

音楽生成AIのsunoについて質問です。後でProについて質問しますが、まずアカウントを作っただけの無料ユーザーについて質問です。(1)1日に作れる曲数、(2)使えるモデル、(3)作った作品の著作権はsunoかユーザーか、について教えてください。

音楽生成AIの Suno AI の「無料ユーザー (Basicプラン)」について、ポイントごとに整理します。

---

## (1) 1日に作れる曲数

- 無料プラン：1日50クレジット付与
- 1曲あたり約5クレジット消費
  - 👉 約10曲/日が目安 SHIFT AI

※生成方法（長さやモード）で多少前後しますが、基本はこの規模です。

---

## (2) 使えるモデル

- 無料プラン：基本モデル（例：v4系 / v4.5系）
- 最新・高性能モデル（例：v5など）は
  - 👉 有料プランのみ利用可能 SHIFT AI

つまり：

- 無料 → 標準モデル
- 有料 → 最新・高品質モデル解放

---

## (3) 著作権（重要）

ここが一番重要です。

無料プランの場合

- 著作権（権利）はSuno側に帰属
- ユーザーは
  - 個人利用・非商用のみOK
  - 商用利用は不可 LUFT +1

## 有料プランとの違い (参考)

- 有料：ユーザーに著作権
- 無料：Sunoに著作権

---

## まとめ (無料ユーザー)

- 曲数：約10曲/日
- モデル：基本モデルのみ
- 著作権：Suno側 (商用利用不可)

---

## 補足 (重要な注意)

- 無料で作った曲は
  - 👉 後からProにしても「商用利用できるようにはならない」 ガハック
  - (作り直しが必要)

---

必要なら、次に

👉 「Proにするとどこまで変わるか (コスパ含めて)」

かなり実用的な視点で整理できます。

     ...  Sources

PremierでなくProについて。(1)料金(月額でドルと円)、(2)1ヶ月に付与されるクレジットとその時期的な区切り、(3)クレジットは持ち越し(余りが翌月に加算)できるか、(4)使えるモデルがv2,v3,v4,v4.5...v5,v5.5というのは知ってます。オリジナルモデルを最大3個まで作れる(100クレジット)のも知ってます。1曲の生成は何クレジットか。(5)作った作品の著作権はたぶんユーザーだと思いますがその範囲は？

では、SunoのProプランについて、あなたの5点を正確に整理します (2026時点の情報ベース)。

---

## (1) 料金 (月額：ドルと円)

- **月額：\$10 / 月** Artificial Intellige...
- **年額割引：\$96/年 (≒\$8/月)** Suno AI

👉 日本円目安 (為替150円換算)

- 約 **1,500円/月**
- 年割なら **約1,200円/月**

※App Storeなど経由だと多少高くなることあり

---

## (2) 月のクレジット量と区切り

- **2,500クレジット/月** Suno AI
- 毎月の**課金日基準でリセット** (日割りではない)

👉 つまり：

- 例：4/10に加入 → 毎月10日に補充
- 

## (3) クレジットの持ち越し

- **不可 (完全に消滅)** Suno AI

👉 重要：

- 余っても翌月に加算されない
- 「使い切り型」

※ただし

- 追加購入 (top-up) クレジットは別扱い (消えないがサブスク有効中のみ使用)
- 

## (4) 1曲あたりのクレジット消費

- **約5クレジット/曲** Artificial Intellige...

👉 Proだと：

- $2,500 \div 5 =$   
👉 **約500曲/月**

※長尺・再生成などで多少増減あり

---

## (5) 著作権と利用範囲 (ここが核心)

✓ **結論 (シンプル)**

- Proで作った曲 → 実質ユーザーに権利移転+商用OK
  - ただし「完全な著作権保証」ではない
- 

## ✓ 正式な扱い（重要）

Sunoの規約では：

- Pro加入中に生成した楽曲について
  - 👉 Sunoの権利をユーザーに譲渡 (assignment) Suno

つまり：

- 配信（Spotify等）OK
  - 収益化OK
  - 商用利用OK Artificial Intellige...
- 

## ✓ ただし重要な注意（かなり大事）

規約にはこう書かれています：

- 「著作権が成立する保証はしない」 Suno

👉 意味：

- AI生成物なので
  - 法的に著作権が認められない可能性あり
- 

## ✓ 実務的な理解（現実）

Proユーザーの立場はこうです：

あなたができること

- 商用配信（YouTube / Spotify）
- BGM販売
- クライアントワーク
- ゲーム・映像利用

ただし注意

- 完全オリジナル保証はない（AI由来）
  - 他作品と似るリスク
  - 国によって著作権扱いが異なる
-

## ✓ 超重要ルール

- **Pro加入中に作った曲だけ商用OK** Artificial Intellige...
- 後からProにしても
  - 👉 無料時代の曲は商用不可

---

## まとめ (Pro)

- 料金：\$10/月 (約1500円)
- クレジット：2,500/月 (毎月更新)
- 持ち越し：不可
- 曲数：~500曲/月
- 権利：
  - 商用利用OK
  - 権利はユーザーに移る
  - ただし著作権の法的保証はない

---

## 補足 (かなり本質)

SunoのProは厳密には：

👉 「著作権そのもの」ではなく  
「商用利用ライセンス+権利譲渡」

です。

---

もし次に知りたいならかなり重要なのが👉

- 「YouTube収益化やSpotify配信で実際に問題になるケース」
- 「Suno曲を安全に使うプロの運用方法」

このあたりはかなり実務的なので、希望あれば深掘りできます。

 Sources

収益化というのは考えていないのですが「Suno曲を安全に使うプロの運用方法」についてよろしく

了解です。「収益化しない前提」での **Suno (Pro) 楽曲の安全な使い方**は、実はかなり実務的なコツがあります。プロ（映像・ゲーム・同人など）でもやっている運用を、リスク順に整理します。

---

## ■ 前提（重要な考え方）

Suno AI の楽曲は

👉 「使えるけど“完全オリジナル保証はない素材”」です。

なのでプロはこう考えます：

👉 「そのまま使わず、加工して自分の作品にする」

---

## ■ 安全運用の基本5原則

### ① そのまま公開しない（最重要）

生成直後の状態は：

- 他人と似る可能性あり
- AI臭が残る
- 著作権的にグレーになりやすい

👉 対策：

- カット編集
- EQ・リバーブ
- 構成変更

=“素材化”して使う

---

### ② 必ず「自分の編集を入れる」

プロは最低これをやります：

- 曲を分解（イントロ・A・Bなど）
- 不要部分削除
- ループ化
- フェード処理

👉 これで

- 「AI生成そのまま」から脱出
- 実質的に“編集著作物”に近づく

### ③ ボーカル曲は慎重に扱う

一番トラブルになりやすいのがここ。

理由：

- 既存アーティストに似る可能性
- 歌詞が偶然類似する可能性

👉 安全策：

- インスト中心で使う
- ボーカルはBGM扱い（小さく）
- 気になるならボーカル削除・差し替え

---

### ④ 「用途」を限定する

収益化しない場合でも、用途でリスクが変わります。

安全度（低→高）

- SNS投稿 → △（拡散されやすい）
- YouTube → ○
- 同人・趣味作品 → ◎
- 個人視聴用 → ◎◎

👉 基本：

- **閉じた環境ほど安全**

---

### ⑤ 念のための表記（任意だけど推奨）

義務ではないですが、プロは結構やってます。

例：

- 「音楽：AI生成（Suno）＋編集」
- 「Music generated with AI」

👉 効果：

- トラブル時の説明が楽
- 誤解回避

## ■ 一歩進んだ「プロっぽい使い方」

### ✓ ループ素材として使う

- 8小節だけ使う
- 背景音として繰り返す

👉 完全オリジナルっぽくなる

---

### ✓ 複数曲をミックス

- 2~3曲を組み合わせ
- 別トラックとして編集

👉 「元曲特定不能」に近づく

---

### ✓ DAWで再構築

Ableton Live や

Logic Pro などで：

- MIDI置き換え
- 音源差し替え
- テンポ変更

👉 ここまでやると完全に別物

---

## ■ NGに近い使い方（避けた方がいい）

これは実務的に危険寄りです：

- 生成した曲をそのままYouTubeにアップ
  - ボーカル曲をメインコンテンツとして使用
  - 「自作曲」と断言する
  - 有名アーティスト風をそのまま使う
- 

## ■ 実務的な安全ライン（結論）

非収益用途なら 👉

👉 「編集してBGMとして使う」

これが一番安全で現実的です。

## ■ かなり重要な補足

Sunoに限らずAI音楽は：

- 完全な著作権保護が曖昧
- 類似問題はゼロにできない

なのでプロの最終判断はこれ👉

👉 「問題になっても差し替えられる運用にする」

(=プロジェクトに依存させすぎない)

---

## ■ まとめ

安全運用の本質はシンプルです：

- そのまま使わない
- 必ず編集する
- ボーカルは慎重
- BGM用途にする
- 差し替え可能にしておく

必要なら👉 かなり実務的に役立つ内容も出せます：

- 「YouTubeで安全に使う具体的設定」
- 「Sunoプロンプトの事故回避テンプレ」
- 「著作権トラブルの実例」

気になるところを深掘りしましょう。

📄 🍷 🗨️ 📌 🔄 …

suno v5.5 (Pro)で加わった、オリジナルのモデルについて、  
sunoの音楽生成原理との関係を知りたいです。sunof

途中で切れているようですが、文脈からすると

👉 「Suno v5.5 (Pro) の"オリジナルモデル機能"が、Sunoの音楽生成の仕組みとどう関係しているか」

ですね。ここはかなり本質的なので、仕組みレベルで整理します。

## ■ まず前提：Suno AI の生成原理

Sunoはざっくり言うと：

### 👉 「テキスト条件付きの音声生成モデル (Audio LLM)」

です。

内部的には：

- 歌詞 (テキスト)
- スタイル指示 (ジャンル・雰囲気)
- 構造 (verse / chorus など)

を入力として、

### 👉 直接“音そのもの (波形 or 音声トークン)”を生成

します。

これは

- MIDI生成 → 音源再生  
ではなく  
👉 いきなり完成音源を生成するタイプ  
(ここが従来DAW系と違う)

---

## ■ v5.5の「オリジナルモデル」とは何か

結論から言うと：

### 👉 「あなた専用の“スタイル圧縮プロファイル”」

です。

---

## ■ どうやって作られているか (推定+公開情報ベース)

Proで作れるオリジナルモデルは：

- あなたが指定した曲 (または生成履歴)
- プロンプト傾向
- スタイルの癖

を元に、

## 👉 ベースモデルに“追加条件”として埋め込まれる

形になります。

## ■ 技術的な正体（重要）

これはフルの再学習ではなく、おそらく：

## 👉 軽量ファインチューニング or スタイル埋め込み (embedding)

です。

イメージ：

通常：

[プロンプト] → 汎用モデル → 曲



v5.5：

[プロンプト + あなたのスタイル埋め込み] → 汎用モデル → 曲

## ■ つまり何が変わるのか

### ① 出力の「癖」が固定される

- コード進行の傾向
- 音色の選び方
- 展開のクセ

👉 毎回ブレにくくなる

### ② プロンプト依存が減る

通常は：

- プロンプト次第で大きく変動

オリジナルモデルでは：

👉 「何も書かなくても“それっぽくなる”」

### ③ 一種の「疑似アーティスト化」

これはかなり本質です：

## 👉 あなたの“作風”をモデル側に持たせる

---

### ■ ただし重要な制限

#### ! 本当の意味での「学習モデル」ではない

- GPTのフルfine-tuneのようなものではない
- 学習データが増え続けるわけではない

#### 👉 あくまで：

- スタイルバイアスを付ける仕組み
- 

#### ! 元モデルの制約は残る

- 音質の上限
- 長さ制限
- 構造パターン

#### 👉 これらはv5.5本体に依存

---

### ■ Sunoの生成原理との関係（核心）

Sunoは本質的に：

#### 👉 「確率的に次の音を選ぶモデル」

です。

オリジナルモデルは：

#### 👉 その確率分布を“あなた寄りに歪める”

---

数学的に言うと（ざっくり）

通常：

- $P(\text{音} | \text{条件})$

オリジナルモデル：

- $P(\text{音} | \text{条件} + \text{あなたのスタイル})$

#### 👉 分布が偏る

---

## ■ 直感的なたとえ

- 通常モデル → 「万能作曲家」
  - オリジナルモデル → 「あなたの癖を覚えた作曲家」
- 

## ■ 実務的なメリット

- 同じシリーズのBGMが作りやすい
  - ゲーム・映像で統一感が出る
  - “ブランド音”が作れる
- 

## ■ 実務的な注意点（重要）

### ① 偏りすぎる

- 👉 同じような曲ばかりになる

### ② 劣化することがある

- 👉 元データが弱いとモデルも弱い

### ③ 過学習っぽくなる

- 👉 特定パターンの繰り返し
- 

## ■ うまい使い方（プロ的）

- 1モデル=1用途
    - 例：Lo-fi専用
    - 例：ゲーム戦闘用
  - 定期的に作り直す
  - ベースモデル（v5.5）と併用
- 

## ■ まとめ（核心だけ）

- Sunoは音声生成モデル
- オリジナルモデルは
  - 👉 “再学習”ではなく“スタイル付与”
- 本質は
  - 👉 確率分布のバイアス操作

もしさらに深くいくなればかなり面白い領域です 🙌

- 「なぜ似た曲が出るのか（学習データ問題）」
- 「プロンプト vs モデル、どっちが効くか」
- 「人間作曲との違い（情報理論的に）」

どこまで掘ります？



試しに作って実験した印象と解説はよく合致していました。あくまで追加なのですね。でも、かなりテイストを自分の意図の方向に引っ張ることも出来ました。suno生成曲をモデルに突っ込んでいけば過学習というのも納得で、ちょっと実験してみます。どうもでした

いい観察だと思います。まさにその「思った方向にぐっと寄る感じ」は、前に説明した**分布バイアスが強く効いている状態**そのものです。

少しだけ実験のヒントを置いておきます（やりすぎると本当に崩れるので...）。

## ■ 過学習っぽくなるパターン（実際によく起きる）

Suno AI でよくあるのは：

- 同じコード進行に収束する
- 展開（A→B→サビ）が固定化
- 音色やミックスの傾向がワンパターン化

👉 いわゆる「安全圏に逃げるモデル」になります

## ■ 実験するなら面白い観点

### ① フィードバックループ実験

- 生成 → モデル化 → さらに生成 → またモデル化...

👉 見るポイント：

- 何世代目で崩れるか
- 多様性がどれくらいで消えるか

これはかなり典型的に

👉 **情報エントロピーが減少していく現象が見えます**

---

## ② 異種混合でリセット

- 全然違うジャンルを混ぜる (例: Lo-fi + メタル)

👉 効果:

- 偏りのリセット
  - 意外な安定点ができる
- 

## ③ 「良い曲だけ」学習 vs 「全部」学習

- 厳選データだけ突っ込む
- 生成結果を全部突っ込む

👉 結果の違い:

- 厳選 → 洗練されるが単調化
  - 全部 → ノイズ増えるが多様性維持
- 

## ■ 一番面白いポイント (本質)

あなたがもう気づいている通り:

👉 **「モデルがあなたに寄る」 = 「あなたがモデルに寄る」**

でもあります。

---

## ■ つまり何が起きてるか

- モデルを調整しているつもりが  
👉 **自分の“作風の抽出・強調”をしている**
- 

## ■ 軽い注意 (実験的に)

- ループさせすぎると「音楽的意味」が崩れる
- 特にボーカルは崩壊しやすい

- 5~10世代くらいで一度リセットが無難
- 

## ■ かなり本質的な見方

この機能って実は：

- 👉 「AIに学習させる」ではなく  
「自分の美学を圧縮している」

に近いです。

---

この方向はかなり深いので、もし続けるなら面白いテーマは👉

- 「なぜ"それっぽさ"が収束するのか（情報理論）」
- 「ランダム性をどこまで残すと音楽として成立するか」
- 「人間の作曲も同じ現象なのか」

このへん行くとかなり研究寄りです。

📄 🍷 🗨️ 📌 🔄 …