

What's new

in Version 1.8

As an experienced user of Melodyne, you will find here a quick introduction to the new features of the latest Melodyne update.

In addition to bug fixes, a variety of improvements of detail are described here as well as, in brief, the new functions. You will also find references to the chapters in the User Manual that deal with the various functions in full.

We hope you enjoy the new update!

New features

New algorithm: Percussive 2

Melodyne essential now uses a considerably improved algorithm for the playback of percussive material.

With it, essential is able in the case of exclusively percussive, unpitched material to achieve the same high level of sound quality as Melodyne studio. The editing of pitched, polyphonic material on the other hand remains the exclusive preserve of Melodyne studio.

You will find an exact description of the playback algorithms of essential and studio in **Section 05-04** of the User Manual.

Scroll / Zoom slider

The scroll bars now offer an 'overview graphic' for quick orientation within an arrangement or a track. Furthermore, they can now be used not only to scroll but also to zoom.



You will find an exact description of the use of the sliders in the User Manual, towards the end of **Chapter 02**.

Improvements

RAM optimization

The handling of RAM has been optimized. As a result, the program is more stable, particularly when the demands on RAM (e.g. from other programs or plug-ins) is intensive or when quite long audio files are being loaded and detected.

Reduced CPU load

The load on the CPU has been reduced. This is particularly noticeable when percussive material is being quantized.

The Activation Assistant

A new Activation Assistant has replaced the old License window, considerably simplifying the registration and activation of the program. All you need is your serial number and access to the Internet – either from your music computer itself or elsewhere, such as at the office or in an Internet café.

Chapter 01 of the User Manual introduces the Assistant and all its options.

Bug Fixes

Win/ASIO/FireWire

Removing a FireWire audio interface between the last and current launch of Melodyne no longer presents any problem. (The problem that did exist only affected interfaces using an ASIO driver under Windows)

Win/ASIO/RME

Melodyne now takes over the settings of the RME panel.

Changing the Tone Scale

Poly/percussive material is no longer affected by a change of scale.

Tone Scales in French

The Tone Scale is now also correctly named when the program is run in the French language.

What's new

in Version 1.8

An dieser Stelle finden Sie als erfahrener Melodyne-Benutzer einen Schnelleinstieg in die neuen Features des jüngsten Melodyne-Updates.

Neben Bug-Fixes sind hier die diversen Detail-Verbesserungen und die neuen Funktionen in Kurzform beschrieben. Außerdem wird auf die Kapitel im Handbuch verwiesen, die sich den entsprechenden Funktionen in vollem Umfang widmen.

Und nun viel Spaß mit dem neuen Melodyne-Update!

Neue Funktionen

Neuer Algorithmus: Percussive 2

Für die Wiedergabe perkussiven Materials kommt nun bei Melodyne essential ein deutlich verbesserter Algorithmus zum Einsatz.

Damit erreicht essential bei der Bearbeitung von ausschließlich perkussivem, nicht-tonalem Material die selbe hohe Klangqualität wie Melodyne studio. Die Bearbeitung von tonalem, polyphonen Material bleibt hingegen weiterhin Melodyne studio vorbehalten.

Eine genaue Beschreibung der Wiedergabe-Algorithmen von essential finden Sie im Handbuch, **Abschnitt 05-04**.

Scroll-/Zoom-Slider

Die Scroll-Balken enthalten nun eine Übersichtsdarstellung zur schnellen Orientierung innerhalb eines Arrangements oder einer Spur. Außerdem können sie nun nicht nur zum Scrollen verwendet werden, sondern gleichzeitig auch zum Zoomen.



Eine genaue Beschreibung der Handhabung der Slider finden Sie im Handbuch gegen Ende von **Kapitel 02**.

Verbesserungen

RAM-Optimierung

Die Nutzung des RAM-Speichers wurde optimiert. Hiervon profitiert die Stabilität des Programms insbesondere bei intensiver RAM-Belastung (etwa durch andere Programme oder Plugins) und beim Laden und Erkennen längerer Audiodateien.

CPU-Entlastung

Die Belastung der CPU wurde verringert. Dies kommt insbesondere beim Quantisieren von perkussivem Material zum Tragen.

Aktivierungs-Assistent

Ein neuer Aktivierungs-Assistent ersetzt das bisherige Lizenz-Fenster. Hiermit wird die Registrierung und Aktivierung des Programms wesentlich vereinfacht. Sie brauchen dazu lediglich Ihre Seriennummer und einen Internetzugang – wahlweise am Musikrechner selbst oder extern, etwa im Büro oder Internet-Café.

Kapitel 01 des Handbuchs erläutert Ihnen alle Optionen des Assistenten.

Bug Fixes

Win/ASIO/FireWire

Das Entfernen eines FireWire-Audio-Interface zwischen dem letzten und dem aktuellen Start von Melodyne ist nun problemlos möglich. (Das bisherige Problem betraf nur Interfaces, die einen ASIO-Treiber unter Windows verwenden)

Win/ASIO/RME

Melodyne übernimmt nun die Einstellungen des RME-Panels.

Änderung der Tonkala

Poly/perkussives Material wird nicht mehr von einer Änderung der Skala betroffen.

Tonkala auf Französisch

Die Tonkala ist nun auch korrekt benannt, wenn das Programm in französischer Sprache betrieben wird.

Quoi de nouveau

dans la Version 1.8

Etant un utilisateur expérimenté de Melodyne, vous trouverez ici une rapide présentation des nouvelles caractéristiques de la dernière mise à jour de Melodyne.

En plus de correctifs de bogues, toute une variété de détails améliorés ainsi que les nouvelles fonctions sont décrites ici en bref. Vous trouverez aussi les références aux chapitres du mode d'emploi qui traitent ces diverses fonctions en détail.

Nous espérons que vous apprécierez cette nouvelle mise à jour !

Nouvelles fonctions

Nouvel algorithme: Percussif 2

Melodyne essential exploite maintenant un algorithme considérablement amélioré pour la reproduction de données percussives.

Avec lui, essential peut donner le même haut niveau de qualité sonore que Melodyne studio dans le cas de données sans hauteur définie, exclusivement percussives. L'édition de données polyphoniques à hauteur définie reste par contre du domaine exclusif de Melodyne studio.

Vous trouverez une description exacte des algorithmes de reproduction de essential en **Section 05-04** du mode d'emploi.

Curseur de défilement/zoom

Les barres de défilement offrent maintenant une "vue graphique d'ensemble" pour s'orienter rapidement dans un arrangement ou une piste. Plus encore, elles servent non seulement au défilement mais aussi au zoom.



Vous trouverez une description exacte de l'emploi des curseurs dans le mode d'emploi, vers la fin du **Chapitre 02**.

Améliorations

Optimisation de la RAM

La gestion de la RAM a été optimisée. Le programme est du coup plus stable, particulièrement en cas de fortes demandes de RAM (par ex. par d'autres programmes ou plug-ins) ou quand d'assez longs fichiers audio sont chargés et analysés.

Consommation réduite des ressources du processeur

La charge imposée au processeur a été réduite. C'est particulièrement notable quand des données percussives sont quantifiées.

L'assistant d'activation

Un nouvel assistant d'activation a remplacé l'ancienne fenêtre Licence. Cela simplifie considérablement l'enregistrement et l'activation du programme. Il vous suffit d'avoir votre numéro de série et un accès à internet – soit directement depuis votre ordinateur de musique soit depuis un autre poste, que ce soit au bureau ou dans un cybercafé.

Le **Chapitre 01** du mode d'emploi présente cet assistant et toutes ses options.

Corrections de bogues

Win/ASIO/FireWire

Avoir retiré une interface audio FireWire depuis le dernier lancement de Melodyne ne présente plus aucun problème (le problème qui survenait ne concernait que les interfaces utilisant un pilote ASIO sous Windows).

Win/ASIO/RME

Melodyne récupère maintenant les réglages du panneau de configuration RME.

Changement de gamme tonale

Les données poly/percussives ne sont plus affectées par un changement de gamme.

Gammes tonales en Français

La gamme tonale est maintenant correctement nommée quand le programme est lancé en version française.

Qué hay de nuevo

en la versión 1.8

Como usuario experimentado de Melodyne, usted encontrará aquí una introducción rápida a las nuevas funciones de la última actualización del programa.

Además de solución de inconvenientes, encontrará detalles de una amplia variedad de mejoras, y de las nuevas funciones. También, encontrará referencias a los capítulos del manual del usuario en donde se tratan en profundidad las diferentes funciones.

¡Esperamos que disfrute de la nueva actualización!

Nuevas funciones

Nuevo algoritmo: Percusivo 2

Melodyne uno ahora utiliza un algoritmo notablemente mejorado para la reproducción de material percusivo.

Con su utilización, uno puede, en caso de trabajar con material exclusivamente percusivo y sin una afinación definida, conseguir la misma calidad de sonido lograda en Melodyne studio. Por otra parte, la edición de material polifónico con afinación sigue siendo exclusiva de Melodyne studio.

Encontrará una descripción exacta de los algoritmos de reproducción de uno y studio en la **sección 05-04** del manual del usuario.

Controlador de Desplazamiento/Zoom

Desde ahora, las barras de desplazamiento ahora ofrecen una 'representación global', para facilitar la orientación dentro del proyecto o pista. Es más, no sólo puede utilizarlas como barras de desplazamiento sino también como controladores de Zoom.



Encontrará una descripción exacta acerca de la utilización de los controladores de desplazamiento en el manual del usuario, hacia el final del **Capítulo 02**.

Mejoras

Optimización de la memoria RAM

El manejo de la memoria RAM ha sido optimizado. Como resultado, el programa es más estable, especialmente cuando las demandas de memoria RAM (por ejemplo, desde otros programas o plug-ins) son altas, o cuando se cargan y detectan grandes archivos de audio.

Reducción de la carga de procesamiento de la CPU

La demanda de recursos del procesador ha sido reducida. Esta mejora resulta evidente, especialmente al trabajar con material percusivo que está siendo cuantizado.

El Asistente de activación

Un nuevo Asistente de activación ha reemplazado a la antigua ventana de Licencia. De esta manera se simplifica considerablemente el proceso de registro y activación del programa, o de bibliotecas que haya adquirido de manera separada. Sólo necesita su número de serie y una conexión a Internet desde la computadora/ordenador utilizada/o para producción musical, o desde cualquier otro equipo, por ejemplo, de la oficina o de un ciber café.

El **capítulo 01** del manual del usuario presenta el Asistente y todas sus opciones.

Ventana de diálogo Guardar audio

Una nueva ventana de diálogo le avisa si está a punto de guardar un archivo con el mismo nombre que el archivo original que usted abrió y editó. En un segundo plano a la presentación de esta ventana, se ha puesto cuidado para asegurar que el archivo suene de la manera esperada si usted eligió por guardarlo bajo el mismo nombre.

Solución a problemas

Win/ASIO/FireWire

La acción de quitar una tarjeta de audio FireWire entre la última y la presente ejecución de Melodyne, ya no presenta un inconveniente. (El problema afectaba sólo a tarjetas de audio que utilizaban controladores ASIO bajo Windows)

Win/ASIO/RME

Desde ahora Melodyne acepta las asignaciones realizadas en el panel de configuración de tarjetas de audio RME.

Cambiando la escala

El material de tipo Poly/Percusivo ya no es afectado por un cambio de escala.

Escalas en francés

A partir de ahora, al ejecutar el programa en idioma francés, la escala aparece correctamente nombrada.

Melodyne の新機能

バージョン 1.8

Melodyne をすでにご使用のお客様を対象に、最新の Melodyne アップデートに含まれる新機能についてご説明します。

バグフィックスやさまざまな機能向上の詳細についての説明、および、新機能の内容についての簡単な説明を記載しています。それぞれの機能について詳細に説明したユーザーマニュアルの該当章についても記載しています。

新規アップデートをどうぞお楽しみください。

新機能

新アルゴリズム: パーカッシブ 2

Melodyne uno では、パーカッシブな素材の再生に対し、クオリティが大幅に向上したアルゴリズムが使用できるようになりました。

これにより、パーカッシブな非楽音素材において、Melodyne studio 同様の高水準サウンド・クオリティの実現が uno で可能になりました。一方、音程のあるポリフォニックな素材の編集では、Melodyne studio の高いクオリティが引き続き維持されます。

uno および studio の再生アルゴリズムについて、詳しくはユーザーマニュアル「**05-04 再生アルゴリズム**」をご参照ください。

スクロール / ズームスライダー

スクロールバーに、アレンジメントまたはトラック内部を素早く目視確認することができる「全体図表示」が追加されました。さらに、スクロールだけでなくズームもできるようになりました。



スライダーの使用について、詳しくはユーザーマニュアル第 2 章終わりをご参照ください。

機能向上

RAM 最適化

RAM 処理が最適化されました。その結果、プログラムの安定度が向上しています。特に、RAM 負荷が高い場合、非常に長いオーディオファイルが読み込まれたり検出される場合のプログラムの安定度が向上しました。

CPU 負荷の低減

CPU 負荷が低減されました。この機能向上の効果は、パーカッシブな素材をクオンタイズする際、特に顕著に現れます。

有効化アシスタント

[ライセンス] ウィンドウに代わり、新たに [有効化アシスタント] が導入されました。これにより、プログラムまたは別途購入したサウンド・ライブラリの登録と有効化が大幅に簡略化されます。必要なのは、シリアルナンバーとインターネット接続だけです。音楽制作にご使用のコンピュータから、あるいはオフィスやインターネットカフェからなど、インターネットへの接続方法は問いません。

ユーザーマニュアルの**第 1 章**では、アシスタントとそのオプションについて詳しく説明しています。

[オーディオの保存] ダイアログ

オリジナルのオーディオファイルを開いて編集し、同じ名前で保存しようとする、警告ダイアログが表示されます。さらに、同じ名前で保存するよう選択する場合、ファイルが確実に予想通りのサウンドを奏でるよう配慮がなされます。

バグフィックス

Win/ASIO/FireWire

前回と今回の Melodyne の起動の間に FireWire オーディオインターフェイスを取り除くと生じる問題を解消しました。（この問題は、Windows で ASIO ドライバを使用するインターフェイスにのみ存在していました）

Win/ASIO/RME

Melodyne は RME パネルの設定を引き継ぐようになりました。

トーンスケールの変更

ポリパーカッシブな素材はスケールの変更に影響されなくなりました。

フランス語でのトーンスケール

フランス語でのプログラム起動時にトーンスケールの名前に生じる問題を解消しました。