YAMAHA

sonote beat re:edit

取扱説明書

目次

sonote beat re:edit とは 3

チュートリアル 4

チュートリアル 1: 「オーディオの読み込みと re:edit」 4

チュートリアル 2: オリジナルデータベースの作成 5

各部の名称と機能 7

ファイル操作部 7

同期 / データベース /sonote 操作部 9

re:edit ウィンドウ 11

database ウィンドウ 13

その他 15

MIDI メッセージによるコントロール 15

VST プリセット 17

オートメーション 17

修正 BSD ライセンスに基づくソフトウェアの利用に関するお知らせ 18

sonote beat re:editとは

「sonote beat re:edit」はヤマハが開発した独自技術「sonote technology」を使用したVSTiプラグインソフトウェアです。このsonote beat re:editは、Steinberg社が提唱する「VST3テクノロジー」に対応しており、Cubase7/Cubase Artist7上でVST3プラグインとして利用できます。
sonote technologyとはオーディオデータの中から特徴的な音の 断片を自動で見つけ出し、特徴ごとにカテゴライズする技術です。これらの音の断片を「sonote」と 呼んでいます。各sonote (波形データ)は複数の特徴を持っており、それらの特徴に応じて、自動的に 多数のカテゴリーに分類されます。

たとえば音楽制作の際のサンプリング作業において、オーディオデータから使いたい音を探して切り出すには特別なノウハウが必要で、しかも労力のかかる作業でした。sonote beat re:editは、扱いやすいインターフェースにより、オーディオデータから特徴的な波形を持つsonoteを自動的に検出します。検出されたsonoteには、現在選択中のデータベースの中から特徴が類似するsonoteが自動的に割り当てられ、クリックするだけで簡単に差し替えられます。これを「re:edit」と呼んでいます。これにより、従来よりも短時間かつ直感的な操作で、オーディオデータの一部(=sonote)を違うニュアンスの音に差し替えたり、また使い方によっては元のオーディオデータをまったく違う音やループに変化させられます。

どのようにre:editするかは、あなたのフィーリング次第です。sonote beat re:editでは、プリセットで用意されたデータベース中のオーディオデータを活用するだけでなく、さまざまなオーディオデータを取り込んで自分オリジナルのデータベースを作り、活用することもできます。類似したsonoteはデータベースから参照されますので、オリジナルデータベースを使ってre:editすれば、自分のお気に入りのサウンドやフレーズを使った自分だけのループが手軽に作成できます。オリジナルデータベースを構築していくことで、sonote beat re:editの楽しみ方は無限に広がります。

ぜひsonote beat re:editで、あなたの音楽を、より楽しく、より簡単に、オリジナリティ溢れる音楽へとre:editしてください。

sonote beat re:edit　開発チーム

■ sonote beat re:edit website

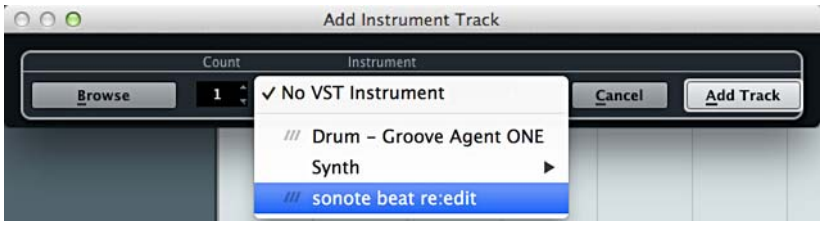
http://www.steinberg.net/sonote/

チュートリアル

チュートリアル1:「オーディオの読み込みとre:edit」

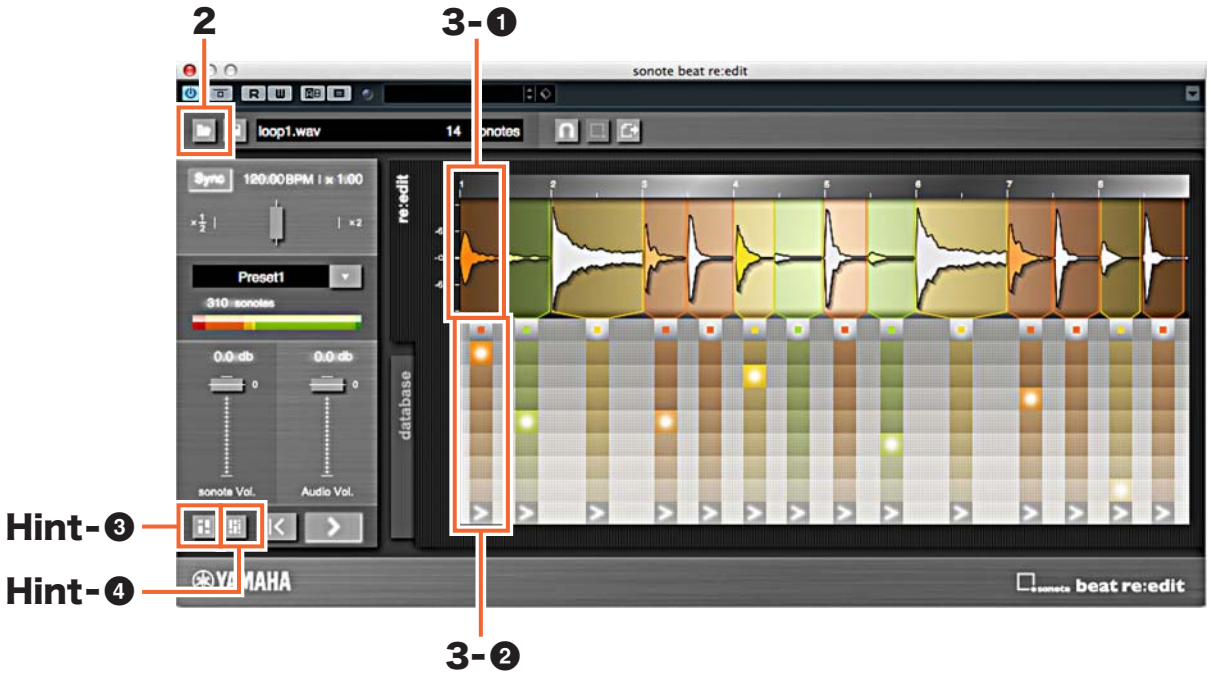
sonote beat re:editはオーディオの中の特徴的な音をsonoteとして検出し、類似sonoteと手軽に置き換えることができる新しい発想のオーディオループ編集アプリケーションです。最初にオーディオループを「re:edit」して、どんなことができるのかを体験しながら、特徴と操作方法を簡単につかんでいきましょう。

1 sonote beat re:editをインサートし、sonote beat re:editのエディター画面を開きます。



2 ファイルオープンボタンをクリックし、オーディオファイルを選択します。

初めての方は短いドラムループを選択するとよいでしょう。



3 オーディオ波形が読み込まれてウィンドウに波形が表示されたら、Cubaseの再生ボタンを押してください。

読み込まれたオーディオループが再生されます。
色分けされた部分がsonoteとして読み込まれた部分です。
たとえば最初の赤い部分のsonote❶を類似sonoteに換えてみましょう。
波形の下に8個の四角形のボタンが表示されています。❷一番上がオリジナルのsonoteで、その下の７つが類似sonoteです。クリックしてsonoteを入れ替えてみましょう。

このように、sonote beat re:editではお気に入りのループフレーズを編集したり、微妙にニュアンスを変化させながらプレイすることができます。

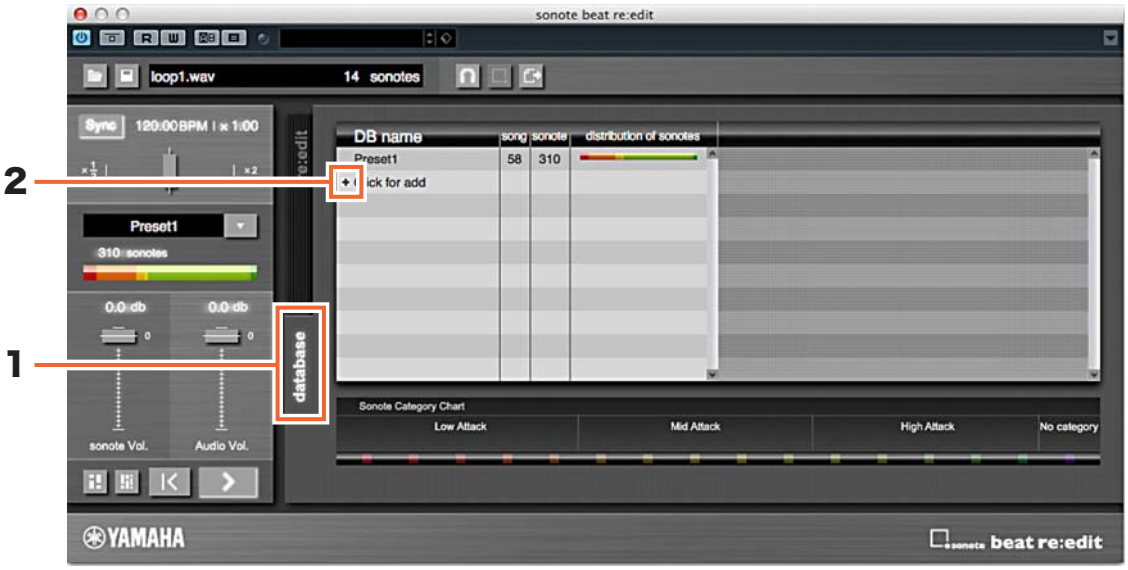
Hint **ランダムボタンを使ってみましょう！**

- sonoteを1つずつ選択して入れ替える方法に加えて、ランダムボタン(小)❸、およびランダムボタン(大)❹を使い、検出されたすべてのsonoteを同時に、ランダムに変更することも可能です。気に入った組み合わせになるまで、何度か押してsonoteをランダムに入れ替えてみましょう。
- ランダムボタン(小)は同じカテゴリー内でランダムにsonoteを変更します。リズムの骨格を変化させることなく、ニュアンスを変えることができます。ランダムボタン(大)はカテゴリーもランダムに変更するため、リズムの骨格そのものがダイナミックに変化します。

チュートリアル2: オリジナルデータベースの作成

re:editの際にスタンバイしている類似sonoteはその時選択されているデータベースから呼び出されます。データベースはプリセットに加え、自分独自のオリジナルのデータベースを作成することができます。お気に入りのワンショット音やフレーズ、自分の楽曲などから、自分だけのデータベースを作成してみましょう。

1 データベースタブをクリックしてdatabaseウィンドウを表示します。



2 データベースを追加します。

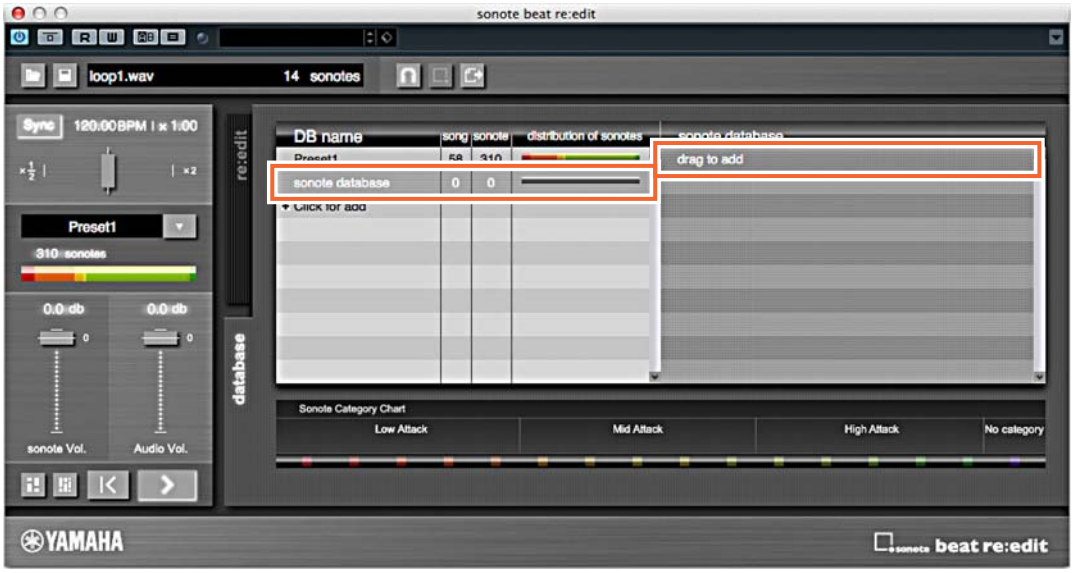
データベース画面エリアの一番下にある“Click for add”という表示の左にある「+」マークのボタンを押してください。

3 データベースの名称を入力します。

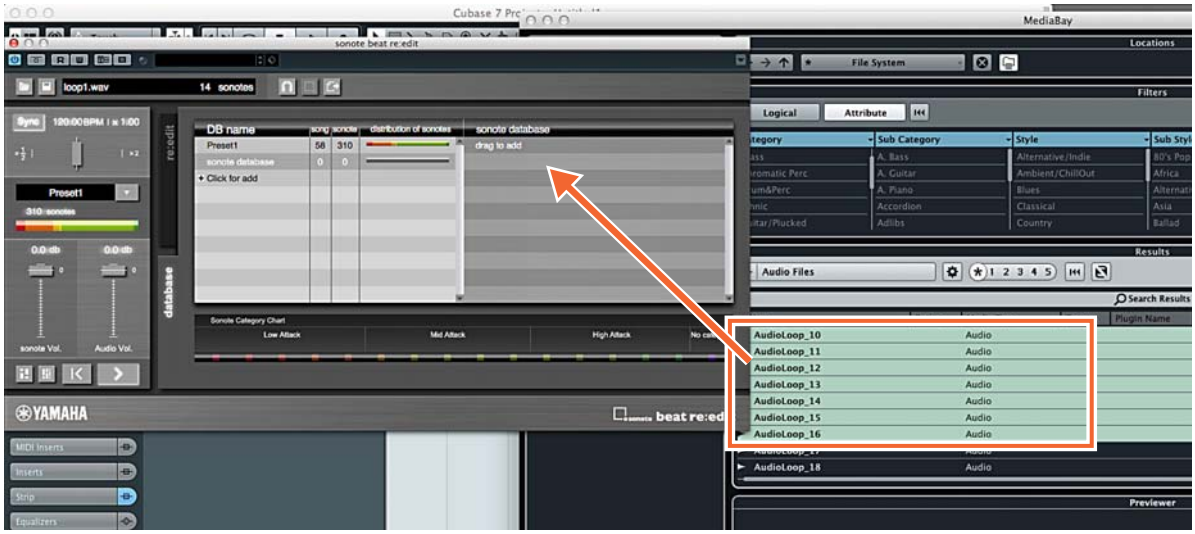
この例では「sonote database」という名前にしています。エンターキーを押すと「sonote database」が作成されます。

4 新たに作成したデータベースに曲を追加します。

新たに作成したデータベース名をクリックすると、右側の曲一覧表示画面に「drag to add」と表示されます。



5 メディアベイもしくはフォルダからオーディオデータをドラッグ＆ドロップするとデータベースに曲が追加されます。



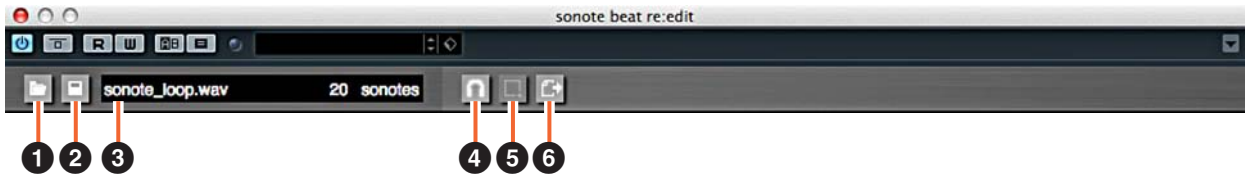
6 しばらく待つと追加作業が終了します。これでデータベース作成作業は完了です。新たに作成したオリジナルのデータベースを使って、オーディオループをre:editしてみましょう。

NOTE

- データベースには、追加された曲の中から特徴的な音「sonote」だけが追加されます。
- 追加した曲の中でsonoteがひとつも見つからなかった場合、追加した曲はリストに追加されません。

各部の名称と機能

ファイル操作部



❶ ファイルオープンボタン

sonote beat re:editに読み込むオーディオファイルを選択します。
読み込んだオーディオ波形はループとして扱われます。オーディオが4秒以下の場合は波形全体を、4秒以上の場合は先頭からループとして認識された範囲を自動的に切り出します。切り出されたループからは、自動的にsonoteが検出され、それぞれの特徴に応じてカテゴリーに分類され、色が付きます。1つのオーディオ波形に対して検出されるsonoteは最大24個までです。

NOTE

- オーディオファイルを読み込む方法として、ファイルオープンボタンによる操作以外に、メディアベイやオーディオトラックからのドラッグ&ドロップによる方法もあります。
- sonote beat re:editで使用できるオーディオフォーマットは、ホストであるCubaseがサポートするモノラル、またはステレオのオーディオフォーマットに準じます。

❷ ファイルセーブボタン

sonote beat re:editで編集したオーディオをファイルとして保存します。

❸ ファイル名と検出されたsonote数

読み込まれているオーディオのファイル名と、そのオーディオから検出されたsonoteの数を表示します。

❹ プレビューボタン

re:editウィンドウに読み込んだ全体波形の再生中、類似sonote/カテゴリー /再生モードの変更時に、該当sonoteを発音させるかどうかを切り替えます。オンのときは全体波形が再生中でも発音し、オフのときは全体波形の再生停止中のときのみ発音します。

❺ sonote追加ボタン

読み込んだオーディオファイルから検出されたsonoteの数が24個以下の場合、sonoteを追加することができます。波形表示エリアでsonote以外の波形部分をドラッグして選択すると、sonote追加ボタンがアクティブになります。ボタンをクリックすると選択した波形部分がsonoteとして追加され、sonoteとして扱えるようになります。

NOTE

1秒以上の区間を選択することはできません。また、選択された区間が短すぎる場合、sonoteとして追加できないことがあります。

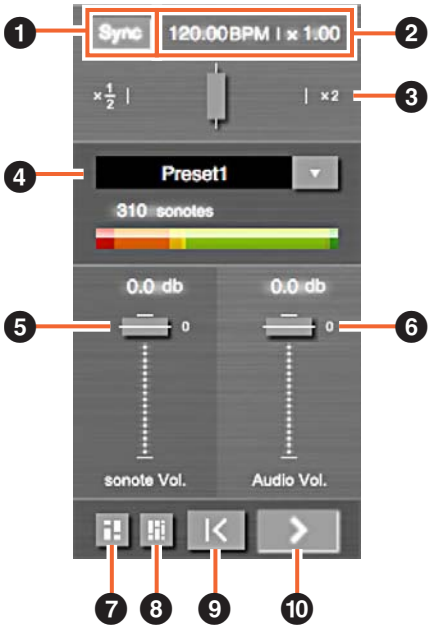
❻ エクスポートボタン

オーディオのエクスポートアイコンです。このアイコンをクリックすると波形描画エリアに波形の縮小画像(アイコン)が表示され、アイコンをドラッグ＆ドロップすることで、オーディオトラックやフォルダに現在編集中のオーディオを書き出します。

NOTE

オーディオトラックにドラッグ＆ドロップした際に表示されるダイアログの「プロジェクトフォルダーにファイルをコピー」のチェックボックスに、必ずチェックを入れてOKを押してください。
チェックを入れない場合、プラグインを削除するとオーディオトラックにエクスポートしたデータが正しく保持されません。

同期/データベース/sonote 操作部



❶ Syncボタン

ホスト(Cubase)と同期状態を設定します。「オン」に設定した場合、再生/停止などのトランスポート機能は、ホスト側(Cubase側)のコントローラーで操作します。

NOTE

sonote beat re:editで使用できるBPMは60から180までに制限されています。範囲外のBPMは同期機能によって自動的に調整されます。

❷ BPM

オーディオを読み込むとBPMを自動的に検出して表示します。自動検出されたBPMの値を変更したい場合は、❶のSyncボタンをオフにすることで数値入力が行なえます。

❸ スピードスライダー

オーディオの再生スピードを変更します。スピードの範囲は0.5倍速～2倍速までです。

❹ データベース選択

データベースを選択するドロップダウンメニューです。メニューの下には、現在選択されているデータベースに含まれるsonoteの数と、sonoteが分類されているカテゴリーの傾向を示すカラーバーが表示されます。

❺ sonoteボリュームスライダー

sonoteとして検出された部分のオーディオの音量を調整します。

❻ オーディオボリュームスライダー
sonoteとして検出されなかった部分のオーディオ音量を調整します。

> **Hint** データベースに含まれるsonoteの音量が全体的に小さい場合などに、sonoteとsonote以外の音量差を調節するのに便利です。

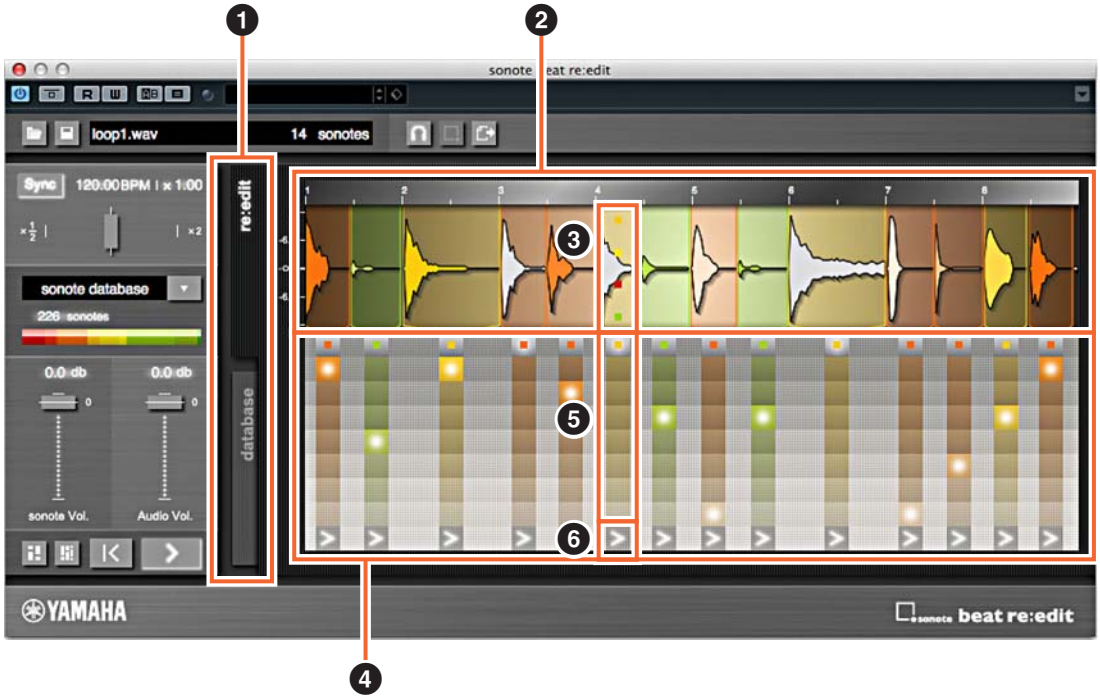
❼ ランダムボタン(小)
すべてのsonoteを、類似sonoteに一括でランダムに変更します。このとき、各sonoteのカテゴリーは変更されません。

❽ ランダムボタン(大)
すべてのsonoteを、類似sonoteに一括でランダムに変更します。このとき、各sonoteのカテゴリーも合わせてランダムに変更されます。

❾ リワインドボタン
現在選択されているオーディオファイルの再生位置を先頭に戻します。❶でホスト(Cubase)との同期をオフにした場合に使います。

❿ 再生ボタン
現在選択されているオーディオファイルの再生/一時停止を切り替えます。❶でホスト(Cubase)との同期をオフにした場合に使います。❶でホスト(Cubase)との同期をオンにした場合、このボタンは再生待機状態の切り替えボタンとなり、オンにしてホストを再生するとホストと同期して再生されます。オフにすると、ホストを再生しても再生されません。

re:editウィンドウ



❶ ウィンドウ選択タブ

「re:editウィンドウ」と「databaseウィンドウ」を切り替えます。

❷ 波形表示エリア

現在選択されているオーディオファイルの波形を表示するエリアです。sonoteとして検出された波形は、その特徴に応じてカテゴリー分けされ、該当するカテゴリーの色が表示されます。

❸ sonoteカテゴリー選択ボタン

類似のsonoteを検出するときの対象カテゴリーを変更するエリアです。マウスカーソルをこのエリアに持ってくると、カテゴリーを示す小さな四角形が4つ表示されるので、いずれか1つをクリックすることでカテゴリーを変更します。

❹ sonote re:editエリア

❺と❻の操作を行なうエリアです。

❺ 類似sonote選択ボタン

❸で選択されたカテゴリーの中から、❸の波形に類似した sonoteを探し出し、検出されたsonoteと、最大７個の❸の波形の特徴に類似したsonoteをこのエリアに表示します。いずれかのsonoteをクリックすることで、❸の波形を差し替えます。上にあるsonoteほど、対象sonoteに対する類似度が高くなります。

NOTE

データベースに類似したsonoteが少ない場合は、表示される類似sonoteが7個より少ない場合があります。

❻ 再生モード選択ボタン

選択されているsonoteの再生モード [再生 / 逆再生 / ミュート]を選択します。クリックするたびに再生モードが切り替わり試聴できます。

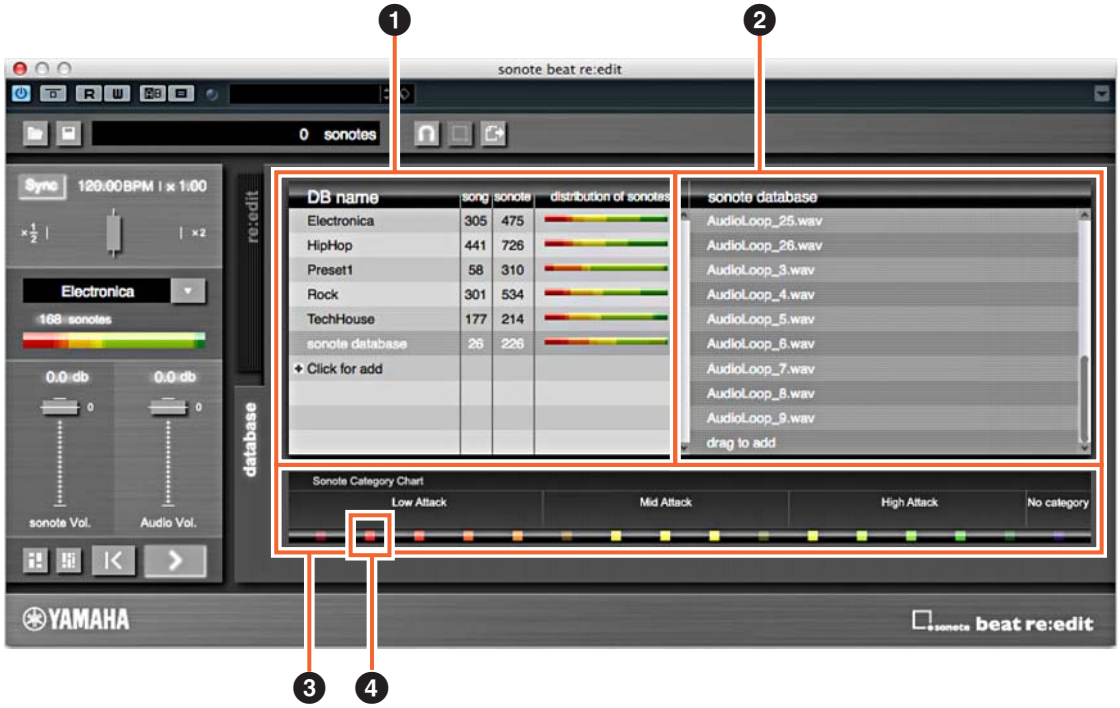
sonoteのエクスポート

類似sonoteボタンをドラッグ&ドロップすることで、各sonoteを個別にオーディオトラックやフォルダに保存できます。

NOTE

エクスポートされるワンショットのsonoteには再生モードや再生スピードは反映されません。
類似sonoteボタンをドラッグするとVSTウィンドウのフォーカスが外れます。ドラッグ操作後に再度VSTウィンドウ内でクリックすることで再びVSTウィンドウにフォーカスが戻ります。

databaseウィンドウ



❶ データベース一覧

データベースの一覧を表示します。データベース名、データベースに含まれているオーディオファイル数(song)、sonote数、およびsonoteが登録されているカテゴリーの傾向を示すカラーバーが表示されます。

❷ オーディオファイルエリア

選択されているデータベースに含まれているオーディオファイルの一覧を表示します。

❸ sonoteカテゴリーチャート

sonote beat re:editで扱うsonoteカテゴリーが表示されます。
選択されているデータベースにsonoteが存在するカテゴリーの色が明るく表示され、sonoteが存在しないカテゴリーの色は暗く表示されます。

❹ カテゴリープレビューボタン

❸sonoteカテゴリーチャートの各カテゴリーに表示されている小さな四角形をクリックすることで、選択されているデータベース内の、そのカテゴリーに含まれる代表的なsonoteが試聴できます。

■ 新しいデータベースの追加

データベースタブをクリックし、databaseウィンドウを表示します。左側の画面の一番下に「Click for add」という表示があります。この左側にある「+」印のボタンをクリックし、データベースの名前を入力します。その後、オーディオファイルをメディアベイやフォルダーからドラッグ＆ドロップして追加します。

※ 操作方法の詳細はチュートリアル2でご紹介しています。(5ページ)

NOTE

- sonote beat re:editにはファクトリーデータベースが含まれています。
  これらはデータベースリストから削除することができません。
- お使いのコンピュータのメモリサイズによっては長い曲をデータベースに追加することができない場合があります。
- Cubase本体や他のアプリケーションの使用状況により、分析可能な曲の長さや時間は変化します。データベースへ曲を追加する際はコンピュータの負荷が軽い状況で行なうことをおすすめします。

■ その他のデータベース管理機能

ユーザデータベースの削除

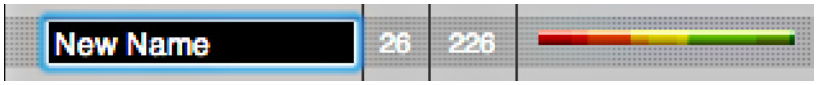
データベース一覧エリアにマウスカーソルを乗せるとデータベース名の左側に「×」マークのボタンが出てきます。これをクリックするとユーザーデータベースが削除されます。

ファイルの削除

ファイルネームのエリアにマウスカーソルを乗せるとファイル名の左側に「×」マークのボタンが出てきます。これをクリックするとファイルが削除されます。

データベース名の変更

データベース名をクリックしてしばらく待つと変更可能な状態になります。新たなデータベース名を入力してエンターキーを押すと名称が変更できます。



その他

MIDIメッセージによるコントロール

sonote beat re:editにMIDIメッセージを送信することで、下表のとおり機能をコントロールできます。

機能	MIDI メッセージ	値	説明
sonote発音	ノートオン	C0～B1 の2オクターブ分	左記ノートデータを受信すると、現在表示されているオーディオ波形のsonoteが発音します。現在表示されているオーディオ波形の左端のsonoteから順次、C0からのノートが順に割り当てられています。
sonote選択	ノートオン	C5～B6 の2オクターブ分	左記ノートデータを受信すると、現在表示されているオーディオ波形のsonoteが選択されます。選択されたsonoteは、MIDIでのsonote類似度、sonoteカテゴリー、再生モードの変更の対象となります。現在表示されているオーディオ波形の左端のsonoteから順次、C5からのノートが順に割り当てられています。
sonote 類似度	コントロールチェンジ016	0-127を等分して類似度0 - 7に対応させます。	類似sonote選択ボタン(11ページ)におけるクリック操作と同等です。
sonote カテゴリー	コントロールチェンジ017	0-127を等分して類似カテゴリー 1-4に対応させます。	sonoteカテゴリー選択ボタン(11ページ)におけるクリック操作と同等です。
再生モード	コントロールチェンジ018	0-127を等分して順再生、逆再生、ミュートに対応させます。	再生モード選択ボタン(12ページ)におけるクリック操作と同等です。
再生	ノートオン	C2	再生ボタン(10ページ)と同等の機能で、読み込まれているオーディオファイルの再生をスタートします。ホスト(Cubase)との同期がオンの場合は、再生待機状態をオンにします。
一時停止	ノートオン	D2	再生ボタン(10ページ)と同等の機能で、読み込まれているオーディオファイルの再生を一時停止します。ホスト(Cubase)との同期がオンの場合は、再生待機状態をオフにします。
プレビュー	ノートオン	G2	プレビューボタン(7ページ)と同等です。同じメッセージを受信するごとにオン/オフが切り替わります。
ランダム(小)	ノートオン	A2	ランダムボタン(小) (10ページ)と同等です。

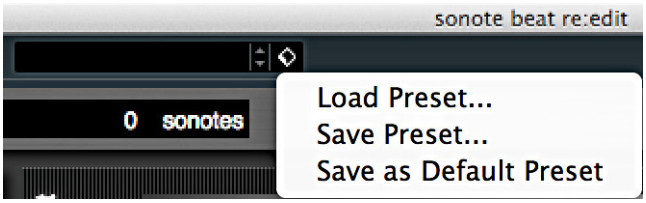
機能	MIDI メッセージ	値	説明
ランダム(大)	ノートオン	A#2	ランダムボタン(大) (10ページ)と同等です。
Sync	ノートオン	B2	Syncボタン(9ページ)と同等の機能です。同じメッセージを受信するごとに、同期する/しないが切り替わります。
BPM	コントロールチェンジ009	0-127を等分して60-180に対応させます。	Syncボタン(9ページ)をオフに設定した場合のみ有効で、BPM (9ページ)と同等です。
データベース選択	コントロールチェンジ012	0-127を等分してデータベースに対応させます。(データベースの数によって変化があります。)	データベース選択(9ページ)と同等です。
再生スピード	コントロールチェンジ013	0-127を0.5 - 2に対応させます。	スピードスライダー (9ページ)と同等です。
sonote ボリューム	コントロールチェンジ014	64の時に0dBとなります。	sonoteボリュームスライダー (9ページ)と同等です。
オーディオ ボリューム	コントロールチェンジ015	64の時に0dBとなります。	オーディオボリュームスライダー (10ページ)と同等です。

NOTE

- sonote発音、再生・一時停止以外のパラメーターについては、リアルタイム性が必要な操作は行なえませんのでご注意ください。変更から反映までにかかる時間はコンピュータ自体の速度や負荷状況によって変化します。
- 「データベース選択」はデータベースの数が増えると同じ値でも違うデータベースを指すことがあります。

VSTプリセット

編集した状態をCubaseのVSTプリセットとして保存、読み込みが行なえます。



NOTE

- VSTプリセットとして保存する場合、類似sonoteを含めた状態を保存するため、プリセットファイルのファイルサイズが大きくなることがあります。保存と読み込みには時間がかかることがあり、ディスク容量も必要としますので、保存の際はご注意ください。
- プリセット保存時と読み込み時でデータベースの状態が異なる場合でも、保存時の状況が復元されます。その場合、復元されるデータベース名には[ ]が付加されます。

オートメーション

sonote beat re:editは以下の項目でオートメーションが行なえます。

- **Play Speed (再生スピード)**
- **Database Selection (データベース選択)**
- **sonote Volume (sonoteボリューム)**
- **Audio Volume (オーディオボリューム)**
- **Sync (Syncオン・オフ)**
- **sonote Similarity (sonote類似度)**
- **sonote Category (sonoteカテゴリー選択)**
- **Play Mode (再生方式選択)**
- **Play (再生状態)**

NOTE

Play (再生状態)以外のパラメーターについては、リアルタイム性が必要な操作は行なえませんのでご注意ください。

修正BSDライセンスに基づくソフトウェアの利用に関するお知らせ

本製品は、修正BSDライセンスの規定に従って次のソフトウェア(ライブラリ)を利用しています。

msinttypes

FFTSS

修正BSDライセンスはその性格上、ソフトウェア自体の保証はありませんが、本製品の不具合(ソフトウェアに起因する不具合も含みます)に関する(別途規定される)弊社の保証の条件に影響はありません。修正BSDライセンスのソフトウェアに関する使用条件等は次の通りです。

msinttypes

Copyright (c) 2006 Alexander Chemeris

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

FFTSS

Copyright 2002-2007 Akira Nukada. All rights reserved.
Copyright 2002-2007 The Scalable Software Infrastructure Project, supported by "Development of Software Infrastructure for Large Scale Scientific Simulation" Team, CREST, JST.
Akira Nishida, Department of Computer Science, The University of Tokyo, 7-3-1 Hongo, Bunkyo-ku, Tokyo 113-8656, Japan.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE SCALABLE SOFTWARE INFRASTRUCTURE PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE SCALABLE SOFTWARE INFRASTRUCTURE PROJECT BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Digital Musical Instruments Division
© 2012 Yamaha Corporation
212MW-A0