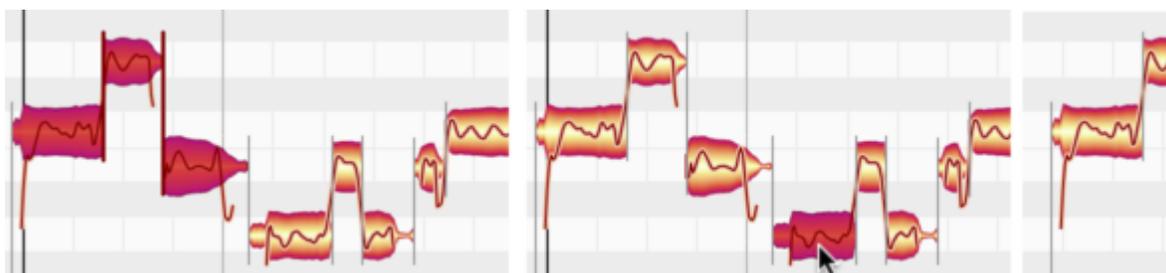
ここでさらに[ペースト]を実行すると、クリップボード上のノートがもう1回ペーストされます。今回は選択されているノートがないので、置き換えられるノートはありません。代わりに、新たにペーストされたノートは、1回目で元のノートと入れ替わったノートのすぐ後に置かれます。

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(正確にはペースト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。

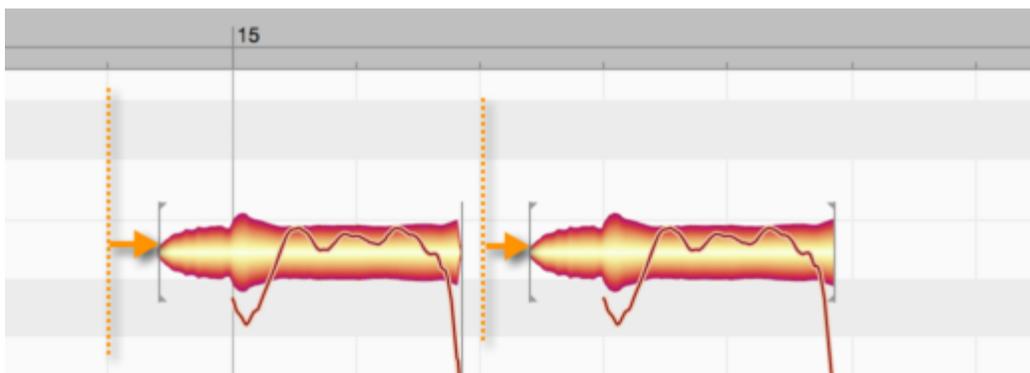


上記から以下のルールが導かれます。

[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

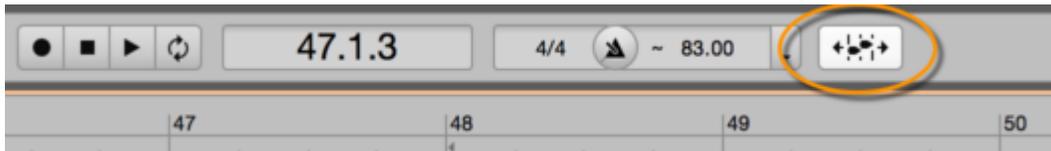
(またはコピーされた一連のノートのうち最初のノート)はちょうどカーソル位置から始まり、ずれは生じません。

- 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すことができます。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。

ソースのテンポがペースト先のテンポと異なり、クリップボード上の素材が新規テンポに調整されている場合、ペーストされるバージョンはオリジナルとは異なるものになります。Melodyneスタンドアロンでこれを防ぐには、ソースからペースト先にノートだけでなくテンポ(テンポ変更も含む)もコピーします。この場合、ノートまたはテンポのどちらを先にコピーするかどうかは関係ありません。

ARAとの関連におけるコピー

クリップ内では、ノートを制限なくコピー&ペーストできます。あるクリップからノートをコピーして別のクリップにペーストできるかどうかは、これら2つのクリップが同じオーディオファイルにアクセスしているかどうかによります。

たとえば、DAWでドラム録音をクリップに分割し、DAWのアレンジ内に配置して、それをMelodyneのトラック編集モードで見ているとします。この場合、ノートは、クリップ境界を気にすることなく、自由にコピー&ペーストできます(クリップがもともとひとつの長い録音物の一部であるため)。

一方、複数の異なる録音(ボーカルのテイクなど)から取得したスニペットをDAWアレンジ内にコラージュして、それをトラック編集モードで見ている場合、上記と同じ自由度でノートをコピー&ペーストすることはできません。下のスクリーンショットで5つの各テイクに割り当てられている色は、派生元のテイクを示しています。



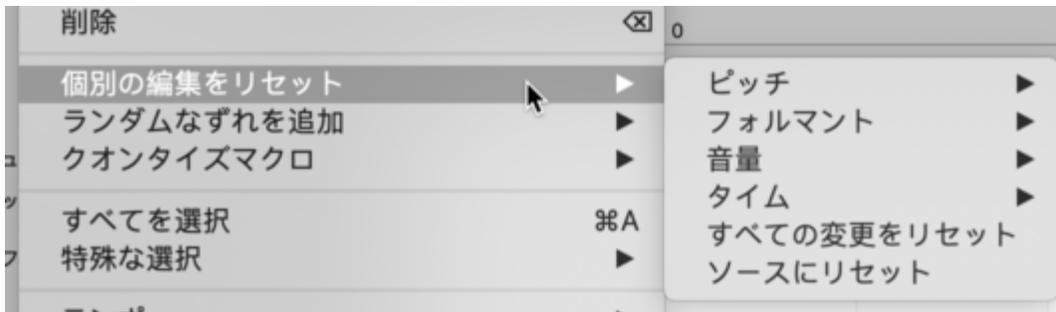
ここでは小節17の先頭で選択されているノート(および赤のクリップに由来するその他のノート)をコピーして小節16にペーストすることはできません。これは、ペースト先に異なる色(この場合緑)のクリップが含まれており、別の録音に由来するものだからです。ただし、同じ赤のテイクに由来する小節18にペーストすることは可能です。

[編集]メニュー

Melodyneの[編集]メニューには、各編集をリセットし、オーディオ素材にランダムなずれを加えることのできる項目があります。

編集をリセットする

[個別の編集をリセット]サブメニューには、さまざまな編集の効果を取り消すコマンドがあります。これらのコマンドが使用しているツールに関連するものである場合、ノートエディタのコンテキストメニューからも選択できます。



(最後のコマンドを除く)すべてのコマンドは、_現在選択されているノートのみ_に適用され、該当する種類の編集が適用されていない場合灰色表示になります。これらのコマンドは通常の[取り消す]コマンドから独立して動作します。

以下の種類の編集の効果は、[オリジナルを復元]サブメニューで完全に無効にできます。

ピッチ

- ピッチの編集
- ピッチセンターの編集
- ピッチモジュレーション編集
- ピッチドリフトの編集
- ピッチトランジションの編集

フォルマント

- フォルマントの編集
- フォルマントトランジションの編集

音量

- 音量の編集
- 音量トランジションの編集

- フェードの適用
- 歯擦音バランスの調整
- ノートのミュート

タイム

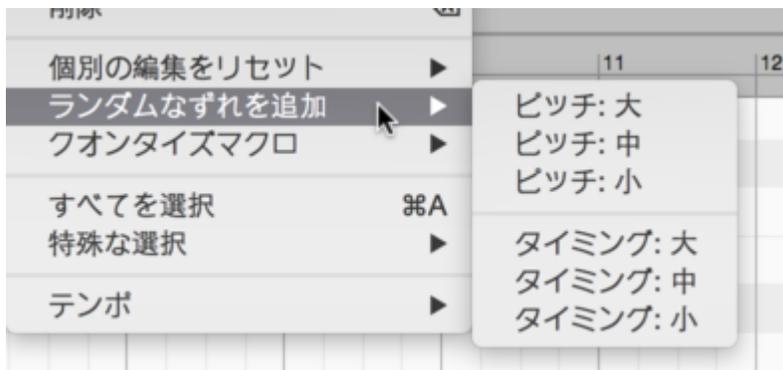
- タイミングの編集(位置/ノートの長さ)
- タイムハンドルの位置
- アタックスピードの編集

[すべての変更を取り消す]コマンドは、上記の編集すべての効果を完全に取り消しますが、現在選択されているノートにのみ適用されます。

最後のコマンド[ファイル全体へのすべての変更を取り消す]は[すべての変更を取り消す]コマンドと同じ効果をもたらしますが、現在の選択対象に含まれていないノートにも適用され、ファイル全体を元の状態に復元します。

ランダムなずれを加える

[ランダムなずれを加える]サブメニューは、各ノートのピッチまたはタイミングをa)大幅に、b)中程度、c)繊細に、それぞれ変更します。それぞれの限度内において、ずれの方向と程度はランダムに設定されます。



これらの機能は、選択したノートのピッチ(垂直方向の位置)またはタイミング(水平方向の位置)をランダムに変化させます。

これは、ある単体のテイクの1つまたは複数のコピーを作成した際、コピーがオリジナルまたはその他のコピーと同一にならないようにしたい場合(ボーカルから合唱を作成する場合など)、特に便利です。各コピーに一定量のランダムなずれを追加することで、各ボイスが完全に同期しないようになり、2つのコピーのピッチ変動が完全に同一にならなくなるため、より自然なサウンドが得られます。

マクロ

このサブメニューのコマンドは、Melodyneのさまざまなマクロダイアログを開きます。ノートエディター上のツールバー右にあるそれぞれのアイコンをクリックしても同じ効果が得られます。

特殊な選択

[特殊な選択]サブメニューのコマンドの効果については、[ノートを選択するツア](#)ーをご参照ください。

テンポ

このサブメニューのコマンドについては、[ノートアサインツア](#)ーをご参照ください。現時点では、Studio One、Reaper、Cakewalkのみ対応しています。他のARA DAWでは効果がありません。

コードとキー

これらのコマンドは、素材に含まれるコードとキーの分析を実行するのに使用できます。

検出データのコピーコマンド

Melodyne studioでのテンポ、コード、キーの検出は2段階で実行されます。

まず、Melodyneは各ファイル_をロードされた状態で分析し、含まれるノートとテンポを検出、識別します。その後、ノートアサインモードでこの分析結果(「ノートアサインデータ」)を最適化できます。これが_ファイル_レベルでの分析です。キー(調性)はファイルに見つかったノートから自動で生成されます。

ただし、複数のファイルを同時にMelodyneにインポートする(マルチトラック録音のトラックなど)場合、より高次の_ソング_レベルの分析が実行されます。この場合、Melodyneはすべてのトラックに由来する情報を基に、テンポ、キー、コードの分析を再実行します。たとえばドラムトラックは調性にはあまり関係ありませんが、テンポの追跡には非常に有効です。一方、ボーカルはこれと逆になります。すべてのトラックをまとめて考慮するため、ソングレベルの分析では、より総合的かつ正確な結果が得られます。

たとえば、ボーカルトラックだけを別のソングにエクスポートしたい場合など、より正確なソングレベルの分析結果をファイルレベルに転用したい場合があります。トラックのノートアサインデータにより提供されるテンポと調性に関する情報が正確であるほど、新しいソングへの統合が上手くいきます。[ソングデータをノートアサインにコピー]コマンドでは、ソングレベルの分析から得られた結果を利用して、ファイルの元のノートアサインデータの精度を向上させることができます。

また、逆のケースもあります。ファイルレベルの分析が完璧で、ソング全体の調性とテンポに転用したい場合です。これは、[ノートアサインデータをソングにコピー]を選択することで行えます。

これらいずれかのコマンドを使用するには、まず該当するトラックがノートエディターにあることを確認し、複数のトラックが同時にある場合はそのいずれかのノートを選択します。その後、メニューからコマンドを選択します。小さなダイアログが表示され、3種類のデータ(テンポ、キー、コード)のうち、どれをコピーし、どれをコピーしないのかを指定できます。



オーディオMIDI変換

このツアーでは、MelodyneでオーディオノートとMIDIノートとして保存する方法について説明します。

オーディオMIDI変換について

Melodyneでは、ソフトウェアシンセサイザーのサウンドでボーカルをダブリングする場合など、オーディオノートとMIDIノートとしてエクスポートすることができます。

MIDIノートは、Melodyneのオーディオノートを一対一でMIDI化したものです。各オーディオノートに対し、同じ位置、長さ、ピッチのMIDIノートが作成されます。各MIDIノートのベロシティは、オーディオノートの振幅から算出されます。

これは、どのアルゴリズムを使用する場合にもほぼ同じように該当しますが、アルゴリズム特定の例外がいくつかあります。ボーカルでは、息継ぎはMIDIノートとしてエクスポートされません。リズム素材や、[Universal]アルゴリズムを使用して編集した素材をMIDIとして保存する場合、MIDIノートは全て同じピッチになりますが、位置、長さ、振幅はリズムトラック内のオーディオのそれと同じになります。このテクニックを使用して、ドラムループからご使用のDAWで使用するMIDIトラックのクオンタイズ参照を生成することなどができます。

オーディオ素材からのMIDIノートの生成は、クリエイティブな可能性を数多く提供します。ぜひいろいろと試してみてください。

MIDIをエクスポートする

MIDIをMelodyneからエクスポートするには、インスタンスのリストで、MIDIとしてエクスポートしたいノートのあるすべてのインスタンスを[編集]に切り替え(ShiftまたはCommandキーを押したまま操作)、ノートエディターにノートが表示されるようにします。インスタンスのノートがノートエディターに表示されていない場合、それらのノートはエクスポートされません。

MIDIエクスポートが実行されると、すべてのインスタンスに対してMIDIファイルが作成され、各インスタンスに個別のMIDIチャンネルが割り当てられます。

[設定]メニューで[MIDIを保存...]を選択します。表示されるファイル選択ボックスで、MIDIファイルの名前と保存場所を入力します。

ここで、このファイルをMIDIまたはソフトウェアトーンジェネレーターのあるトラック上のDAWに再インポートします。

エクスポートされたデータには、複数のオーディオ部分から成る場合であってもトラック全体が含まれます。エクスポートは必ずしも小節1から始まるわけではなく、原理上はトラック上の最初のノートから始まります。もちろん、エクスポート範囲は、ファイルがDAWにインポートされる際にオーディオ上のサンプル精度で配置し直す必要のないよう、最初のノートを含む小節のスタートに合わせられるよう拡張されます。

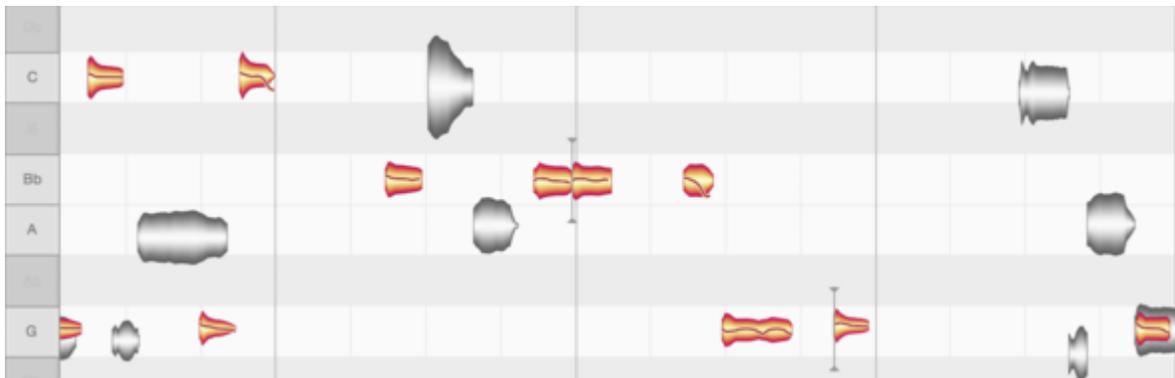
マルチトラック編集

Melodyne studioでは、スタンドアロンとしてもARA DAWでプラグインとしても、複数のトラックを操作できます。トラックからトラックへ簡単に移動でき、複数のトラックにわたるノートを同時に表示および編集できます。

Melodyneのマルチトラックング

Melodyneではオーディオファイルではなくノートを扱うため、マルチトラックングには特別な意味があります。そのため、Melodyneのマルチトラックングが真価を発揮するのは、ノートエディター内です。

ボーカルを含むトラックと、伴奏ギターを含むトラックがあるケースを考えてみましょう。ボーカルトラックを編集モードに切り替えると、トラックのノートがノートエディターに表示されます。ここで、ギタートラックを参照モードに切り替えると、そのノートもノートエディターに表示されます。この場合、ギターのblobは編集することも選択することもできません。これらは、単にボーカルのノートの背景に位置確認用として表示されます。これにより、メロディを追うのが非常に簡単になります。



ボーカルトラックを編集集中に、ギタートラックに編集が必要な箇所を見つけた場合は？問題ありません。ギタートラックを[編集]に切り替えるか、灰色のblobをダブルクリックすれば、2つのトラックの状態を入れ替えることができます。ギターのblobが色付きで表示され編集可能となり、ボーカルのblobが灰色で背景に表示されます。

また、複数の参照トラックを扱っている場合にも、このようにしてトラックを即時に変更できます。これにより、耳だけに頼らず視覚的にもオーディオ素材を簡単に編集できます。この場合、インテリジェントモニタリングにより、編集したトラック、参照トラック、その他すべてのトラックの間のボリュームの比をコントロールできます。あるトラックの編集を中止して別のトラックに移動すると、そのたびにボリュームミックスが自動調整されます。

Melodyneのマルチトラックング機能はこれだけではありません。必要に応じて、複数のトラックを同時に編集モードに切り替え、複数のトラックにわたってノートを選択、編集、削除、コピーすることができます。

下のセクションでは、Melodyneにおけるマルチトラックの概念について詳しく説明し、この機能を最大限に活用する方法を紹介します。

トラックヘッダー

Melodyneでは、トラックヘッダーのリストを表示させることができます。



リストには、現在開いているMelodyneインスタンスと、現行のDAWプロジェクトのトラックで使用したMelodyneインスタンスがあります。この背景にあるのは、操作できるのは常にひとつの_Melodyneプラグインウィンドウのみですが、_すべての_Melodyneインスタンスの内容を確認し編集することができる点です。

トラックヘッダーの色付きのblobアイコンは編集ボタンで、このボタンを押すと、該当するトラックのノートがノートエディターに表示されます。この編集ボタンをクリックするか、別のトラックのトラックリージョン内をダブルクリックすると、そのノートがノートエディター内の最初のトラックのノートと入れ替わります。

ここで、Cmdキーを押したまま別のトラックの編集ボタンをクリックすると、新しいトラックのノートがノートエディターに表示されているトラックに追加されます。_両方_のトラックのノートが表示され、必要に応じて、一緒に選択して編集できます。同様に進めて、その他のトラックの内容をノートエディターに追加します。すでに有効になっている編集ボタンをクリックすると、対応するトラックの内容がノートエディターから削除されます。

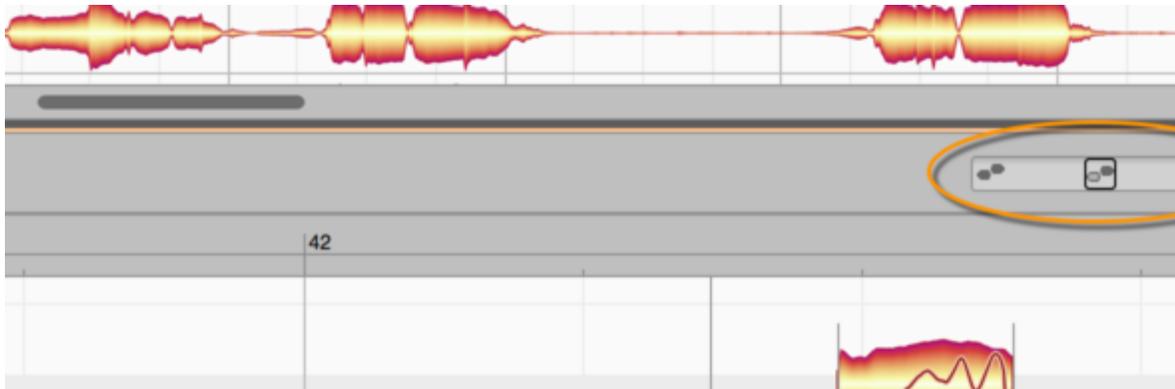
トラックヘッダーの灰色のblobアイコンは参照ボタンで、このボタンを押すとトラックのノートがノートエディターに参照用に表示されます。灰色のblobは編集することも選択することもできません。この場合、これらは、たとえば、ピッチやタイミングの調整などで位置を示す目的でのみ表示されます。さらに参照ボタンをクリックすると、同様にその他のトラックの内容をノートエディターに追加および削除できます(ここでも参照の目的のみです)。

参照トラックを編集モードに切り替える(トラックヘッダーの編集ボタンをクリックするか、現在参照用に表示されている灰色のblobをダブルクリックする)と、灰色のトラックがオレンジになり、オレンジのトラックが灰色になります。つまり、2つのトラックの役割が入れ替わります。

編集ミックスフェーダー

複数のトラックのノートを同時に編集している場合、編集ミックスフェーダーは非常に便利です。トラックを編集する際、他のトラックに気を取られることなく、対象のトラックに集中できます。視覚的には、簡単に実行できます。編集する1つまたは2つのトラックを選択し、その他の2~3のトラックを参照用にノートエディターに表示させ、残りを隠します。

音響的には、「ローカル」再生を使用して実現できます。これは、ノートエディターの背景をダブルクリックして再生を開始すると聞こえます。この場合、Melodyneは「単独」で動作し、Melodyneのトラックのみが聞こえます。DAWは停止したままになります(Melodyneで開いていないトラックはすべてミュートになります)。Melodyneトラックのミキシング比は、編集ミックスフェーダーを使用して調整できます。DAWのアレンジやミキサー内の不要なトラックや邪魔なトラックを大量にミュートする必要なく「作業用ミックス」を作成するには、この方法が最速です。



編集ミックスフェーダーを完全左に動かすと、現在ノートエディターでの編集に対してアクティブになっているトラック(オレンジのblobのあるトラック)が聞こえます。フェーダーボタンをゆっくり中央に向かって動かすと、参照用のみ表示されている灰色のblobの音が少しずつ上がっていき、中央位置では色付きおよび灰色のblobが同じ音量になります。ここでボタンを中央から右へと動かすと、残りのMelodyneトラックすべて——Melodyneが使用されているが、現在トラックパネルで「編集」または「参照」に設定されていないトラック——がフェードインします。

こうすることで、編集用に表示されているノート、参照用に表示されているノート、アレンジの残りの間の理想の音バランスをすばやく簡単に見つけることができます。

DAWから再生を再開すると、フルアレンジ——つまり、Melodyneが適用されていないトラックを含む_すべての_トラック——が聞こえます。こうすることで、フルミックスの枠組みで編集の結果を評価することができます。

DAWからリモートでMelodyneディスプレイをコントロールする

オレンジの編集スイッチをDAWからリモートでコントロールすることもできます。これを行うには、[DAW内の選択に追従]オプションを有効にします。

これで、Logic内のトラックヘッダーをクリックすると、Melodyneの編集ボタンが対応するトラックに切り替わります。

一方、Logicでのリージョンの変更は、**—新たに選択したリージョンが別のトラックにあったとしても—** Melodyneの編集スイッチには影響を与えません。

ただし、参照スイッチはLogicからリモートでコントロールできません。これまでどおり、Melodyne内から操作する必要があります。

たとえば、3つのインストゥルメントを同時に表示および編集したい場合、インストゥルメントで編集ボタンを複数選択します。[DAW内の選択に追従]モードで作業中の場合も同じです。

ただし、Logicでトラックヘッダーを**複数**選択しても、Melodyneには影響を与えません。むしろ逆に、Melodyneで複数の編集スイッチを同時に有効にし、Logicで別を複数選択すると、Melodyneのみにあるひとつのトラックの編集ステータスが保存されます。

編集スイッチのリモートコントロールは、トラックモードでのみ可能です。Melodyneがクリップモードの場合、Logicで選択対称を変更しても、Melodyneで表示されるクリップに影響はありません。

トラック順序、トラック名、トラックをミュートする/隠す

Melodyneトラックヘッダー内のトラック順序は、DAW内のトラック順序と一致します。DAWでトラック順序を変更すると、Melodyneにすぐさま反映されます。

Melodyneに表示される名前も、DAWから取得されます。また、DAWでトラック名を変更すると、Melodyneにすぐさま反映されます。ただし、Melodyneでそれとは違う別の名前を割り当てることはできません。

Logicで**トラック**をミュートすると、そこに含まれるノートはMelodyneに表示されますが、再生はされなくなります。ノートはそれらが属するトラックのミュート状態に合わせてミュートされたままの状態になります。

一方、**リージョン**をミュートすると、該当するノートはMelodyneに表示されなくなりますが、Logicでそのリージョンのミュート状態が解除されると再び表示されます。

[隠す]コマンドを使用してLogicで非表示になっているトラックはMelodyneに表示されます。

リージョン/クリップ/イベントとトラック間のコピー

Melodyneはノートのフレキシブルなコピー機能を提供します。これらは、コピーされるノートとコピー先が同一のリージョン内にある場合に限り、制限なく機能します。ただし、あるリージョンから別のリージョンへのノートのコピーは可能でない場合もあります。決め手となるのは、リージョンが同じオーディオソースに由来するものであるかどうかです。ここでは、コピーが可能な場合と可能でない場合の例を示します。

かなり長いギターのテイクを録音したとしましょう。特定のリフをインプロヴァイズしています。この場合、Logicではこれは**単体**の長いリージョンになっています。「オーディオソース」とはこれを指します。ここで、この長い

リージョンをセグメントへとスライスし、順序を変更します。最終的に、16小節のシーケンスができあがったとしましょう。第1小節は元の録音の第30小節、第2小節は元の録音の第10小節…といった構成です。

このような場合、セグメントは全て同一のオーディオソースにアクセスしています。変更されているのは元の録音の順序だけです。この場合、ノートをひとつのリージョンから別のリージョンへとMelodyne内で自由にコピーできます。

ここで、たとえばミュージシャンが別のバリエーションを試してみたくなり、新たにテイクを録音したとします。このテイクは別のオーディオソースとしてカウントされます。このあと、DAWで2つ目のテイクのセグメントを1つ目のテイクのセグメントと組み合わせ、複数のソースをひとつのトラック上でミックスしたとします。このトラックにMelodyneをインサートすると、Melodyneにはこのリージョンシーケンスのイメージが表示されます。この場合、小節1のリージョンと小節5のリージョンが同一のソースに由来するものであれば、ノートを小節1から小節5へコピーできます。一方で、小節9のリージョンが別のオーディオソースに由来するものであれば、小節1のノートを小節9にコピーすることはできません。

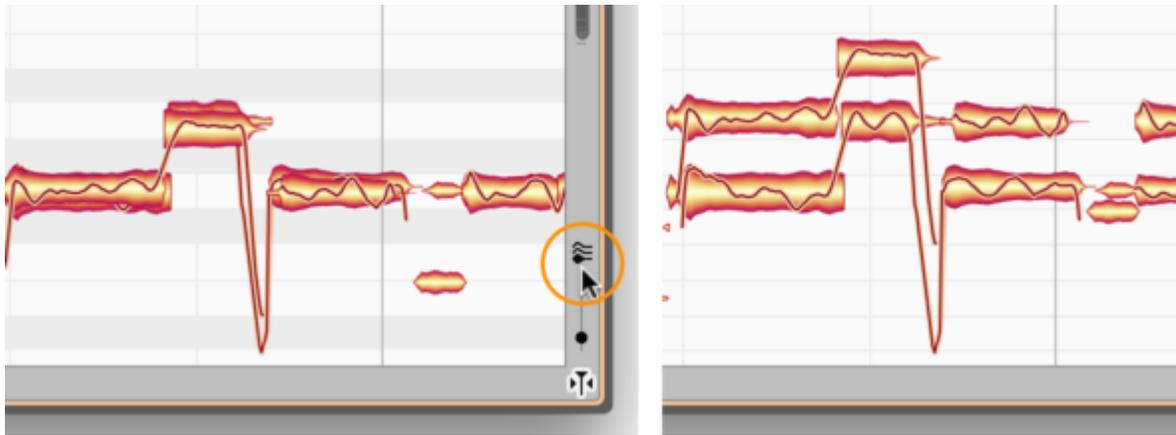
この制約は、ノートのコピーにのみ該当するもので、Melodyneの他の編集オプションには影響しません。トラックで使用されているオーディオソースの数に関係なく、Melodyneは基本的に、ソースを超越して機能し、DAW内でリージョンを広範囲にわたって入れ替えた場合にも、あらゆるノートを編集することができます。

コピーについて詳しくは、“[ノートをコピーする](#)”ツアーをご参照ください。

[ユニゾントラックを分散]

ノートエディターに複数のトラックが同時に表示されている場合、いくつかのノートが重なって表示され、素材の確認や編集が難しいことがあります。ここに表示されているスイッチは、ノートエディターの右下隅にあり、このような場合に役立ちます。これは、ノートトラックに表示されているトラックの間隔を垂直方向に広げたり狭めたりし、ピッチが同じで異なるトラック上にあるノートの選択をしやすくします。もちろん、実際のピッチには影響せず、表示方法にのみ影響します。このようにトラック同士の間隔が開いている際、ピッチルーラーはノートのピッチにおおよその目安を提供するのみであるため、ノートエディター背景の灰色と白の(鍵盤を模した)縞模様は非表示になります。

[ユニゾントラックを分散]スイッチは、ノートエディター内に複数のトラックが同時に表示されており、重なりあっている場合のみ有効になります。



サウンドエディター – はじめに

Melodyneでは、録音内容のピッチ、タイミング、フレーズ、タイミングを独自の方法で編集できるだけでなく、サウンドも変更できます。その領域は、繊細な音調整から高度に実験的な用途まで広範にわたります。これらの機能はすべてMelodyneのサウンドエディターで使用でき、このツアーで説明しています。

サウンドエディターはスペクトルレベルで機能し、音の倍音構成を詳細に操作する機能を提供します。Melodyneの他の機能と組み合わせることで、他のツールでは不可能な成果を得ることができます。

サウンドエディターの操作に、特別な知識は必要ありません。このツアー終了後、自由にお試しください。理論をより詳しく学びたい場合、Wikipediaに記載のこちらの記事をご参照ください。<https://ja.wikipedia.org/wiki/倍音>

サウンドエディターを開く

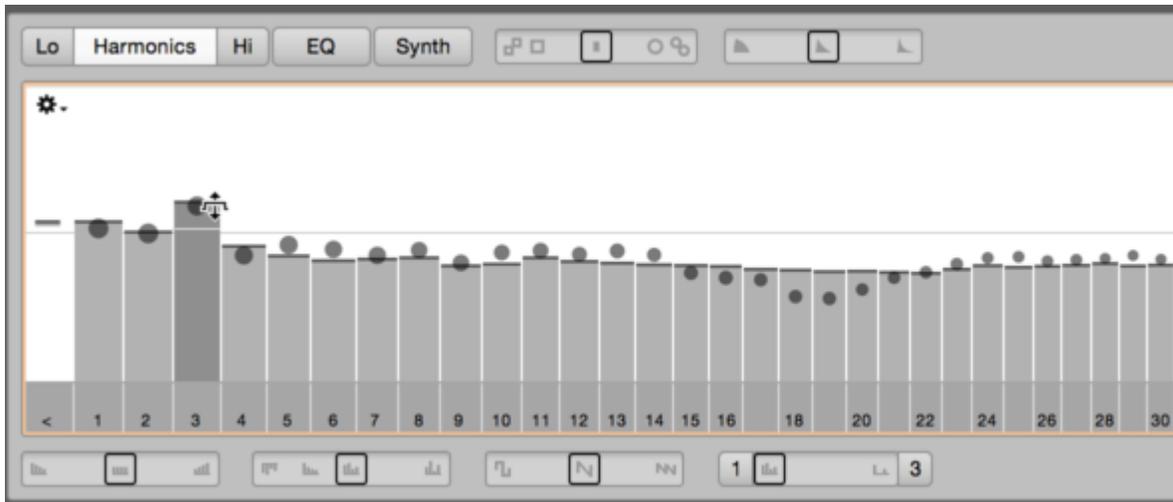
Melodyneのサウンドエディターには独自のパネルがあり、ここに表示されているボタンをクリックするか、[オプション]メニューで[サウンドエディターを表示]を選択すると開きます。



サウンドエディターは、メロディックとポリフォニックのアルゴリズムを使用して検出される内容を含むすべてのトラックで使用されます。ユニバーサルまたはパーカッシブのアルゴリズムでオーディオ素材を検出した場合、まず[アルゴリズム]メニューから[メロディック]または[ポリフォニック](サステインまたはディケイ)を選択して[再検出]を行わない限り、サウンドエディターで開くことはできません。

サウンドエディターの設定は、複数のトラックに同じ設定を適用することも、それぞれ異なる設定を使用することも可能です。特定の状況下においては、同じトラック内で異なる設定を使用することも可能です。たとえば、イントロとバースでギターの音色を変えたい場合などです。

どのトラックやトラックセグメントがどの設定の影響を受けるのかを決定するのは、選択されているノートと録音履歴の2つの組み合わせです。これらのことを直感的に理解するには、技術的な背景を簡単に説明する必要があります。



サウンドエディターのトラックモードとクリップモード

ARA統合使用時のサウンドエディターは(スタンドアロンの場合同様)トラック単位で機能します。つまり、トラックモードで作業しており、該当のトラックに複数のクリップが含まれている場合、サウンドエディターになされたあらゆる変更は全てのクリップに同じように影響を与えます。たとえば、第3上音を10dB下げた場合、この設定はトラック上の全てのクリップに適用されます。

ただし、クリップモードに切り替えて、選択されているクリップの第3上音を4dB上げると、選択されているクリップ内の該当する上音の値は2つの調整の合計(つまり-6dB)になり、他のクリップ内の第3上音の値は-10dBになります。こうすることで、それぞれのクリップに異なる設定を適用できます。

ここでトラックモードに戻すと、サウンドエディター内に-10~-6dBの値が該当する上音に対して表示されます。これは表示上の妥協で、該当する全てのクリップの平均が表示されています。

サウンドエディターと「オーディオソース」

たとえば、ベースとギターを別々のトラックに同時に録音したとします。両方のパートを同時に録音したので、これは1つの録音だと思うかもしれませんが、厳密には、1つではなく2つのオーディオファイルを作成したことになります。たとえば、最初のバースを修正するためにギターをオーバーダビングすると、技術的にはファイルは3つとなり、Melodyneの観点からは3つの「オーディオソース」が作成されることになります。ベースと元のギターはどちらもソング全体にわたって存在し、ギターオーバーダブは第1バースのみをカバーしています。(話を単純化するため、ここではギターの録音に複数のマイクを使用しなかったとして話を進めます。)

転送プラグインの場合、同じルールが適用されるとは限りません。たとえば、オーバーダビングした最初のバースを、転送前にDAWのギターパートにペーストしておくことができます。この場合、転送プロセスでは、ギター(曲全体にわたって存在する)1つと、フルレングスのベース1つしか「存在していない」ことになります。そうすると、3つではなく2つのオーディオソースを扱うことになります(実際には、3つのオリジナル録音と2つの転送の合計5つのファイルが存在するのですが)。

このプラグインの例から、「オーディオソース」と「オーディオファイル」が必ずしも同義ではないことが分かります。同じく、ARA DAWではオーディオソースとクリップは必ずしも一対一の関係ではありません。たとえば、素材のアレンジを容易にする目的で、ギタートラックを複数のクリップ(イントロ用、最初のバース用、ブリッジ用など)に分割しても、Melodyneではこれらは別々のオーディオソースとは見なされません。つまり、複数のクリップを含むトラックが、より少ない数のオーディオソース(1つだけ)で構成されていることは完全にあり得ます。

サウンドエディターの設定は少なくとも1つのオーディオソース全体に影響します。その中に作成したクリップなど、より小さな断片には影響しません。

上記の例では、最初のバース(オーバーダブしたギター)の音をギタートラックの残りとは異なるものにするのは可能ですが、イントロとブリッジに異なる設定を適用することはできません。なぜならこれらは同じオーディオソースを共有しており、同じテイクに含まれ、同じオーディオファイルに録音されているからです。

ただし、ARA DAWを使用する場合、トラックの特定のセグメント(たとえばブリッジ)に異なる設定を適用したい場合、簡単に行える方法があります。まず、これを別個のクリップ/イベント/オーディオリージョン(用語はDAWによって異なります)にして、新しいオーディオファイルに書き出し/バウンス/コミットします。Melodyneではこれは別のオーディオソースと見なされるため、サウンドエディターで異なる設定を適用することができます。

ノート選択

たとえばギターのイントロの1音だけを選択した場合、編集しようとしているオーディオソースが分からないということはありません。第1バースを除いたギターパート全体から構成されており、バースは以降のテイクで修正されています。つまり、サウンドエディターで選択したノートの音を変更すると、同じオーディオソースに属する他のすべてのノート、つまり最初のバースを除くギターパート全体の音も変更されます。

そのため、1つのノートを選択、編集していても、実際には同じテイクに属するすべてのノートに同じ変更を適用するようMelodyneに指示しています。

これはある程度の自由をもたらします。これまで見てきたように、該当のオーディオソースを短い複数のクリップに分割し、個々のオーディオファイルにレンダリングすることでいつでも自由度を高めることができます。ただ、編集するつもりのない曲部分まで入ってしまったたり、編集したい部分を排除してしまったりすることがあります。このようなミスをなくすための簡単な方策は、次のようなものです。

blobの背景をクリックしてすべての選択を解除すると、Melodyneは「何も選択されていない場合、それはすべてを意味する」と解釈します。そのため、サウンドエディターで行う変更は、そこにどれほどのテイクやオーディオソースが含まれているかに関係なく、トラック全体に適用されます。

ただし、異なるオーディオソースに異なる設定をしたい場合、以下の点に注意してください。

個別の値設定

Melodyneに複数のオーディオソースに由来するトラックがあり、すべてのノートが選択されているか、ひとつも選択されていない状態であるとします(この2つは同じです)。ここで第3上音を10dB下げると、トラック上のすべての音の音色が影響を受けます。

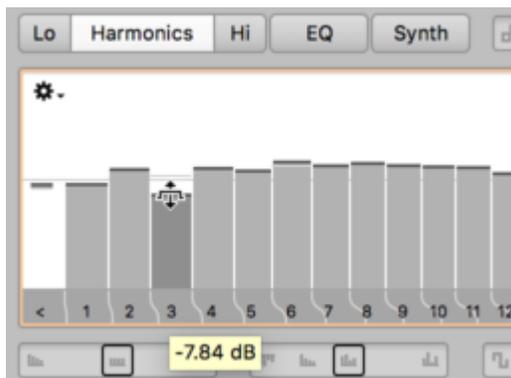
次に、一部のノートを選択した状態で同じ上音を4dB上げると、選択されているノートの第3上音は-6dBに設定されますが、他のノートはこの最新の変更の影響を受けず、第3上音は-10dBのままです。選択されていないノートが変更の影響を受けるか受けないかは、(繰り返しになりますが)それらのノートで選択されているノートと同じオーディオソースが使用されているかどうかによって決まります。このことを説明するために、ギターパートの例に戻しましょう。

選択されている複数のノートが最初のバースのみに属している場合、第3上音の値を-6 dBに設定すると、最初のバースのすべてのノート(選択されているかどうかにかかわらず)に影響が及びますが、他のノートは影響を受けません。つまり、選択されている音だけでなく、同じオーバーダブの一部であれば、その左右にある1つまたは2つの音も変更されます。

一方、イントロに属するノートだけを選択し、第3上音のレベルを-6dBに設定すると、イントロと同じテイク(1回目)で録音された曲のすべてのセグメントのギターパート、つまりこの例では(オーバーダブした)最初のバースを除くすべてのセグメントの音色が変化します。

つまり、同じトラックの異なるセグメントに異なる設定を適用したい場合、迅速かつ容易にそれを行うことが可能です。セグメントをトラックの他の箇所から独立して編集できるのは、そのセグメントがそれ自身のオーディオソースを持つ場合のみで、他のセグメントとソースを共有している場合はできません。

どの設定が特定のセグメントに適用されているのか確認したい場合、いずれかのノートを選択します。この例では、第3上音の値は-10dBまたは-6dBになります。一方、複数のオーディオソースにまたがる、より広い範囲のノートを選択した場合(この例では、イントロと最初のバース)、問題の上音の値は-10dBから-6dBの間どこかになります。これは表示上の妥協で、該当する全てのオーディオソースの平均が表示されています。



同じように、サウンドエディターの他のコントロールも、目的のノートを選択して異なるセグメントに異なる設定を適用していると、いずれはおおよそその値が表示されるようになります。これは避けられないことですので、迷ったときは表示される値よりも耳を頼りにしてください。

また、あるクリップにのみ変更を加えるつもりで、他のクリップの音も同時に変更してしまうことがあります。たとえば、ギターのアンプの例で、ブリッジやコーラスなども変更されてしまう場合です。ARA DAWで作業する場合、これを防ぐのは簡単です。セグメントを個々のクリップに分割し、新しいオーディオファイルに書き出せばよいだけです。ただし、この「オーディオソース」に基づくつながりを維持することがメリットとなる場合もあります。

その一例をご紹介します。4つのテイクからボーカルトラックをコンピングしましたが、4つ目のテイクは他の3つのテイクとは少し違って聞こえます——録音が翌日で、声の切れが悪かったようです。この場合、4つ目のテイクから任意の音を選択し、サウンドエディターで音色を上げれば、4つ目のテイクに派生する曲内のクリップ（おそらく同じようにあまりさえない音になっている）も同時に明るくなります。これらはすべて同じオーディオソースに由来するからです。

もちろん、ここで紹介したテクニックは、複数のトラックに同時に適用することも可能です。たとえば、すべてのバックアップボーカルトラックを選択して、いくつかの上音をブーストします。このようなトラックが10つあったとすると、この変更は10つすべてのトラックに影響します。結果が強烈すぎると判断した場合は、たとえばトラックのうち5つを選択し、それらのトラックに対してまったく別のパラメータを調整してから部分的または完全に変更を取り消すことでトーンダウンさせることができます。これほどスピーディーかつ柔軟に作品のサウンドを向上させることができるツールは他にありません。

サウンドエディター – 操作

このツアーでは、サウンドエディターのパラメーターを使用して録音内容の音色を変更する方法を説明します。サウンドエディターで編集するノートの選択方法などその他のテーマについては前のツアー「サウンドエディター – はじめに」をご参照ください。

サウンドエディターのトラックモードとクリップモード

ARA統合使用時のサウンドエディターは(スタンドアロンの場合同様)トラック単位で機能します。つまり、トラックモードで作業しており、該当のトラックに複数のクリップが含まれている場合、サウンドエディターになされたあらゆる変更は全てのクリップに同じように影響を与えます。たとえば、第3上音を10dB下げた場合、この設定はトラック上の全てのクリップに適用されます。

ただし、クリップモードに切り替えて、選択されているクリップの第3上音を4dB上げると、選択されているクリップ内の該当する上音の値は2つの調整の合計(つまり-6dB)になり、他のクリップ内の第3上音の値は-10dBになります。こうすることで、それぞれのクリップに異なる設定を適用できます。

ここでトラックモードに戻すと、サウンドエディター内に-10~-6dBの値が該当する上音に対して表示されます。これは表示上の妥協で、該当する全てのクリップの平均が表示されています。

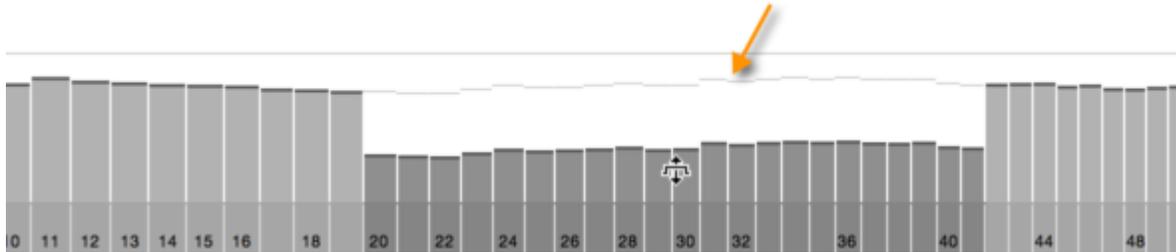
平均スペクトル

サウンドエディターの機能について詳しく見ていく前に、「平均スペクトル」という語について説明しておく必要があります。

オーディオトラックのノートが検出されると、Melodyneはスペクトル分析を実行して各ノートに含まれるハーモニックパーシャル(これ以降「倍音」と表記)とそれらの音量を測定します。分析が終わると、Melodyneは各ノートの「音響指紋」(スペクトル形状での)を保存します。トラック上の全てのノートのスペクトルを平均後、Melodyneはトラック全体の「平均スペクトル」を取得します。

サウンドエディターを使用したスペクトルの調整の始点は、該当するトラックの平均スペクトルになります。平均スペクトルは、トラックのノートの平均音色と考えるとよいでしょう。平均スペクトルは、サウンドエディターのさまざまな作業エリア内で列のサイズを変更したりカーブを再描画しても固定の細い線として表示されます。

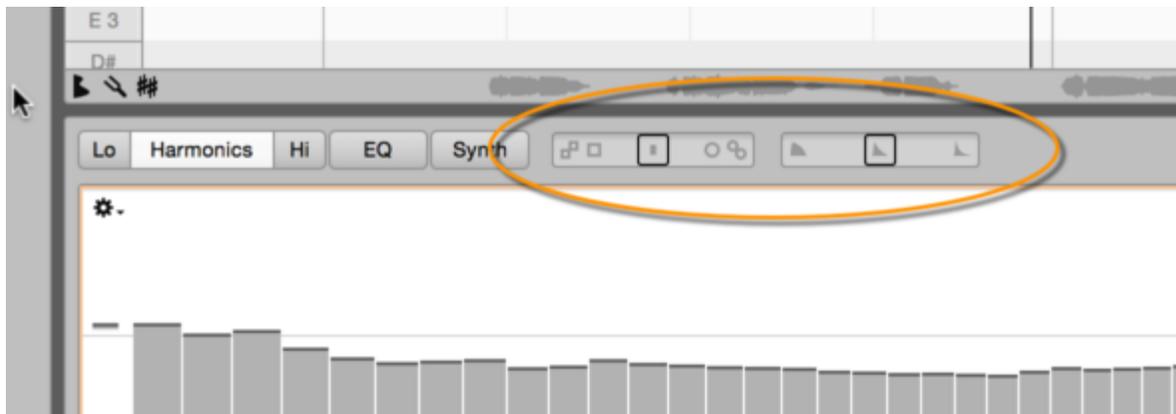
サウンドエディターを開く際に複数のトラックが選択されている場合、これはそれらの平均スペクトルとなり、表示され編集の基盤となります。



強調とダイナミクス

[強調]と[ダイナミクス]スライダーは、トラックの音色と振幅を操作するシンプルでありながら効率的な方法を提供します。これらはサウンドエディターの他の要素から独立して機能し、ディスプレイには影響を与えません。これらのコントロールのいずれかまたは両方を使用するにはサウンドエディターを開く方がよい場合があります。

[環境設定]ダイアログの[ユーザーインターフェース]ページの[ツールチップを表示]オプションにチェックマークを入れると、マウスオーバーするときさまざまなコントロール要素名がポップアップ表示されるようになります。



強調: このスライダーを中央(ニュートラル)から右に動かすにつれて、ノートのスเปクトルと平均スเปクトル間の差異が広がります。これにより、平均スเปクトルからスเปクトルが逸脱するにつれてその特性が強調され、違いは漸進的に強調されます。

スライダーを左に動かすと逆の効果が得られ、該当するノートのスเปクトルがより平均に近づくのと同じになります。この場合、特性は徐々に消えておき、トラック全体の音色がより統一されます。

[強調]スライダーは、ボリュームを変更することなく、ミックス内の特定のソース部分の存在感を上げたり、他の部分を分かりにくくして上手くなじむようにしたりする優れた手段を提供します。

[強調]スライダーは両方向にかなり広い範囲で変更でき、エフェクトの生成にパワフルなツールでもあります。ただし、素材によっては、ずっと小さな値でさまざまな結果が得られます。そのため、このコントロールは慎重に操作することをおすすめします。Altキーを押したままスライダーを動かすと、パラメーターを1セント単位で上下に変更できます。

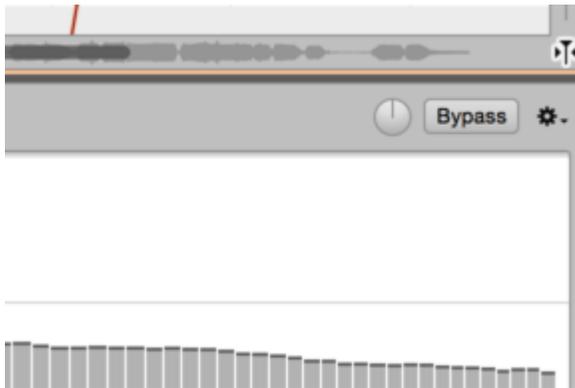
ダイナミクス: このスライダーはノートの振幅、具体的にはノートの内部ダイナミクスに影響します。スライダーを右に動かすと、各ノートの静かな部分はより静かになり、左に動かすとより大音量になります。つまり、スライダーを右に動かすと、各ノート内の振幅の変動が強調され、左に動かすと、変動がスムーズ化されます。

たとえば、[ダイナミクス]スライダーをピアノ録音に適用すると、スライダーを右に動かすとノートの減衰がより早くなり(スタッカート効果)、スライダーを左に動かすと減衰がよりゆっくりになり、パッセージにレガートの雰囲気生まれます。[ダイナミクス]スライダーは均一の振幅のノート(オルガンなどの同じエンベロープ)では、多少音が大きくなる以外、影響が現れません。

アドバイス: ポリフォニック素材では、[ダイナミクス]スライダーを左に動かすと、元は重なっていなかったノートが重なり合うことがあり、ヘッドルームが不十分な場合、歪みのしきい値を超えることがあります。ただしこれは、[ゲイン]ノブを逆時計回りに回しておくことで簡単に防ぐことができます。

バイパス、ゲイン、グローバルのサウンドエディターメニュー

サウンドエディターの右上隅には、サウンドエディターを完全に無効にして無編集のトラック信号のみが聞こえるようになるバイパススイッチがあります。このスイッチを使用して、編集済み信号と未編集信号のサウンドをすばやく比較できます。



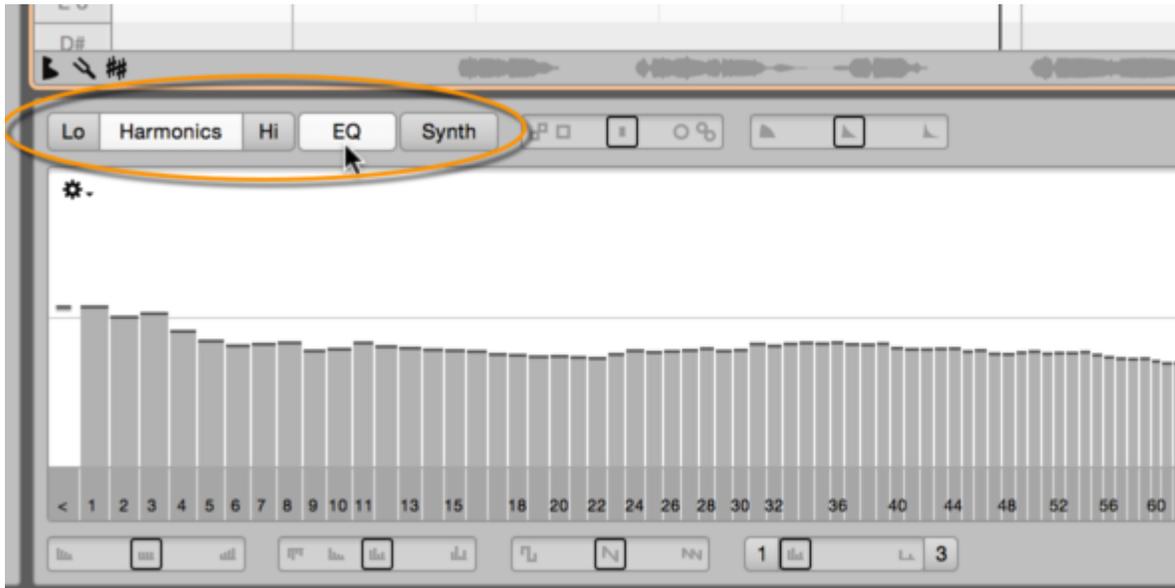
スペクトルの編集にはレベルの劇的な変化が含まれるため、Melodyneは自動的に補正を適用し、出力レベルがだいたい同じようになるようにします。ただし、まれに歪みのしきい値を超えたり、出力レベルが低すぎたりすることがあります。このような場合、ゲインコントロールを使用してレベルを手動で調整できます。

ドロップダウンメニューには3つのコマンドがあります。[すべてリセット]はサウンドエディターの作業エリア全てを管理し、該当のトラックに対して初めて開いたときの状態に戻します。同様に、[設定をコピー]では開いているサウンドエディターの作業エリア全ての設定をコピーし、下の[設定をペースト]コマンドを使用して別のトラックに適用できます。

[設定をコピー]コマンドは、ソーストラックの平均スペクトルをコピーせず、特定の倍音の音量を大きくまたは小さくするなど、それに対して行った総合的な調整のみコピーしますのでご注意ください。そのため、この設定をペーストすると、ペースト対象のトラックの平均スペクトルに対して同じオフセットが適用されます。該当する倍音の最終的なレベルは、最初の音量に大きく依存し、コピーしたソーストラックの同一の倍音の編集には(その他の設定と併せて)部分的にしか依存しません。

作業エリア

タブを使用して、サウンドエディターの作業エリアを切り替えることができます。Commandキーを押したまま操作すると、使用可能なスペースに応じて複数の作業エリアを隣り合わせに開くことができます。開いている複数の作業エリアのいずれかを閉じるには、タブをCommandクリックします。



作業エリアにはそれぞれ、中央ディスプレイとその下にいくつかのスライダーがあります。詳細を説明する前に、いくつかの作業エリアについて見てみましょう。

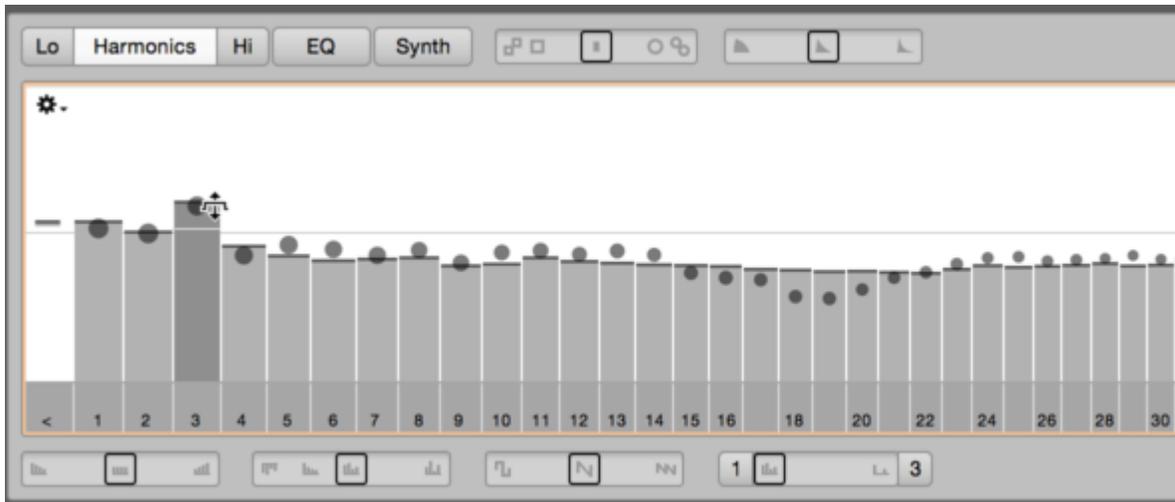
倍音、Lo、Hi: これらの作業エリアでは、ノートの上音構成を直接操作できます。それぞれレイアウトは同じで、全てのノートをコントロールする[倍音]が最も重要です。[Lo]と[Hi]は単に、希望に応じて、基音がトラックの音域の下半分(Lo)または上半分(Hi)にあるノートの倍音をさらに調整できます。

EQ: 周波数スペクトルを半音単位で帯域に分割できるグラフィックイコライザーです。[EQ]と[倍音]、[Hi]と[Lo]の各作業エリアの違いで重要なのは、後者はノートの上音のレベルを調整する(それぞれの基音のピッチによりその周波数は異なる)のに対し、EQは一般的なグラフィックEQのように固定周波数帯域に対して働く点です。

シンセ: この作業エリアには3つのエンベロープがあり、それぞれ、スペクトルに行った変更の各ノートの持続期間全体への影響、フォルマントの上向きまたは下向きのグライド、振幅内の内部変化を調整します。ここにも、サウンドエディターの再合成を調整する2つのグライダーがあります。

倍音、Hi、Loの各作業エリア

[倍音]エリアには選択されているトラックのノートの倍音スペクトルが表示され、これを編集できます。



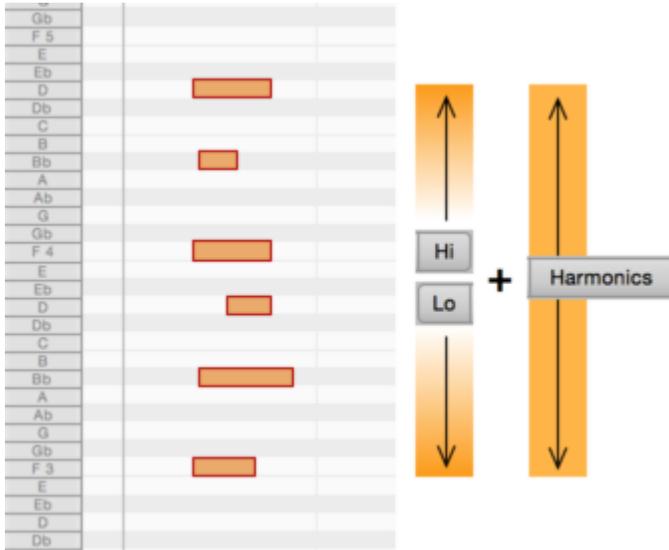
パネルに表示されている棒グラフは、フィルターバンクやスペクトルフィルタリングを行うプラグインの表示を思わせる形状になっています。ただし、こういったフィルターとこれとはひとつ大きな違いがあります。それは、このスペクトルは各ノート、つまり基音のピッチに関連している点です。これが可能なのは、Melodyneはトラック上で聞こえるノートを認識することができるためです。

これはつまり、たとえば3番目のバーの高さを上下に変更しても、周波数スペクトルの固定帯域のレベルは変わりませんが、全てのノートの3つ目の倍音(その周波数は各ノートにより異なる)は変わるということになります。

いわば、ソースでサウンドを編集し、音色に非常に直接的な影響を与えていることになります。そのため、倍音バーは、イコライザーのバンドなどよりも、アディティブ・シンセのオシレーターやオルガンのドローパーなどと共通点を持ちます。これらは、トラック上の全てのノートの倍音の相対振幅(最初の倍音である基音のそれを含む)を反映し決定します。提供される音色のシェイピング機能は、繊細で広範にわたります。

編集のスタート位置はいつもトラック全体の平均スペクトルとなり、Melodyneは前回の分析からその位置を決定します。トラック再生中に上下に動く丸は、該当の倍音のレベルを示しています。バー最上部で示される平均値を中心に常に上下に動いているのが分かります。バーの高さを変更すると、平均スペクトル内の該当の倍音のレベルが、細い線として表示されたままになります。

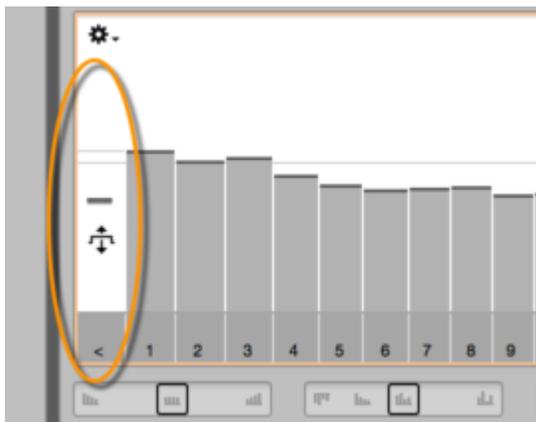
[Lo]と[Hi]の作業エリアは[倍音]エリアを補完します。これら3つのエリアは同時に有効になり、その効果は累積します。[Lo]と[Hi]の作業エリアは[倍音]エリアと全く同じ機能セットを提供しますが、それぞれ、該当するトラックの音域の下半分または上半分にあるノートの倍音にのみ影響します。半分の位置は、Melodyneが自動で決定します。2つのリージョンに対する設定は、音色がスムーズに推移するよう、クロスオーバーゾーンでは互いにひとつに変化します。



たとえば、高めの音は完璧なのに、低めの音が少しぼんやりしたピアノトラックがあるとします。この場合、一般的なイコライザーを使用して低めの音とミッドレンジを明るめに変更しようとする、高めの音が明るくなりすぎてしまいます。一方、サウンドエディターではそのような問題は生じません。高めの音には影響を与えずに、[Lo]作業エリアで低めのノートの倍音スペクトルを編集し、同時に、低域に影響を与えることなく、[Hi]作業エリアで高めの音を調整できます。[倍音]作業エリアの設定は有効なままとなり、全ての音に対するコントロールを補完する機能を提供します。

倍音バーと使用方法

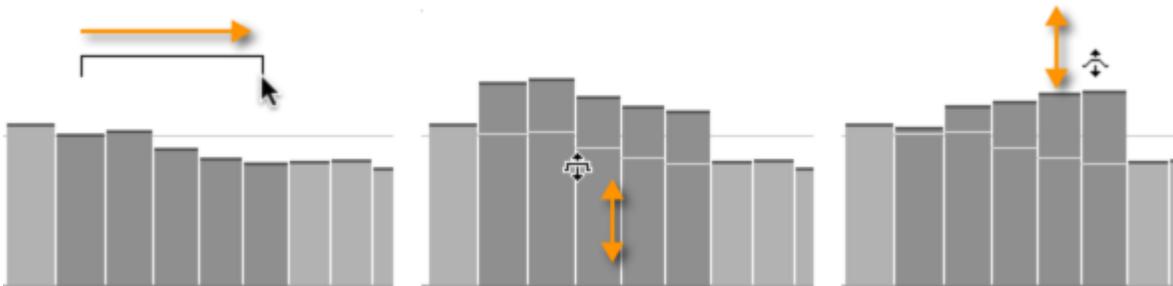
[倍音]、[Lo]、[Hi]作業エリアのバーはノートの倍音パーシャルを示しています。「1」と表示されているバーは第1倍音(基音)で、その右の「2」「3」「4」バーはそれぞれ第2、第3、第4倍音を示します。周波数はそれぞれ基音の2倍、3倍、4倍となります。「く」と表示されている一番左のバーは、基音を下回る全ての周波数のレベルに影響します。複数のソースがある場合、このバーを下に下げるとサウンドがクリーンになります。



バーの高さを調整するには、次の手順で行います。

- バー最上部を上下にドラッグして高さ(と対応する倍音のレベル)を変更します。

- 微調整するには、Altキーを押したまま操作します。
- バーの上の白いゾーン内を水平にドラッグして範囲を選択します。
- 選択範囲内の全てのバーの高さを同じ量だけ調整するには、選択範囲内の中間色のエリア(最下部の暗い部分ではなく)を上下にドラッグします。選択範囲のすぐ上の位置(マウスポインターの形が変化する部分)からドラッグすると、ポインターに一番近いバーが最も遠い位置に移動し、最も遠い位置のバーが次第に近い位置に移動します。
- 隣り合わないバーを選択(または選択解除)するにはShift-クリックします。
- 対応する倍音の全てのオクターブを選択するには、バーをダブルクリックします。
- 倍音または選択範囲の倍音を平均スペクトルの元のレベルに戻すには、該当のバーまたは選択範囲をCommand-クリックします。



[倍音]、[Lo]、[Hi]作業エリアのプルダウンメニューには以下のコマンドがあります。これらは、それぞれのディスプレイの全ての倍音バーに影響します。

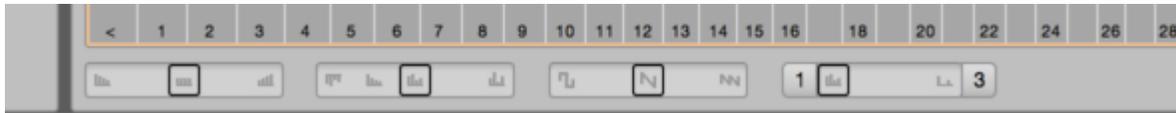


- スペクトルをリセット: 該当する作業エリア内の倍音のバーを元の位置に戻し、平均スペクトルを反映します。
- スペクトルをコピー: 別のエリアまたはトラックにペーストできるように、選択されているエリアのスペクトルをコピーします。スペクトルのコピーは、面白い色付け効果やモーフィング様の効果を与えます。このコピーを実行すると、コピーされたスペクトルに現在の輪郭設定が考慮されますが、他のマクロスライダーの値は単にコピーされ、フォーマット設定は無視されます。
- スペクトルをペースト: このコマンドは、上述の[スペクトルをコピー]コマンドと連動して機能します。コピーされたスペクトルが、編集されるトラックの現在選択されている作業エリア(倍音、Hi、Lo)にペーストされます。コピー&ペーストは、同一ドキュメント内のトラック間や、あるドキュメントから別のドキュメントに対して行えます。ペーストが実行されると、対象トラックの輪郭パラメーターがリセットされ、範囲全体がその後の編集の対象となります。
- スペクトルをクリア: これは、ミキサーのフェーダーすべてを下げるようなものです。結果として無音となり、新しい音色をゼロから作り上げたい場合に便利です。
- スペクトルをシャッフル: すべての倍音をランダムなレベルに設定します。

- 全ての倍音を表示: 全ての倍音(高さに関係なく)を表示させるか、最も低い倍音と最も重要な倍音のみを表示させるかを選択できます。後者の場合、小節がより広くなり、変更がしやすくなります。最も高い倍音は表示されていないが、選択範囲に_表示中の_一番右の小節が含まれている場合、それより上の倍音でディスプレイ外のものすべても選択範囲に含まれ、編集の対象となります。

倍音、Lo、Hiのマクロコントロール

3つの作業エリアにはそれぞれ同じスライダー4つがあります。これらはさまざまな倍音のレベルを制御するマクロコントロールで、その効果はディスプレイに即座に反映されます。いずれかのマクロコントロールをCommand-クリックすると、中間位置にリセットされます。これにより、それ以前に倍音のレベルや倍音バーの高さに施された操作が削除されますが、手動で行った変更(マクロを使用して行った変更以外)はそのまま残ります。



ブリリアンス: このスライダーを右に動かすと、高めの倍音のレベルが上がり、サウンドがより明るくなります。左に動かすと、高めの倍音が静かになり、サウンドがぼんやりします。



輪郭: このスライダーを右に動かすと、隣り合うバー間の高さの違いが大きくなり、山は高く、谷は深くなり、一般的に表示の輪郭がシャープになります。スライダーを左に動かすと逆の効果が生まれ、中央に向かって動かすにつれて徐々に元の輪郭に戻り、さらに左に動かすとフラットになります。

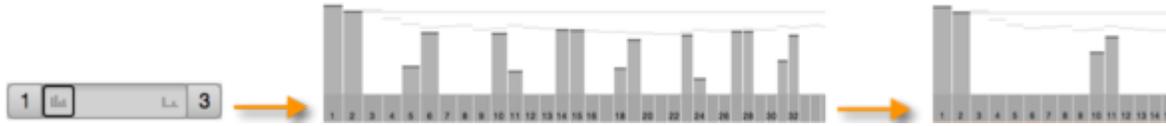


奇数/偶数: 右に動かすと奇数の倍音が徐々にフェードアウトし、左に動かすと偶数の倍音がフェードアウトします。前者の場合、オクターブは着実に強化され、後者の場合、ソースは徐々に空のようなクラリネットのようなサウンドになります。



コム: このスライダーは倍音スペクトルをまばらにし、次第に奇妙な効果(櫛(コム)を思わせる表示)が生まれます。スライダーの両側のボタンではコムを横にスライドでき、これもサウンドに劇的な効果を与えます。スライ

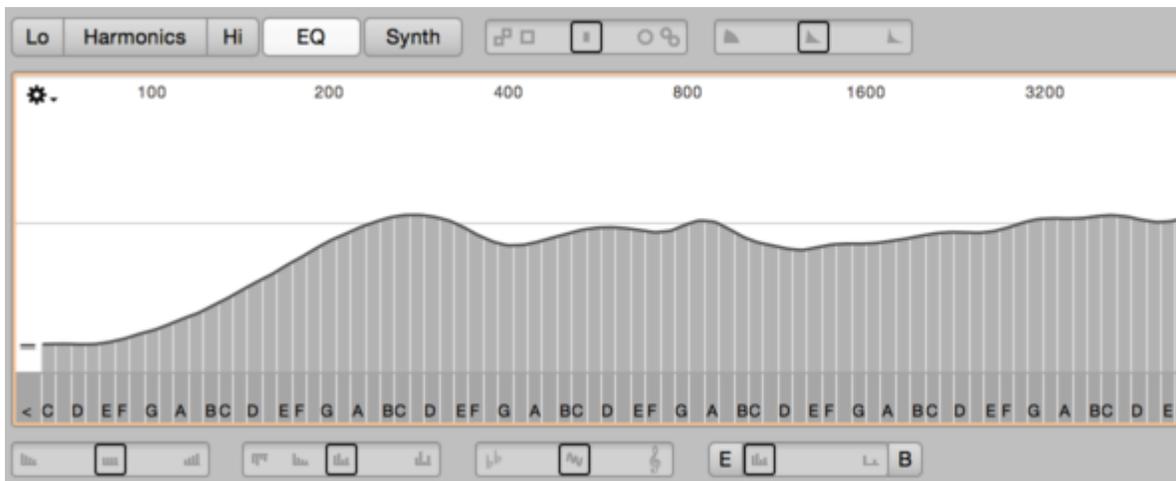
ダーを中央位置のままにした場合、右のボタンをクリックすると、スペクトルから一番低い倍音がひとつずつ排除されます。



倍音を示すバーの4つのスライダを自由に組み合わせ、豊富なサウンドデザインのオプションを提供します。

EQ作業エリア

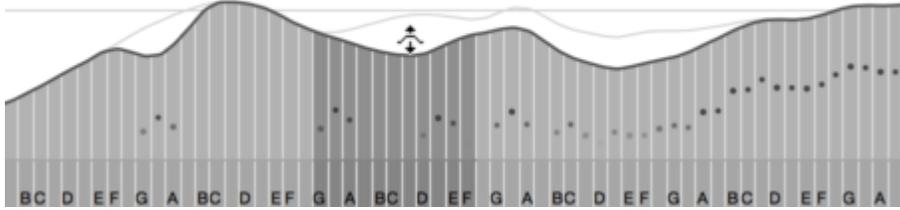
この作業エリアにはグラフィックイコライザーが含まれています。このイコライザーは、通常の場合、周波数スペクトルの固定帯域上で動作します。イコライザーは周波数スペクトルを半音幅の帯域に分割し、一番下の階名で調整されます。



イコライザーはオーディオのスペクトル範囲内の固定周波数帯域で動作するため、[倍音]、[Lo]、[Hi]の作業エリアで提供されるもの(バーでさまざまな倍音を示す)とはかなり異なるアプローチをサウンドのシェイピングに提供します。4つ全ての作業エリアは同時に使用することができます。

イコライザーを使用した編集のスタート位置はいつも編集されるトラックの平均スペクトルとなり、これはオーディオのスペクトル全体で示されます。トラックに高い音または非常に明るいサウンドの音がたくさん含まれている場合、EQカーブの右側の端はより高く(山のよう)になります。

カーブを再形成する際、元の平均スペクトルが細い線で表示されます。再生中、その瞬間のスペクトルが、現在のカーブを上下に動く丸で示されます。



EQ作業エリアとその他のエリアの間で混乱を防ぐため、倍音ベースのもの、各帯域の現在のレベルは、水平の線ではなくカーブでここに表示されます。ただし、さまざまな周波数帯域のレベルの調整には、他のウィンドウでの倍音バーの高さの調整と同じテクニックが使用されるため、バーの選択とドラッグ方法を説明したセクションをまだお読みでない場合、まずそのセクションをご覧ください。

イコライザーは、基礎として編集されるトラック内で検出されたノートを使用します。これはつまり、正確に認識されていないオーディオ素材内のノートは、正しいEQ帯域に割り当てられず、また正しい帯域によりコントロールされません。ポリフォニック素材内のノートが検出されない場合、ノートが誤って本来より低いまたは高い音に割り当てられます。

前者の場合、そのエネルギーはより低い音の上音内に割り当てられ、EQスペクトル内にそのように表示されます。一方、より高い音に割り当てられる場合、イコライザーの最低帯域になり、「く」として示されます。ここには、検出された音の基音を下回る全ての周波数成分、またはどの音にも割り当てられない周波数成分が集められます。「く」帯域に集められるトラックの信号成分を聞くには、これを解除する前にその他全ての帯域をクリアする(ゼロに設定する)ことができます。

ノートアサインメントモードで検出を分析または必要に応じて編集し、検出されていない全てのノートを有効化してこれらがイコライザーにより正しく処理されるようにします。



ローカルのドロップダウンメニューには、EQスペクトルに対する次のコマンドがあります。

- **スペクトルをリセット:**元の平均スペクトルを復元します。
- **スペクトルをコピー:**別のトラックにペーストできるよう、現在のEQスペクトルをコピーします。このコピーを実行すると、コピーされたスペクトルに現在の輪郭設定が考慮されますが、他のマクロスライダーの値は単にコピーされ、フォルマント設定は無視されます。
- **スペクトルをペースト:**このコマンドは、上述の[スペクトルをコピー]コマンドと連動して機能します。コピーされたEQスペクトルが、編集されるトラックのEQ作業エリアにペーストされます。コピー&ペーストは、同一ドキュメント内のトラック間や、あるドキュメントから別のドキュメントに対して行えます。ペーストが実行されると、対象トラックの輪郭パラメーターがリセットされ、範囲全体がその後の編集の対象となります。
- **スペクトルをペースト:**このコマンドは、[コピー]コマンド(Ctrl+C)と連動して機能し、[編集]メニューおよびノートエディターのコンテキストメニューにもあります。ノートエディター内でblob(または同一トラック

上の複数のblob)を選択してコピーすると、該当するblobのスペクトル(または選択されている複数のblobの平均スペクトル)をEQ作業エリアにペーストできます。コピーされたスペクトルはサウンドに適用され、面白い音色が得られます。

- スペクトルをクリア:すべての帯域を最小値に設定し、結果として無音となります。
- スペクトルをシャッフル:すべての帯域をランダムなレベルに設定します。試してみてください。

EQマクロスライダー

マクロスライダーは全ての周波数帯域のレベルに影響し、その効果は即座に帯域の高さに反映されます。いずれかのマクロコントロールをCommand-クリックすると、中間位置にリセットされます。これにより、それ以前に帯域の高さに施された操作が削除されますが、手動で行った変更(マクロを使用して行った変更以外)はそのまま残ります。



コントロール(左から右):

ブリリアンス: このスライダーを右に動かすと、高めの帯域のレベルが上がり、信号の高周波数成分がより目立つようになります。左に動かすと、高めの帯域が弱くなり、サウンドがぼんやりします。

輪郭: このスライダーを右に動かすと、隣り合う帯域間の高さの違いが大きくなり、山は高く、谷は深くなり、一般的に表示の輪郭がシャープになります。スライダーを左に動かすと、まずはスペクトルが徐々にリニアになり、次に反転します。

調性: 右に動かすと、その音階に無関係なノートがフェードアウトします。左に動かすと、音階に関係するノートがフェードアウトします。

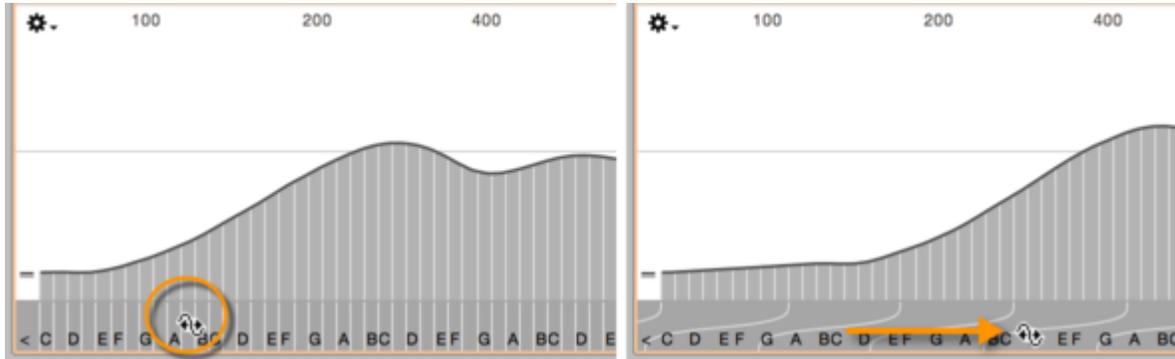
コム: 前者の場合、5度圏内の主音から最も遠い音から順に、5度圏とそのオクターブだけになるまで削除されます。スライダーの両端のボタンを使用して、どの音をこの目的での主音とするかを、5度圏を時計回りまたは逆時計回りで順に選択して決定できます。左のボタンは、現在主音に指定されている音を示します。

メインのEQディスプレイ内の各周波数帯域を直接編集して4つのスライダーを自由に組み合わせることができます。

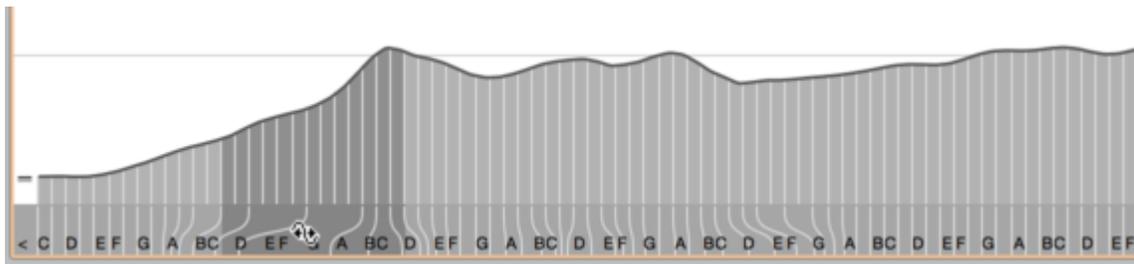
フォルマント

フォルマントは周波数スペクトル内のピークで、その位置は、基音のピッチには直接には関係していません。フォルマントは、各楽器やボイスにそれぞれの特徴を与えるのに役立ちます。これまでにMelodyneを使用したことがあれば、フォルマントツールについてはご存じのことでしょう。フォルマントツールでは、ノートのフォルマントを上下にずらすことで、ノートのサウンドを変更できます。

サウンドエディターもフォルマントへのアクセスを提供します。EQ、倍音、Lo、Hiの各作業エリア内でフォルマントを編集でき、編集内容は該当のトラックの全てのノートに影響します。フォルマントへは、バーまたは帯域の下の濃い灰色のゾーン(倍音またはノート名が表示されている部分)からアクセスできます。



- このエリアを水平にドラッグして、倍音またはEQ帯域全てを左右するフォルマントをずらします。
- 隣り合うバーまたは帯域を選択して操作すると、そのバーまたは帯域のみを左右するフォルマントをずらすことができます。この処理を繰り返すことで、複数のフォルマントをさまざまな方向にずらすことができ、ずらす量を変えることで、複雑なフォルマント推移パターンを生成できます。



- フォルマントゾーンをCommand-クリックすると、音域全体を通して元のフォルマントに戻ります。

サウンドエディターで説明したテクニックのフォルマントツールと、トラックインスペクター内の[フォルマント]ノブは、同時に適用させることができます。組み合わせた効果は次のとおりです。

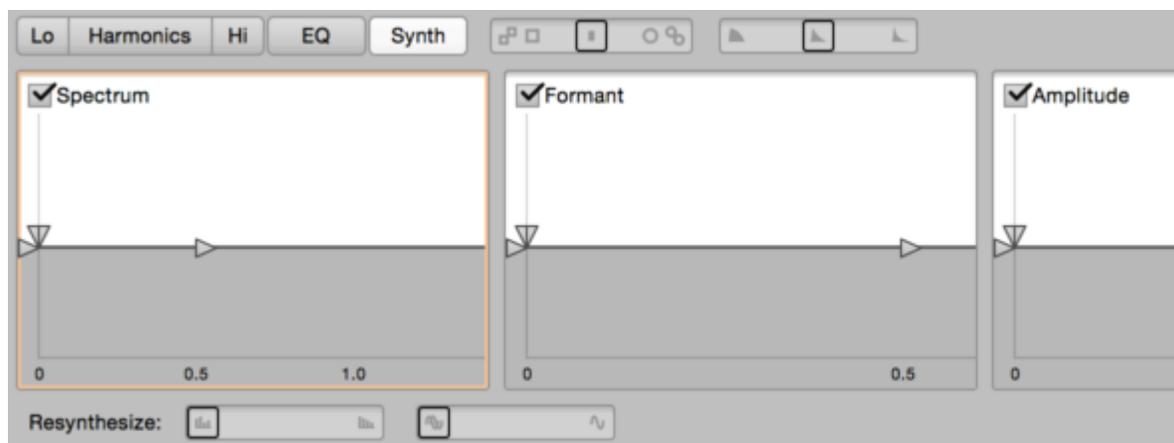
- フォルマントツールは、選択されているノートのフォルマントを上下にずらします。サウンドエディター内でトラックのフォルマントが該当のノートの方向に「曲げられて」いる場合、この「曲げられている」フォルマントがずれます。つまり、フォルマントツールは、サウンドエディター内に表示されているフォルマント構造に対して、ノートに基づくオフセットを付加します。
- トラックインスペクターの[フォルマント]ノブと、サウンドエディターが提供するフォルマントシフト機能は、トラック全体に影響し、連携して動きます。[フォルマント]ノブを回すたびに、サウンドエディター内のフォルマント構造(実行済みの編集を含む)全体が上下にずれます。EQまたは倍音作業エリア内で全ての倍音をずらすと、[フォルマント]ノブがそれに従って動きます。一方、サウンドエディター内で一部の倍音や周波数帯域のみを選択している場合、[フォルマント]ノブには変更が反映されません。

フォルマントは基音が変化する際には動かないため、厳密には、フォルマントを編集できるのはサウンドエディターにある4つの作業エリアのうちひとつ(EQ作業エリア)だけです。倍音、Lo、Hiの作業エリアでは、バーはノートの動きに平衡して動く倍音に結びつけられているため、「スペクトルの変更」と呼ぶにふさわしい操作です。とはいえ、4つの作業エリアで説明したテクニックを使用しても有益な結果を得ることはできます。それらの複合効果は以下のとおりです。

- EQの全帯域に適用されたフォルマントシフトは倍音作業エリアに反映されます。同様に、倍音作業エリアの全バーに適用されたフォルマントシフトはEQに反映されます。HiおよびLo作業エリアにはEQの全帯域に適用されたシフトが反映されます。
- ただし、HiまたはLo作業エリアでのフォルマントシフトは倍音またはEQ作業エリアには反映されません。これは、HiおよびLo作業エリアはそれぞれ音域の半分にはアクセスしないため、各エリアになされた変更は基音またはEQ作業エリアに表示できないためです。
- Hiおよび/またはLo作業エリア内でフォルマントをずらしてから、倍音またはEQ作業エリアで全てのフォルマントをずらした場合、結果はHiおよび/またはLo作業エリアに反映されます。Hiおよび/またはLoで構築したフォルマント構造が、この場合まとまってずれずれます。同様に、HiまたはLo作業エリアでの倍音をリセットしても、倍音またはEQ作業エリアには反映されません。
- 一方、倍音またはEQ作業エリアでフォルマントをリセットすると、4つ全ての作業エリアに変更が反映されます。倍音およびEQ作業エリアではフォルマントはリセットされ、HiおよびLoではそれぞれのウィンドウで実行された編集のみ効果を維持します。
- フォルマントシフト前に全ての倍音または周波数帯域が選択されていない場合、変更は、フォルマントシフトが実行された作業エリアにのみ反映されます。

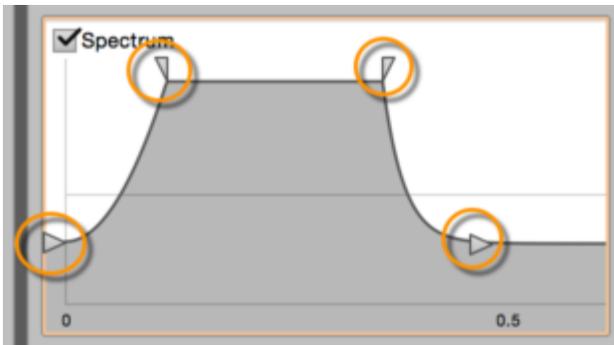
[シンセ]エリアのエンベロープ

この作業エリアには3つのエンベロープがあり、それぞれ、スペクトル編集の強度、フォルマントシフト、ノートのボリュームをダイナミックにコントロールできます。ここにも、サウンドエディターの再合成を調整する2つのグライダーがあります。

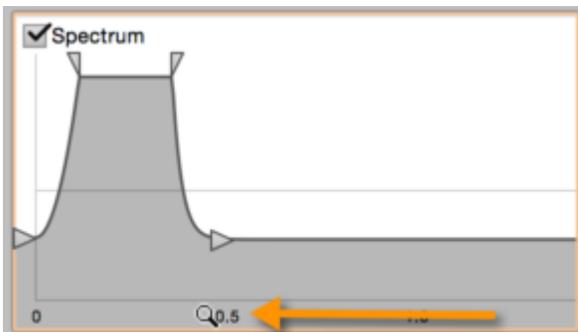


エンベロープでは、編集されているトラックのノートにさまざまな方法で影響を与えることができます。たとえば、ピアノトラックのノートのアタックをわずかに伸ばして、楽器に微妙に異なる特徴を与えることができます。また、スペクトルフィルタリングを使用することもできます。同時に、各ノートのフォルマントを上方向にグライドさせることもできます。

これらの効果は編集中のトラックのノート全てに直接作用します。各ノート(ポリフォニックなオーディオ素材に含まれるものであっても)は、他のノートから独立して、それぞれのエンベロープの指示に従います。操作原理は、エンベロープジェネレーターやポリフォニックシンセサイザーのそれとほぼ同じですが、サウンドエディターのエンベロープはMIDIメッセージではなく、オーディオトラックのノート(より正確に言えば、ノートの音楽的なスタート位置)によりトリガーされます。ノートに明確なスタート位置がない場合、先行するノート分割がエンベロープトリガーとして機能します。(Melodyneのノートアサインメントモードではノートのスタート位置を調べて設定することができます。)



エンベロープを形成するには、三角形のハンドルをドラッグするか、灰色のエリア内を直接ドラッグします。各エンベロープには、スタートレベル、アタックタイム、サステインレベル、サステインタイム、ディケイタイム、最終レベル(ディケイ段階後のレベル)の6つのパラメーターがあります。



各エンベロープの下のルーラーをドラッグして、エンベロープディスプレイに示される時間の長さでエンベロープの作成に対して使用可能な時間の長さを秒単位で決定できます。

さまざまなパネルにある[スペクトル]、[フォルマント]、[音量]の横のチェックボックスは、それぞれのエンベロープジェネレーターの有効化と無効化に使用します。エンベロープをCommand-クリックすると、元のニュートラルな設定に戻ります。

これらは3つのエンベロープディスプレイ中央の水平線で示されます。この中央線より上のエリアでは、エンベロープによって、スペクトルフィルタリングの強度が上がるか、フォルマントが上向きにシフトするか、音量が上がるかします。この中央線より下のエリアでは、エンベロープによって、スペクトルフィルタリングの強度が下がるか、フォルマントが下向きにシフトするか、音量が下がるかします。

[スペクトル]エンベロープは、倍音、Hi、Lo、EQの各作業エリア内で効果を持つ元の平均スペクトルになされた全ての変更の強度を左右します。[フォルマント]エンベロープは、フォルマント構造全てを上方向または下方向に動かすことで、これらのエリア内の全てのフォルマントシフトに影響します。

[シンセ]エリアの[再合成]コントロール

サウンドエディターは、信号をさまざまな周波数に分割し、これらに変更を加えてから組み合わせて新しい信号を形成します。そのため、組み合わせられた信号には、ハーモニックパーシャル(基音の整数次倍の周波数)だけでなく、スペクトル内に散在し、ハーモニックパーシャルとほとんど一致しないインハーモニックパーシャルとシンプルなノイズ(下弦やペダルのきしみや背景雑音など)も含まれています。

倍音、Lo、Hiの作業エリアのバーはこのハーモニックパーシャルが中心となっていますが、Melodyneは、有限数のサイン波オシレーターしか使用できない純然たる他のシンセサイザーと異なり、パーシャル間の信号成分が失われることなく、信号内で再生成され、オリジナルに忠実であり続けます。倍音バーを動かすことでサウンドを(希望に応じて劇的に)変更できますが、基本となるのは常に元の録音の素材です。

2つの[再合成]スライダーを使用する際は別です。



大きさ: このスライダーを右に動かすと、スライダーが右端に到達して各ノートの存続時間音色の変化がまったく起らなくなるまで、各倍音の振幅の変化が徐々に低減します。結果として丸が上下に動かなくなり、倍音バーの最上部に留まります。スライダーを右に動かすと、各倍音に割り当てられている帯域が狭まり、非倍音成分が徐々に信号から消失します。

位相: さまざまなパーシャルの異なる位相も、信号の自然な再現にかなりの影響を与えます。スライダーを右に動かすと、全てのパーシャルが同相になるまでパーシャル間の元の位相比が徐々に低減していきます。これは主に信号内のトランジェントに影響し、サウンドがより人工的になります。[位相]と[大きさ]コントロールは、単独または組み合わせて使用できます。

両方のスライダーを右端にした状態だと、結果は特に「人工的」でシンセ波形を思わせるサウンドになります。これは、倍音、バー、エンベロープなどを使用したサウンドデザインの起点として使用できます。

テンポ調整

このツアーでは、ソングテンポを事後に変更したい場合やテンポの異なる複数の録音を組み合わせたい場合の方法を説明します。

事後のソングテンポの変更

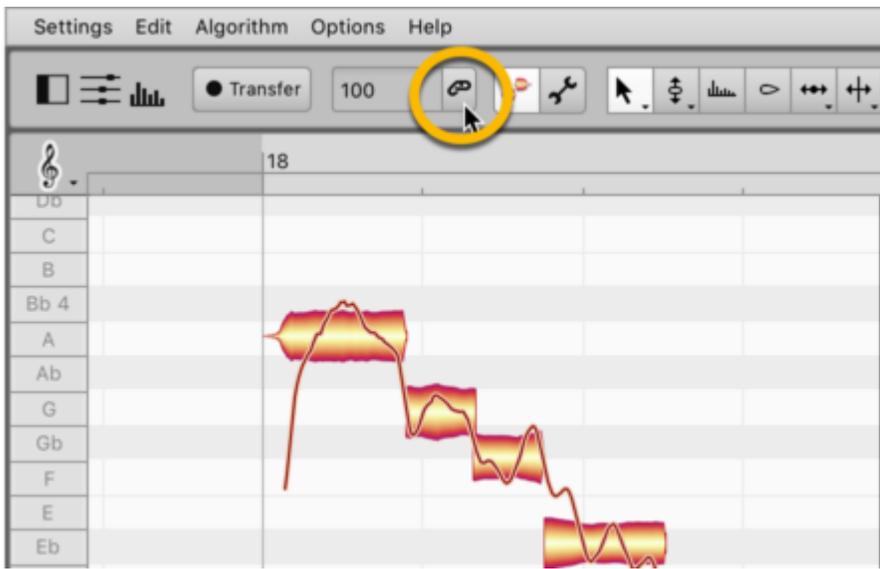
Melodyneで編集されたオーディオリージョンがトラックにすでにある場合にLogicでソングテンポを変更する際、Melodyneのトラックが新しいテンポに自動追従しないという問題が生じます。このような場合も、以下の手順でバウンスを実行する必要があります。

- 新しいソングテンポを試す前に、Logicで、Melodyneが使用されている全てのトラックを選択します。
- [所定の場所のトラック]設定でバウンスを実行します (LogicショートカットはCtrl+Cmd+B)。
- 全てのトラック (バウンスされたトラックだけではなく、それまでMelodyneがなかったトラックも) をFlexに切り替え、テンポ変更操作を開始します。

事後にMelodyneを個々のトラックに使用したい場合、プラグインをインサートするだけでは十分ではありません。まず、さらにバウンスを実行し—今回は[所定の場所にバウンス]を使用します—、[Melodyne (ARA)]をインサートします。

もうひとつのワークフローでは、バウンスを複数回実行する必要がありません。

- チャンネルストリップの[Melodyne (ARA)]の_下_に通常の[Melodyne]プラグイン (転送スイッチのあるもの) をインサートします。
- 全てのMelodyneトラック上の転送スイッチをオンにして、ソングが頭から最後まで再生されるまで待ちます。Melodyneにより、ユーザーにより加えられたテンポ変更が調整されます。
- 正しいテンポが見つかったら、Melodyneで[テンポ検出]処理を行います。Melodyneウィンドウで[テンポ検出]ダイアログを開き、ソング全体を通して再生します。



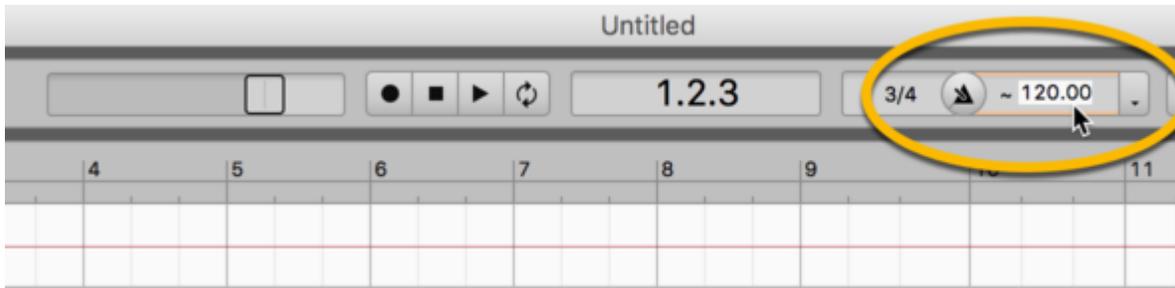
この方法の難点は、ARAバージョンではないMelodyneを使用するため、テンポ変更後のアレンジの再構成（リージョンの移動、コピー、ミュートなど）すべてに、Melodyneで面倒なタスクを実行する必要があります。このような場合に手間を省くには、トラックをバウンスし（この場合これが最初のバウンスになります）、その後でARAバージョンのMelodyneを使用するとよいでしょう。

異なるテンポの録音を組み合わせる

あるソングのテイクを別のソングに含めたい場合、オリジナルのソングを再利用しようとしているオーディオ素材を含めて一つのテンポは現行のソングのテンポと異なるため、ほとんどの場合テイクは適合しません。

確かに、Flexを使用したLogicはMelodyneを使用しないソリューションを提供していますが、あなたの好み合わないものかもしれません。音質に満足がいかなかったり、簡単にキーが変更できる方を好んだりする場合などです。この場合のソリューションとして、以下の手順を使用して、すべてのテンポ変更タスクをMelodyneに任せることができます。

- Logic環境設定の[オーディオ]>[オーディオ・ファイル・エディタ]で、Melodyneを外部サンプルエディターに設定します。1回設定すると、それ以降全てのソングにこの設定が適用されます。
- (古い)トラックを新規ソングにドラッグして希望のテンポを設定します。
- Logicでリージョンを選択してShift+Wを押します。Melodyneスタンドアロンでファイルが開きます。
- 必要に応じて、Melodyneのアルゴリズムを[ユニバーサル]に変更し、タイムストレッチの音質を最適化します。
- [テンポ]フィールドで、新規ソングのテンポをBPMでタイプ入力します。



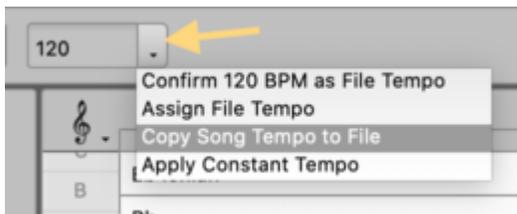
- Melodyneの[ファイル]メニューで[オーディオを保存および置換]を選択します。この操作に独自のキーボードショートカットを割り当てることもできます(が、混乱を避けるにも、Shift+Wのままにしておくことをおすすめします)。
- Logicが自動追従し、Melodyneで編集されたファイルを直接使用します。
- 他のトラック/リージョンにも同じ手順を繰り返します。

アドバイス:多数のトラックのテンポを現在のソングテンポに合致させたい場合、次のワークフローに従います。

- Melodyneスタンドアロンで新規ドキュメントを開きます([ファイル]>[新規])。
- [テンポ]フィールドで、オリジナルのソングのテンポをBPMでタイプ入力します。
- [オートストレッチ]がオフになっていることを確認します。
- [アルゴリズム]メニューで、[デフォルトを設定]>[ユニバーサル]を選択します。これにより、タイムストレッチの音質が最適化されます。
- 古いソングのすべてのトラックを同時にMelodyneへとドラッグします。
- [テンポ]フィールドで、新規ソングのテンポをタイプ入力します。Melodyneが必要に応じてすべてのトラックを調整し新規テンポに合致させます。
- 次に、[各トラックに対して個別の範囲]設定で[ファイル]>[エクスポート]を選択してすべてのトラックをエクスポートします。新規Logicソングのオーディオフォルダーをファイルのエクスポート先に選択すると良いでしょう。
- 最後に、新規ファイルを新規Logicソングにドラッグすると、クリックに完璧に同期するのが分かるはずです。トラックに後でさらに変更を加えたい場合—トランスポーズ、チューニングの調整、間違いの修正など—は、対応するチャンネルに[Melodyne (ARA)]をインサートします。

テンポ表示とオプション

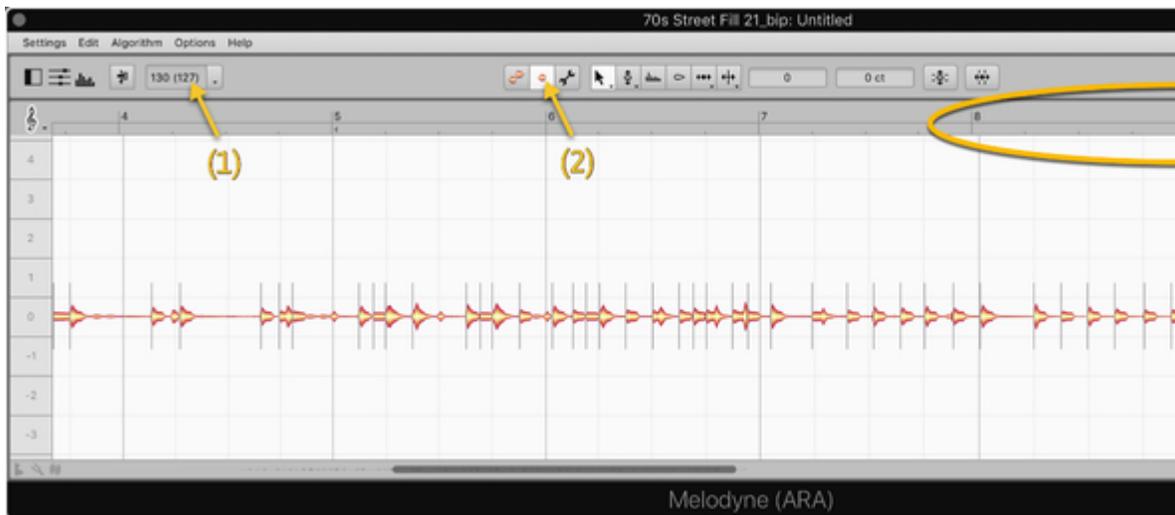
MelodyneのARA機能はテンポ操作に対するさまざまなメニューコマンドを提供し、テンポ検出とテンポアサインに別々のエリアを提供します。



ARA対応のDAWではこれらがさらなる自由を提供している一方で、該当する機能は現行のLogic実装では使用されていません。そのため、これらの機能についてはここでは説明しません(対応DAWのユーザー向けに別途説明しています)。

ただし、これによりある現象が生じ、Logic使用時にこの現象に遭遇すると当惑するかもしれませんので、それについて説明しておきます。

130BPMのクリックに合わせてソング内にリージョンを録音したとしましょう。特定の状況下では、これはMelodyneに次のように表示されます。



[テンポ]フィールド内に表示される括弧付きの値(1)は、Melodyneが分析により実際のテンポと全体的なソングテンポとの間に相違を検出したことを示しています。これは、技術的に難しいパッセージであったりすることにより、演奏がクリックから遅れたときによく起こります。Melodyneはこれを「故意」によるものと理解し、演奏者のテンポの揺れを正確に突き止めます。

その後、クリップ編集モード(2)を見ると、ルーラーとタイムグリッドがこのようなパッセージ(3)で離ればなれになるのが分かります。

この表示は間違いではありません。タイムルーラーはソングテンポを、グリッドはパフォーマンスの過程でMelodyneが検出したテンポの揺れをそれぞれ示しています。他のARA対応DAWでは、見た目の相違を素早く除去でき、また同時にずさんな演奏をソングテンポに合わせて調整できます。このテクニックはLogicでは使用できませんが、他の方法で同じ目的を果たすことができます。

- [テンポ]フィールド横のドロップダウンメニューから[プロジェクトテンポを適用]オプションを選択し、検出されたテンポの揺れが故意によるものではなく、演奏者は実際にはクリックに合わせて演奏しようとしていたことをMelodyneに伝えます。
- これによりグリッド間の相違が解消され、blobとグリッドラインの間の距離から、演奏者がクリックからどれほど遅れていたのかを確認できます。
- ここで[タイムをクオンタイズ]マクロを使用して、問題のあるノートを正しい方向に少しだけずらしたり、グリッドに厳格に揃えたり(100%)できます。

上記の相違は全てのケースで生じるわけではありませんが、実際に生じた場合、[プロジェクトテンポを適用]機能を使用してください。そうすれば、Melodyneでのクオンタイズマクロでの操作が満足のいかない結果となります。

このルールは、ソングのからみで録音されたリージョンだけではなく、上述のワークフローを使用してソングテンポに適合させた「外部」から持ち込まれたファイルにも適用されます。ファイルがソングテンポで再生されたら、[プロジェクトテンポを適用]を使用することでルーラーとグリッドの間の相違が解決されるはずです。これにより、これ以降の編集がより直感的なものになり—さらに重要なことに—クオンタイゼーションマクロからより良い結果を得ることができます。

ARAとApple LoopsおよびFlex

潜在的なARA機能の全てが、Logicでの現行のARA実装で利用されているわけではありません。これは特にテンポ変更には当てはまりません。これは、Logic(FlexおよびApple Loops)ではARAでは機能しない技術概念を使用しているためです。このため、特定の状況では、Melodyne編集とテンポ編集を制限して作業段階を分け、ある段階から次の段階へと進む前にバウンスを実行する必要があります。

Apple Loops

Apple Loopsをトラックにドラッグし、同時にMelodyne(ARA)をトラック上で開くと、Apple LoopのノートがMelodyneに表示されません。ただし、他の面では、ループは比較的普通に動作します。特に、ソングテンポに合わせて自動的に調整します。

ただ、表示されないため、Melodyneでノートに変更を加えることはもちろんできません。ただし、テンポを除いて、ループのキー(調性)やチューニングが合致しない場合——MelodyneがなければLogicでは解決できない問題——にも、以下の方法で目的を達成することができます。

- 右クリックのコマンド[変換]>[新規オーディオファイルに変換]を使用するかショートカットAlt+Cmd+Fを使用してループをバウンスします。
- 表示されるダイアログウィンドウで、ファイルフォーマットに[AIFF]を選択して[保存]をクリックします。
- この状態で再生ボタンを押すと、これ以降、ループの内容をMelodyneで操作可能になります。

この方法は簡単ですが、欠点があります。AIFFフォーマットへの変換後は、ファイルにテンポ変更を適用することができません。

そのため、[変換]は、ソングテンポの決定後にのみ使用すると良いでしょう。たとえば、複数のインストゥルメントトラックとボーカルの編集が完了しており、あとはApple Loopsを使用してアレンジを膨らませているような場合です。

一方で、作曲プロセスをスタートし始めたばかりで、Apple Loopsをアイデアのソースとして使用している場合、次のステップとして考えられるのは、インストゥルメントや(最も重要な)ボーカルを録音する前にさまざまなテンポを試すことでしょう。こういった場合、以下のワークフローをおすすめします。

- プラグイン[Melodyne](「ARA」と末尾に書かれていないもの)を作業中のトラックにインサートします。
- 転送を実行します。
- 必要な変更(演奏のミスの修正やキーの変更など)をノートに行ってから、必要に応じてLogicでソングテンポを変更します。
- プラグイン[Melodyne](「ARA」と末尾に書かれていないもの)を作業中のトラックにインサートします。当初はMelodyneウィンドウにはノートはひとつも表示されません。
- Melodyneで左上隅の[転送]ボタンを有効にして、Logic内で該当するパッセージを1回再生します。
- これでMelodyne内にノートが表示されます。

- Melodyne内で必要な変更(演奏のミスの修正やキーの変更など)を行ってから、必要に応じてLogicでソングテンポを変更します。

この方法では、テンポ変更について柔軟性を維持しつつ、一作曲プロセスの初期であっても一ループをさまざまなキーにトランスポートすることができます。テンポだけでなくキー、メロディ、コードシーケンスなどにも満足できたら、[所定の場所でバウンス]ダイアログの[プラグインをバイパス]オプションにチェックマークを入れずに該当のトラックを新規トラックへとバウンスし、バウンスしたファイルを操作します。通常、必要なすべての調整が実行されているこのトラックにMelodyneを使用する必要はこれ以降ありません。ただし、調整の必要がある場合、バウンスしたトラックにいつでも[Melodyne (ARA)]をインサートして簡単に作業を続けることができます。

Flex

Flexの動作はApple Loopsとほぼ同じで、Flexエンジンで処理されるリージョンはMelodyne(ARA)に表示されません。次善策としてのオプションもほぼ同じです(が完全に同じではありません)。

- まず、Flexを使用してテンポ調整を実行します。
- 次に、素材を新規トラックにバウンスします。ただし、(Apple Loopsでのように)[変換]ではなく[所定の場所にバウンス]を使用します。
- 最後に、[Melodyne (ARA)]を新規トラックにインサートします。

または:

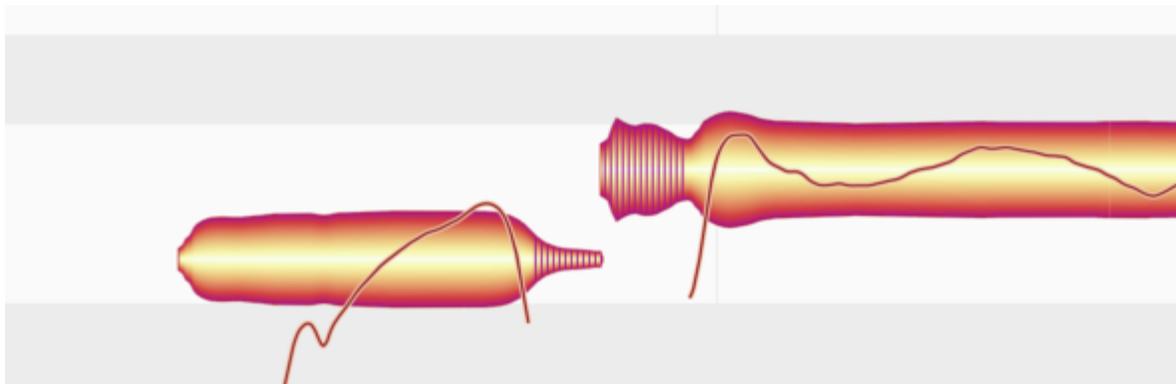
- (Apple Loopsでの説明どおり)転送プラグインを2番目のスロットにインサートします。

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

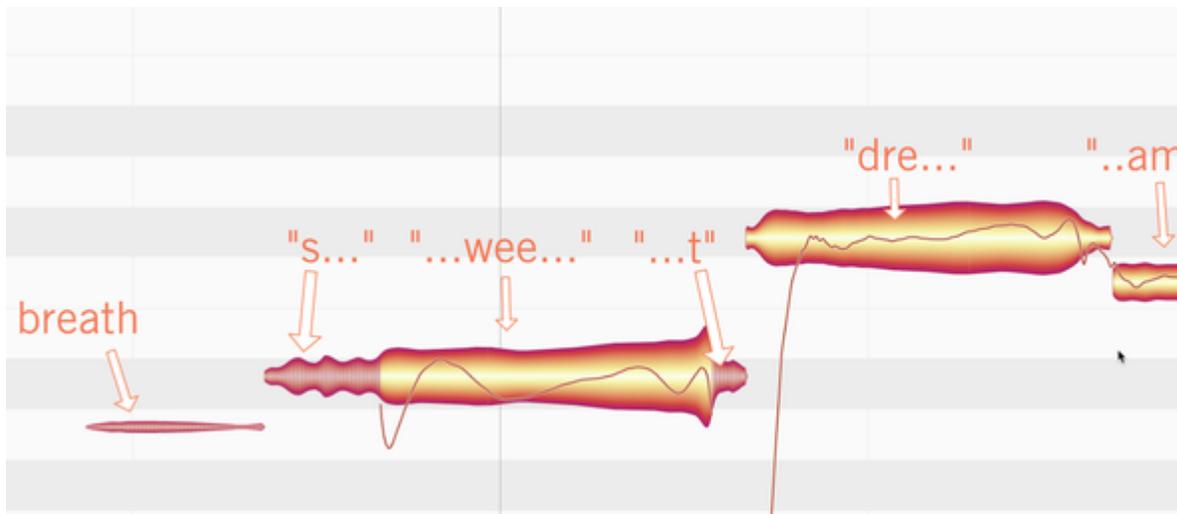
まずは良いニュースから: 操作の必要は一切ありません。素材の初回分析(検出)中に、デフォルト設定のアルゴリズムが楽音成分と非楽音成分を自動で分離します。結果としてより良質なサウンドが得られます。



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-weeeeeee-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、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。

- 歯擦音を検出されていない。
- 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、全てがこ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表示され、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。

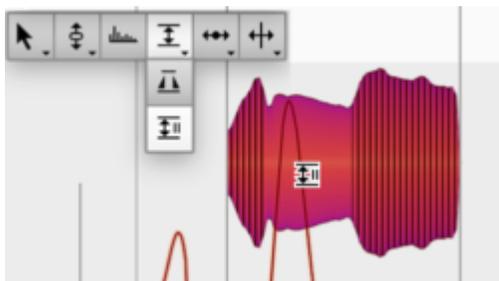
- ノートのピッチセンターの再計算を実行します。これを行うには、ノートアサインモードに切り替えて、該当するノートをAlt+ダブルクリックする必要があります。各ノートのピッチカーブが再描画され、ピッチセンターが再計算されます。各ノートのピッチセンターの計算手法が向上しているため、blobが縦方向にわずかに動くことがあります。方向はさまざまですが、どちらにせよノートの知覚ピッチをより忠実に反映したものとなります。

詳しくは [ピッチセンターの計算の新技术](#)をご参照ください。

ボーカル(そしてその他の用途)用新ツール

バージョン5では、Melodyne assistant/editor/studioに2つのツールが追加されました。

歯擦音バランスツール: サウンドの歯擦音とその他の成分のボリュームの比率をコントロールします。問題のある歯擦音を除去(ディエッシング)したり、ボーカルトラックを素早くダブリングしたりするのに使用でき、クリエイティブなサウンドデザインとさらに向上したミキシングオプションを提供します。

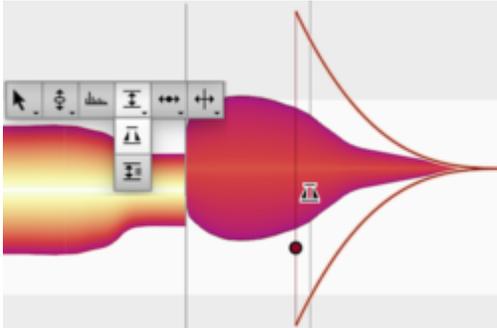


操作は簡単です。歯擦音を弱めるには下方方向に、楽音成分を弱めるには上方方向にドラッグします。微調整も可能ですが、ダブルクリックして歯擦音または楽音成分を完全にミュートすることもできます。

このツールは、個々のノートの詳細編集や、複数のノートを選択してパッセージ全体に同一の変更を適用するのに使用できます。

詳しくは [こちら](#) をご覧ください。

フェードツール: Melodyne 5では、フェードインをノートの冒頭に、フェードアウトをノートの最後にそれぞれ設定できます。フェードについてDAWでご存じのことでしょう。ツールの使用は簡単です。フェード内をダブルクリックし、左/右矢印を使用して動かし、上/下矢印でスロープを調整します。操作はこれだけです。

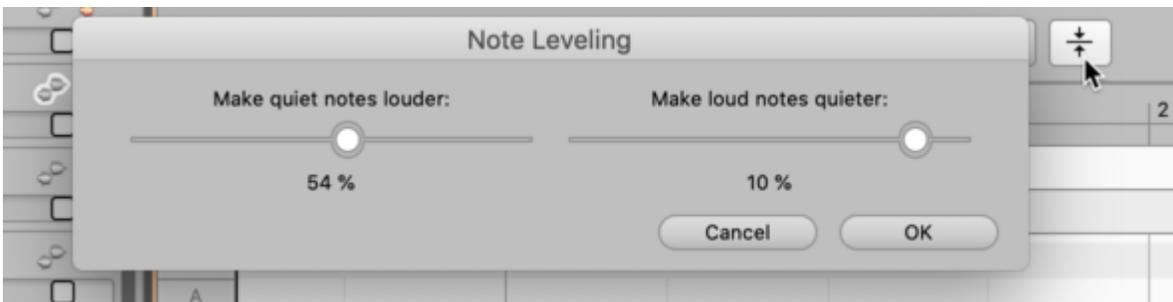


この機能はノート単位で機能するため、Melodyneが提供するあらゆるインストゥルメントのダイナミクスコントロールを向上させます。たとえばポリフォニック素材の場合、コード内に含まれる各音にフェードインとフェードアウトを設定できます。フェードツールはまた、(ポリフォニック楽器のトラックを含む)あらゆる種類の素材に含まれる無用なノイズの素早い除去を可能にし、全く新しい領域のクリエイティビティを提供します。

詳しくは [こちら](#) をご覧ください。

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

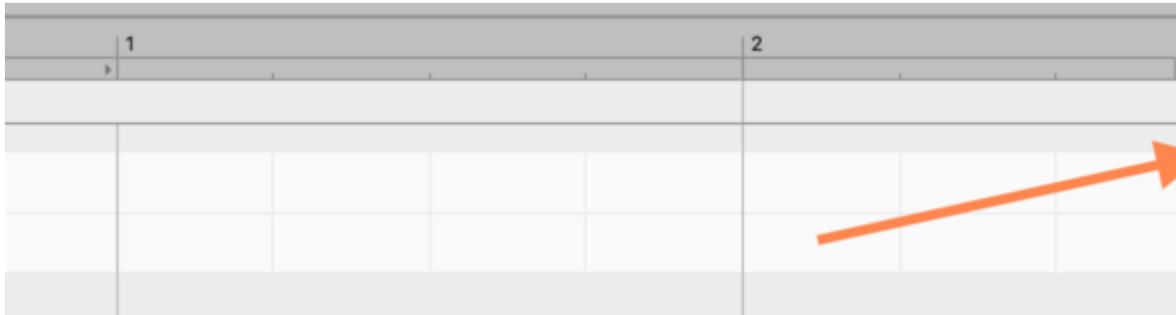
音が外れているノートをダブルクリックするかマクロを使用したイントネーションの誤りの修正は、新しいピッチセンターの重み付け計算によりより良い結果をもたらします。これまではダブルクリックまたはマクロを使用した後でさえ個々のノートを手動で微調整する必要がありましたが、今ではダブルクリック後に[すべてを選択]すれば、イントネーションが音楽的に正しく整います。事後に必要な編集はせいぜいいくつかのジャンルでの語の先頭または末尾を整える程度です。それさえ、Melodyne 5ではあっという間に実行可能です。

[さらに詳しく...](#)

- 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。

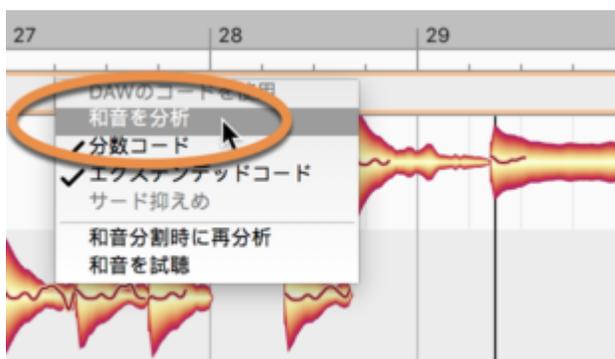


- ARA: DAWにコードトラックがあり、ARA互換によりそれを利用できる場合、DAWからコードを取得できます。それ以降のDAWでのコード変更は即座にMelodyneに反映されます。

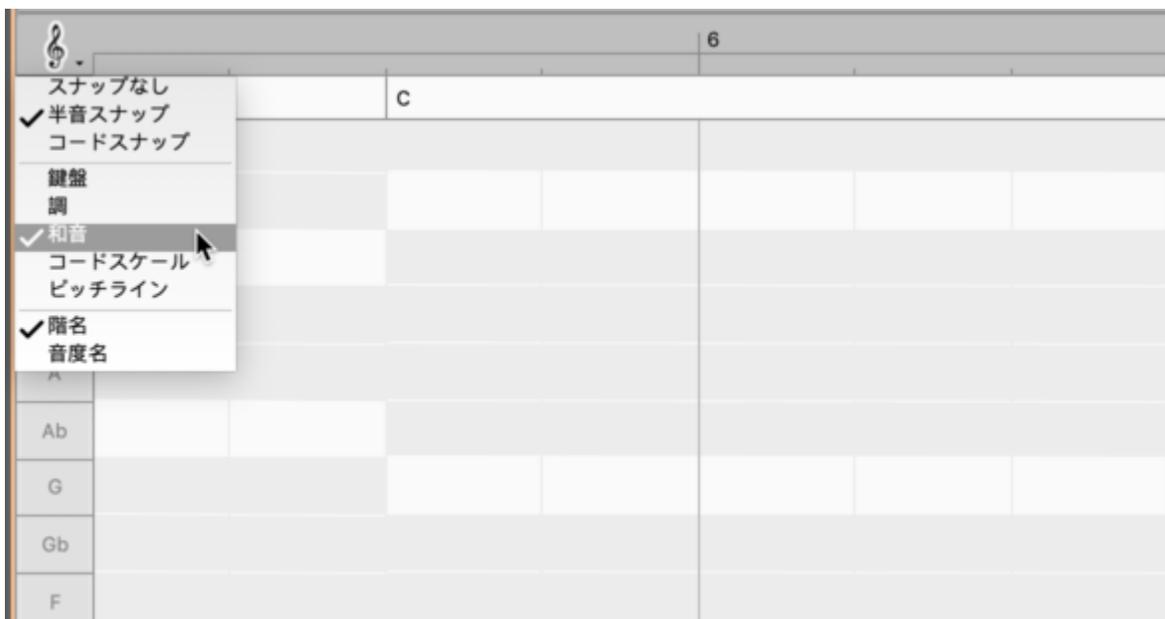


- コード検出機能を使用する: コードが分からない場合、Melodyneでコードを探すことができます。できるだけハーモニー情報が多く(ギター、キーボード、ベースなど)、できるだけピッチの揺れの少ない(ボーカル以外が望ましい)トラックを選択します。ドラムトラックは除外してください。

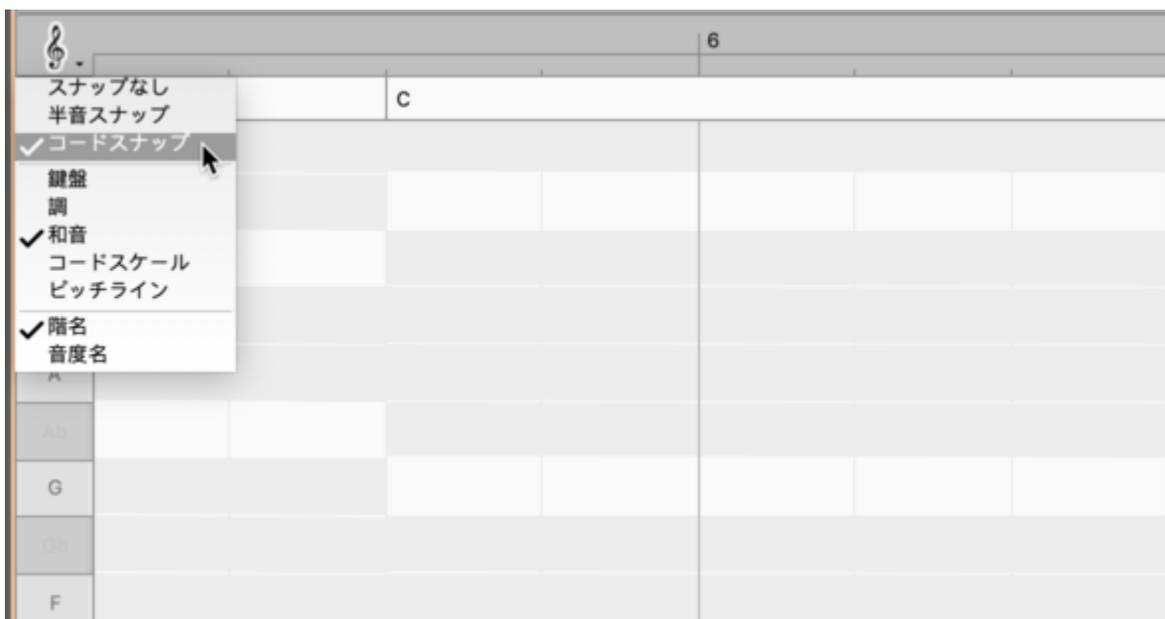
ここでコードトラックを右クリックして[コードを分析]を選択します。



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。

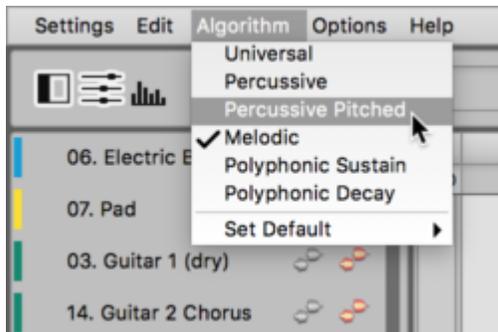
コード、コードトラック、コード適合について詳しくは [こちら](#)をご覧ください。

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りました。[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。



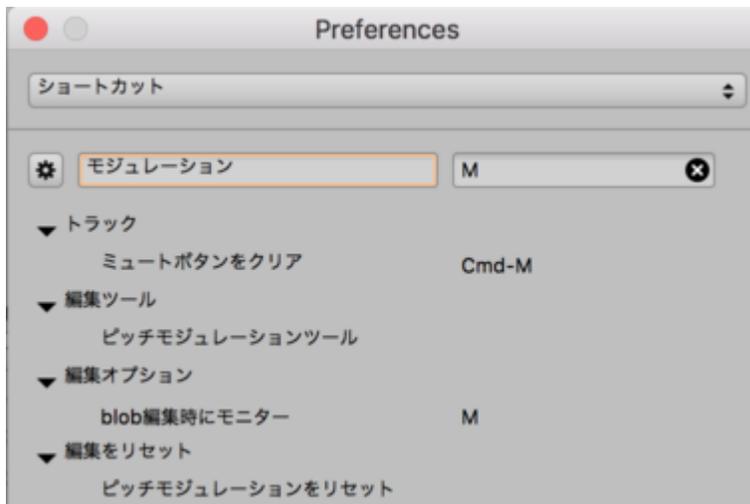
この新アルゴリズムに適しているのは、ドラムのようにありながら同時に認識可能なメロディを生成することのできるインストゥルメント全般です。ノイズベースのスネアとハイハットサウンドに加えてソングのベースにチューニングされたキックドラムやタムを含む808ループなどがそれに当たります。ビートボックストラックもこの新アルゴリズムの使用に適しています。メロディック(ベース)要素とパーカッシブ(スネア)要素がひとつになっているからです。

[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。

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 14

クーポンコードはこちらにご入力ください:

適用

クーポンは€/US\$20相当です。Melodyneの上位エディションへのアップグレードまたは既存のライセンスへのワークステーションの追加にクーポンを使用する際、この割引が適用されます。旧バージョンのMelodyneから現行バージョンへの_アップデート_に使用する場合、クーポンはさらにお得になります。

- Melodyne assistant: クーポン使用でアップデートが無償、49ユーロ/米ドル割引に
- Melodyne editor: クーポン使用でアップデートがわずか29ユーロ/米ドルとなり、70ユーロ/米ドル割引に
- Melodyne studio: クーポン使用でアップデートがわずか49ユーロ/米ドルとなり、100ユーロ/米ドル割引に

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で、すでにMelodyneカスタマーの方は、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/割引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編集中にモニター]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。