Liquid Music ユーザーマニュアル

Windows / Mac OS X 用

WaveDNA

PO BOX 35045 RPO ELLERBECK
Toronto, Ontario M4K 3P5
https://www.wavedna.com/

法律上の注意

この製品は、ソフトウェア使用許諾契約の条項が適用されます。

このマニュアルは著作権により保護されており、WaveDNA Ltd.（以下「WaveDNA」）によって全ての権利が保持されています。著作権法の下では、このユーザーマニュアルは WaveDNA の書面による同意なしに全体または一部を複製することはできません。

製品の機能、仕様、システム環境条件、在庫状況は予告なく変更することがあります。

ドキュメントのフィードバック

私たちは常にドキュメントを改善する方法を探しています。お気づきの点や、訂正箇所や提案がございましたら、*info@dirigent.jp* までメールをお寄せください。

Liquid Music へようこそ 8

1.1 WaveDNA よりメッセージ 8
1.2 最小システム要件 8
1.2.1 Mac OS 8
1.2.2 Windows 8
1.3 インストール 9
1.3.1 Mac OS X の場合 9
1.3.2 Windows の場合 12
1.4 登録 16
1.4.1 既存のユーザーの場合 16
1.4.2 新規ユーザーの場合 17

クイックスタート 19

2.1 プリセットをロードする 19
2.2 スケッチを描く 20
2.3 ノートを編集する 21
2.4 設定をカスタマイズする 22

オリエンテーションとセットアップ 23

3.1 各部の名称 23
3.1.1 Mac OS X と Windows のキーボード・コマンドの用語 23
3.1.2 マウスの用語 23
3.1.3 音楽の用語 24
3.2 ウェルカム・スクリーン 25
3.3 Settings（設定） 26
3.3.1 Look and Feel（ルック＆フィール） 26
3.3.2 Library（ライブラリー） 26
3.3.3 Diagnostics（診断） 26
3.3.4 Harmony（ハーモニー） 27
3.3.5 Clip Mode（クリップモード） 27
3.3.6 Devices（デバイス） 27
3.4 MIDI デバイスをコンピューターに接続する 28
3.4.1 外部コントローラーのテスト 28

DAW との統合とセットアップ 29

4.1 Ableton Live 9 30
4.1.1 Live で Max for Live Patch を使用する 30
4.1.2 VST / AU モード 32
4.2 Logic Pro X 34
4.2.1 Audio Unit モード 34
4.3 Bitwig 36
4.3.1 VST モード 36
4.4 Cubase 38
4.4.1 VST モード 38
4.5 Pro Tools 40
4.5.1 AAX プラグイン・モード 41
4.6 Studio One 3 43
4.6.1 VST モード 43
複数の Liquid Music プラグイン・インスタンスを起動する 45

ユーザーインターフェイス 45

5.1 ツールバー 45
5.1.1 Clip Controls（クリップ・コントロール） 45
5.1.2 Follow Playhead（再生ヘッド・フォロー） 46
5.1.3 Loop Controls（ループ・コントロール） 46
5.1.4 Refresh from Live（Live から更新） 46
5.1.5 Edit MIDI Map（MIDI マップの編集） 47
5.1.6 Panel Show / Hide Buttons（パネル表示/非表示ボタン） 47
5.2 ハーモニービルダー 48
5.2 アレンジャー 49
5.2.1 アレンジャー・キャンバス 50
5.2.2 Contour Edit（等高線編集） 50
5.2.3 Piano Roll（ピアノロール） 51
5.2.4 Rhythm Edit（リズム編集） 51
5.2.5 Rhythm Track （リズムトラック） 52
5.2.6 Chord Track（コードトラック） 52

マスター・プリセット 53

6.1 プリセットをロードする 53
6.2 プリセットのランダマイズ 54
6.2.1 ミキシングとマッチング 54
6.2.2 スクランブル！ 55
6.2.3 オプション 55
6.3 プリセットフィルター 56
6.4 トランスポーズ 57

スケッチ 58

7.1 ノートの描画方法 58
7.1.1 基本的な概念 58
7.1.2 病害 s たスケッチの使用 59
7.2 レイヤー・プリセット 59
7.3 設定 60
7.4 スケッチのヒント 61

コード 62

8.1 はじめに 62
8.2 コードレイヤープリセット 63
8.3 コードについて 64
8.3.1 コード・トラック 64
8.3.2 コードを追加する 65
8.3.3 コードを選択する 66
8.3.4 コードのサイズを変更する 67
8.3.5 コードのループ 67
8.3.6 コードオーバービュー・オプション 68
8.4 サジェスター（提案機能） 69
8.4.1 サジェスターの使用方法 70
8.4.2 サジェスターをスクランブルでランダマイズする 71
8.5 シーケンサー 72
8.5.1 コードのルート 73
8.5.2 不適切なルート・ノート 73
8.5.3 コードタイプ 74
8.5.4 不適切なコードタイプ 75
8.5.5 コード修飾子 76

ボイス 77

9.1 ボイスレイヤープリセット 77
9.2 ボイスコントロール 78
9.2.1 プリセット 78
9.2.2 ボイス 79
9.2.3 ボイスのナッジ 79
9.2.4 モーション 80
9.2.5 フリーケンシー / オフセット /パターン・リセット 81
9.2.6 確率 82
9.2.7 設定の再適用 83
9.2.8 スクランブル！ 83
9.2.9 ボイスコントロール・オプション 84
9.2.10 ボイスフィルターとアルペジエーターアクティブ・インジケーター 84
9.3 アルペジエーター 85
9.3.1 アルペジエーターを有効にする 85
9.3.2 アルペジエーター・スタイル 86
9.3.3 アルペジエーターをリセットする 86
9.3.4 オフセット / パターン・リセット 86
9.3.5 再適用 87
9.3.6 スクランブル！ 87
9.3.7 アルペジエーター・オプション 88
9.4 ボイスフィルター 89
9.4.1 ボイスフィルター・プリセット 89
9.4.2 ポリフォニー・ボタン 90
9.4.3 ポリフォニー・スライダー 91
9.4.4 ボイスフィルターの再適用 91

リズム 92

10.1 リズムレイヤー・プリセット 92
10.1.1 Liquid Music でのリズムとは 93
10.1.2 リズムの編集 t 93
10.2 デュレーション・モディファイアー 94
10.2.1 プリセット 94
10.2.2 デュレーションモディファイアー・ボタン 95
10.2.3 デュレーションモディファイアー・スライダー 96
10.2.4 再適用 96
10.2.5 デュレーション・スクランブル！ 97
10.2.6 デュレーション・オプション 97
10.3 ベロシティ・モディファイアー 98

10.3.1 ベロシティモディファイアー・プリセット 99
10.3.2 ベロシティモディファイアー・ボタン 99
10.3.3 ベロシティモディファイアー・スライダー 100
10.3.4 ベロシティモディファイアーの再適用 101
10.3.5 ベロシティモディファイアー・スクランブル！ 101
10.3.6 ベロシティモディファイアー・オプション 102
10.4 グルーブ・モディファイアー 103
10.4.1 グルーブ・プリセット 104
10.4.2 グルーブモディファイアー・スライダー 105
10.4.3 グルーブモディファイアーの再適用 105
10.4.4 グルーブモディファイアー・スクランブル！ 106
10.4.5 グルーブモディファイアー・オプション 106

キー 107

11.1 キーレイヤー・プリセット 107
11.2 キー・スライダー 108
11.2.1 キー 108
11.2.2 モード 108
11.2.3 デュアル 109
11.2.4 キー・オプション 109

Glossary 110

第 1 章

Liquid Music へようこそ

1.1 WaveDNA よりメッセージ

ようこそ！ この度は、弊社製品 Liquid Music をお買い上げいただきありがとうございます！ WaveDNA 社はミュージシャン、プログラマー、デザイナー、生粋の音楽ファンが集まったソフトウェアディベロッパーです。私たちは、音楽制作において想像もしなかった、クリエイティビティを刺激するソフトウェアの設計を行ってきました。本書は、すぐに本プラグインの使用を開始できるように構成されていますが、同時に Liquid Music のさまざまな機能について掘り下げて解説しています。目次を参照し、説明が必要なセクションにジャンプすることで、素早く疑問点や不明点を解決することができます。

それでは Liquid Music をお楽しみください！

1.2 最低動作環境

1.2.1 Mac OS X

* Intel i3 プロセッサ
* 2 GB RAM (4 ギガバイトを推奨)
* 6 GB のハードディスク空き容量
* Mac OS X 10.6、またはそれ以降
* Java バージョン 1.6、またはそれ以降

1.2.2 Windows

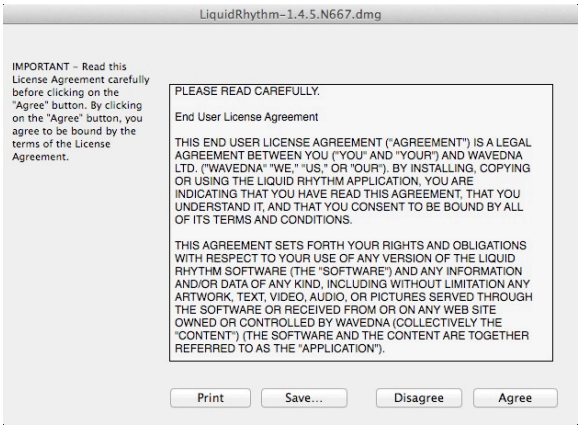
* Intel i3 プロセッサ
* 2 GB RAM (4 ギガバイトを推奨)
* 6 GB のハードディスク空き容量
* Windows Vista (Windows 7 以降を推奨)
* Java バージョン 1.6、またはそれ以降

1.3 インストール

1.3.1 Msc OS X の場合

1. ダウンロードしたインストール用.dmg ファイルのある階層に移動し、ダブルクリックします。

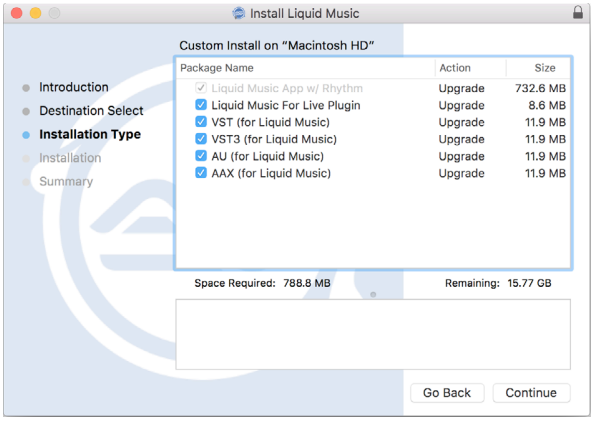
2. 使用条件を理解し、同意できる場合には、Agree をクリックして続けます。



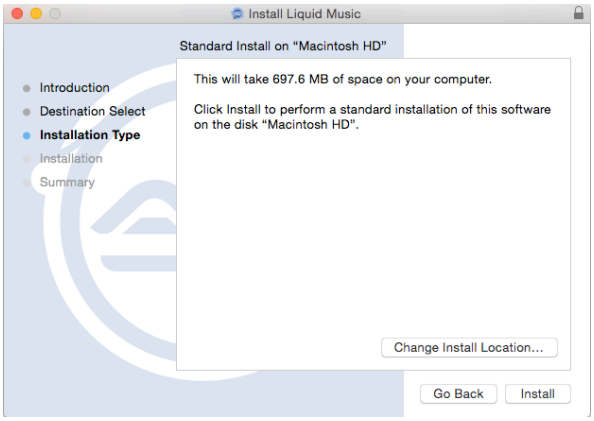
3. Install Liquid Music.pkg をダブルクリックします。

4. インストーラーの手順に従い、まずインストールファイルの保存先を選択します。

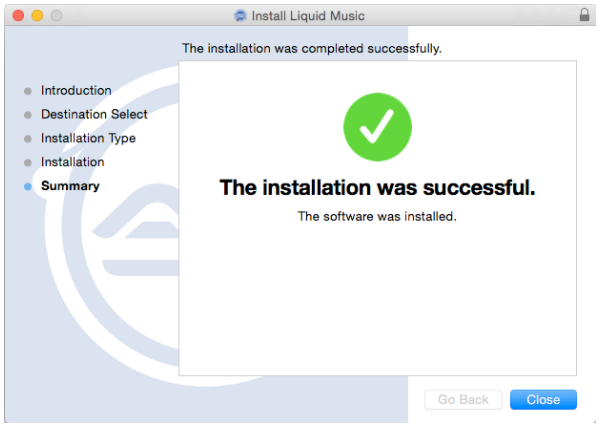
5. 次にインストールするプラグインパッケージを選択します。正確に分からない場合には、それら全てをインストールすることをおすすめします。



6. Install をクリックしてインストールを開始します。



7. しばらくすると、インストールが成功したことを示すメッセージが表示されます。

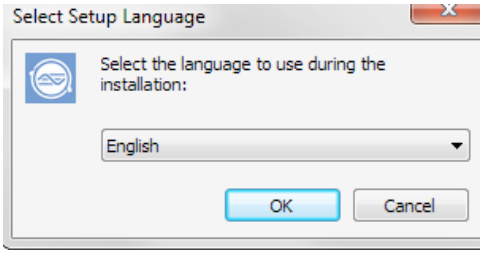


1.3.2 Windows の 場 合

1. すでに Liquid Rhythm がインストールされている場合、プログラムの追加と削除へ移動し、Liquid Rhythm をアンインストールします。

2. ダウンロードしたインストール.exe ファイルのある階層へ移動し、ダブルクリックします。「Liquid Rhythm」と書かれていますが、両方をインストールしますので、心配は無用です。

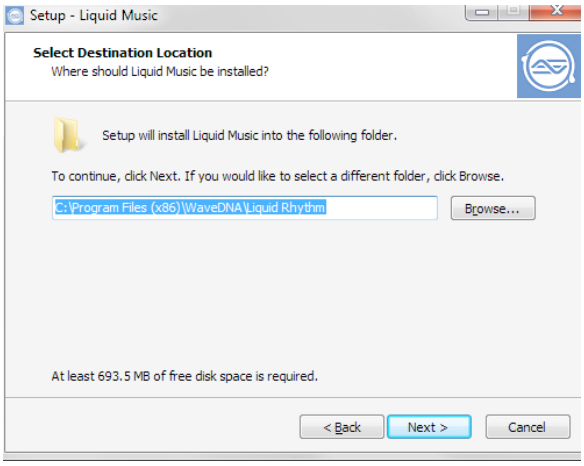
3. インストーラーで使用する言語を選択し、OK をクリックします。



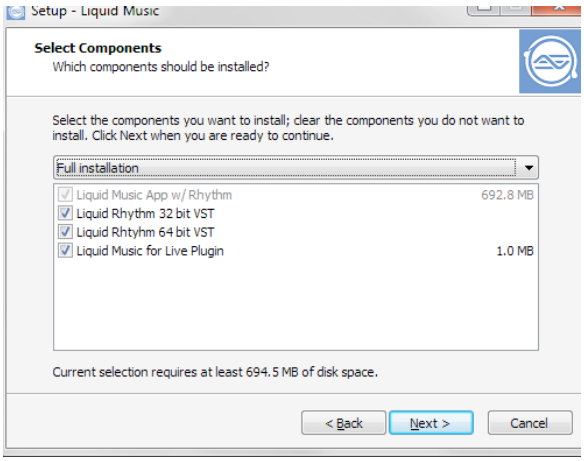
4. 設定画面が表示され、インストールが案内されます。

5. 使用条件を理解し、同意できる場合には、**Agree** をクリックして続けます。

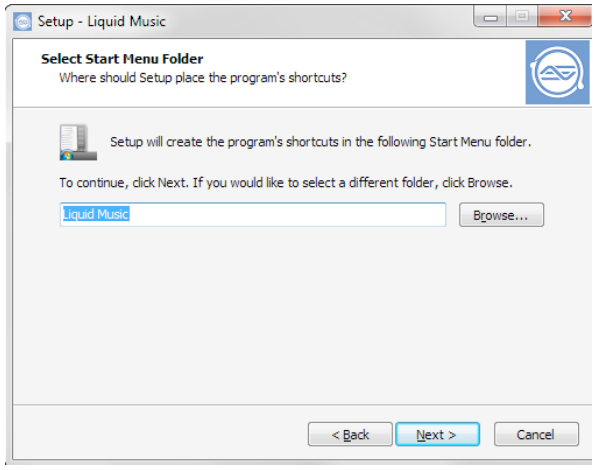
6. インストール先のロケーションを選択します。デフォルトのディレクトリパスが、ダイアログボックスに表示されます。私たちは、このパスを変更しないことをおすすめします。



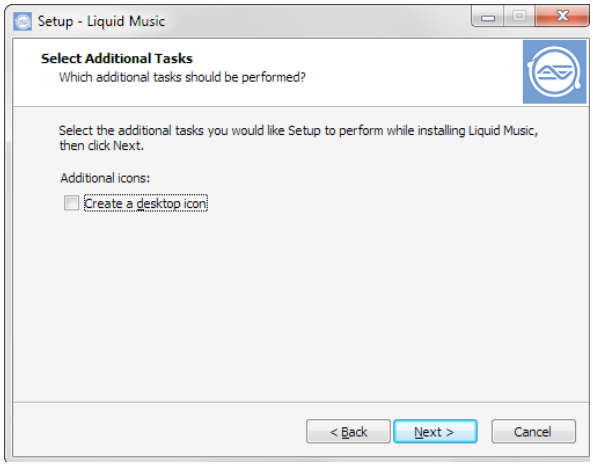
7. インストールするコンポーネント(プラグイン)を選択します。ただし、Liquid Music を使用するには、Max for Live Plugin をインストールする必要があることに注意してください。このとき VST プラグインは、Liquid Rhythm のみとなります。



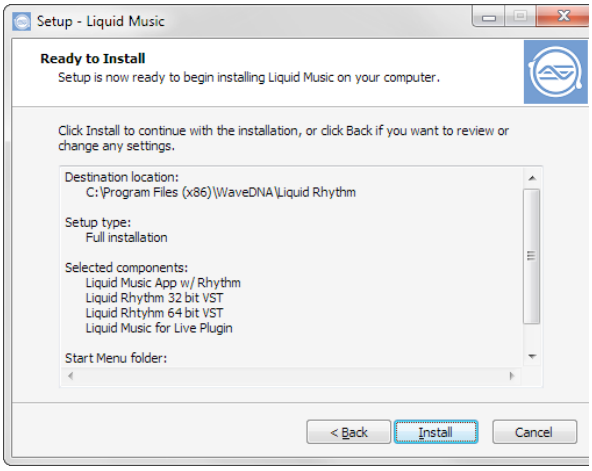
8. **スタートメニュー**フォルダを選択します。



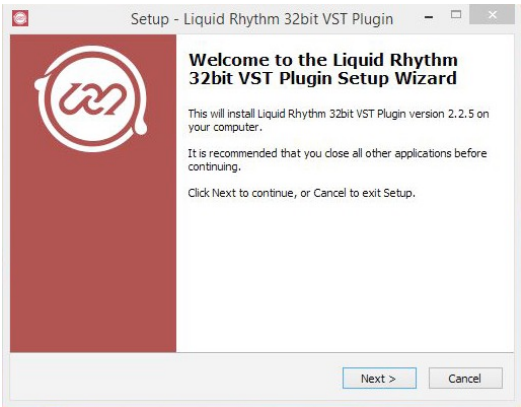
9. **Select Additional Tasks**.では、デスクトップアイコンを作成するかどうかを選択します。



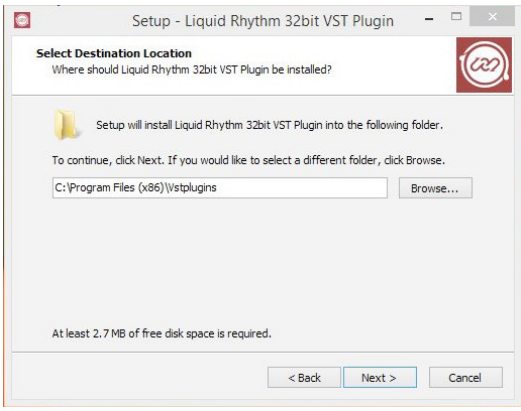
10. **Install** をクリックして続けます。



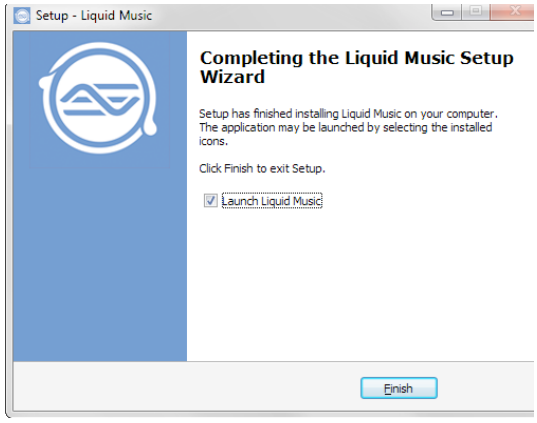
11. インストール中、選択した Liquid Rhythm VST のバージョンをインストールするための**プラグイン・セットアップ・ウィザード**が表示されます。



12. VST プラグインのインストール先を選択します。



13. 以上でインストールは完了です！



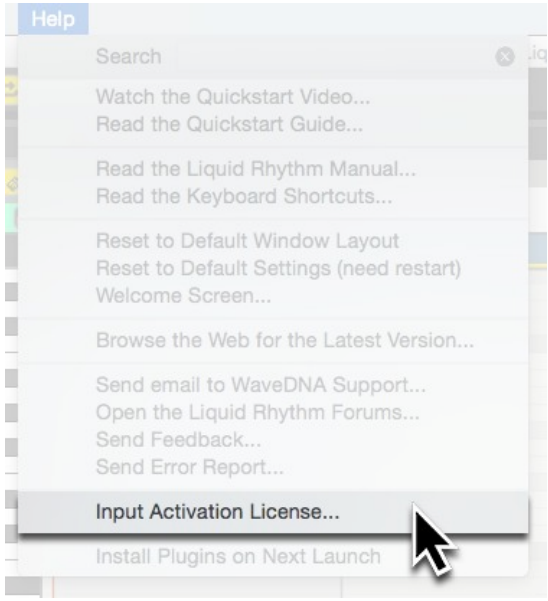
1.4 登録

1.4.1 既存のユーザーの場合

Liquid Music を登録するには、

1. Liquid Music を起動します。

2. 起動したら、**Help > Input Activation License...**へ移動します。



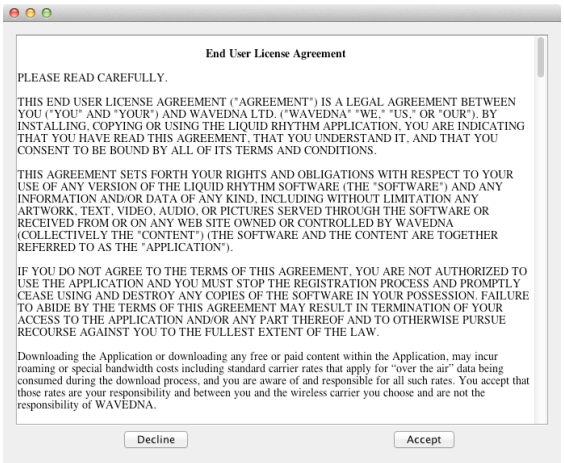
3. 表示される **Register Retail Key** ウィンドウに、メールアドレスとお送りした確認キーを入力します。**Submit** ボタンをクリックし、登録を完了します。

1.4.2 新規ユーザーの場合

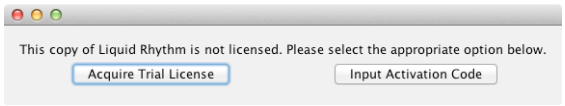
Liquid Music を登録するには、

1. Liquid Music を起動します。

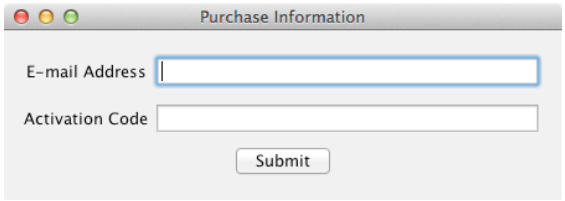
2. **利用規約**をお読みいただき、問題なければ **Accept** をクリックして続けます。



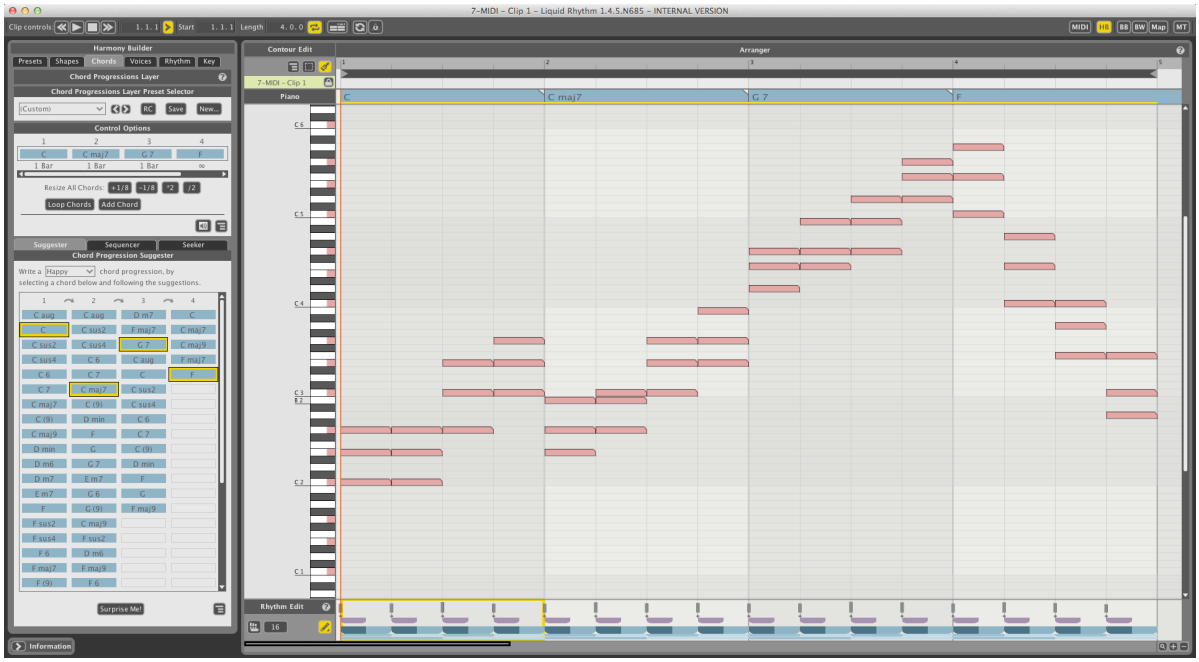
3. 表示されるウィンドウで **Input Activation Code** を選択します。



4. メールアドレスとお送りしたアクティベーションコードを入力します。**Submit** ボタンをクリックし、登録を完了します。



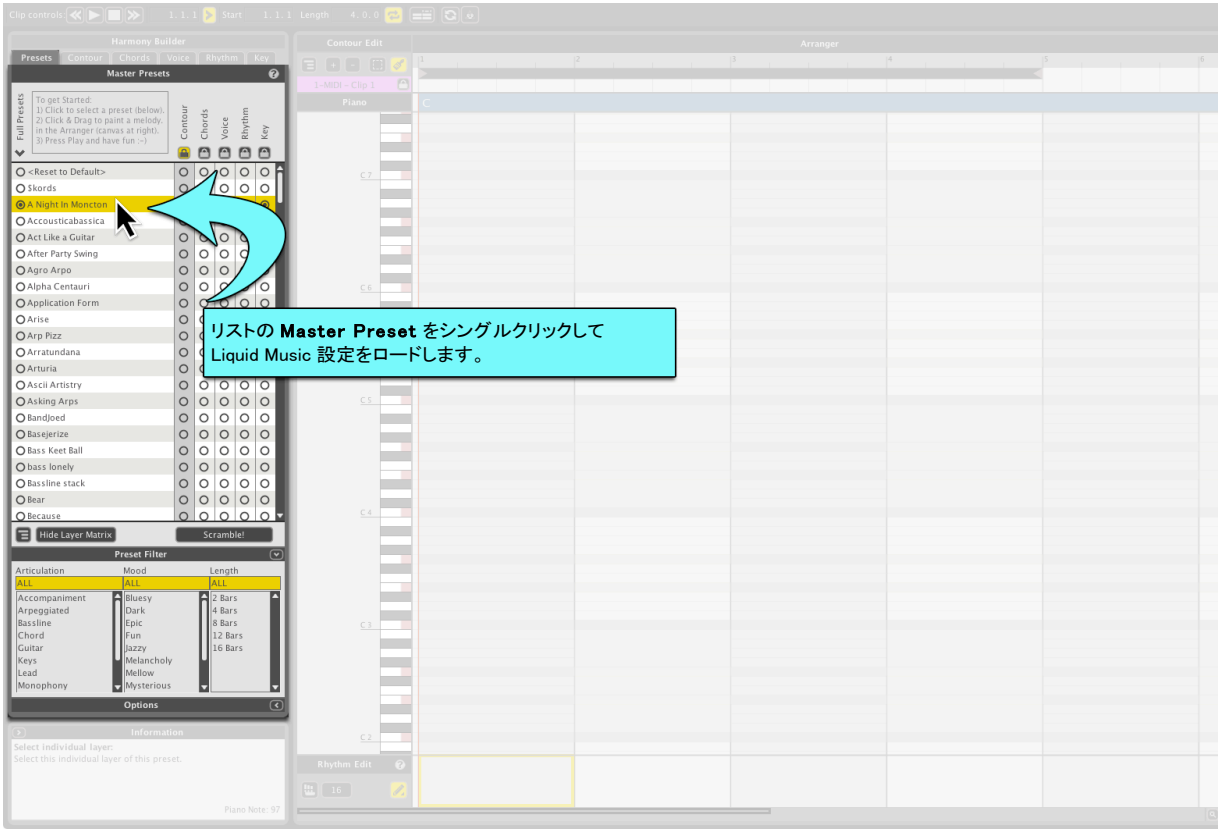
さて、いよいよ Liquid Music の使用準備ができました！



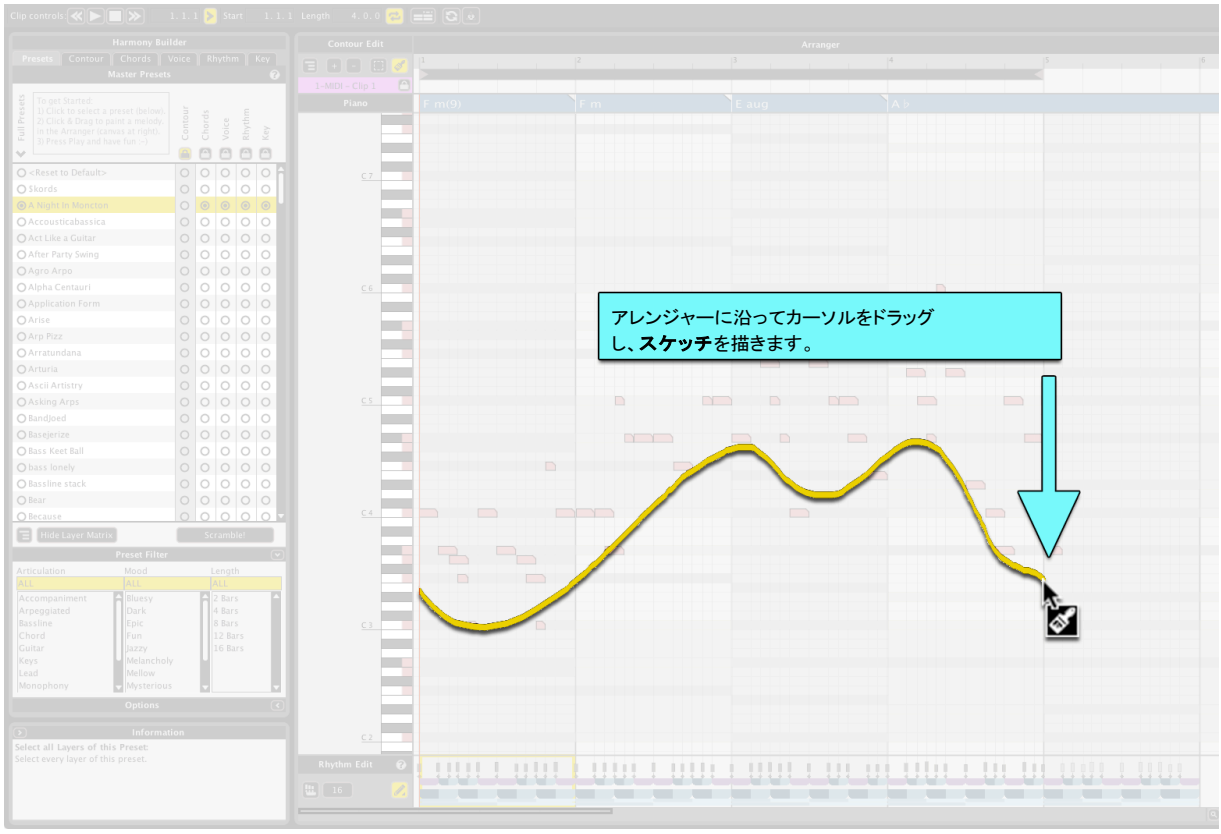
第2章

クイックスタート

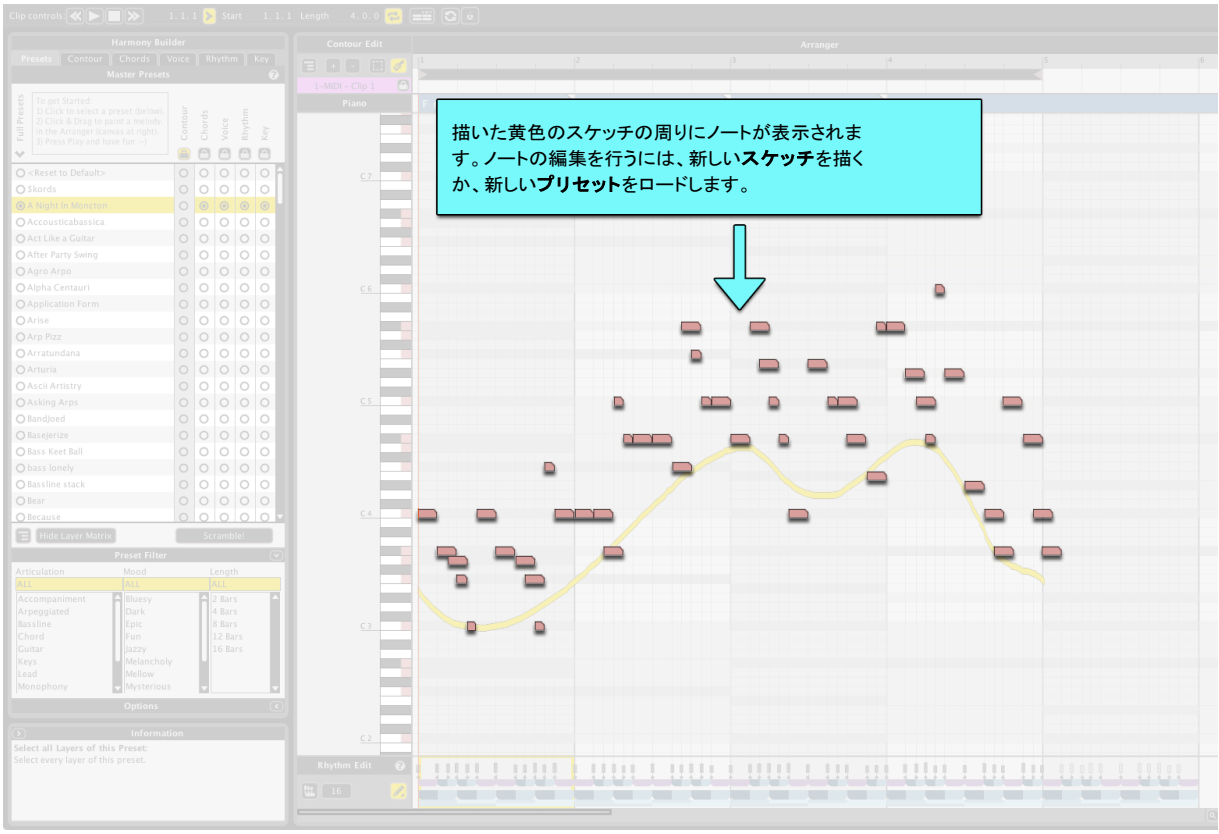
2.1 プリセットをロードする



2.2 スケッチを描く



2.3 ノートを編集する


描いた黄色のスケッチの周りにノートが表示されます。ノートの編集を行うには、新しい**スケッチ**を描くか、新しい**プリセット**をロードします。

2.4 設定をカスタマイズする

第3章

オリエンテーションとセットアップ

3.1 各部の名称

本マニュアルでは、Liquid Music すべての機能の使用法を解説しています。オーディオソフトウェアに不慣れな方には、機能を記述するために使用される用語はご存知でないものが含まれている場合があります。そこでこの章では、本マニュアルで使用される共通の専門用語の概要を説明していきます。本マニュアルを最大限に活用するためにも、この章をお読みください。

3.1.1 OSX と Windows のキーボード・コマンドの用語

本マニュアルでは、キーボードショートカットは、修飾キーとキーボードのキーの組み合わせを使用して提示されます。

便宜上、修飾キーは常に[OS X] / [Win]の順に記述され、OS X は Apple キーボードを、Win は Windows キーボードのことを指しています。

Apple と Windows それぞれのキーボードでは、同じ機能を果たす修飾キーに別の名前がつけられています。例えば、OS X では何かをコピーするに際して [command] + [C] キーボードショートカットを使用するのに対し、Windows では [ctrl] + [C]を使用します。この例の場合、本マニュアルでは [command] / [ctrl] + [C]と記述されます。同様に機能する修飾キーは、以下のように並べて記述されます。

* [command]/[ctrl]
* [option]/[alt]
* [shift]
* [control] **OS Xのみ**

3.1.2 マウスの用語

* **クリック**：マウスの左ボタンのシングルクリックします
* **ダブルクリック**：マウスの左ボタンのダブル（連続）クリックします
* **右クリック**：マウスの右ボタンをシングルクリックします。
  右クリックは、ポップアップまたはプルダウンメニューを表示して特定のオブジェクトをクリックするために行われます。
* **ドラッグ**：オブジェクトをクリックし、マウスボタンを押したままマウスを移動する動作を指します。ドラッグを終了するには、マウスボタンを放します。
* **ドラッグ &ドロップ**：オブジェクトをクリックして、マウスボタンを押したままマウスを移動した後、マウスボタンを放してアクションを完了します。

3.1.3 音楽の用語

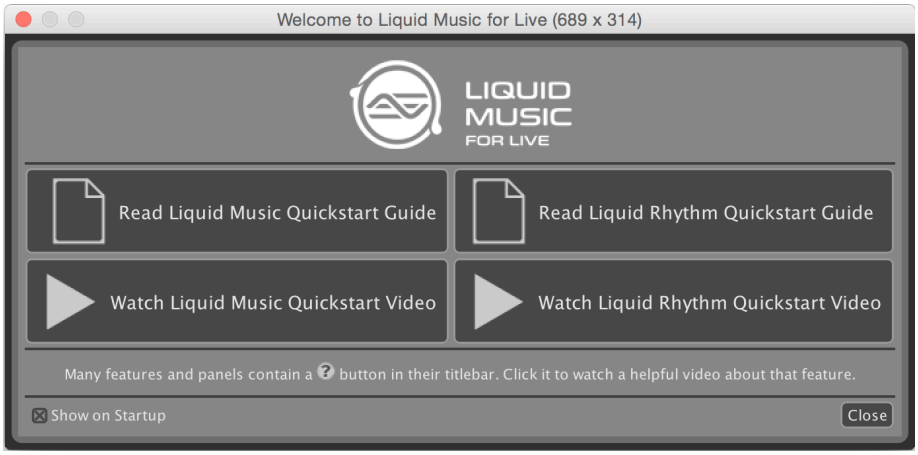
* **ノート**：特定のピッチ／周波数。本マニュアルにおいて、ノートとピッチは同じ意味として取り扱われます。
* **コード**：ピッチの和声グループ。詳細については *110 ページ*をご覧ください。
* **スケール**：ピッチのセット。詳細については *113 ページ*をご覧ください。
* **リズム**：明瞭で反復性を持って聞こえる／演奏される／感じるパターン。詳細については *113 ページ*をご覧ください。
* **シャープ／フラット**：本マニュアルでは、シャープは # 、フラットは b と表記されます。

3.2 ウェルカム・スクリーン

Liquid Music を起動すると、ウェルカム・スクリーンがあなたを迎えてくれます。一般的にソフトウェアに不慣れの場合、ヒントやガイドを提供してくれるツールは非常に役に立つものですが、慣れ親しんでくると、この画面は必要なくなるかもしれません。

Read Liquid Music Quickstart Guide：Liquid Music の基礎を簡潔に説明したガイドを読むことができます。

* **Watch Liquid Music Quickstart Video**：Liquid Music の基礎を簡潔に説明した動画を見ることができます。
* **Read Liquid Rhythm Quickstart Guide**： Liquid Rhythm のクイックスタート PDF を参照します。
* **Watch Liquid Rhythm Quickstart Video**：Liquid Rhythm の基礎を簡潔に説明した動画を見ることができます。
* **Show on Startup**：スタートアップ時、このウィンドウを表示または非表示にするには、このチェックを入れるか、または外します。
* **Close**：ウェルカム・スクリーンを閉じます。



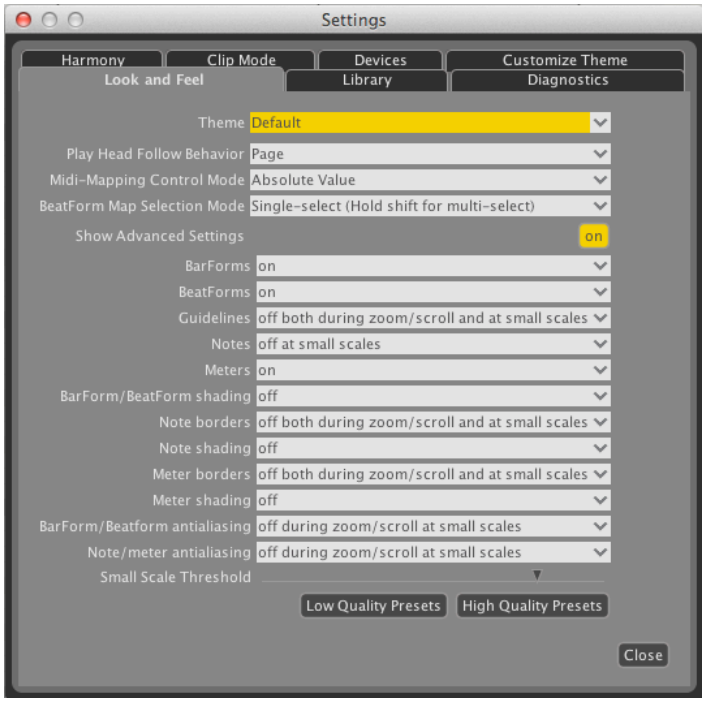
3.3 Settings (設定)

メニューのパラメーターを設定することにより、Liquid Music における最良のワークフローを手に入れることができます。サウンドカードの設定、ユーザーインターフェースの外観変更、ハーモニーパネルの感触のカスタマイズを行うには、Settings ウィンドウのオプションを使用します。Settings ウィンドウへのアクセスは、以下のいずれかの方法で行います。

* メニューバーで、**Liquid Harmony** > **Preferences** ... へ移動します。(OS X)
* [command]/[ctrl]+[,] キーコマンドを使用する。

3.3.1 Look and Feel(外観)

Liquid Music の外観を変更したい場合、Settings メニュー内の Look and Feel タブで、様々なオプションやパラメーターの操作を行うことができます。



3.3.2 Library(ライブラリー)

Liquid Music ライブラリーをインストールするパスを割り当てます。

3.3.3 Diagnostics(診断)

エラー報告を無効にするか、または、このメニューのオプションを使用して Alternative Playhead Redraw を有効にするには、Diagnostic(診断)モードをオンにします。

3.3.4 Harmony（ハーモニー）

アレンジャー内に表示するガイドラインの種類や、和音の表記方法、ならびにその他のパラメーターをカスタマイズします。

3.3.5 Clip Mode（クリップモード）

Max for Live プラグインの動作に関するさまざまなオプションを設定します。

3.3.6 Devices（デバイス）

コンピューターに接続され、Liquid Music によって認識されたハードウェアデバイスの一覧。

3.4 MIDI デバイスをコンピューターに接続するには

コンピューターに MIDI デバイスを接続する方法は、2 つあります。

1. USB 経由で外部 MIDI デバイスを直接接続
   I. 多くの新しい MIDI デバイスでは、USB ケーブルを使用してコンピューターに接続でき、独自のドライバーを持っています。Liquid Music を起動する前に MIDI デバイスをコンピューターに接続し、オペレーティングシステムによって認識されていることを確認します。

2. MIDI インターフェースを介して外部 MIDI デバイスを接続
   I. MIDI インターフェースを接続したら、外部 MIDI デバイスと MIDI インターフェースの間を、以下の物理的な接続を行います。
      a. 外部デバイスの MIDI OUT を MIDI インターフェースの MIDI IN に接続します。
      b. 外部デバイスの MIDI IN を MIDI インターフェースの MIDI OUT に接続します。

ヒント：コンピューターと MIDI インターフェースが正常に動作するために必要なすべての手順と、インストールするべきドライバーを確認するためには、MIDI インターフェース製造元のマニュアルまたは Web サイトを参照してください。

3.4.1 外部 MIDI コントローラーのテスト

ツールバー右側の MIDI ノートと Vel インジケーターに、Liquid Music が外部装置から受信した MIDI の値が表示されます。お使いの MIDI デバイスを接続し電源を投入したら、MIDI キーボードやドラムパッド、コントロール・サーフェス上のキーを押して、インジケーターを見ながら接続をテストします。

第4章

DAW との統合とセットアップ

Liquid Music は、様々な DAW ホスト内で VST、AU、AAX、または Max for Live プラグインとして使用することができます。このワークフローでは、Liquid Music を使用して、サンプルや、ソフトウェアプラグイン、さらにはハードウェアシンセサイザーに MIDI を送信することができます。

このモードでは、一つのみの Liquid Music ウィンドウがあることに注意してください。DAW プラグインウィンドウ内の Editor ボタンを使用して複数のインスタンス間を切り替えます。詳細な手順については *45 ページ*をご参照ください。

また、Liquid Music には、再生、停止、早送り、巻き戻し、またはループ／サイクルのようなトランスポートコントロールがありません。ホスト DAW に属するトランスポートコントロールとループについては、これらのホスト機能から私たちのプラグインを移動させる方法はありません。

以下の様々な DAW 別の、ステップバイステップのプラグインのロード手順が文書化されていますので、ご活用ください。

* Ableton Live 9
    i. Max for Live (*30 ページ*を参照)
    ii. VST (*32 ページ*を参照)
* Logic Pro X (*34 ページ*を参照)
* Bitwig (*36 ページ*を参照)
* Cubase (*38 ページ*を参照)
* Pro Tools (*40 ページ*を参照)
* Studio One 3 (*42 ページ*を参照)

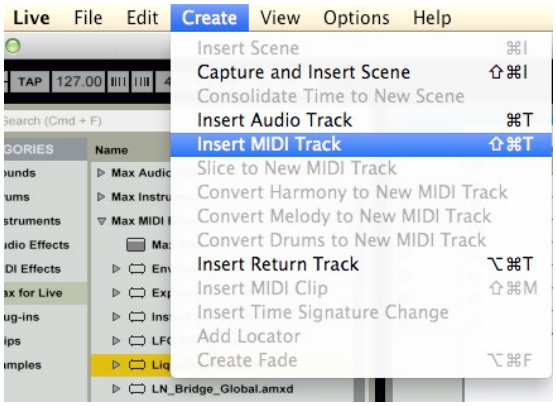
4.1 Ableton Live 9

4.1.1 Live で Max for Live Patch を使用する

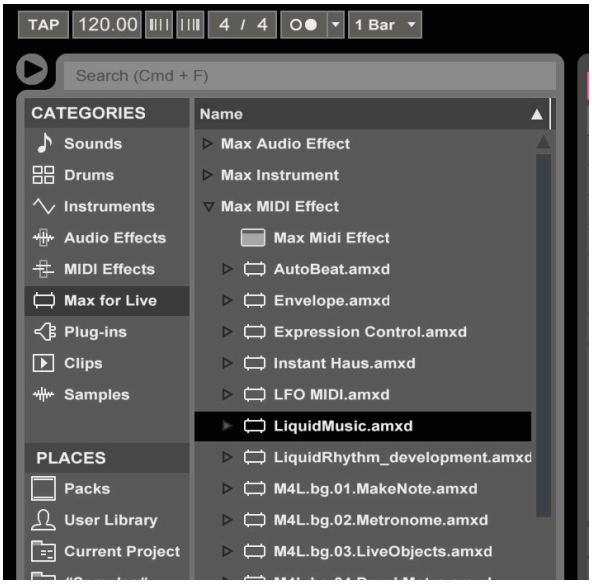
Ableton Live 9 で MIDI クリップを選択すると、Liquid Music が Max for LiveBridge を使用することを有効にします。Liquid Music Max for Live パッチをロードするには、次の手順を実行します。

1. **Ableton Live 9** を起動します。

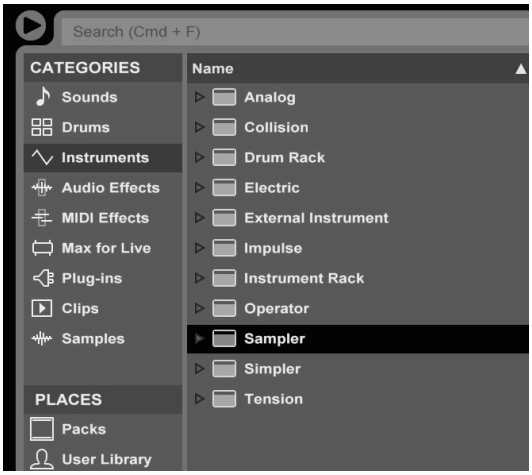
2. **Create** > **Insert MIDI Track** を選択するか、[**command**]+[**shift**]+[**T**]キーボードコマンドで、MIDI トラックを作成します。Ableton のデフォルトセットに MIDI トラックが含まれている場合、既存の MIDI トラックを使用することもできます。



3. Live の **Browser**（左パネル）で、**Max for Live** > **Max MIDI Effect** へと進み、**LiquidMusic.amxd** を見つけたら、作成した MIDI トラックにドラッグ＆ドロップします。

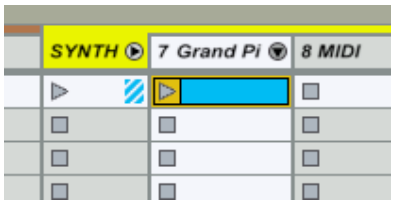


4. 任意の Ableton またはサードパーティー製ソフトウェア音源を任意の MIDI トラック上にロードします。ソフトウェア音源は通常、Ableton ブラウザーの Instruments または Plug-Ins カテゴリーに格納されています。



リズムツールを使用するには、メロディーやハーモニーのインストゥルメントの代わりに、Ableton Drum Rack をロードします。Drum Rack のトラック上のクリップを選択した場合、Liquid Rhythm 環境での作業にインターフェースが変化します。 もしくは、**View > Switch to Rhythm Tools** オプションを使用しま

5. ロードしたソフトウェア音源を含む MIDI トラックにクリップを作成します。



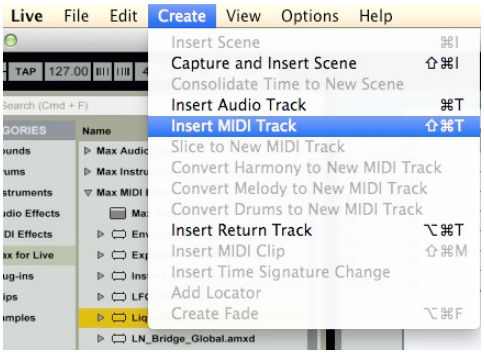
6. 作成したクリップを選択し、[**command**]¥[**alt**]+[**tab**] キー・コマンドを使用して Liquid Music へと切り替えます。

4.1.2 VST / AU モード

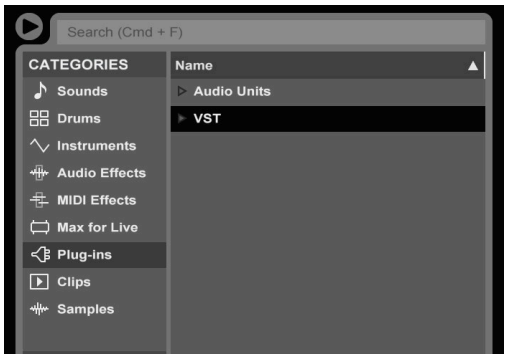
Liquid Music VST は、Ableton Live 内の他のプラグインに MIDI を送信することができます。また OS X では、Ableton のトラックとしてのオプションであることとは別に、物理 MIDI デバイスとして表示されます。これは、コンピューターに接続された MPC やキーボードのような物理デバイスとして考えることができます。Virtual MIDI ポートを「ON」に設定することにより、すべての MIDI トラックで Liquid Music の出力を受け取るように設定することができます。ただし通常、全てのトラックにこのルーティングを適用するケースは少ないと考えられるため、この設定はデフォルトで「OFF」になっています。実際に、前述で説明したことの使用方法がわからない場合は、Virtual MIDI ポートを有効化することなくこれから説明する手順を試してみることをお奨めします。

1. Ableton Live 9 を起動します。

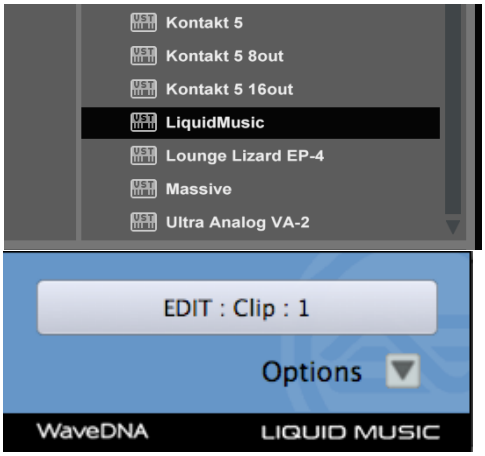
2. **Create > Insert MIDI Track** を選択するか、[**command**]+[**shift**]+[**T**]キーボードコマンドで、MIDI トラックを作成します。Ableton のデフォルトセットに MIDI トラックが含まれている場合、既存の MIDI トラックを使用することもできます。



3. Live の **Browser** で、**Plug-ins > VST** または、**Plug-ins > Audio Units** と進みます。安定した動作のためには、VST プラグインを使用することをお奨めします。

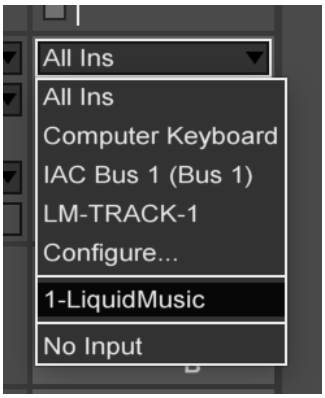


4. Liquid Music VST または、AU を、作成した MIDI トラックにドラッグアンドドロップします。すると、まず Liquid Music が起動し、次に Ableton プラグインウィンドウが現れます。



5. 2つ目の MIDI トラックを作成し、任意のソフトウェア音源をロードします。

MIDI トラック（MIDI を送信したいトラック）上で、MIDI input を **All Ins** から、Liquid Music へと変更します。ここで、MIDI inputs リスト上の「物理デバイス」と、Ableton トラックそのものの2つの Liquid Music オプションが利用可能であることに気付くことでしょう。ここでは、**X-LiquidMusic**（X は、Ableton トラック番号を指します）と書かれた方を選択します。



6. 下のドロップダウンメニューから Liquid Music を選択します。

7. これで、Liquid Music から操作したいプラグインへの MIDI 接続が確立されました。

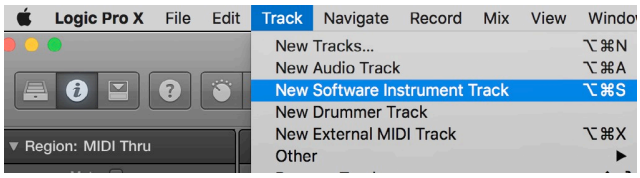
4.2 Logic Pro X

4.2.1 Audio Unit モード

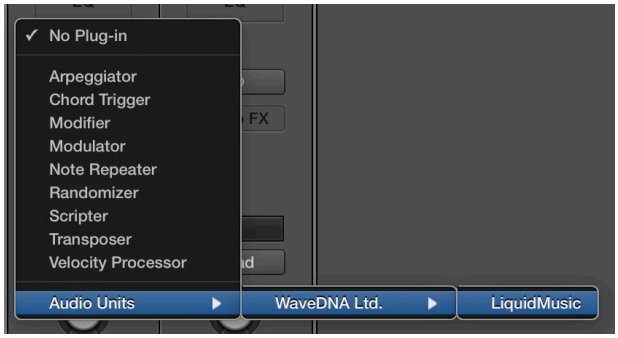
Logic Pro X 上において、Liquid Music は、MIDI エフェクトとして機能します。一つのアプリケーション・ウィンドウを維持しながら、複数のインスタンスをロードすることができます。Logic プラグインウィンドウを移動して各インスタンス間を切り替え、編集したいものの EDITOR ボタンをクリックします。

1. **Logic Pro X** を起動します。

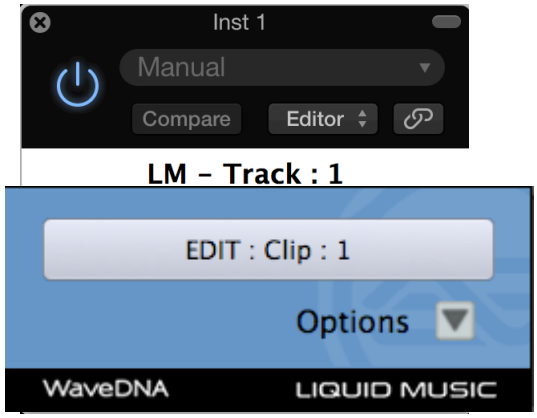
2. **トラック > インストゥルメント・トラックを追加**を選択するか、適切なショートカットを使用して、新しいソフトウェア音源を作成します。



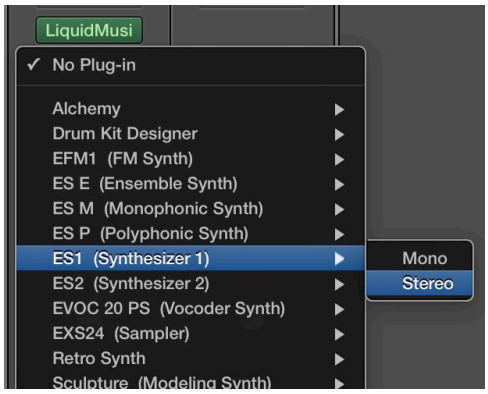
3. 作成したソフトウェア音源・トラックのチャンネルストリップで、**MIDI FX** ボタンをクリックし、**Audio Units > WaveDNA Ltd. > LiquidMusic** をロードします。



4. Liquid Music アプリケーションが起動し、Logic Pro X プラグインウィンドウが現れます。



5. 同じソフトウェア音源・トラックのチャンネルストリップで、**インストゥルメント**ボタンをクリックし、任意のソフトウェア音源をロードします。



6. これで、Liquid Music 内で描いた全ての MIDI がロードしたソフトウェア音源へと接続されました。

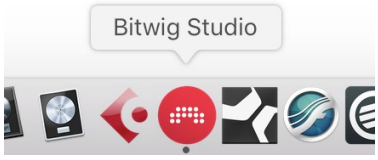
7. 複数の Liquid Music インスタンスを切り替えるには、プラグインウィンドウの EDITOR ボタンをクリックします。Liquid Music のアレンジャーは、選択されたトラックのコンテンツ表示を更新します。複数のインスタンスに関する詳細については、*44 ページ*をご覧ください。

4.3 Bitwig

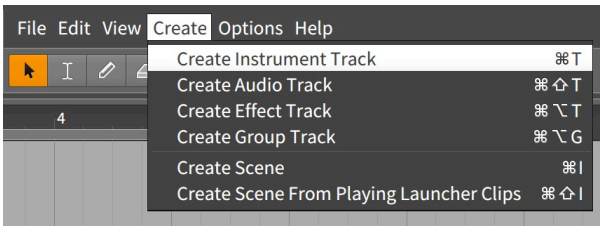
Bitwig では、Liquid Music VST は、操作したいトラックの信号パス内の MIDI エフェクトとして機能します。音を出すためには、単一のトラック上において、Liquid Music プラグインとソフトウェア音源の両方が必要となります。

4.3.1 VST モード

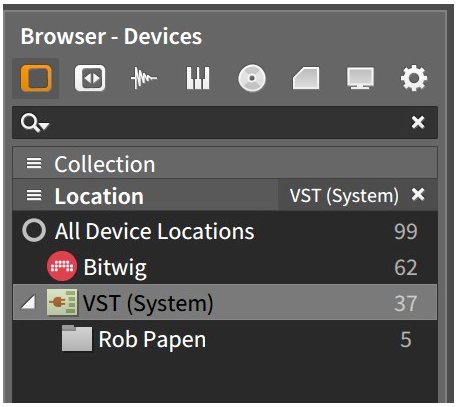
1. Bitwig を起動します。



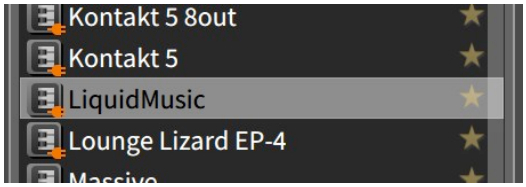
2. **Create > Create Instrument Track** をクリックして、インストゥルメントトラックを作成します。



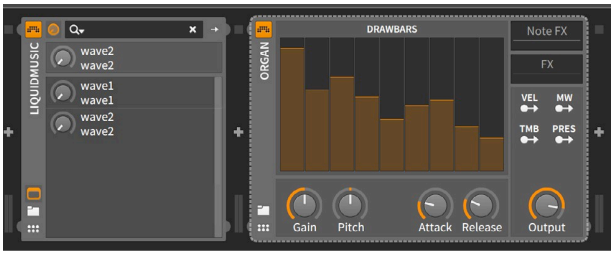
3. **Browser > Devices** へと進み、**VST (System)**を選択します。



4. **Category** リストから **LiquidMusic** を見つけ、新しく作成したインストゥルメントトラックにドラッグアンドドロップします。



5. LiquidMusic を含むトラック内のデバイスチェインに、ソフトウェア音源、またはサンプラーを追加します。



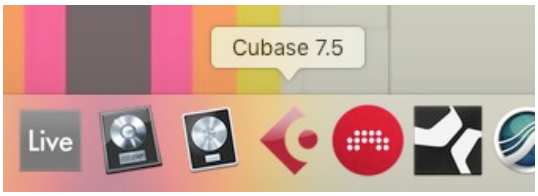
6. 複数の Liquid Music インスタンスを切り替えるには、プラグインウィンドウの EDITOR ボタンをクリックします。Liquid Music のアレンジャーは、選択されたトラックのコンテンツ表示を更新します。複数のインスタンスに関する詳細については、*44 ページ*をご覧ください。

4.4 Cubase

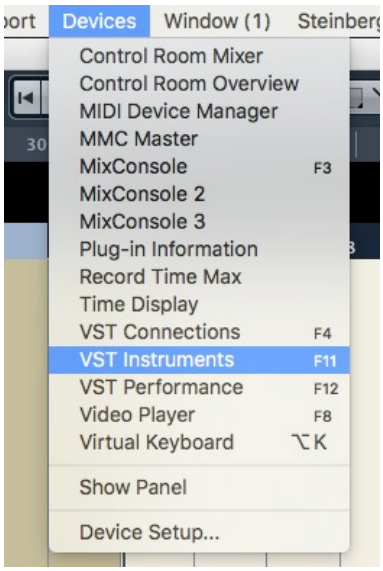
Liquid Music は、コントロールしたいプラグインに VST トラックから MIDI をルーティングすることによって、Cubase の中で動作します。 複数のプラグインインスタンスをロードすることができ、インスタンス間の切り替えは、プラグインウィンドウの **EDITOR** ボタンで行います（アプリケーション・ウィンドウとは別です）。
Cubase では、Liquid Music の「物理的な MIDI デバイス」を利用することができます。これは、お使いのコンピューターに接続している物理デバイスと考えることができます。Cubase から他の DAW へ LM-Track-1 を接続することも可能です！

4.4.1 VST モード

1. Cubase を起動します。



2. **デバイス** > **VST Instruments** をクリックします。

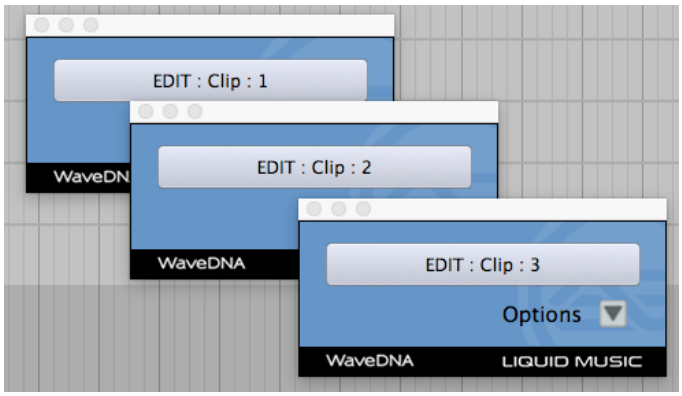


3. VST インストゥルメントウィンドウで **Rack Instruments** > **Synth** > **Liquid Music** をクリックし、Liquid Music を起動します。

4. 次に、他のソフトウェア音源をロードします。あなたは同様に VST インストゥルメントウィンドウを使用してこれを行うことができます。

5. **インスペクタ**で、Liquid Music でコントロールしたい選択したソフトウェア音源・トラックの MIDI 入力ドロップダウンメニューへ移動します（デフォルトでは **All MIDI Inputs** に設定されています）。2つの Liquid Music に関連するオプションがあります。ここでは、**X. Liquid Music – MIDI output** と書かれた、ロードした実際の LiquidMusic トラックの出力を選択します。（X は、Cubase のトラック番号を指しています。）

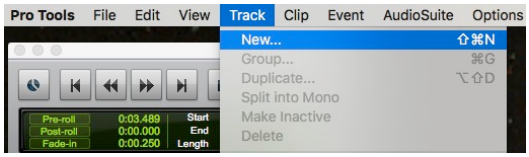
6. 複数の Liquid Music インスタンスを切り替えるには、プラグインウィンドウの EDITOR ボタンをクリックします。Liquid Music のアレンジャーは、選択されたトラックのコンテンツ表示を更新します。複数のインスタンスに関する詳細については、*45 ページ*をご覧ください。



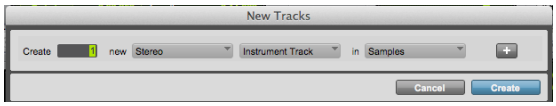
4.5 Pro Tools

4.5.1 AAX プラグイン・モード

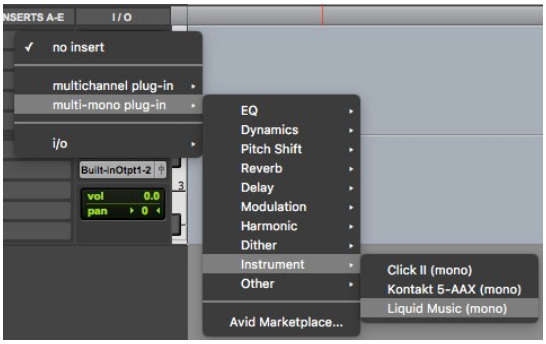
1. Pro Tools セッションを起動し、**トラック> 新規...**メニューを使って New Track ウィンドウを開きます。



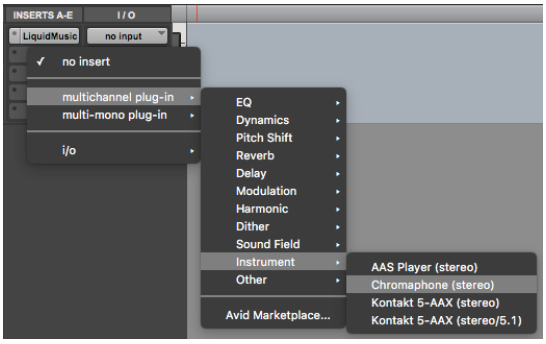
2. ステレオのインストゥルメントトラックを作成します。



3. トラックインスペクター内の、空のインサートをクリックし、**マルチモノプラグイン > Instrument > Liquid Music (mono)**を選択します。

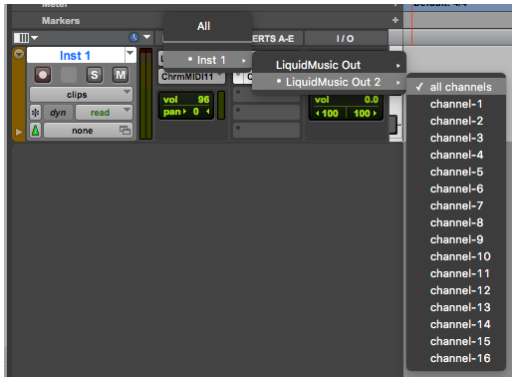


4. Liquid Music を含む同じトラック内で、それより下の空白のインサートをクリックして、インストールされている任意のインストゥルメントを選択します。この例では、Chromaphone を使用しています。



5. インストゥルメントトラックの MIDI を、使用しているインストゥルメント（この例では Chromaphone）にルーティングします。MIDI Output を **Inst 1 – 'Chromaphone' MIDI in 1** に設定します。

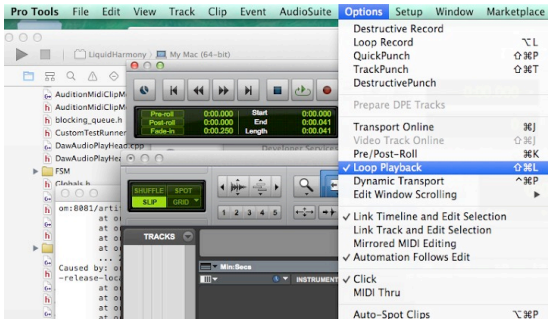
6. 次に MIDI Input を **Inst 1 – Liquid Music Out > All Channels** に設定します。**Liquid Music Out** が機能していない場合は、**Liquid Music Out 2** を試すと良いでしょう。



注：耳、スピーカーを損傷する恐れがあるため、フィードバックループを引き起こすデフォルト設定になっていないことを確認してください。基本的には、受信トラックが MIDI を演奏し、且つ Liquid Music トラックがそれから MIDI を受信するように設定されていないことを確認します。これは是が非でも回避したい事象であり、細心の注意を払ってください。

7. トラックをレコーディング待機状態にします。

8. Pro Tools 上でループを有効化します。**Options > Loop Playback** を選ぶか、対応するキーコマンドを使用します。これにより例えば4小節を、停止や再スタートすることなく作業することができます。



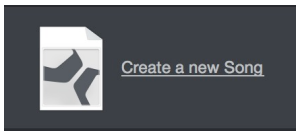
9. ループサイズとロケーションを調整します。

10. Pro Tools 上で再生を押し、Liquid Music に切り替えます。すると描いたノートの再生が、受信トラックで開始されます。

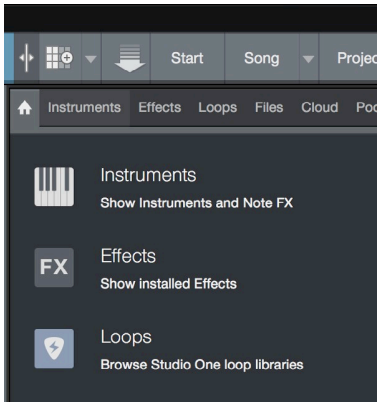
4.6 Studio One 3

4.6.1 VST モード

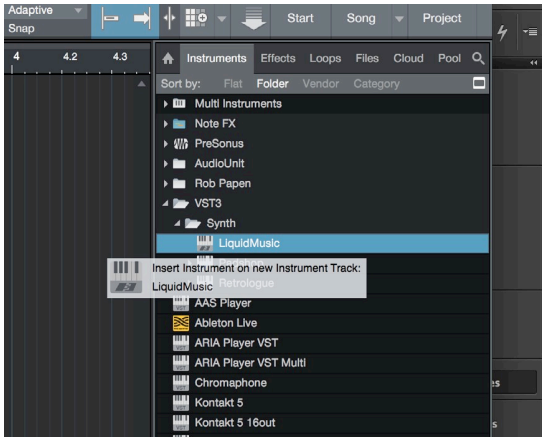
1. Studio One 3 を起動し、プロジェクトを作成します。



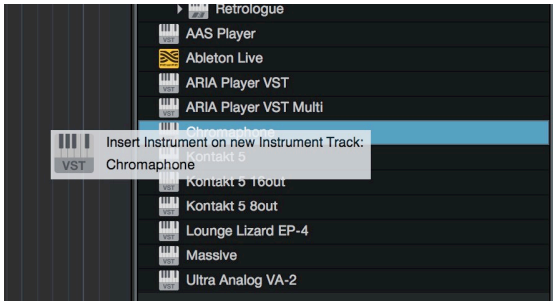
2. ブラウザー内のインストゥルメントタブをクリックします。



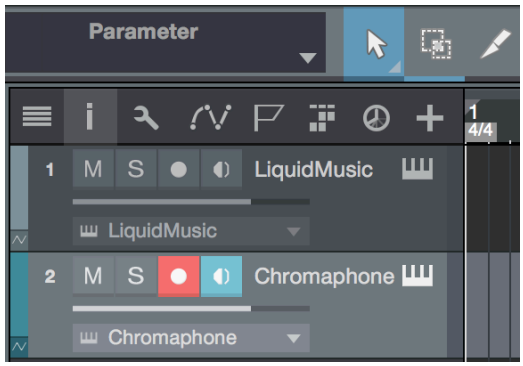
3. Liquid Music VST を VST3 > Synth > LiquidMusic からアレンジャーへとドラッグアンドドロップして、Liquid Music を含むインストゥルメントトラックを作成します。



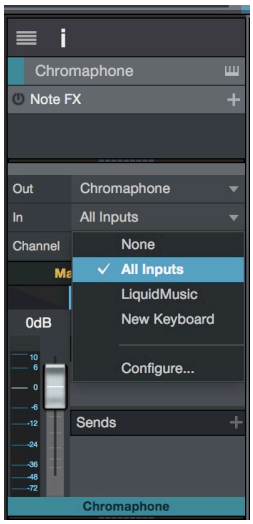
4. 同じ手順に従い、任意のソフトウェア音源やサンプラーをロードします。この例では、Chromaphone を使用しています。



5. Chromaphone のトラックを選択した状態で、i アイコンをクリックし、トラックインスペクターを表示します。



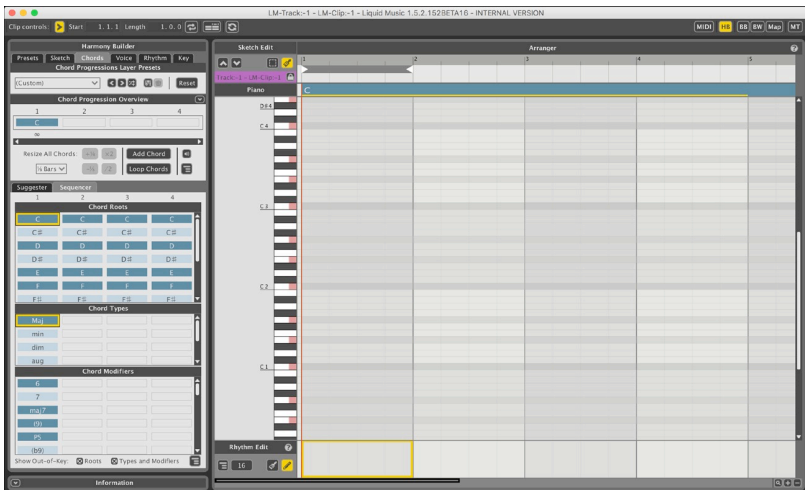
6. 受信インストゥルメントを含むトラックにおいて、In と書かれた入力チャンネルで、Liquid Music を選択します。



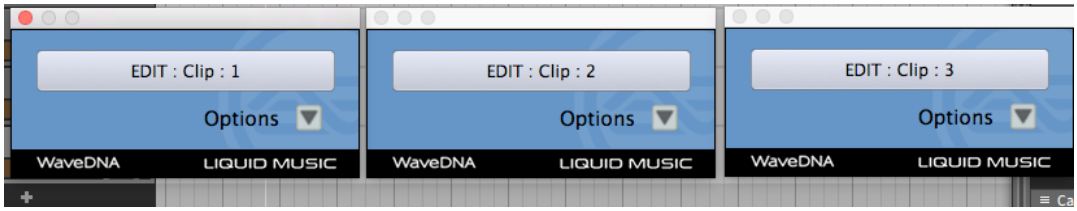
この状態で Liquid Music 内に何かを描くと、2 番目のプラグインを介してその結果を確かめることができます。

複数の Liquid Music プラグイン・インスタンスを起動する

1. 複数の Liquid Music インスタンスを起動することができます。これは Liquid Music のアプリケーション・ウィンドウです。Liquid Music では複数のアプリケーション・ウィンドウが開くのではなく、1 つのアプリケーション・ウィンドウで操作を行います。



2. 一方、こちらは Liquid Music のプラグインウィンドウです。複数のインスタンスを切り替えるには、**プラグインウインドウ**の **EDITOR** ボタンをクリックして、特定のインスタンスを表示します。



3. 上記の例では、3 つの Liquid Music インスタンスがロードされています。これらの 3 つすべてのプラグインは同じアプリケーション・ウィンドウを使用します。これを切り替えるには、編集したいプラグインの **EDITOR** ボタンをクリックします。

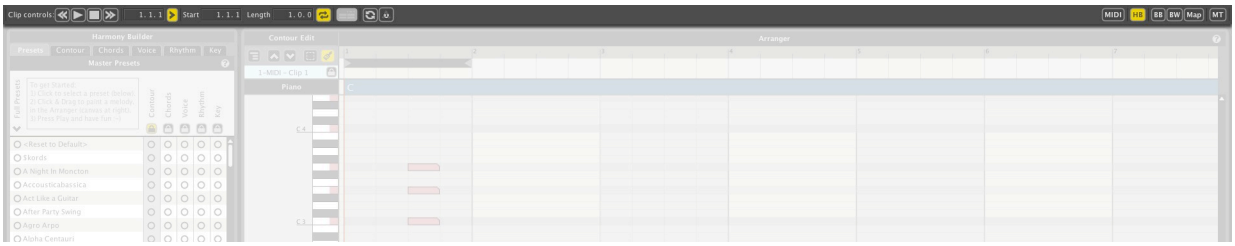
第5章

ユーザーインターフェイス

この章では、Liquid Music のさまざまなユーザーインターフェイスについて解説していきます。

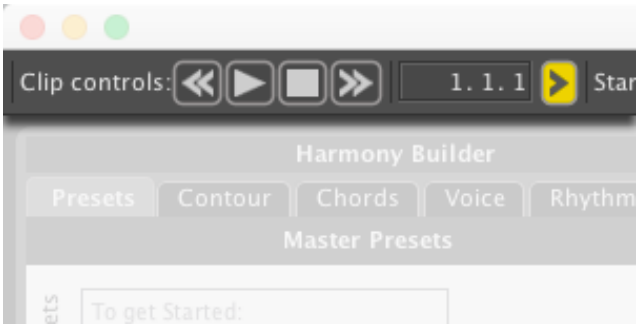
5.1 ツールバー

ツールバーには、トランスポートツール、ループコントロール、パネルの表示／非表示を行うためのボタンや、Liquid Music を素早くナビゲートするためのいくつかのボタンがあります。



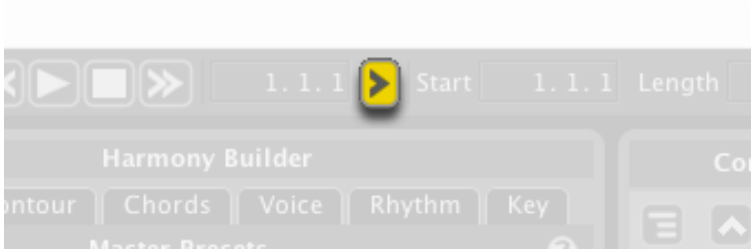
5.1.1 Clip Controls（クリップ・コントロール）

Clip Controls を使用して Ableton のクリップを起動または停止します。ディスプレイウィンドウには、再生ヘッド（再生中に移動する赤線）の位置が表示されます。



5.1.2 Follow Playhead（再生ヘッドフォロー）

再生ヘッドフォロー・ボタンをクリックして、クリップを再生しながら、アレンジャーの内容をスクロールします。



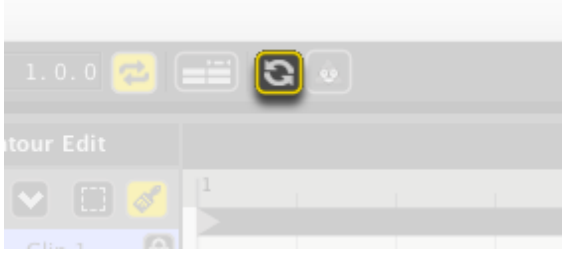
5.1.3 Loop Controls（ループ・コントロール）

2 つのディスプレイは、それぞれ開始点とループ領域の長さを示しています。

* ループ切り替えボタンをクリックしてループ領域を有効化します。左にある 2 つのディスプレイは、ループ領域の開始点と長さを示しています。ウィンドウの内側をクリックして手動で値を入力することができます。
* 自動ループ選択ボタンをクリックすると、アレンジャーで選択された領域（複数可）にループ領域を合わせることができます。

5.1.4 Refresh from Live（更新）

Refresh from Live ボタンをクリックすると、Live の MIDI エディターを使用してクリップに追加した MIDI コンテンツを転送します。

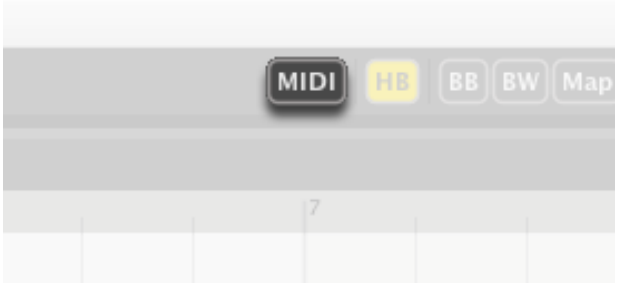


5.1.5 Edit MIDI Map（MIDI マップの編集）

Edit MIDIMap ボタンをクリックすると、Liquid Music でマッピング可能なすべてのパラメーターが表示されます。赤縁のインターフェイスをクリックするか、物理 MIDI コントロールサーフェス上（*28 ページを参照*）のノブやフェーダーを操作すると、そのコントロールを割り当てることができます。

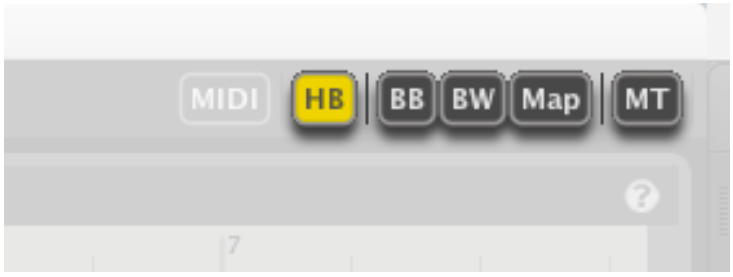
また、以下のコマンドでも MIDI マップ編集モードを切り替えることができます。

* メニューで、Options > MIDI Mapping Mode > Edit MIDI Map を選択
* キーボードショートカット [command]/[ctrl]+[M] を使用



5.1.6 Panel Show / Hide Buttons（パネル表示／非表示ボタン）

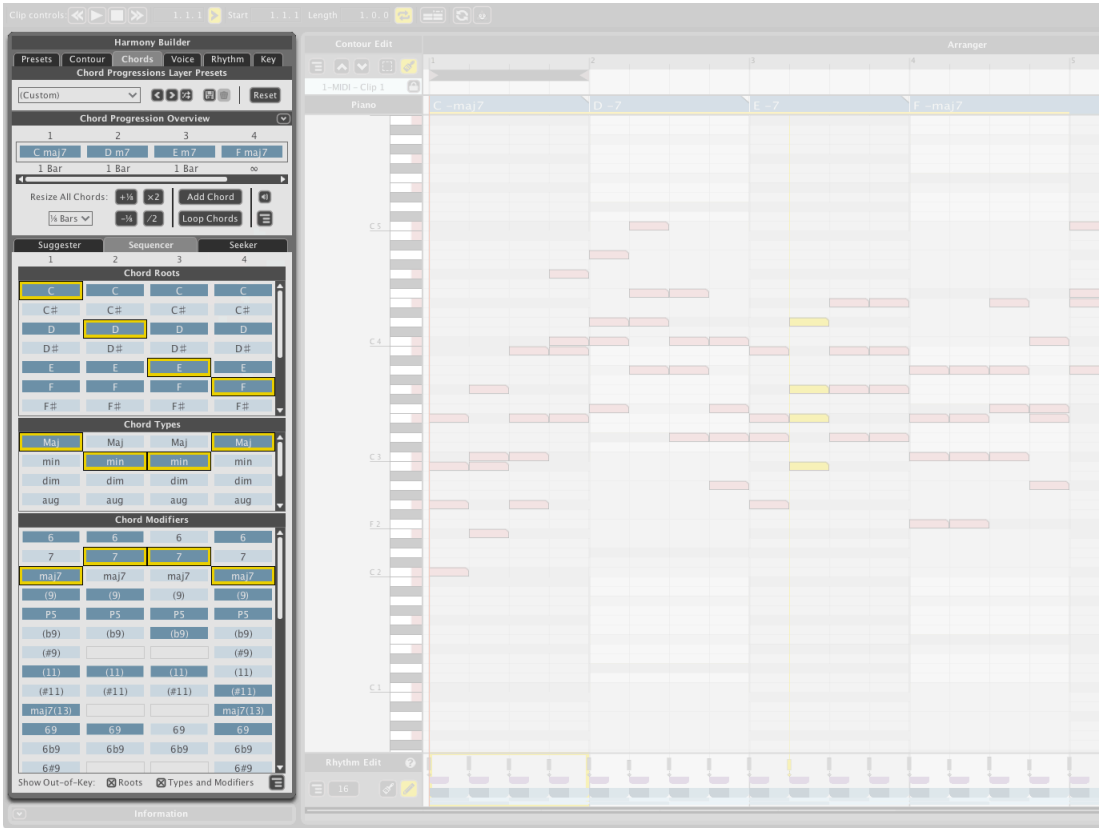
Liquid Music や Liquid Rhythm でパネルを表示または非表示にするには、ツールバーの右側にあるボタンを使用します。また、アレンジャーパネルを非表示にすることはできません。



5.2 ハーモニービルダー

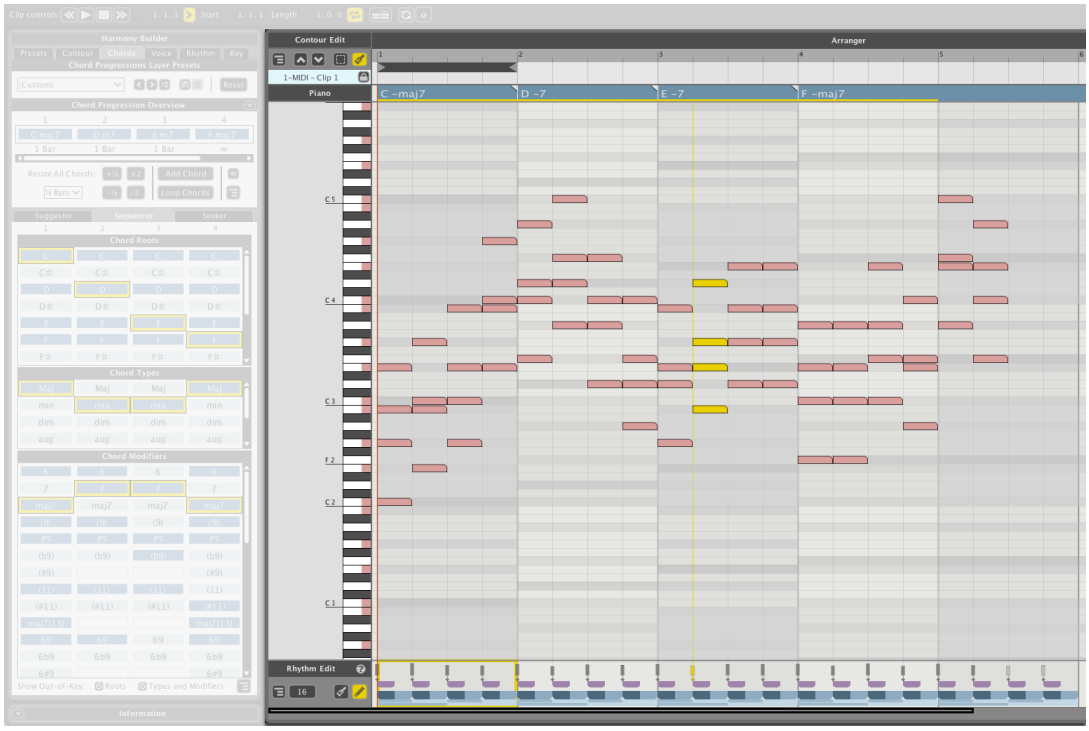
ハーモニービルダーは画面左側のパネルで、以下のタブが含まれています。

1. Presets (*53 ページを参照*)
2. Sketch (*58 ページを参照*)
3. Chords (*62 ページを参照*)
4. Voice (*77 ページを参照*)
5. Rhythm (*92 ページを参照*)
6. Key (*107 ページを参照*)



5.2 アレンジャー

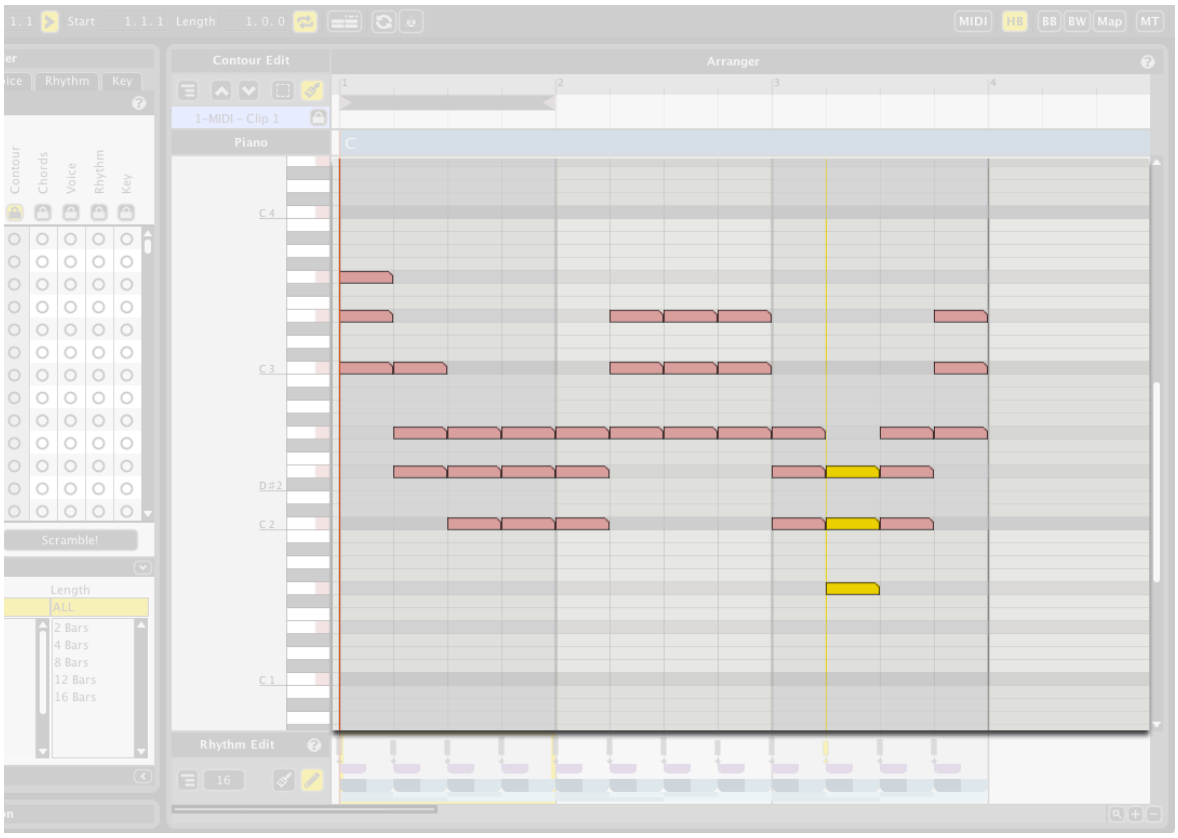
アレンジャーは、あなたがスケッチを行うペイントキャンバスであり、また、豊富な機能や情報が含まれています。



5.2.1 アレンジャー・キャンバス

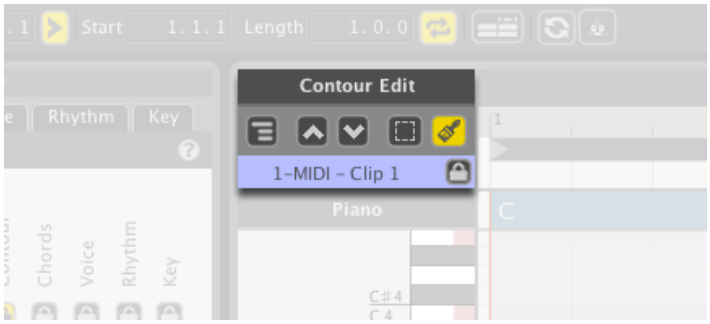
アレンジャーキャンバスでは、メロディーのスケッチを行います。

* ダークグレーの水平ブロックは、トラックのコードのルート音を示しています。
* ライトグレーの水平ブロックは、コードトーンの残りの部分を示しています。
* 暗い垂直線は、各小節の分割線です。
* 薄い垂直線は、四分音符の区切りを示しています。



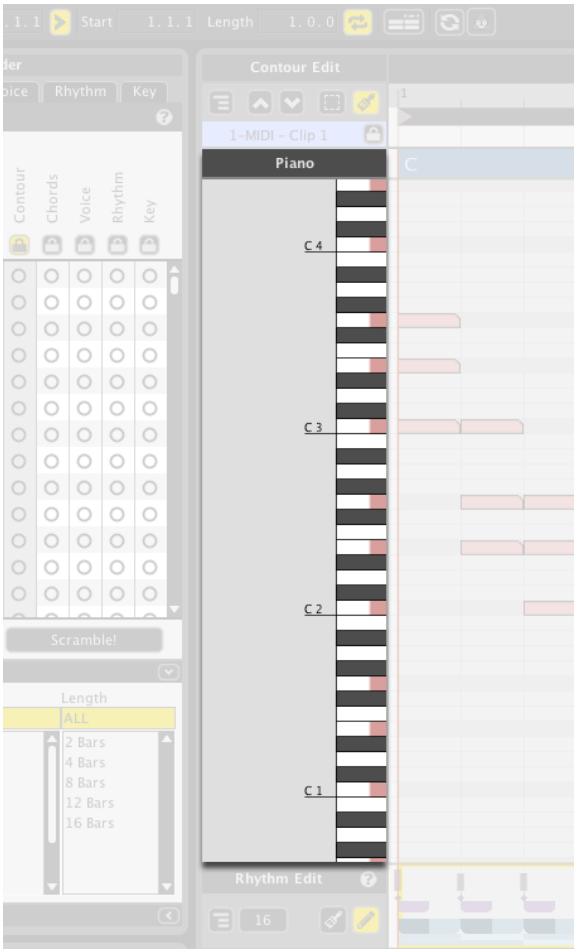
5.2.2 Contour Edit（描画方法）

Contour Edit パネルのボタンを使用すると、描くスケッチを可視化方法の変更や、スケッチのオクターブ単位での上下移動、またはマーキーの選択と描画の切り替えを行うことができます。



5.2.3 Piano Roll（ピアノロール）

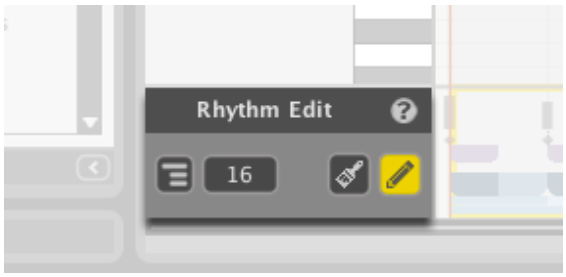
アレンジャー左側のピアノロールは、アレンジャーの MIDI ブロックにラベルを付けることができます。



5.2.4 Rhythm Edit（リズム・エディット）

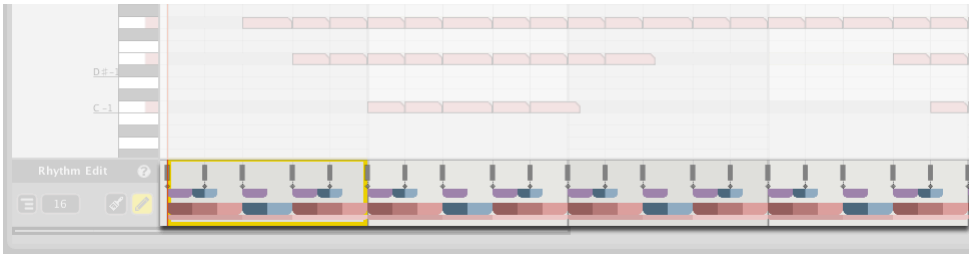
パネルには、リズムトラックの内容を編集するためのツールが含まれています。

* グリッド解像度
* ペイントモード
* ノート編集モード



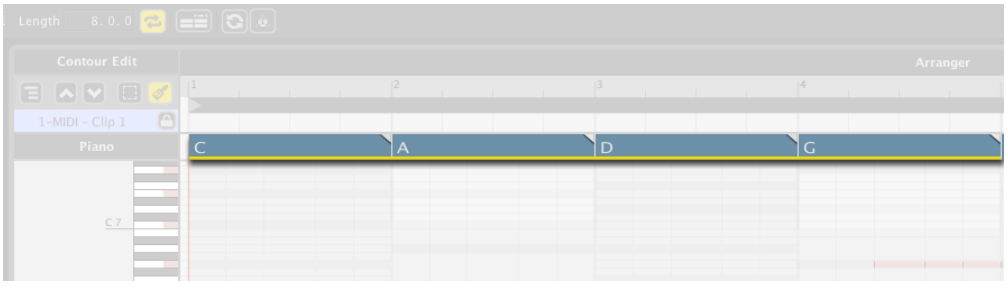
5.2.5 Rhythm Track（リズムトラック ）（93 ページも参照してください）

リズムトラックには、アレンジャー内のノートに対するリズミカルな進行が含まれています。
アレンジャー内のノートに対するリズムを編集は、ここで変更を行います。



5.2.6 Chord Track（コードトラック）（64 ページも参照してください）

コードトラックには、ハーモニービルダーでコードタブを使用してシーケンスされたコードが含まれています。



第6章

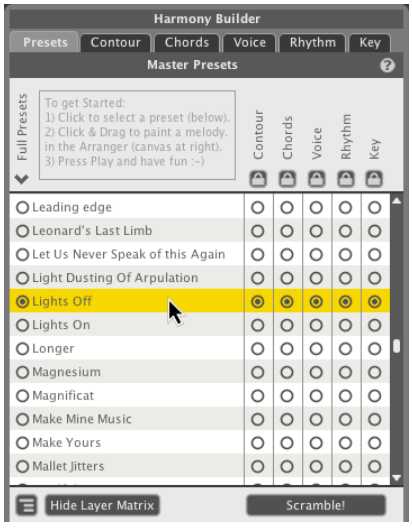
マスター・プリセット

プリセットは Liquid Music に慣れ親しむための最適な方法と言えるでしょう。プリセットをロードし、メロディーを描いたらプレイを押しましょう！　するとあなたは、新しい何かを生み出すインスピレーションを得るかもしれません。あるいはそれまで知らなかったソフトウェアに関する何かを発見するかもしれません。スクランブル（*55 ページを参照*）を使用してすべてのプリセットを混ぜ合わせ、時間が経つことを忘れて無我夢中で楽しむかもしれません！

6.1　プリセットをロードする

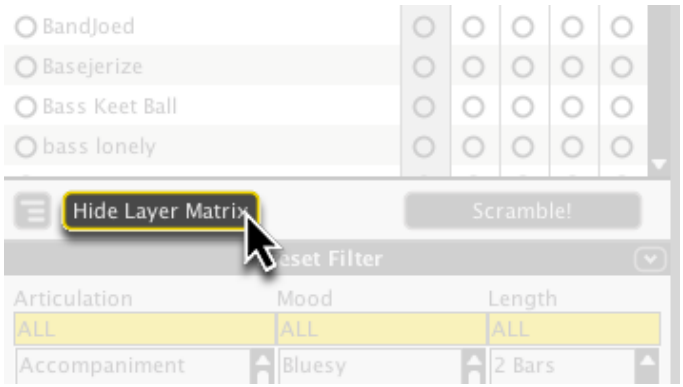
マスタープリセットリスト内の項目をクリックして、トラックの Skelton（スケルトン）をロードします。これは、以下のレイヤーを含んでいます。

* Sketch（*58 ページを参照*）
* Chord progression（*62 ページを参照*）
* Voicing settings（*77 ページを参照*）
* Rhythm（*92 ページを参照*）
* Key（*107 ページを参照*）



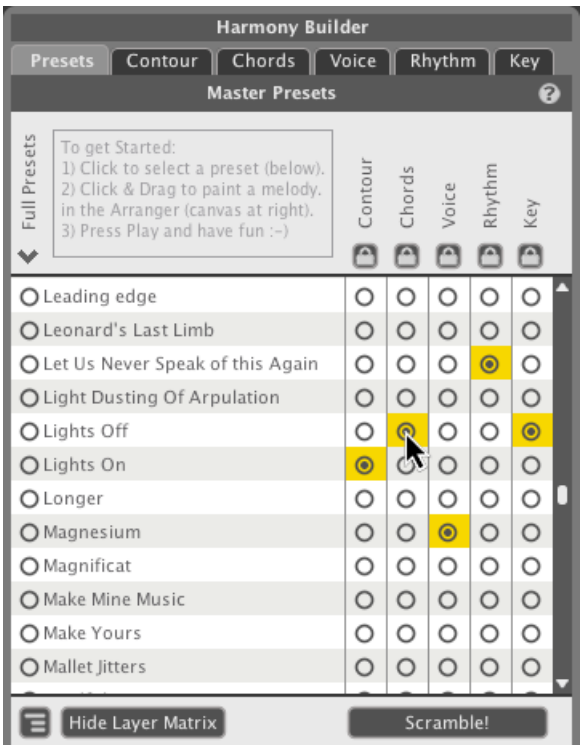
6.2 プリセットのランダマイズ

Show Layer Matrix ボタンをクリックし、5 列のボタンを表示します。これらは、マスタープリセットに探査と驚きの要素を追加します。デフォルトでは、レイヤーマトリックスは表示されています。切り替えを行うにはこのボタンをクリックします。



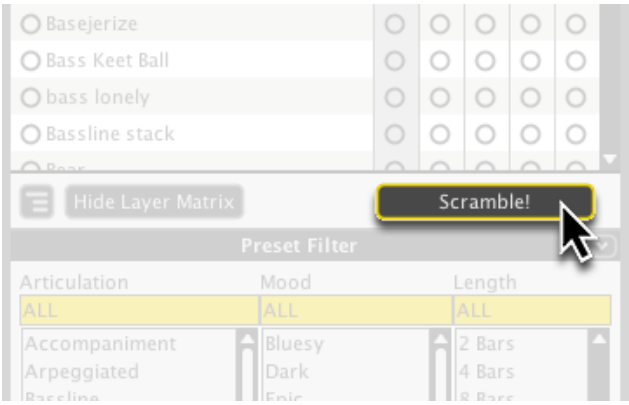
6.2.1 ミキシングとマッチング

*レイヤーマトリックス*のボタンの各列は、プリセットの一つのレイヤーを表しています。異なる行のボタンをクリックして、プリセットに含まれる様々な音楽的要素のミキシングとマッチングを行います。
たとえば、プリセット A のコード進行と、プリセット B のリズムを組み合わせると言った具合です。



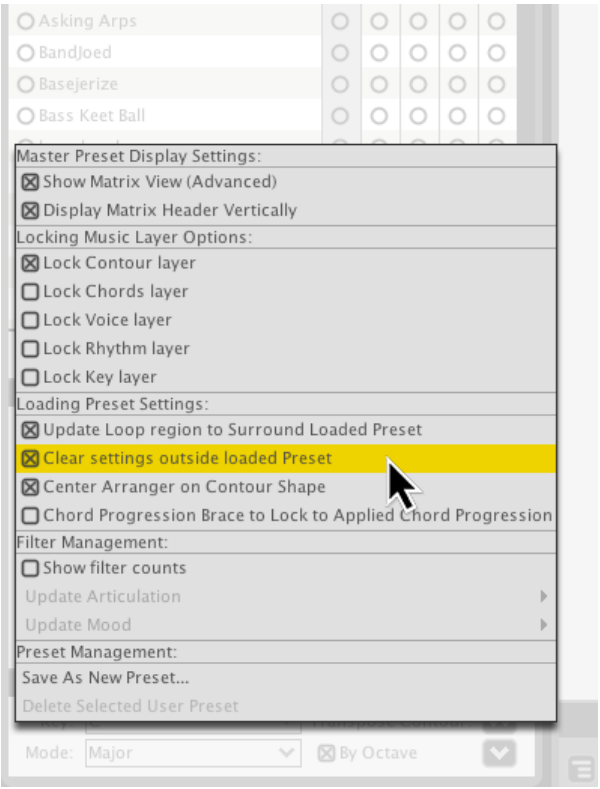
6.2.2 Sscramble！（スクランブル！）

Scramble! ボタンをクリックすると、マトリックスボタンをランダムに選択します。これにより、異なるプリセットの異なる資質を組み合わせることができます。



6.2.3 Option（オプション）

Option ボタンをクリックすると、より多くのカスタマイズ機能を備えたメニューを表示することができます。



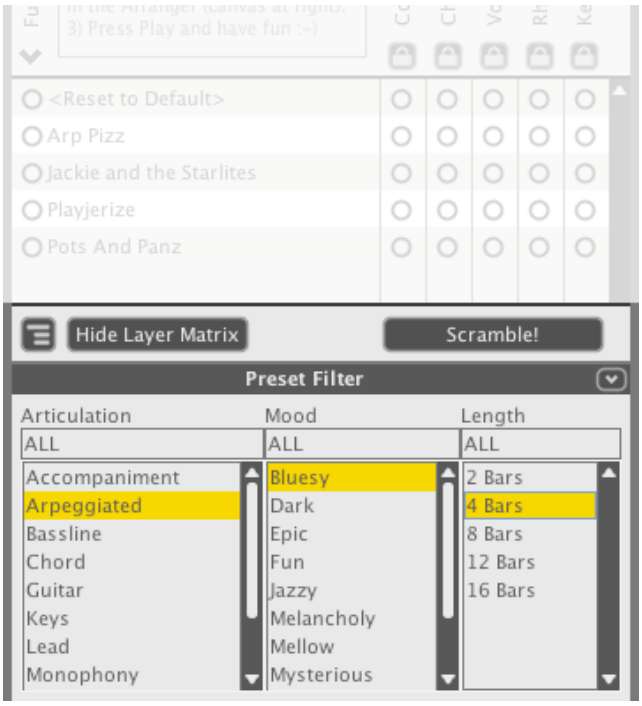
6.3 プリセットフィルター

プリセットリストには、数百のエントリが含まれてます。以下のプリセットフィルターを使用すると、示す結果を絞り込むことができます。各プリセットは適切にタグ付けされており、簡単にリストをナビゲートすることができます。

たとえば、次のような選択した場合：

* Arpeggiated
* Bluesy（ブルージー）
* 4-bars（4小節）

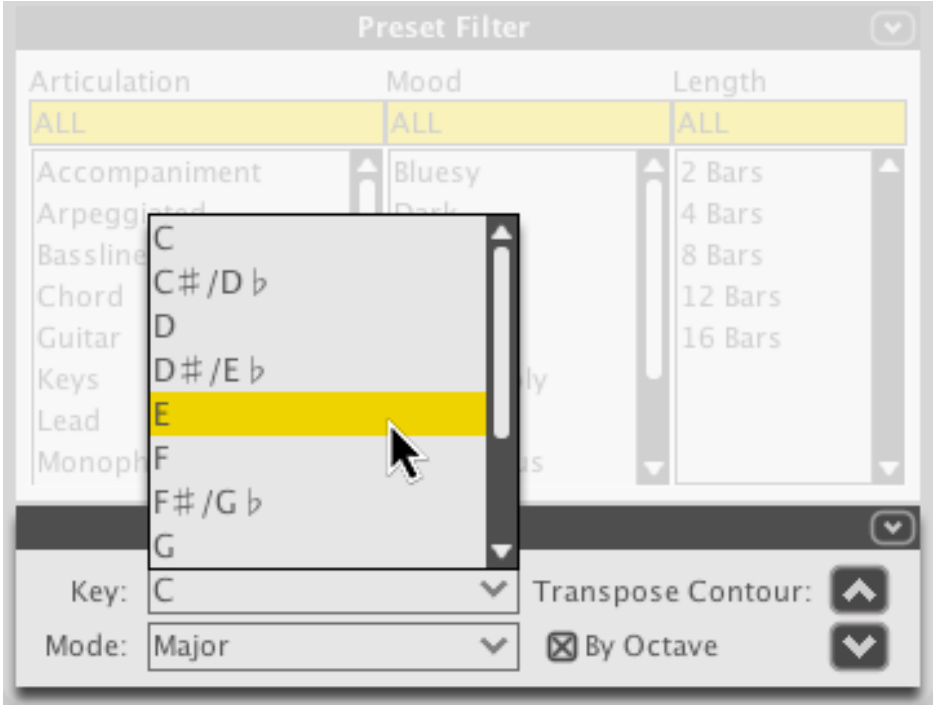
結果が、この条件に合わせて絞り込まれます。



6.4 トランスポーズ

Liquid Music でプリセットをロードした場合、それと組み合わせられているシンセサイザーやソフトウェア音源を認識する方法はありません。このため、ロードしたプリセットは、シンセサイザーの演奏可能範囲と一致しない場合があります。このような場合には、アレンジャーのノートをトランスポーズすることができます。

* **Key** および **Mode** のドロップダウンメニューをクリックし、いずれかに変更します。
* **Transpose Contour** の上下の矢印をクリックし、アレンジャー内のスケッチをオクターブ単位でシフトします。
* **By Octave** を選択解除し、小さい単位でスケッチを微調整します。



第7章

スケッチ

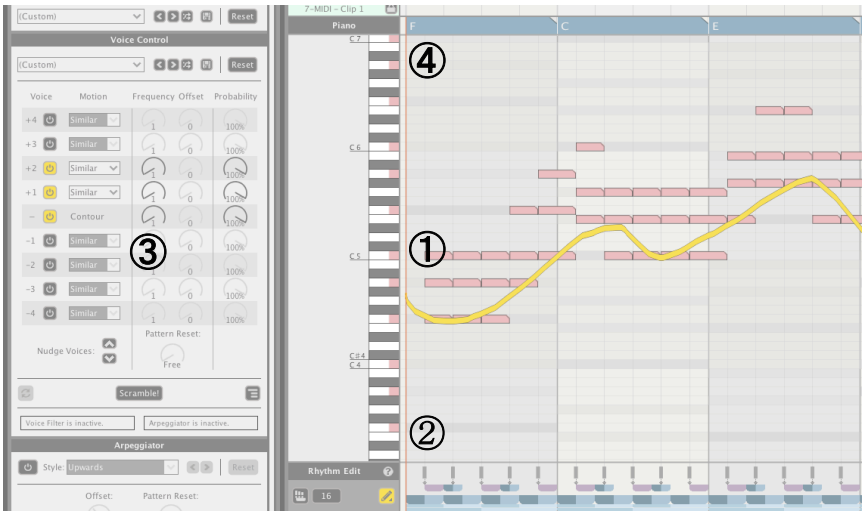
メロディーをスケッチする機能は、Liquid Music の礎石の一つです。私たちは、音楽の知識に関わらず、誰でも簡単にメロディーをスケッチできるようその設計に細心の注意を払って開発を行いました。一方、経験豊富なユーザーやミュージシャンには、斬新、直感的、爽快な方法による制作方法を提供します。

7.1 ノートの描画方法

7.1.1 基本的な概念

アレンジャーの表面を横切ってクリックアンドドラッグを行うと、描いた周りにノートが表示されます。しかし、これらのノートの配置基準は、多くの要因によって影響されます。例として以下の画像を使用します。

1. **Sketch**：ノートは、クリックアンドドラッグして描くものの周りに現れます
2. **Rhythm**（*92 ページ*を参照）：ノートは、下部のパターンのリズムポイントに沿って表れます。
3. **Voice Control**（*78 ページ*を参照）：一度に表示されるノートの数を操作します。黄色の電源ボタンは、ボイスが有効であることを示しています。さらに多くのノートを積みたい場合は、隣接する電源ボタンを使用して、別のボイスを有効化します）
4. **Chord Track**（*64 ページ*を参照）：アレンジャー内に配置されるノートは、常に上のトラック内のコードで設定されたガイドライン（グレー線）に従って配置されます。ガイドラインを変更したい場合は、上のトラック内のコードを変更します。



7.1.2 描いたスケッチの使用

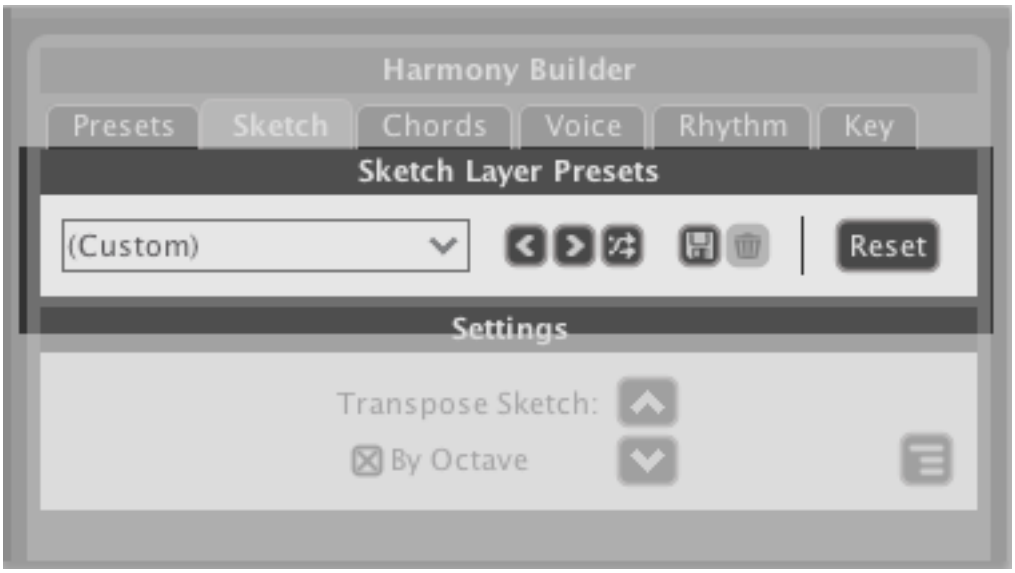
一度スケッチが描かれると、それは相互作用することができるオブジェクトとなります。

*スケッチしたラインを上下にクリックアンドドラッグしてトランスポーズを行えます。

7.2 レイヤー・プリセット

パネルのドロップダウンメニューをクリックし、明確に定義されたリストからプリセットスケッチとパターンを選択します。これらを使用すると、すぐにアレンジャー上にスケッチを取得することができます。

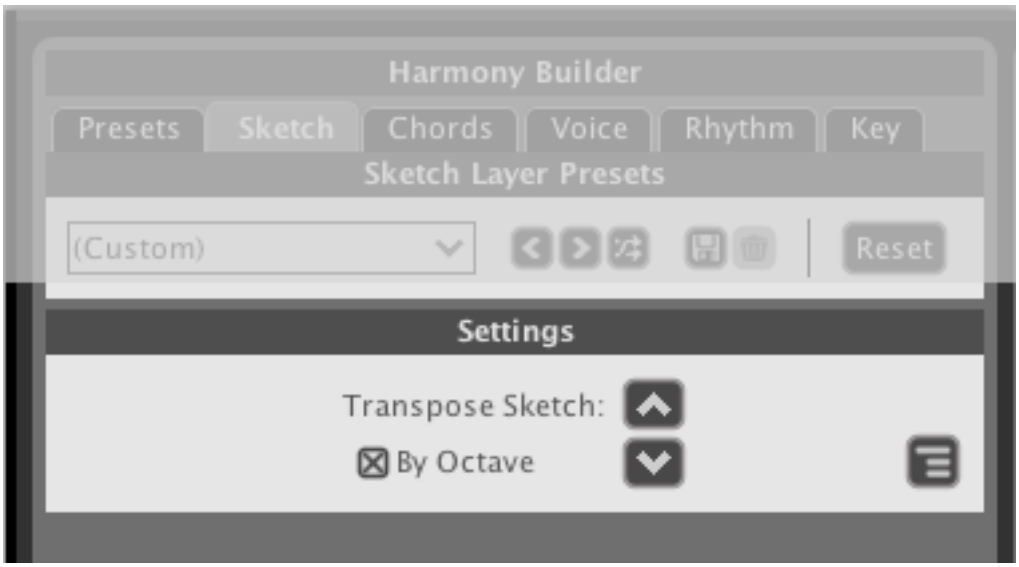
* **ドロップダウン・メニュー**：メニューを開き、ロードする項目を選択します。
* **矢印**：プリセットリスト内の項目をスクロールします。
* **Select a Random Preset**：ランダムにスケッチを選択します。
* **Save**：アレンジャーウィンドウ内の現在のスケッチを保存します。
  ウィンドウが現れスケッチに名前を付けることができます。
* **Reset**：パネル全体をデフォルト設定に復元します。



7.3 設定

メロディースケッチの形状は気に入っていながら、レンジが間違っているという現象がときどき起こります。たとえば、得られた結果の音があまりにも高音程であったり、またはあまりにも低音で、かろうじて聞こえる程度といった場合もあるでしょう。このような問題が起こった場合、描いたスケッチを 1 または 2 オクターブ上下に調整して問題を解決します。*(112 ページ)*

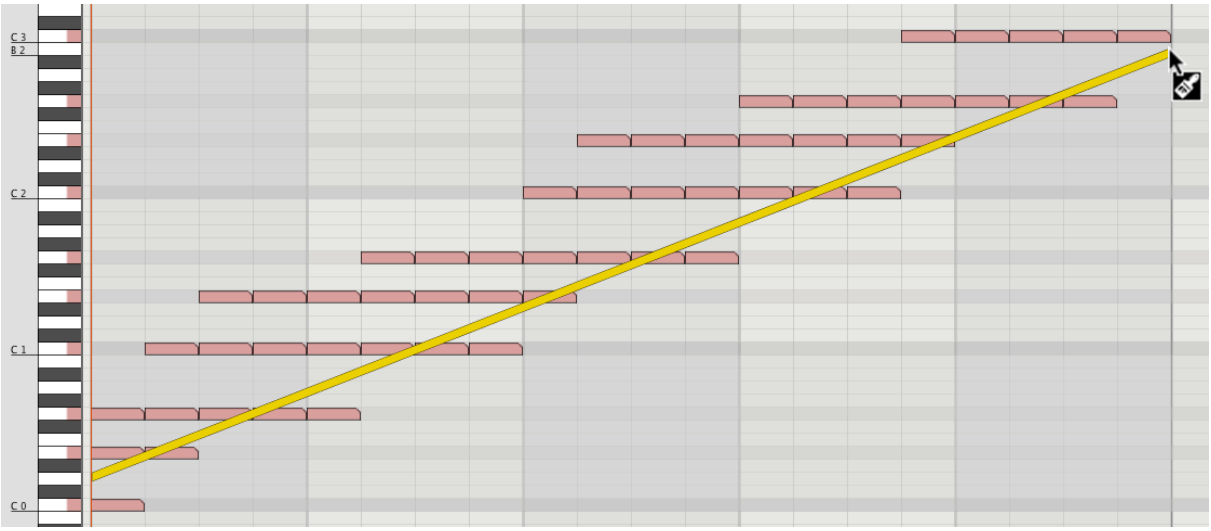
* **Transpose Contour**：これらの矢印ボタンを使用して、スケッチを1オクターブ上下にトランスポーズ（または移動）します。
* **By Octave**：このチェックボックスをオフにすると、細かくスケッチを微調整できます。これを行うと、得られたメロディーを変更することになるので、ご注意ください。



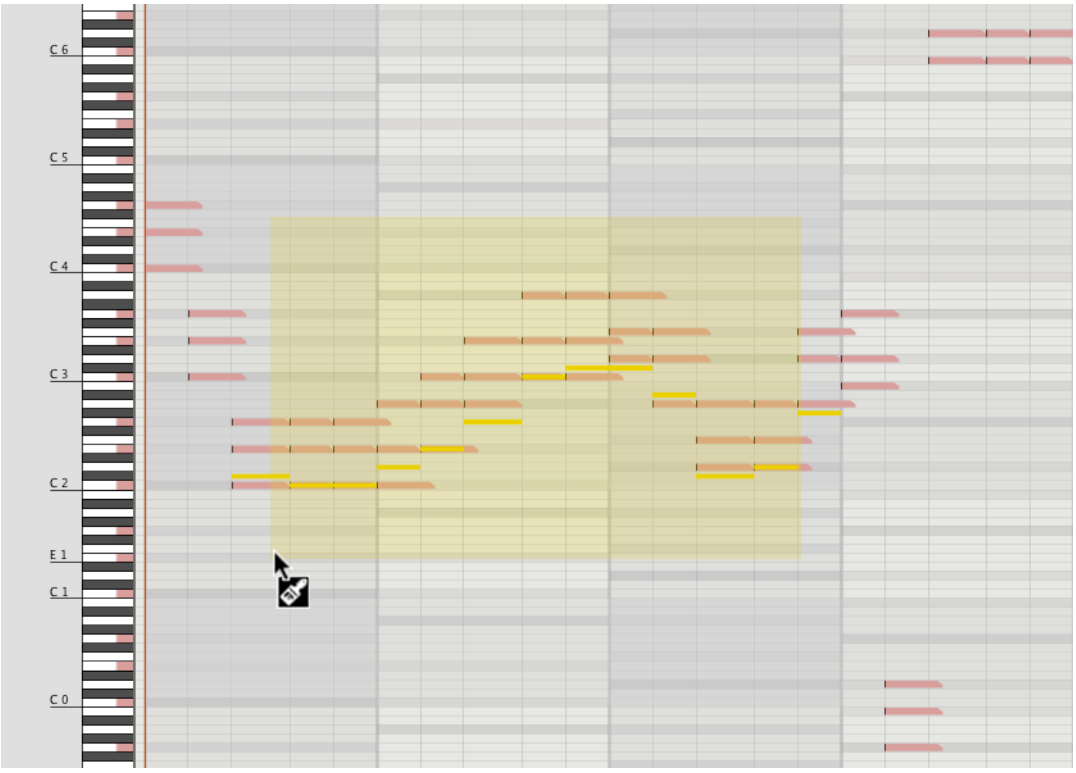
7.4 スケッチのヒント

ここでは、いくつかの役に立つ知識を解説します。

* [option]/[alt]キーを押したまま、直線を描くようにスケッチします。



* [shift] キーを押したままにすると、マーキー/選択ツールを切り替えます。



第8章

コード

Liquid Music では、リズムやフィルターのカット、またはシンセサイザーでエンベロープをシーケンスする同じ方法で、コード進行をシーケンスすることができます。私たちは、強力な機能で経験豊富なユーザーに満足してもらうと同時に、音楽制作の経験がない人にも甘くてカラフルな進行を構築するために役立つツールを数多く作成しました。

8.1 はじめに

音楽理論の学習は非常にやりがいのあることです。音楽と和声の学習は、オンラインでも多くの素晴らしい文献を見つけることができるでしょう。私たちは、彼らの貴重な視点から解説される、アプローチについても学習することをお勧めします。

Wave DNA のお気に入りは、以下のとおりです。

* *http://www.musictheory.net/*
* *http://tobyrush.com/theorypages/index.html*

音楽理論の研究をすると、より良いミュージシャンになることができるでしょう。では、「正式に教育を受けたミュージシャンとは？」と尋ねられると、私は次のことを挙げます。彼らは常に、すべてのルールとガイドよりも、自分の耳に従います。チャンスとは、「何かがあなたにとって素晴らしいものである場合、他の誰かにとっても素晴らしいものになるだろう」と考えます。「伝統的な理論のルールに従っていない、オリジナルのアイデアをスクラップしてしまうことは恥である」と考えます。

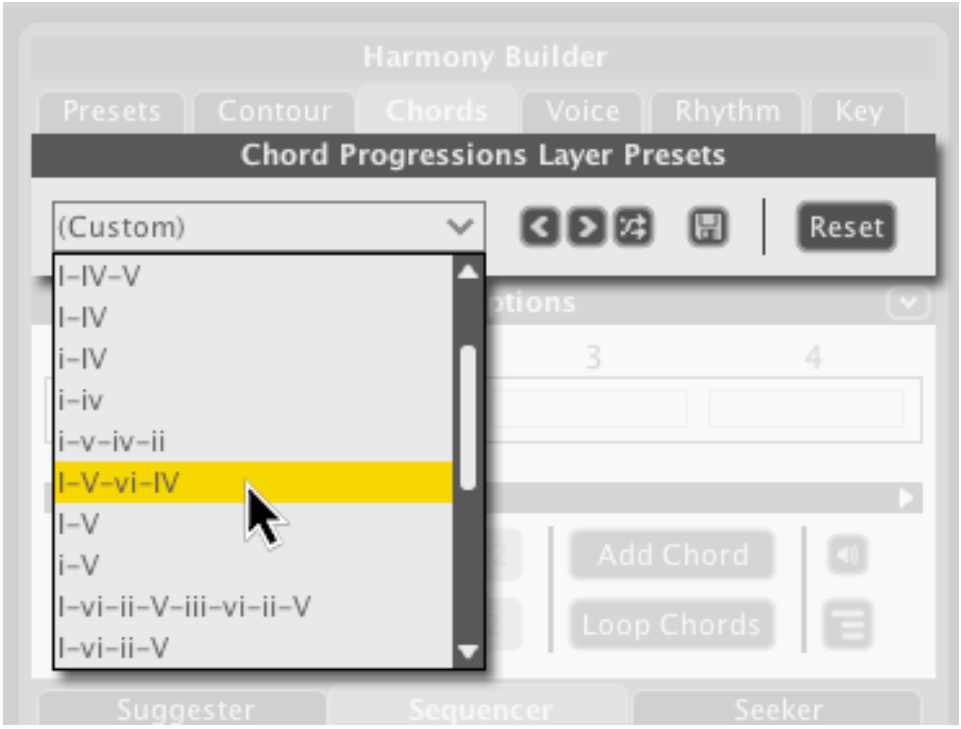
Liquid Music では、ハーモニーのルールを自動化しています。これらのルールに従うと、いくつかの素晴らしい結果を得られますが、あなただけが得ることができる唯一の結果である、という観点からはかけ離れていると言えます。その理由から私たちは「承認された音楽理論」以外のハーモニーの世界を放浪する自由を与えているのです。

音楽理論は、これまでの音楽を説明していますが、これからの音楽ではありません。だからこそルールを学び、それらを破壊してください。

8.2 コードレイヤープリセット

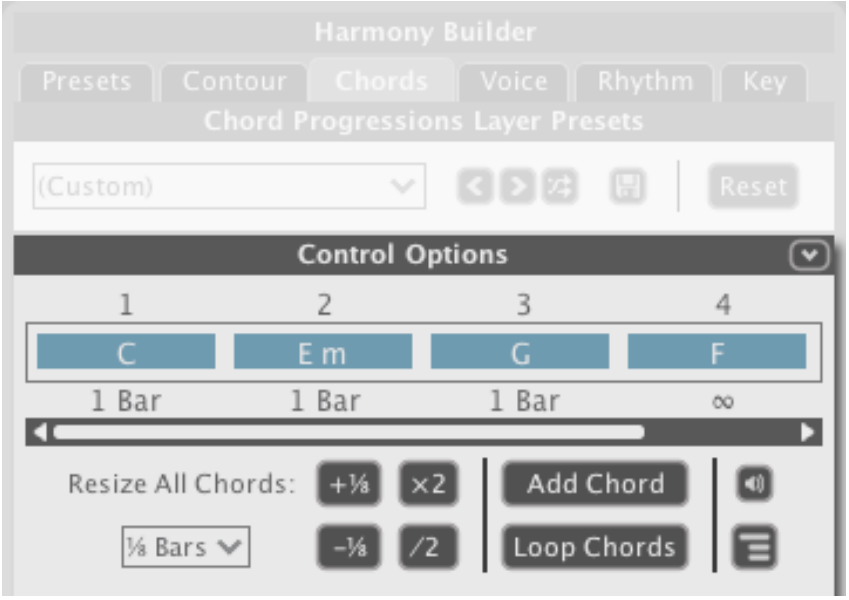
コードレイヤープリセットを使用すると、素早く全体のコード進行をロードすることができます。すべてのコードは、ローマ数字で記載されています。

* **矢印**：プリセットリスト内の項目をスクロールします
* **シャッフル**：プリセットリストからコード進行をランダムに選択します。
* **Save**：コードパネル全体の現在の設定を保存します。新しいウィンドウが現れ、プリセットタイトルを付けることができます。
* **Reset**：コードパネル全体をデフォルトに復元します。



8.3 コードについて

コードオーバービューパネルでは、アレンジャーでのコードの長さやポジショニングを調整できます。これは、コード変更の頻度やタイミングのバリエーションを追加するために最適です。

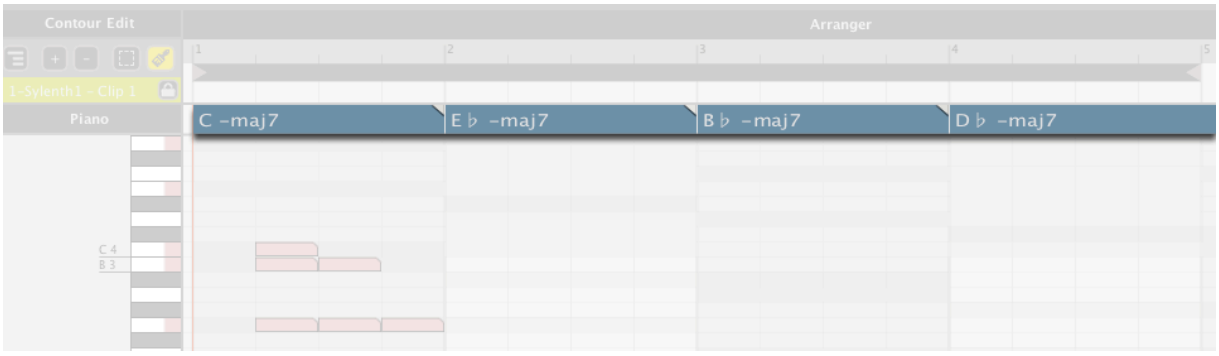


8.3.1 コード・トラック

コードの長さとポジショニングの編集は、直接コード・トラックに反映されます。コードパネルで作成したすべてのコード進行は、アレンジャー上部のコード・トラックの内容に通知します。コードトラックは、下部のアレンジャーに描画されるノートを決定します。コードのノートのみを通過させるフィルターと考えると分かりやすいかもしれません。

直接コードトラックに働きかけることができる方法があります。

1. コードをクリックし、選択します。
2. コードの角をクリックした後、左右にドラッグしてサイズ変更をします。
3. コードを右クリックしてドロップダウンメニューを開き、サイズ変更、コピー、またはコードの変更を行います。



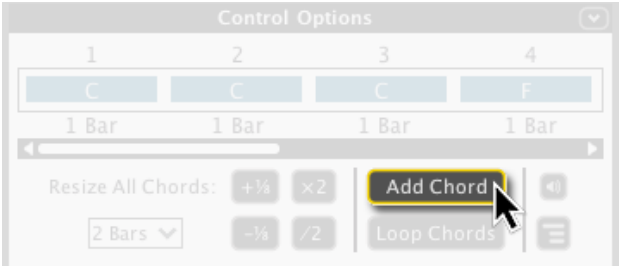
8.3.2 コードを追加する

コードオーバービュー・パネルを使用してコードを追加するには 2 つの方法があります。

4. 任意の空白のコードスロットをクリックしてコードを追加します。

4-1.コードオーバービューのデフォルト設定では、同時に 4 つのコードを表示します。 4 つのコードスロットすべてが有効で、ビュー内の空白コードスロットが存在しない場合、空白のコードスロットが見つかるまで**コードナビゲーター**を右へスクロールします。

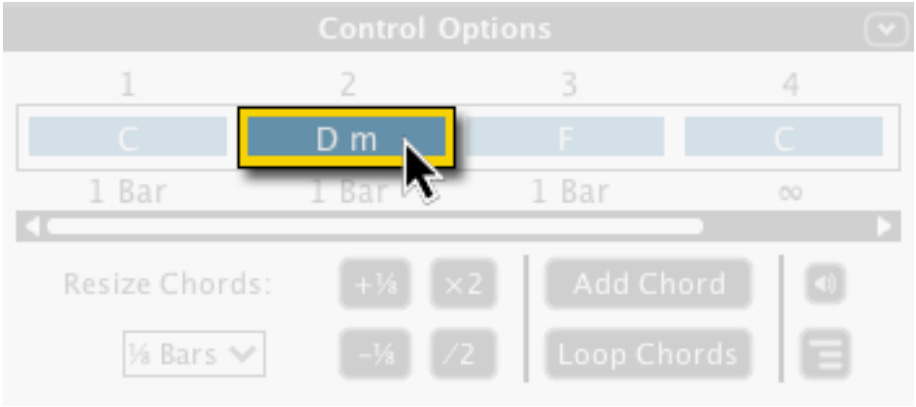
5. **Add Chord** ボタンをクリックします。コードオーバービューで何も選択していない場合にこのボタンを押すと、コード進行の最後にコードを追加します。(*110 ページ*を参照)。追加されるコードは、左隣のコードと同じになります。



5-2.コードオーバービューで選択している場合、コードを追加します。Add Chord を押すと、選択範囲の右側にコードを挿入します。追加されるコードは、選択したコードと同じになります。

8.3.3 コードを選択する

コードをクリックすると、選択することができます。これはサイズ変更を適用する場合に役立ちます。



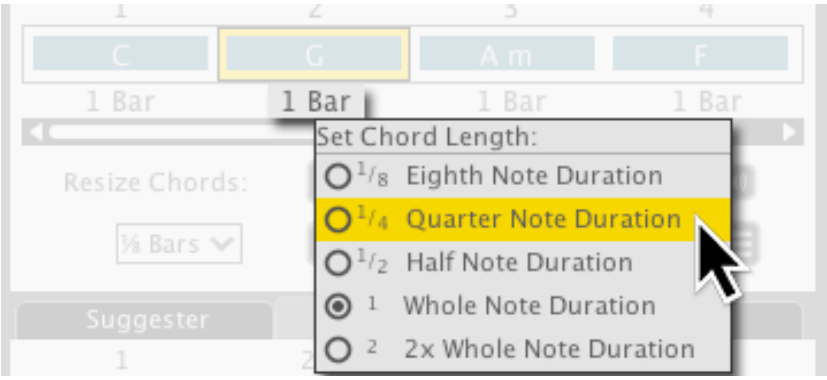
コードの選択解除を行うには:

＊[command]/[ctrl] を押したまま、コードをクリックします。

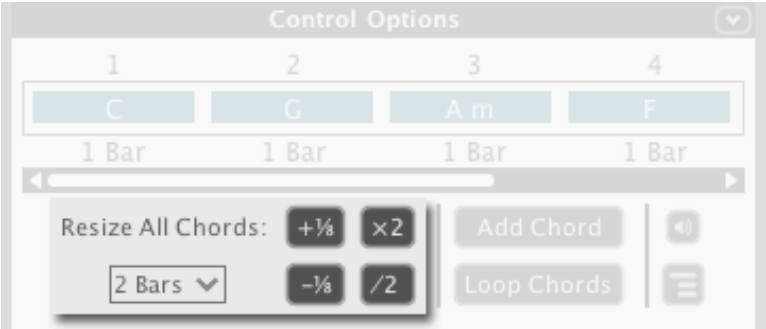
8.3.4 コードのサイズを変更する

コードのサイズ変更を行うには、いくつかの方法があります。

1. コード下のサイズボタンをクリックしてサイズ変更する。

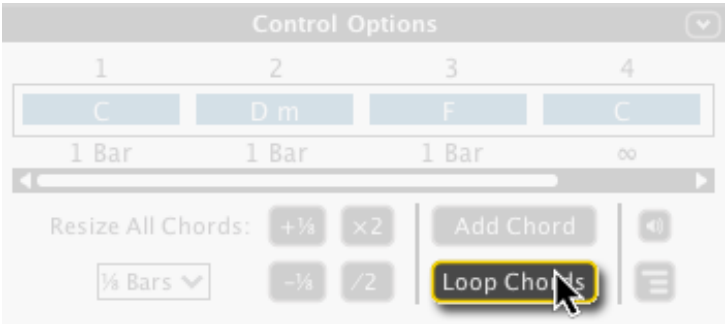


2. Resize Chords セクションのオプションを使用する。次のいずれかの操作が可能です。
   1.1/8 単位でコードのサイズを増減します。
   2.コードの長さを2倍または半分にします。
   3.これらのサイズ変更は、選択を行っている場合を除き、すべてのコードに適用されることに注意してください。



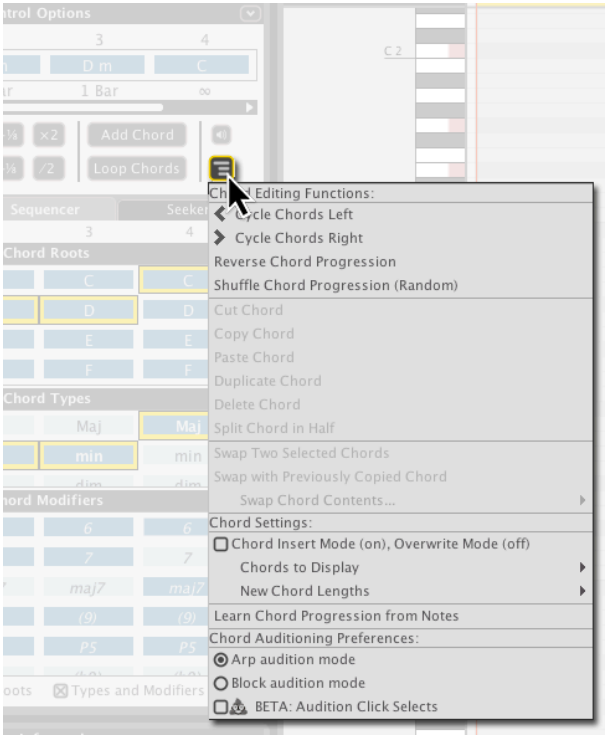
8.3.5 コードのループ

Loop Chords ボタンをクリックすると、コードオーバービューパネル内のコード周りのループ範囲を有効化します。これは、トラックのセクションを構築、変更する場合に役立ちます。



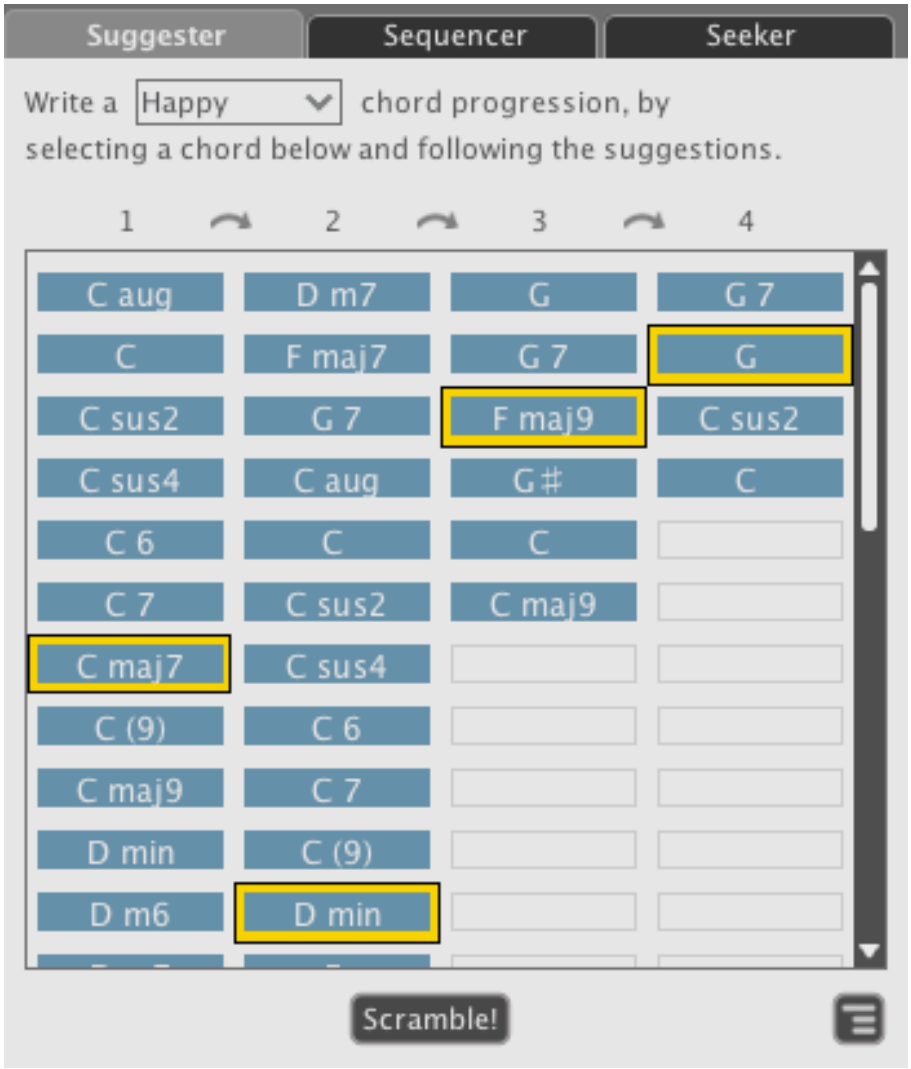
8.3.6 コードオーバービュー・オプション

コードオーバービューパネルでオプションボタンをクリックし、詳細な操作とカスタマイズを行います。



8.4 Suggester（サジェスト機能）

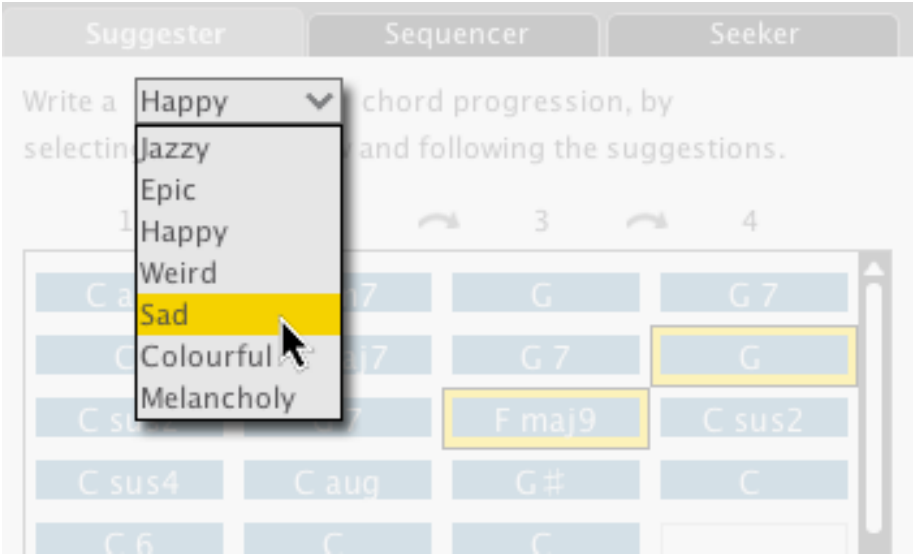
Suggester は、コード進行を考える際に次のコードを選ぶ手助けを行います。コード演奏時、あなたがフォローするためのパスをレイアウトします。素早くコード進行を作成したり、今まで自分が作ったことのない実験を行う場合に最適です。



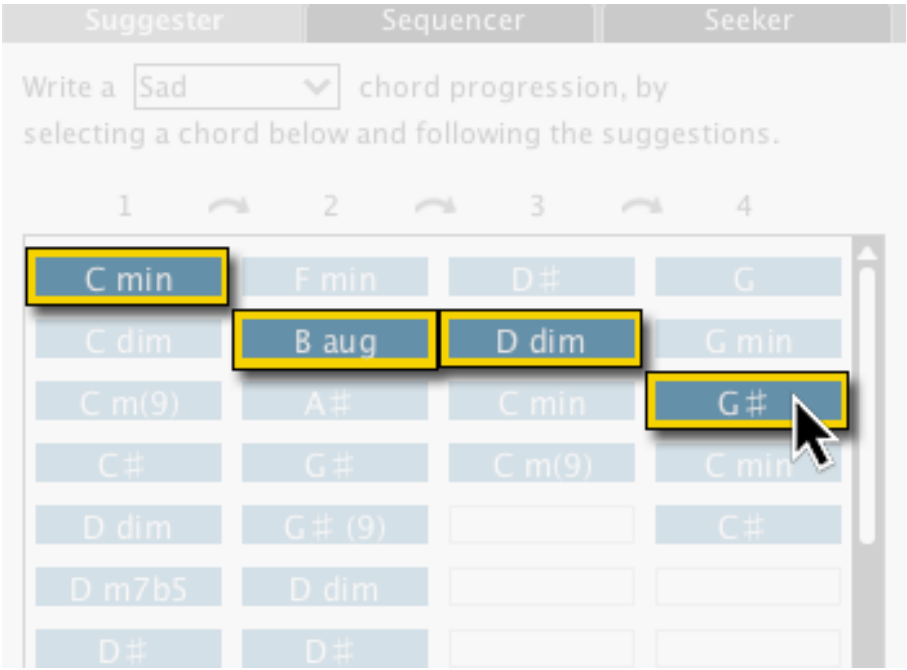
8.4.1 Suggester の使用方法

Suggester を使用してコード進行を構築するには、2 つのステップがあります。

1. ドロップダウンリストからムードを選択します。



2. 最初の列のコードをクリックして、2番目の列のコードを投入します。選択した各コードは隣接する右側の列内のコードに影響を与えます。

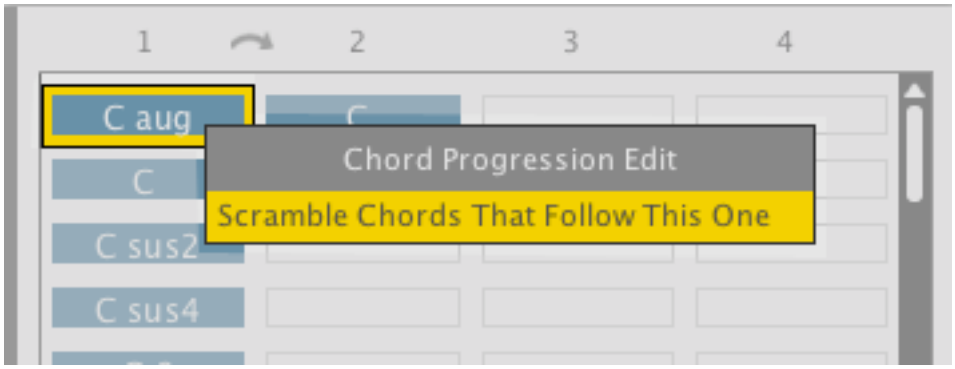


8.4.2 Suggester をスクランブルでランダマイズする

興奮と偶然の要素を追加するために、私たちは Suggester にスクランブル機能を追加しました。

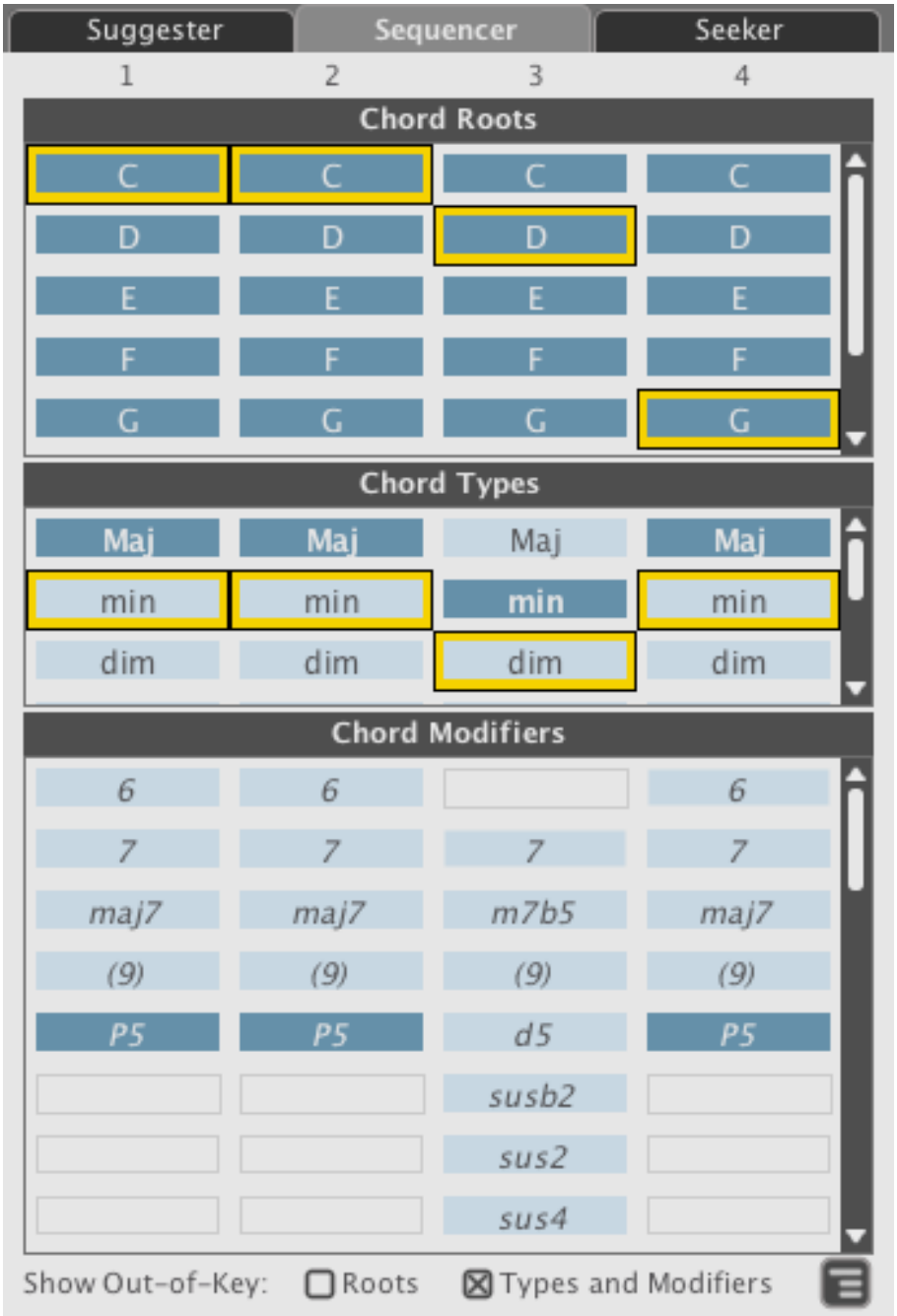
1. Scramble ボタンをクリックし、それぞれの列にランダムなコード選択を取得します。

2. コードを右クリックし Scramble Chords That Follow This one を選択すると、右隣以降の列にランダムな結果を取得します。



8.5 Sequencer（シーケンサー）

コード・シーケンサーを使用すると、あなたが探している正確なコード進行を作成できます。このパネルでは、一度に一つの部分のコードを構築することを可能にしながら、コードを総合的に操作することができます。それはあなたが既にあなたの頭の中に描いている進行をプログラムしたり、Suggester またはコード・プリセットを使用して得たものを編集したい場合に最適です。

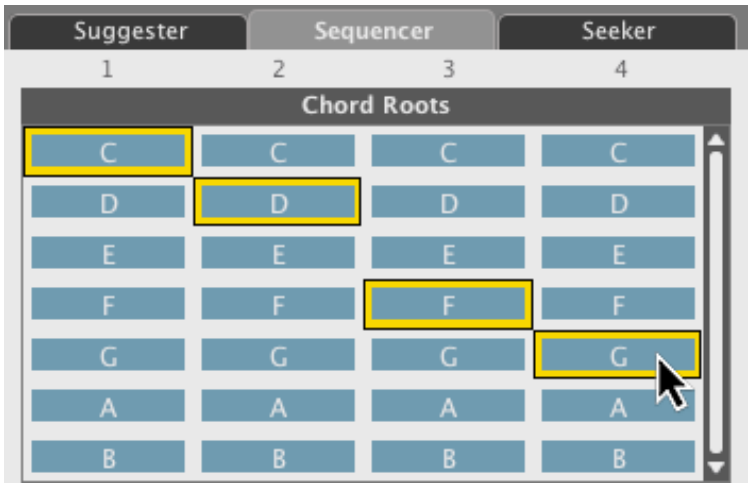


8.5.1 コードのルート

すべてのコードは、コードネームに由来する一つの特別な音を持っています。この音はルートと呼ばれます。そして、それはコードの名前の最初の文字となります。例えば、コード「Em^{7b5}」のルートは、「E」となります。

コードシーケンサーでは、選択したコードの最初の部分がルートになります。

＊コードルーツ・シーケンサーでセルをクリックし、選択します。



8.5.2 不適切なルート

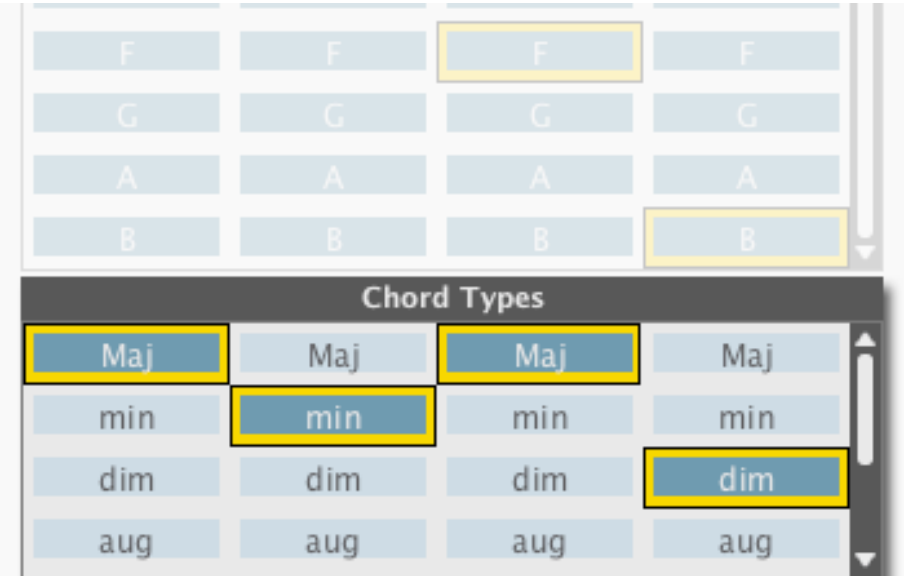
デフォルトでは、選択されたキーにあるノートのみがルートリストに表示されます。Out-of-Key Roots チェックボックスをクリックして、ルート・シーケンサー内の全 12 クロマティックトーンを表示します。不適切なキーは水色に着色されています。

8.5.3 コードタイプ

シーケンサーの 2 番目の部分はコードタイプ・シーケンサーです。トライアド（三和音）の種類としてこれらを参照します。トライアドの種類は、メジャー、マイナーなどコードの品質を定義します。Liquid Music では、トライアドの種類（またはコードタイプ）を以下のカテゴリーに分類します。

1. メジャートライアド
2. マイナートライアド
3. ディミニッシュトライアド
4. オーギュメントトライアド
5. サスペンドトライアド
6. スケール

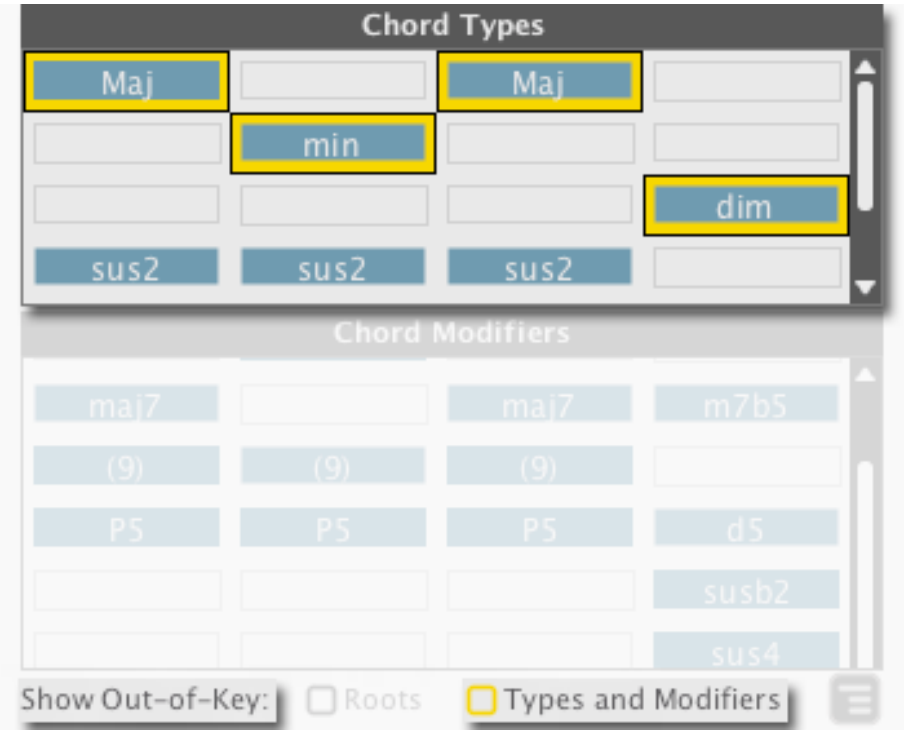
デフォルトでは、キーにあるコードタイプが選択されます。任意のコードタイプをクリックしてタイプを選択できます。また、不適切なコードタイプは水色で表示されます。



8.5.4 不適切なコードタイプ

デフォルトでは、コードタイプ・シーケンサーは不適切なコードタイプを表示します。これは、あなたにキーにあるすべてのコードを提示します。また、すべてのコードに同じコードタイプを選ぶと良いでしょう。この機能をぜひ試してみてください！

Show Out-of-Key の Types and Modifiers のチェックボックスでオン、オフを切り替えることができます。

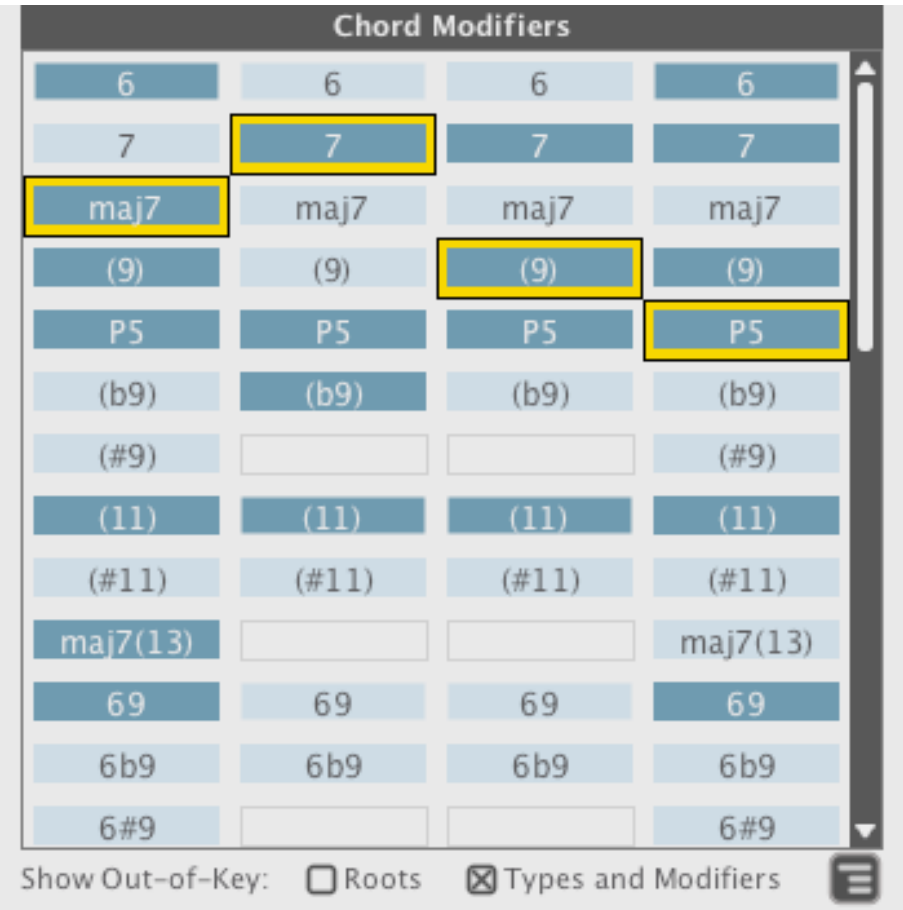


8.5.5 Chord Modifiers（コード修飾子）

ルートとタイプシーケンサーを使用してコードを組み立てたら、Chord Modifiers を使用して、それらのコードに興味深い緊張や色を追加することができます。（*110 ページ*を参照）。これは、あなたが使用しているコードにさらにノートを追加するための素晴らしい方法です。

ルートやタイプシーケンサーと同じように、キーに合う修飾子が濃い青色に着色されます。

セルをクリックし、あなたのコードに追加します。列ごとに 1 つのみのセルを追加できることに注意してください。



第9章

ボイス

Voice タブには、クールで謎めいた名前のものがあるしれません。しかし、それは Liquid Music における多くの一般的な事柄において非常に便利なものと言えます。以下は Voice パネルでできることのいくつかの例です。

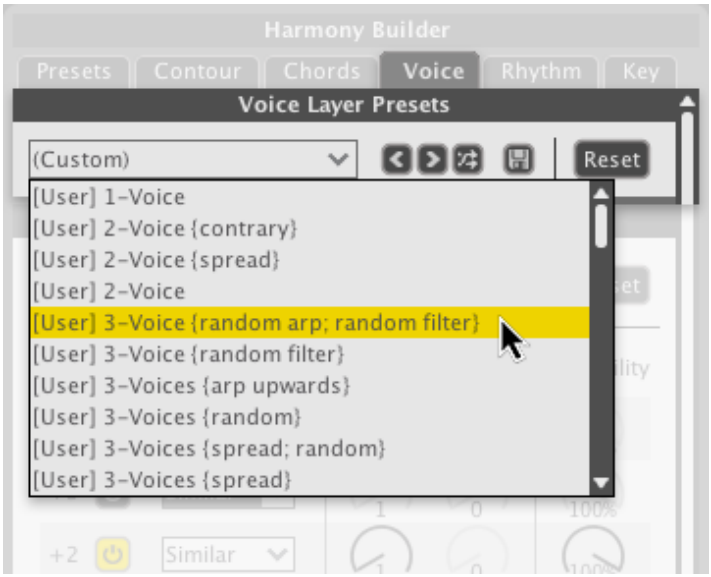
1. コードで同時に使用するノートの数を設定する。
2. アルペジエーターのサイズとスタイルを設定する。
3. リズミカル・ロケーションに基づいてアレンジャー外のノートをフィルタリングする。
4. アルペジオパターンにコードスタブを追加する。

次のセクションでは、より詳細に Voice タブ内の各パネルについて説明します。

9.1 ボイスレイヤープリセット

Voice layer Presets を使用すると、設定を素早く Voice タブにロードできます。

* ドロップダウンメニュー：プリセットが含まれています。クリックしてプリセットをロードします。
* 矢印：リスト内のプリセットを順に切り替えます。
* Scramble: レイヤープリセットリストからプリセットをランダムに選択します。
* Save: Voice タブの現在の設定をレイヤープリセットとして保存します。保存する前に、プリセットタイトルをつけるためのウィンドウが表示されます。
* Reset: 全体のタブをデフォルト値に復元します。

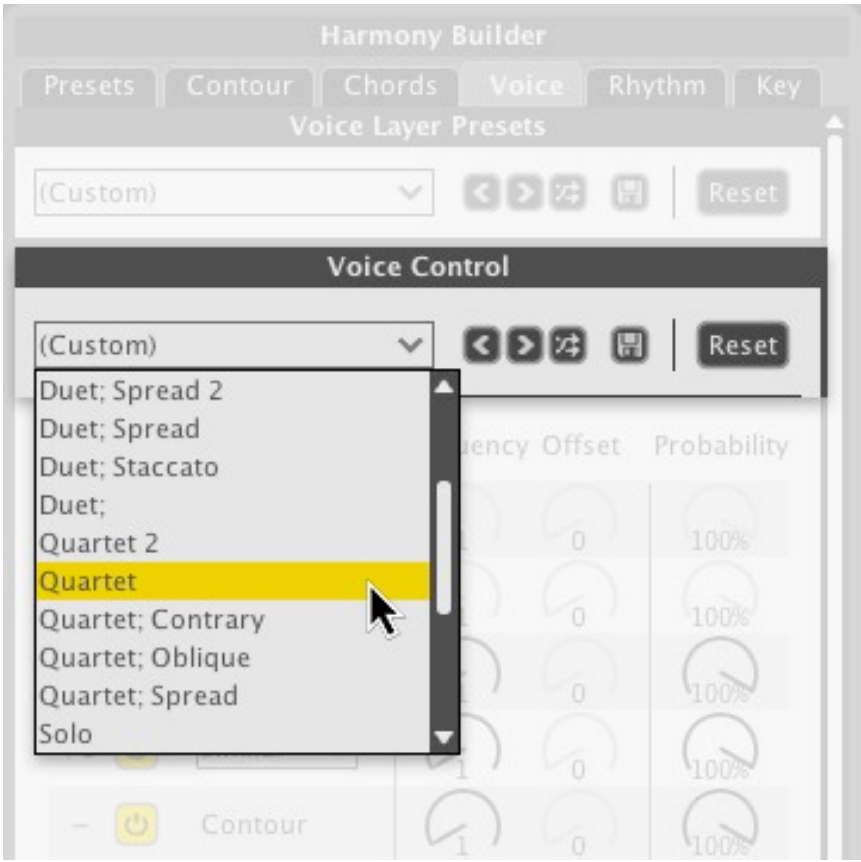


9.2 ボイスコントロール

Voice Control パネルの設定では、アレンジャーからのボイスを追加または削除したり、メロディーをスケッチしたときのボイスの動作を変更したり、または、ボイスが最初に演奏する場所の乱数を適用したりします。

9.2.1 プリセット

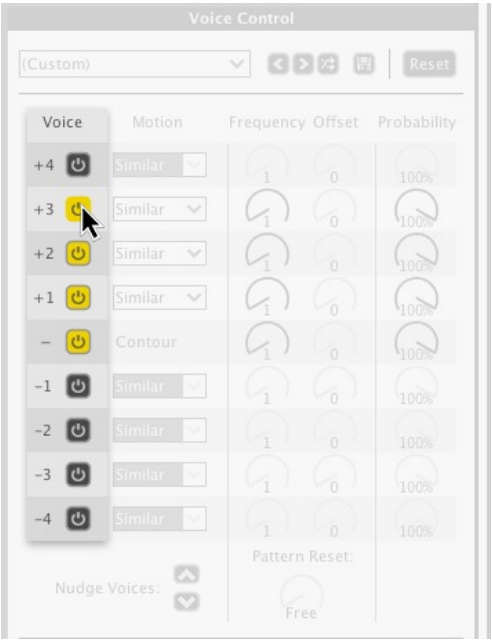
Voice Control パネルは、アルペジエーターやフィルターパターンを維持しながらも、ボイシング設定を交換するのに役立つ独自のプリセットセットを持っています。ここでの操作は、ボイスレイヤープリセットに見られるものと同じになります。



9.2.2 Voice（ボイス）

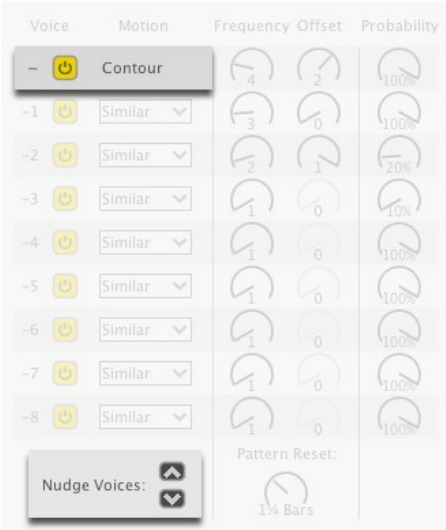
メロディーをスケッチするときに、一度にアレンジャーに表示されるノート数を、Voice Control パネルの Voice ボタンを使用して決定します。「-」で示される中心のボイスは、あなたが描くスケッチに最も密接なものとなります。他のボイスは中心のボイスの上または下に発生するものと考えてください。

＊電源ボタンをクリックしてボイスを有効化します。



9.2.3 ボイスの移動

上下に更なるノートを許容するために、Nudge Voices ボタンをクリックして中心のボイスを移動することができます。以下の例では、中心のボイスは、その下に 8 ボイスを表示するために、一番上に調整されています。



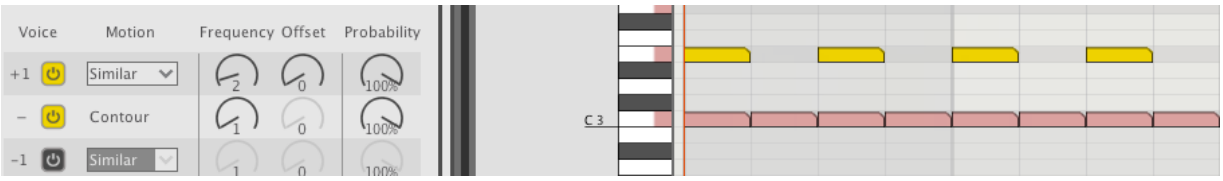
9.2.4 Motion（モーション）

複数のボイスを有効化した場合、1 つまたは複数のボイスの動きを変更することにより、より音楽的な結果を得ることができます。たとえば、スケッチ時に反対方向に移動する 1 つのボイスを持つことができます。または他のボイスが移動しているときでも、1つのボイスに同じノートを演奏させることができます。選択できるオプションは以下のとおりです。

1. Similar：スケッチと同期してボイスを移動します。
2. Contrary：ボイスはスケッチと反対方向に移動します。たとえば、上方向に描いた場合、ボイスは下方向へ移動します。
3. Oblique：スケッチ方法に関係なく、ボイスが直線に留まります。この設定では、常にトラックのコード内のノートを演奏します。

9.2.5 フリケンシー／オフセット／パターン・リセット

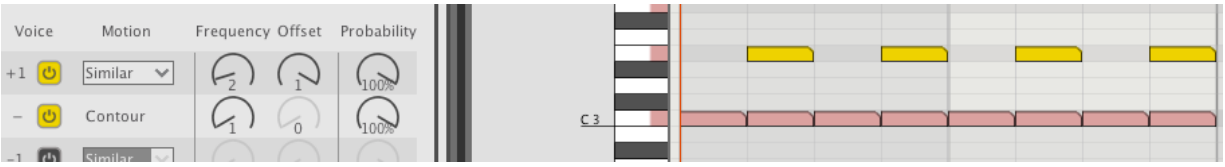
Frequency ノブは、ボイスがどれくらいの頻度でアレンジャー上に現れるかを設定します。例を見てみましょう。



Frequency を 2 に設定した場合、ハイライトされたノートが、毎回 2 番目のノートに発生することが分かります。

* Frequency ノブを上下にドラッグして値を変更できます。

Offset ノブは、Frequency 値を大きくした場合に有効になります。これは、関連するボイスの開始点を移動します。Frequency と Offset の両方のノブを試して、面白く刺激的な効果を見つけてください。例を見てみましょう。



ハイライト表示されたノートは、1 ノート分シフトされていることに注目してください。

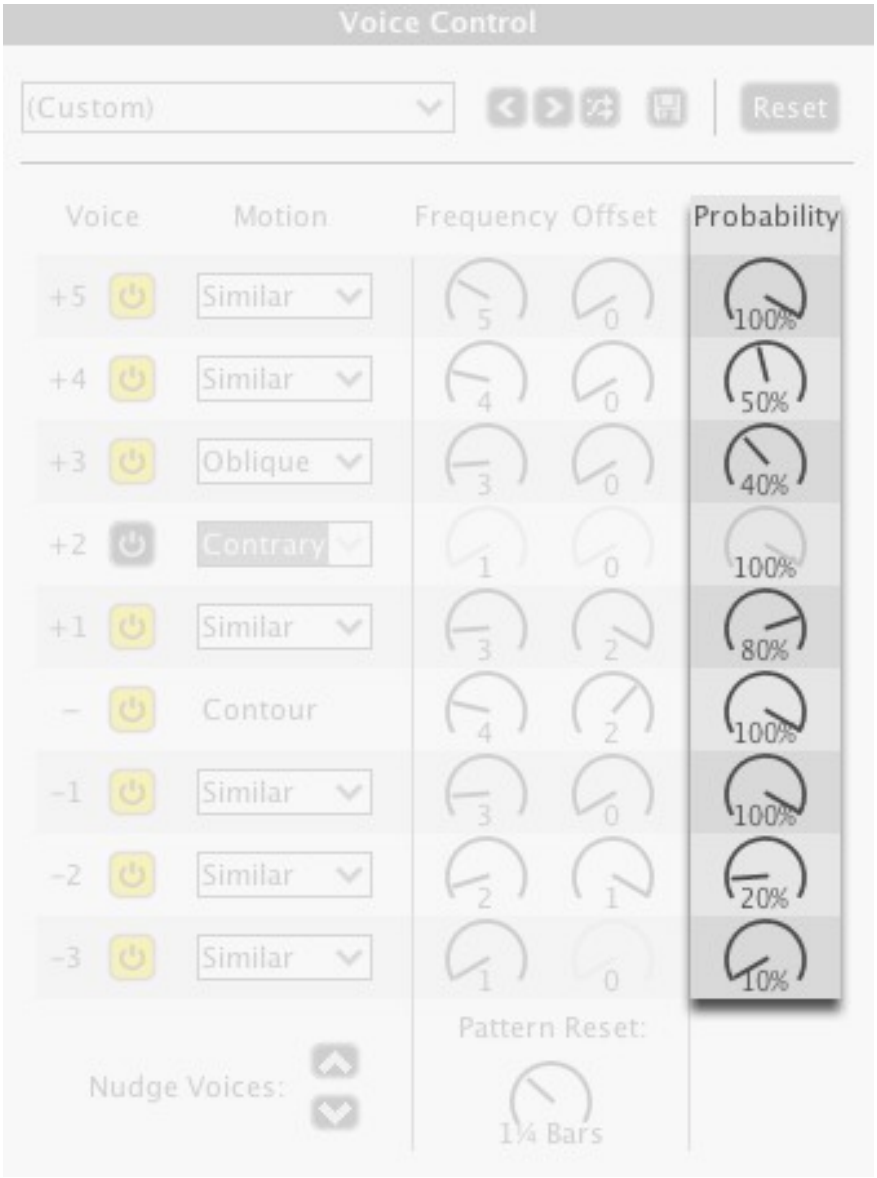
* Offset ノブを上下にドラッグして値を変更します。

Pattern Reset ノブは上部ノブの Frequency カウントを再開します。Frequency と Offset を設定した後、Pattern Reset を変更してみて、作成できるバリエーションの種類を確認してみてください。

9.2.6 Probability（確率）

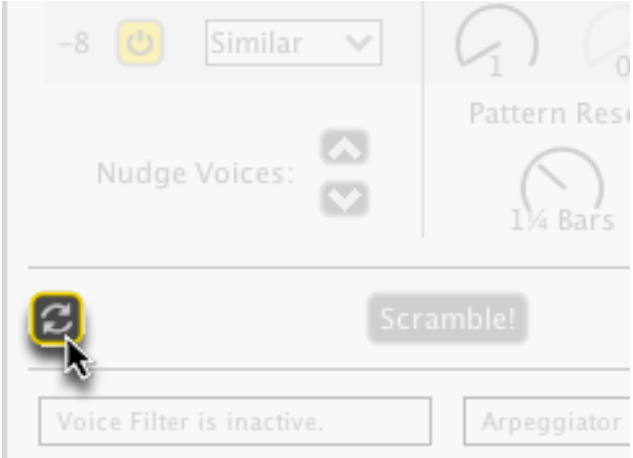
これらのノブは、対応するボイスでのノート発生率を減らします。アレンジメントをランダム、または規則正しく間引く際に使用することができます。間引くボイスを選ぶと、Liquid Music はランダムにノートを削除します。

＊ 値を変更するにはつまみを上下にクリック＆ドラッグします。



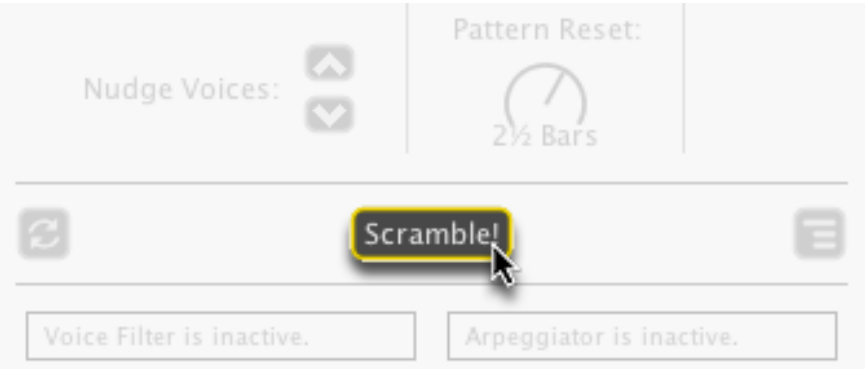
9.2.7 設定の再適用

Probability ノブのようなランダム要素のパラメーターは、再適用ボタンを使用して、アレンジャーのノートに再適用することができます。



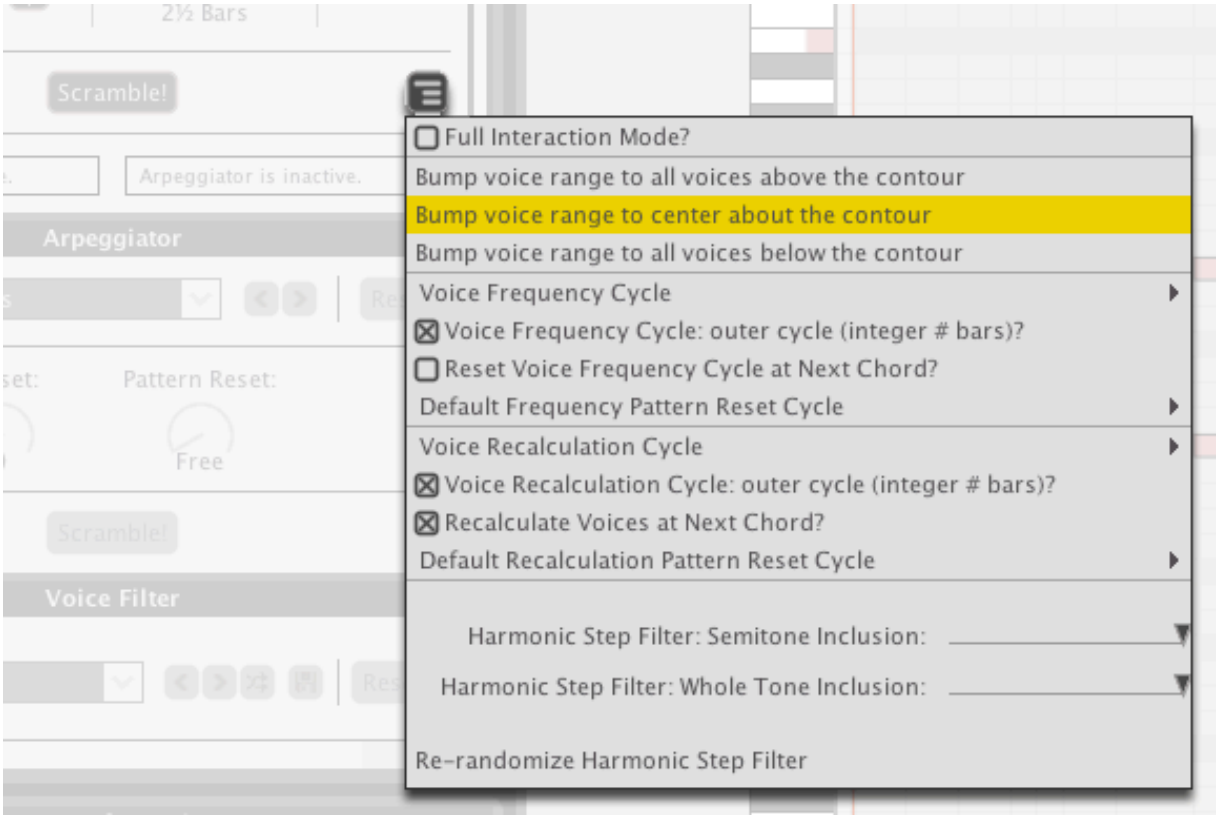
9.2.8 スクランブル！

Scramble! ボタンをクリックして、全体のボイスコントロールパネルをランダム化することができます。異なる設定を試すことができ、パネルの機能と効果を体感できる素晴らしい方法と言えるでしょう。



9.2.9 ボイスコントロール・オプション

オプション・ボタンをクリックすると、いくつかのコントロールと共にメニューを表示します。

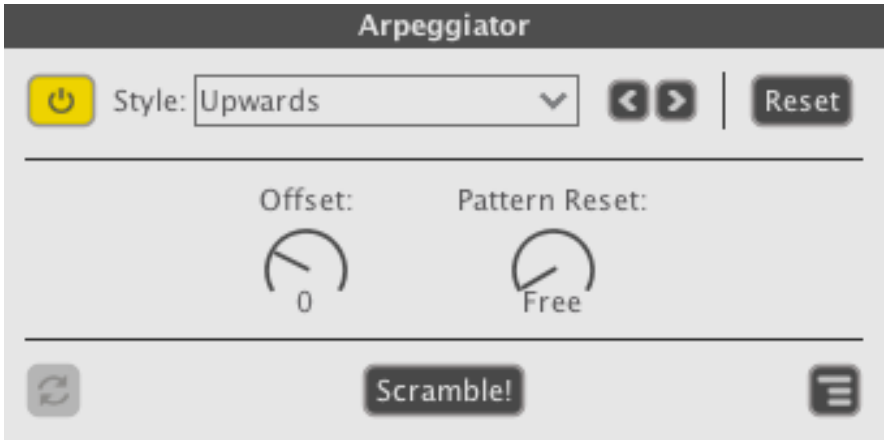


9.2.10 ボイスフィルターと、アルペジエーターアクティブ・インジケーター

アルペジエーターやボイスフィルターを有効にすると、ボイスコントロールパネルの特定のコントロールが無効となり、アレンジャー内のノートの配置に影響します。このため、ボイスコントロールパネルの下部にはインジケーターを備えています。

9.3 Arpeggiator（アルペジエーター）

アルペジエーターは、コードを構成するすべてのノートを、同時に一つずつメロディカルに再生します。これはコードノートに基づいてメロディーを作成したり、またはシンセサイザーで伴奏を作成したりするのに最適です。



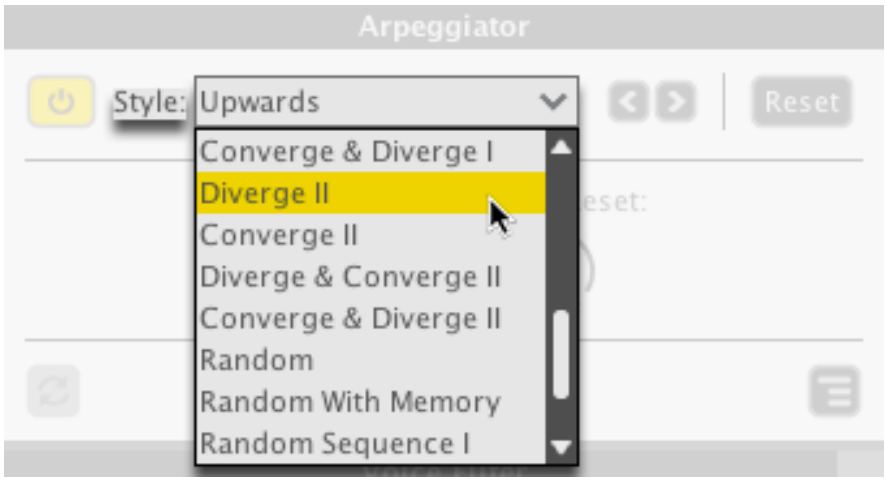
9.3.1 アルペジエーターを有効にする

アルペジエーターを有効にするには、下図のボタンをクリックします。

9.3.2 アルペジエーター・スタイル

アルペジエーターには、多くの組み込まれたパターンがあります。

* ドロップダウンメニューをクリックしてリストを表示します。私たちは、それらすべてをテストするお勧めします！
* 矢印ボタンをクリックすると、ドロップダウンメニュー内の項目を順番に試すことができます。



9.3.3 アルペジエーターをリセットする

Reset ボタンを押すと、アルペジエーターをデフォルト設定に戻すことができます。

9.3.4 オフセット／パターン・リセット

* オフセット値を変更すると、パターン内の異なるスポットからアルペジエーターのパターンが開始されます。
* Pattern Reset ノブを使用すると、指定された長さの後にアルペジエーターのパターンを再起動します。

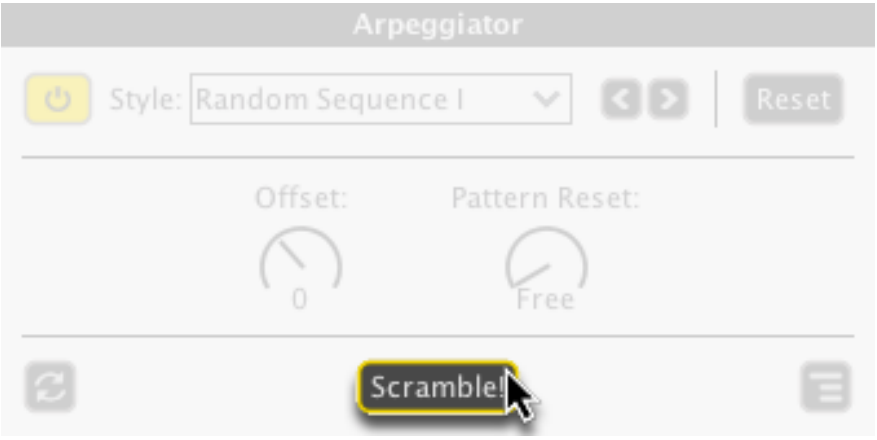
9.3.5 設定の再適用

アルペジエータースタイルリスト内のパターンのいくつかはランダムな要素を含んでいます。これらのパターンで新しい結果を得るためには、再適用ボタンをクリックします。

再適用ボタンがグレー表示されている場合は、選択したアルペジエーターパターンにはランダムな要素が存在しないということを意味しています。

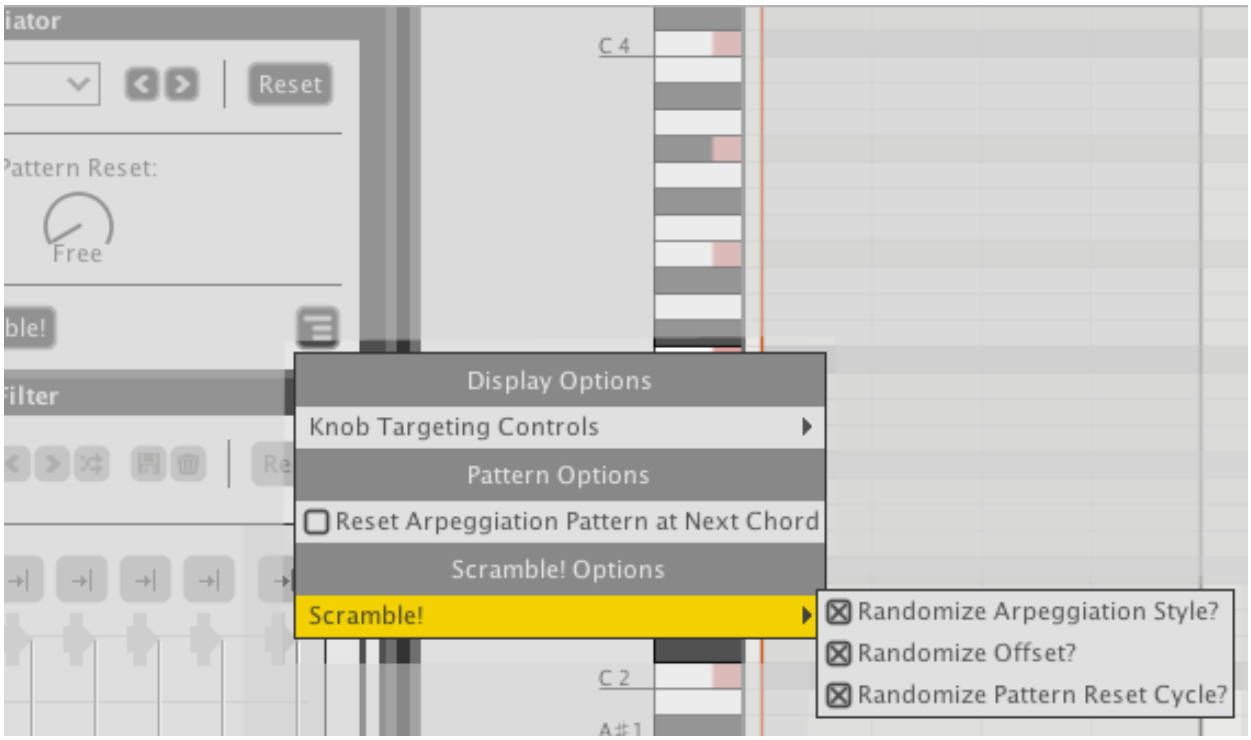
9.3.6 スクランブル！

Scramble! ボタンをクリックすると、アルペジエーターパネル全体をランダマイズします。



9.3.7 アルペジエーター・オプション

アルペジエーターパネルでオプションボタンをクリックし、いくつかの微調整機能をチェックしてみましょう。パターンリセット動作のためのより詳細なコントロールが含まれています。ぜひ試してみてください！



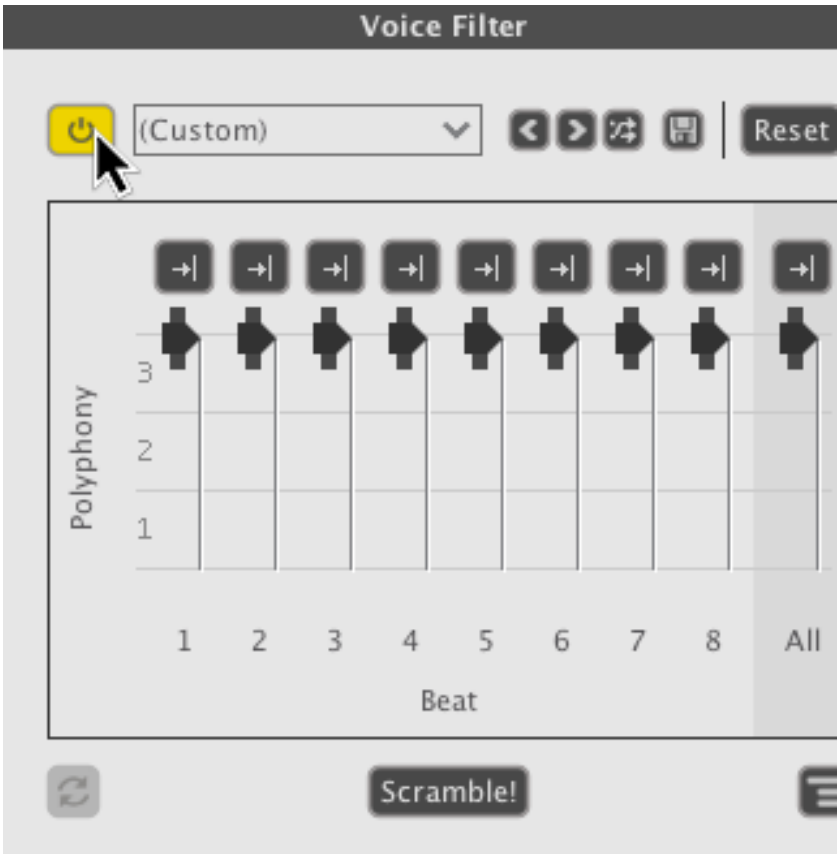
9.4 Voice Filter（ボイスフィルター）

ボイスフィルターの機能は 2 つあります。

1. ボイスフィルターは、アレンジャー内でのボイスの同時発生量を減少させます。作業中のプロジェクトで非常に密集していると感じた場合には、全体のサウンドを間引くことができます。
2. アルペジエーターと組み合わせている場合、ボイスフィルターは異なった動作をします。アルペジエーターのパターンにノートを追加し、コードスタブとシンコペーション効果を作成します。

このセクションでは、その両方のモードについて説明します。

＊電源ボタンをクリックすると、ボイスフィルターを有効化します。



9.4.1 ボイスフィルター・プリセット

プリセットを使用すると、素早く作業を行うことができます。

* ドロップダウンメニュー：プリセットが含まれています。クリックしてプリセットをロードします。
* 矢印：リスト内のプリセットを順番に呼び出します。
* Scramble：リスト内のプリセットをランダムに選択します。
* Save: ボイスフィルター内の現在の設定を新しいプリセットとして保存します。プリセットの名前をつけるための新しいウィンドウが現れます。
* Reset：ボイスフィルターパネルをデフォルト設定に復元します。

9.4.2 ポリフォニー・ボタン

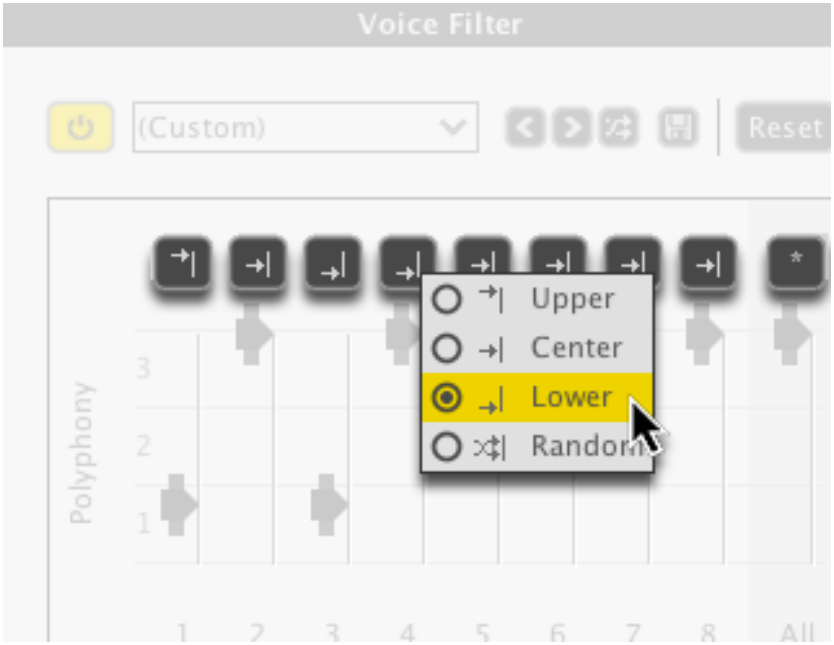
（アルペジエーターが無効の場合）

ポリフォニーボタンは、フェーダーを下げるときにとどまるノートを決定します。

たとえば、ボタンが「Upper」に設定されている場合、フェーダーの値を小さくすると、ノートの上層のノートが残ります。一方ボタンが「Lower」に設定されている場合には、下層のノートが残ります。

（アルペジエーターが有効の場合）

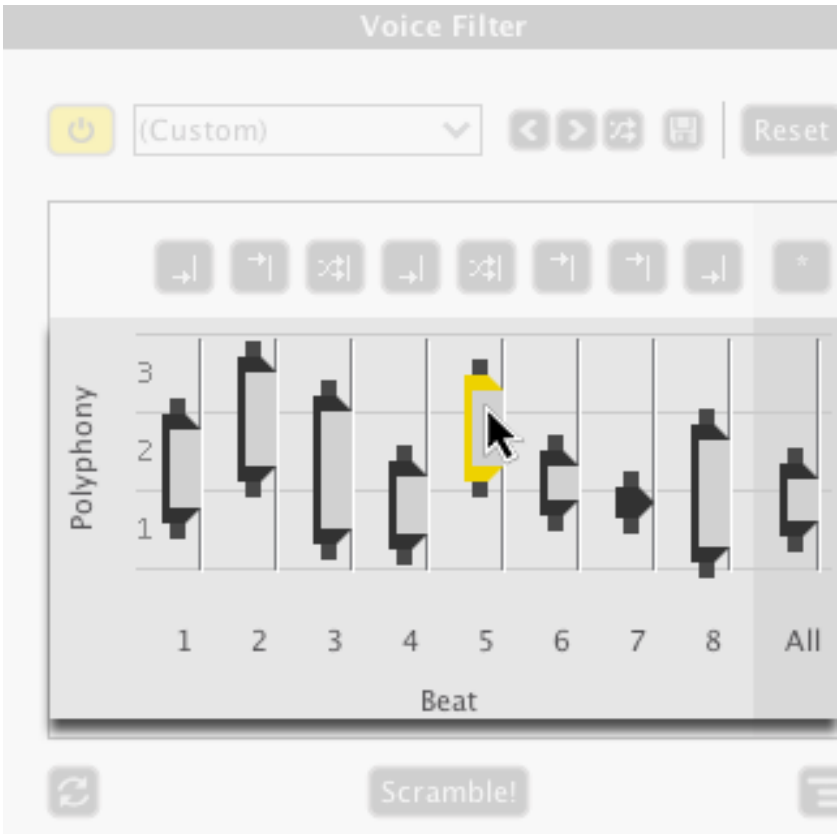
ポリフォニーボタンは、追加されたノートが現れる場所を決定します。「Upper」は、ノートがアルペジエーターパターンの上に現れることを示し、一方「Lower」では、ノートはアルペジエーターパターンの下に現れることを示しています。これは、アルペジエーターパターン内でシンコペーションのコードショットを作成するための素晴らしい方法です。



9.4.3 ポリフォニー・スライダー

ポリフォニー・スライダーをクリックアンドドラッグし、リズムの位置に基づいてアレンジャーにノートを追加するか、または減らします。

* スライダーをクリックアンドドラッグして値を変更します。
* スライダーの外側のハンドルをクリックアンドドラッグすると、スライダーの拡大を行えます。拡大されたスライダーは、その範囲内でランダムな値を作成します。



9.4.4 ボイスフィルターの再適用

（上の画像のように）スライダーを拡大した場合は、再適用ボタンをクリックし、拡大領域内の新しい値を選択します。

第10章

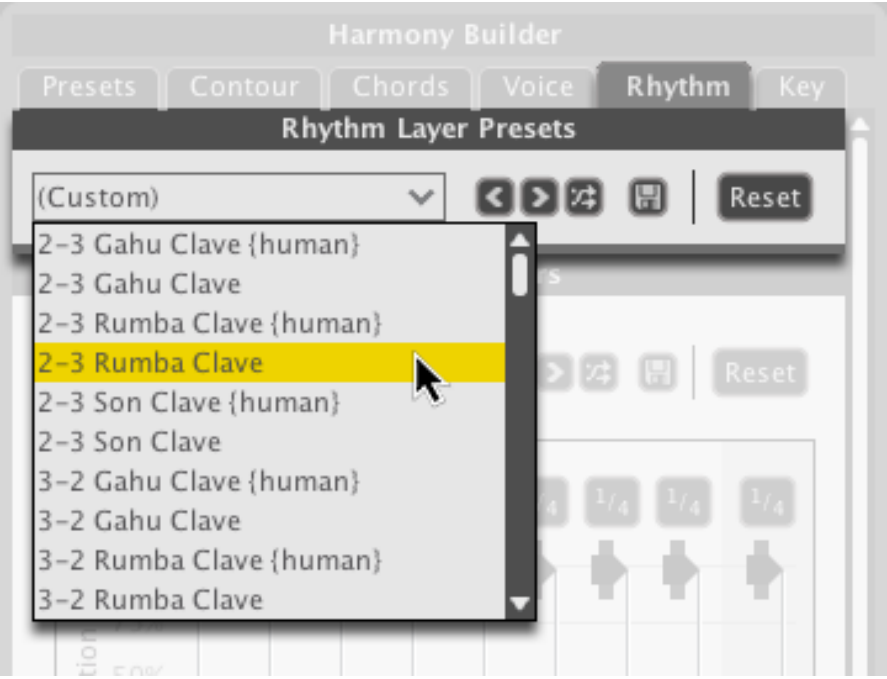
リズム

作業中のトラックに何か新しい感触を得るには、リズムパターンを切り替えるのが最良の方法であると言えるでしょう。Liquid Music は、そのための機能を提供します。
コード進行とメロディーの形状はそのままに、様々なリズムパターンを切り替えてみましょう。また、このタブで特定のモジュールを使用して、いくつかのアーティキュレーション効果を追加することができます。私たちが作成したプリセットを使用するか、または編集ツールを使用して新しいものを作成します。

10.1 リズムレイヤー・プリセット

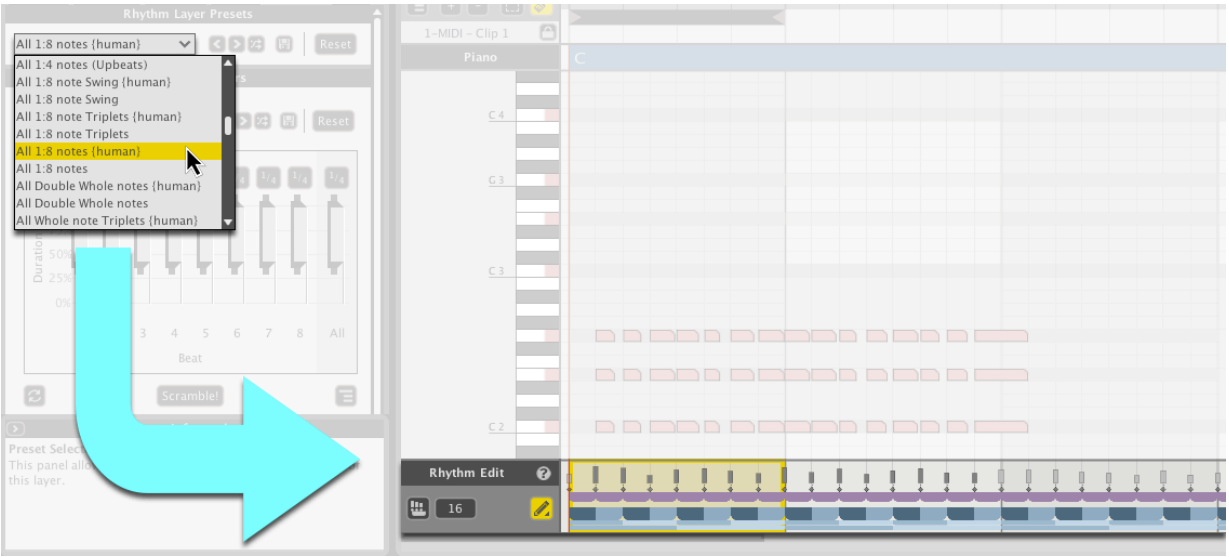
リズムレイヤー・プリセットのドロップダウンメニューをクリックし、プリセットを選択して新しいリズムパターン、ノートデュレーションやベロシティの変更、グルーブ設定をロードします。

* ドロップダウンメニュー：プリセットが含まれています。クリックしてプリセットをロードします。
* 矢印：ドロップダウンメニュー内のプリセットを順に切り替えます。
* Scramble: ランダムにリストからプリセットを選択します。
* Save：Rhythm タブの現在の設定をレイヤープリセットとして保存します。保存する前に、プリセットタイトルをつけるためのウィンドウが表示されます。
* Reset：リズムタブ全体をデフォルト設定に復元します。



10.1.1 Liquid Music でのリズムとは

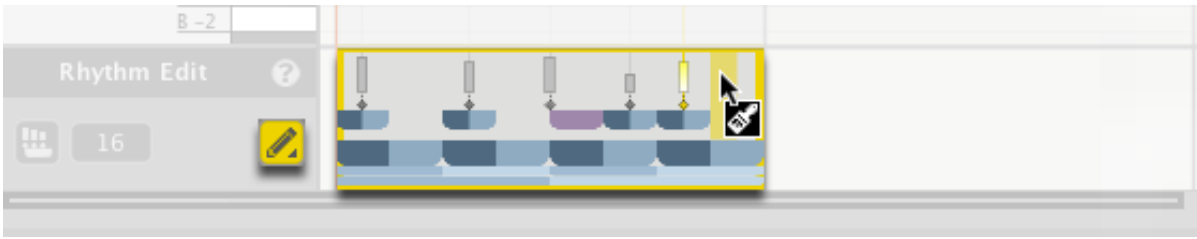
リズムレイヤープリセットでロードするリズムパターンは、アレンジャーの底部に走るリズムトラックに現れます。メロディーとリズムの要素を二つの異なるパネルに分離することにより、新しい次元によるクリエイティビティを提供します。



10.1.2 Rhythm Edit（リズムのエディット）

Liquid Music のリズム編集ツールを使うと、リズムトラック上に直接描画することで、リズムを手動で作成、編集することができます。

＊編集を有効にするには、インライン編集モードボタンをクリックします。



10.2 Duration Modifiers（ノート長の調整）

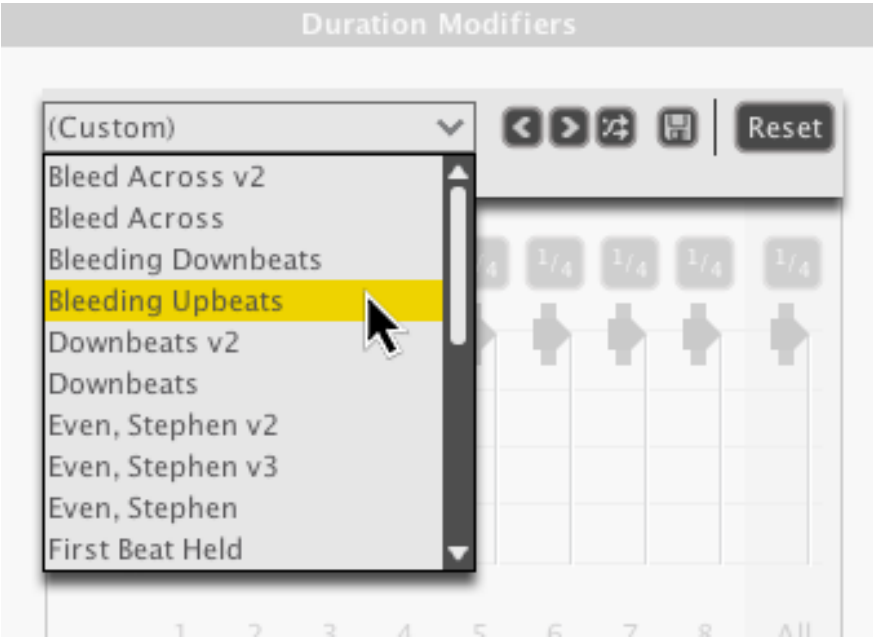
デュレーション・モディファイアーは、アレンジャーのノートの長さに対して、マクロレベルでの調整を行います。特定のリズムの場所で、対象となるノートが発生するように働きかけます。デュレーションモディファイアーは、常にオンであることに注意してください。

10.2.1 プリセット

Liquid Music の他のパネルと同様、デュレーション・モディファイアーにもプリセットが用意されており、これらをロードすることにより素早くその効果を体験することができます。

これらのパラメーターはリズムレイヤー・プリセットと同一のものとなります。

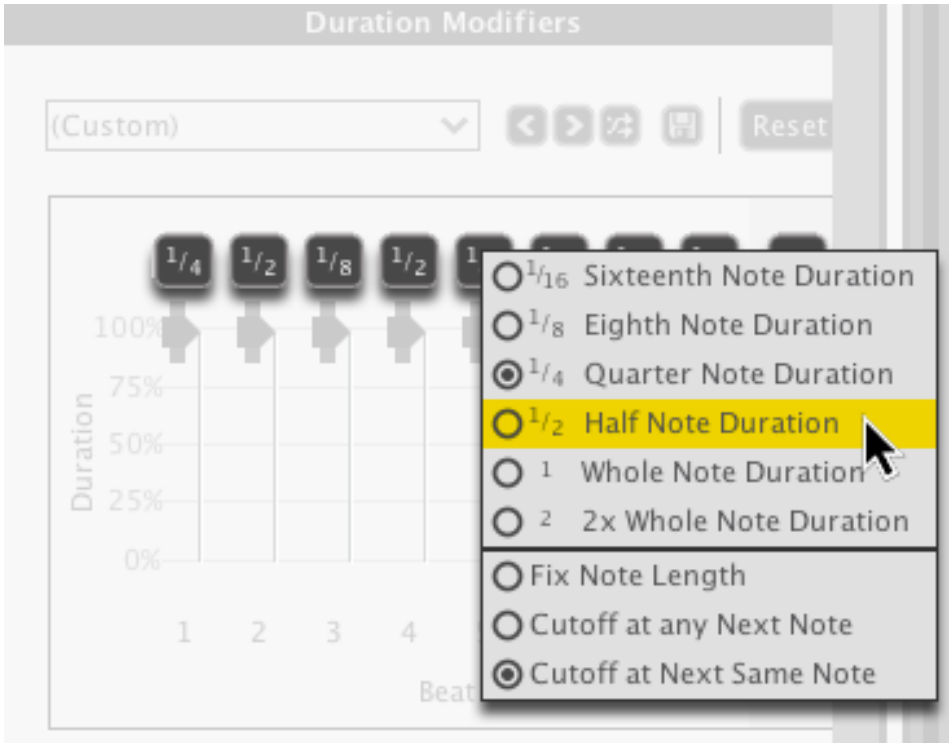
* ドロップダウンメニュー：プリセットが含まれています。クリックしてプリセットをロードします。
* 矢印：ドロップダウンメニュー内のプリセットを順に切り替えます。.
* Scramble: ランダムにリストからプリセットを選択します。
* Save: デュレーションモディファイアーの現在の設定をレイヤープリセットとして保存します。保存する前に、プリセットタイトルをつけるためのウィンドウが表示されます。
* Reset:パネル全体をデフォルト設定に復元します。



10.2.2 Duration Modifier ボタン

Duration Modifier ボタンを使用すると、対応するリズミカルな場所に発生するノートの長さを設定できます。

* ボタンをシングルクリックすると、長さが順に切り替わります。
* 任意のボタンをクリックしたままにすると、ノートの長さのドロップダウンメニューが現れます。
* All ボタン（右端のボタン）は、パネル内のすべてのスライダーに同じ長さを適用します。

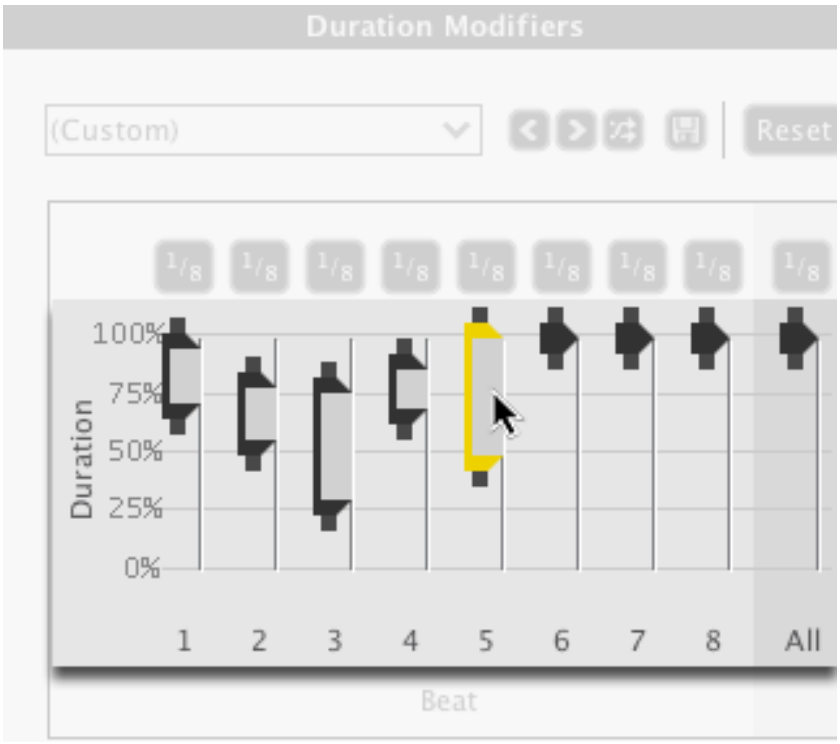


ボタン（またはスライダー）の上にカーソルを置くと、アレンジャー内の対象ノートをハイライトします。

10.2.3 Duration Modifier スライダー

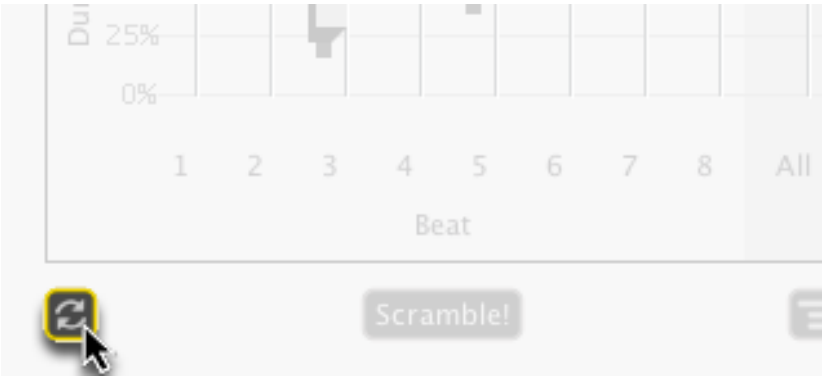
Duration Modifier スライダーを使用すると、パーセント値に基づいて、ノートの長さを短くします。デュレーションモディファイアー・スライダーを使用すると、パーセント値に基づいて、ノートの長さを短くします。たとえば、上記のボタンを使用してノート長を 1/2 に設定する場合、スライダーの値を減少させることによって、それらの長さを短くすることができます。

また、各スライダーの外側部分にあるハンドルをつかんで、スライダーを拡張することができます。これは、生成される結果にばらつきを追加します。



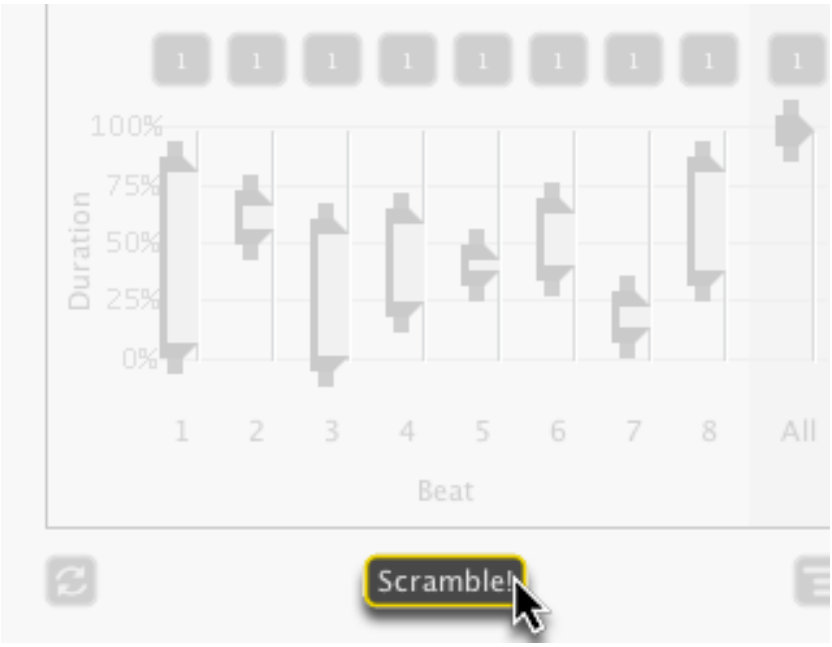
10.2.4 再適用

拡張したスライダーの領域内に基づいた新しいデュレーション結果を得るためには、再適用ボタンをクリックします。



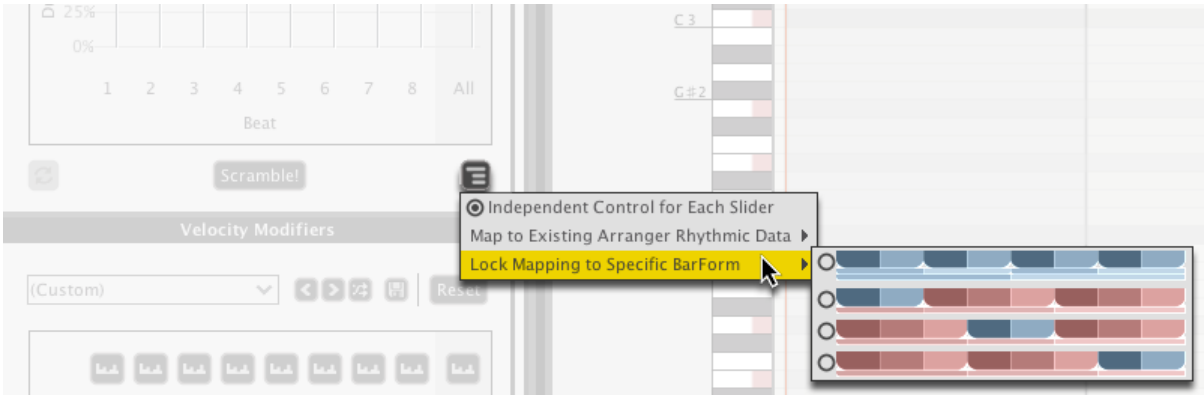
10.2.5 デュレーション・スクランブル！

Scramble! ボタンをクリックすると、デュレーションモディファイアー・パネル全体をランダム化します。



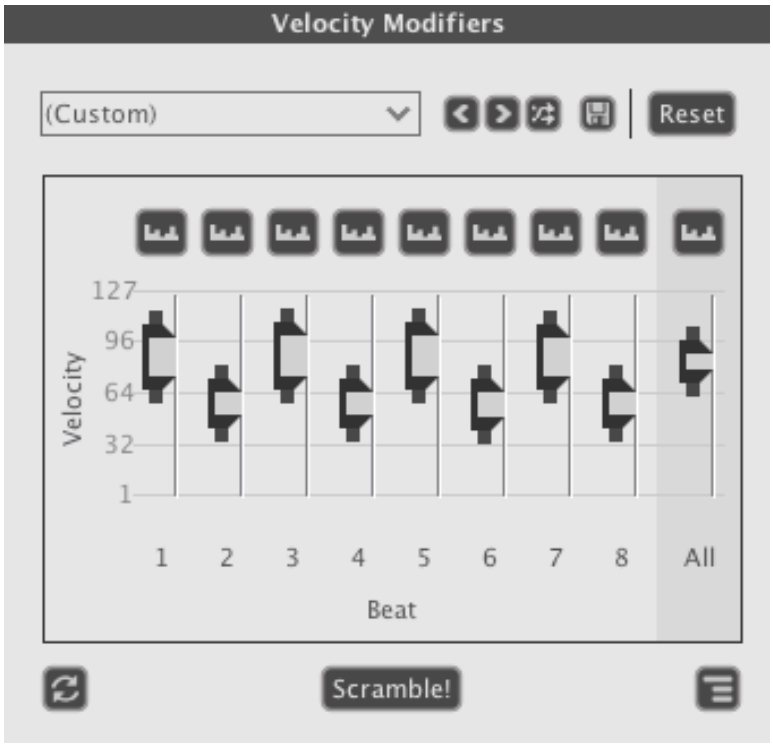
10.2.6 デュレーション・オプション

デュレーションオプション・メニューには多くのカスタマイズ機能が含まれています。たとえば、より良くマクロ制御を行うために、8 つの個別のスライダーから 3 つの色分けされたスライダーに、スライダー方式を変更します。

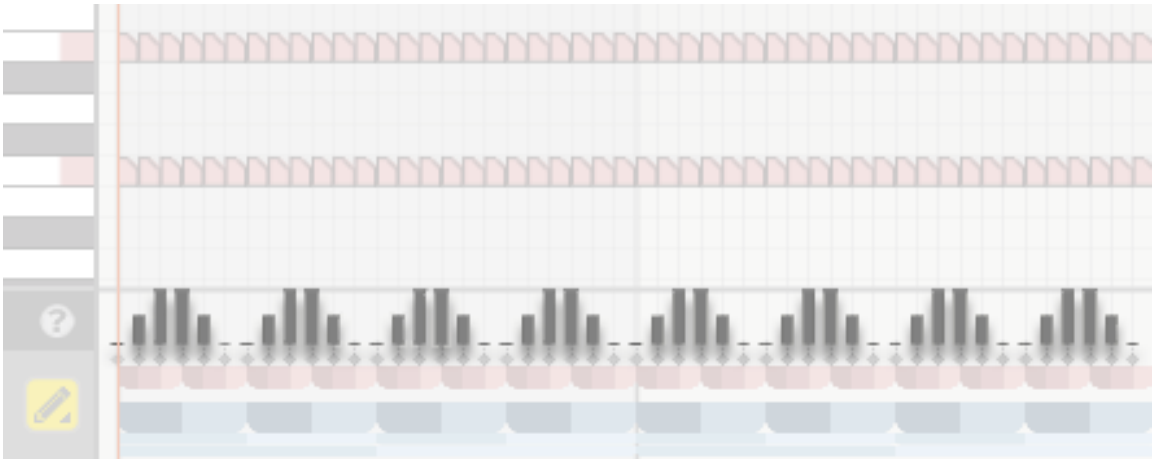


10.3 Verocity Modifiers （ベロシティ・モディファイアー）

ベロシティ・モディファイアーは、アレンジャー内のノートに対して大規模なボリューム／ダイナミクスの操作を行います。Liquid Music で制御するシンセサイザーは、変化ダイナミクスに対してよく反応することでしょう。入力されるノートのベロシティ値の高低によって同じパッチを使用しても、異なるサウンドが聞こえるかもしれません。このエフェクトでは人間らしい、また手触り感のある感触を作成するのに最適です。ベロシティ・モディファイアーは常にオンになっていることに注意してください。



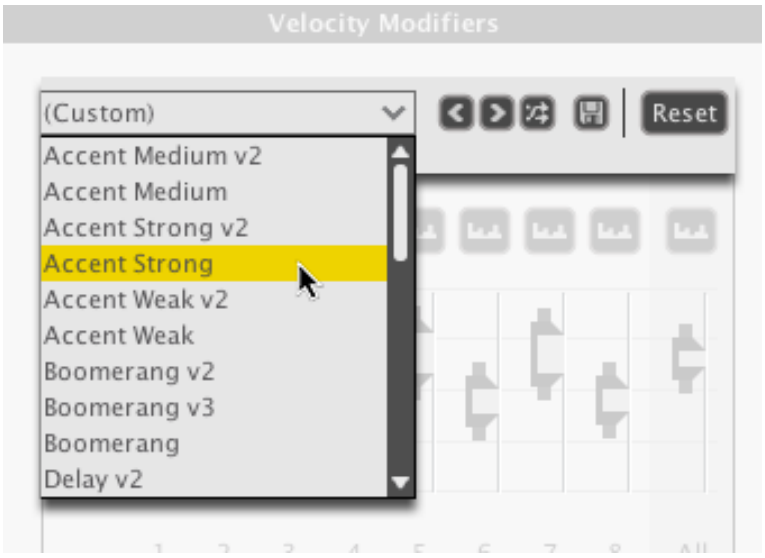
すべてのベロシティ値は、アレンジャーの底部のリズムトラック上に表示されます。ダイヤモンド型のノート上に長方形のバーで表されるものがそれとなります。



10.3.1 Velocity Modifiers プリセット

ベロシティエフェクト・プリセットの中から選択します。ベロシティ・モディファイアーは、Liquid Music の全てのコントロールと同様、4/4 バー内の位置に基づいてノートに影響します。

操作は、すべてのプリセット操作と同じです。

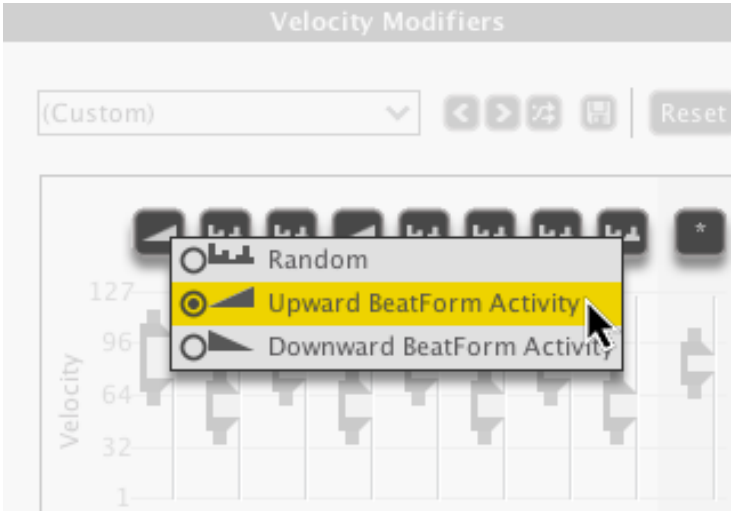


10.3.2 Velocity Modifiers ボタン

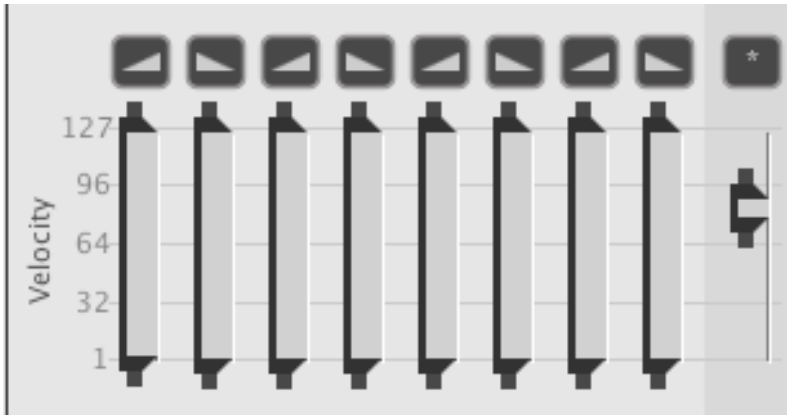
ベロシティモディファイアー・ボタンは、拡張したスライダー内で作成されたベロシティ値を作成します。例えば、「ランダム」形状と組み合わせると、人間が演奏したような自然なベロシティを作成できます。ベロシティモディファイアー・ボタンには、3 つのオプションがあります。

1. Random（ランダム）
2. Upward（上方向）
3. Downward（下方向）

いずれかのボタンをクリックすると、形状が順番に切り替わります。ボタンをクリックしたままにすると、ドロップダウンメニューが表示されます。

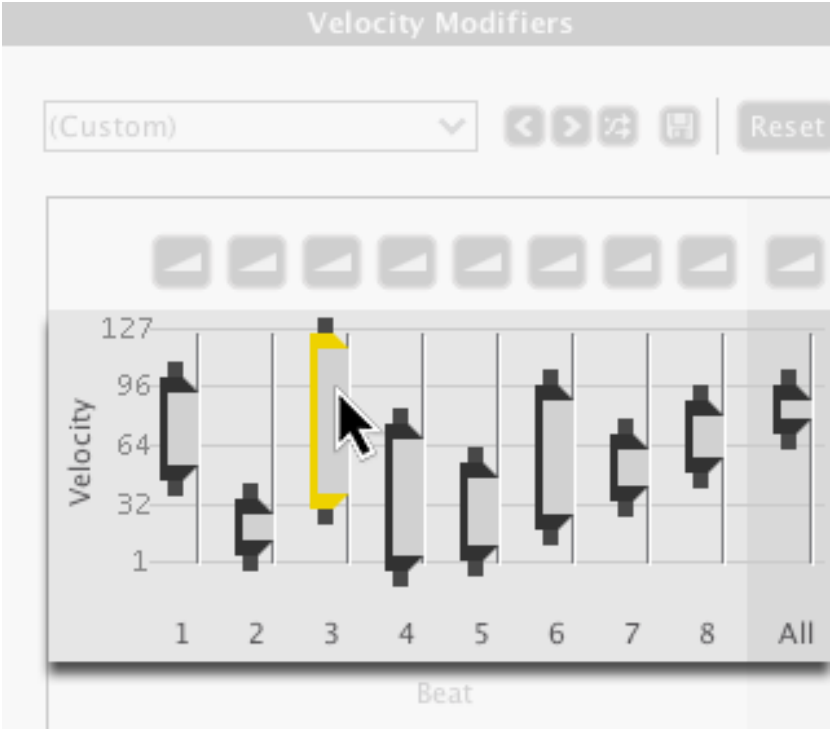


ボタンを使用してお馴染みの波形、三角波、のこぎり波、逆のこぎり波を作成することができます。たとえば、これは三角波の例です。



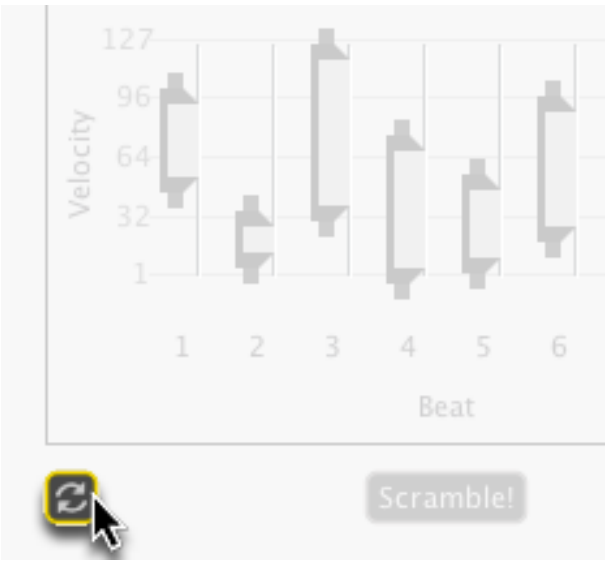
10.3.3 Velocity Modifiers スライダー

スライダーを上下にクリック＆ドラッグし、値を変更します。スライダーのいずれかの外側ハンドルをクリックして上下にドラッグした場合、スライダーのサイズを変更できます。



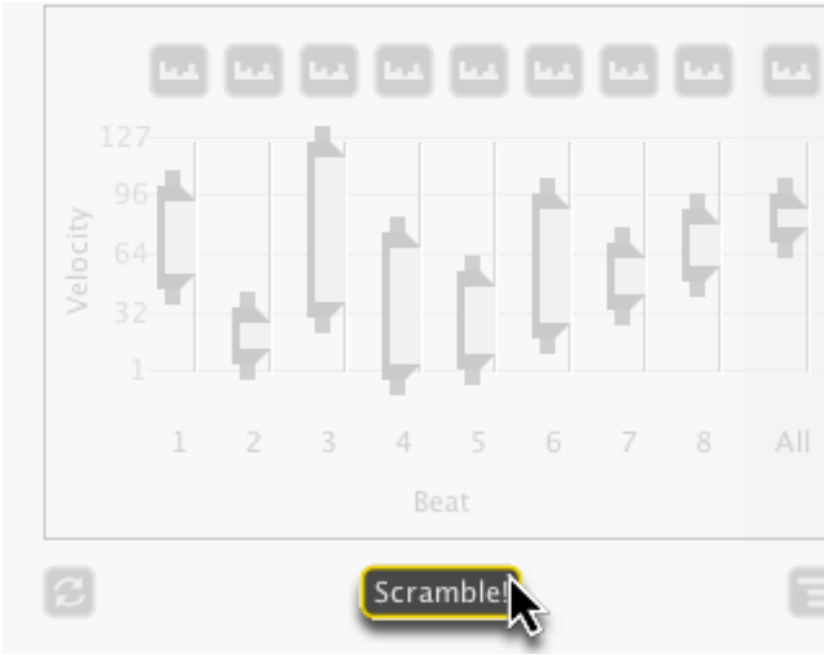
10.3.4 再適用

拡張したスライダーの範囲で新しい値を生成するためには、再適用ボタンをクリックします。この機能を使用するには、ベロシティ・モディファイアーのシェイパーのボタンが、Random に設定される必要があることに注意してください。



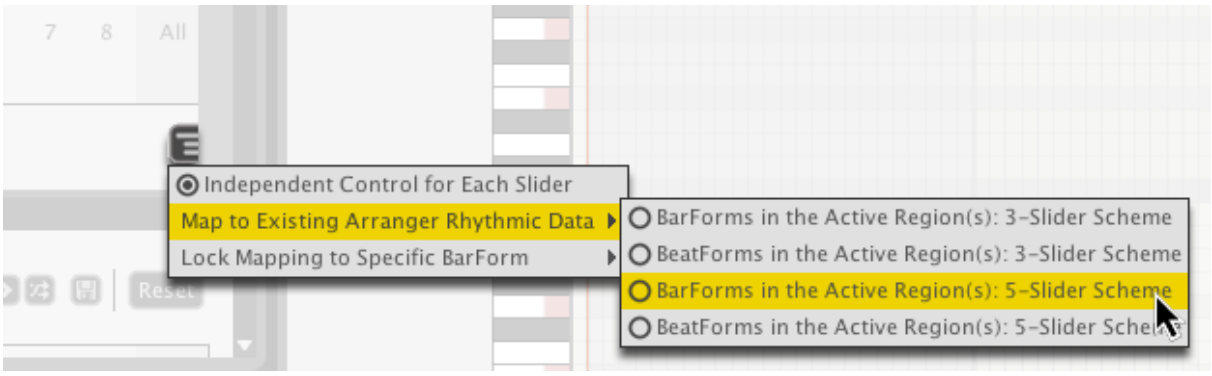
10.3.5 スクランブル！

ボタンをクリックすると、ベロシティモディファイアー・パネル全体をランダム化します。



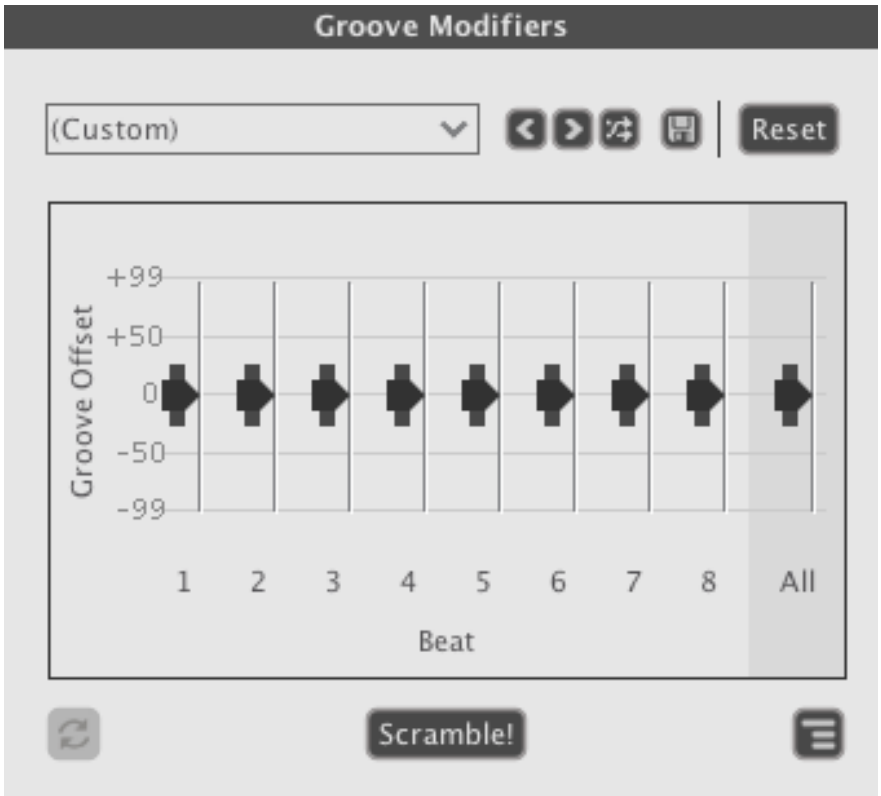
10.3.6 Verocity Modifiers オプション

オプションメニューを表示するには、オプションメニューボタンをクリックします。作業しているリズムに異なる色コードパターンを適用し、スライダー方式を変更することができます。



10.4 Groove Modifiers（グルーブ・モディファイアー）

グルーブ・モディファイアーは、スイング、スタッター、アンティシペーション、およびグリッチの効果をアレンジャーのノートタイミングに適用します。グルーブ・モディファイアーは常にオンになっています。

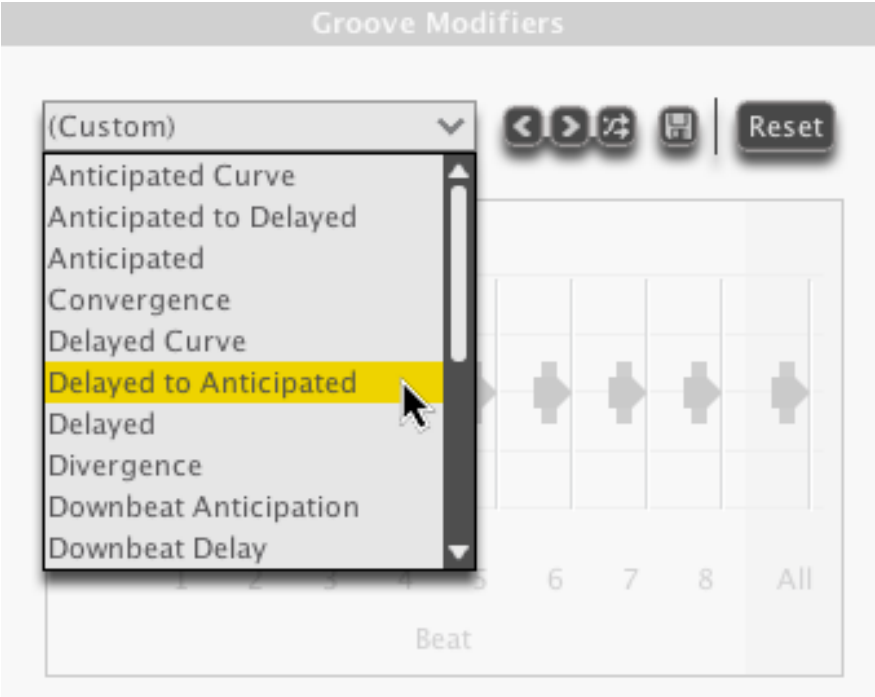


10.4.1 グルーブ・プリセット

電子音楽は、機械的に聞こえる音楽という意味ではありません。グルーブプリセットをロードし、クォンタイズされた演奏が、少し変化する様子を確認してみてください。

＊ドロップダウンメニューでプリセットをクリックして、ロードします。

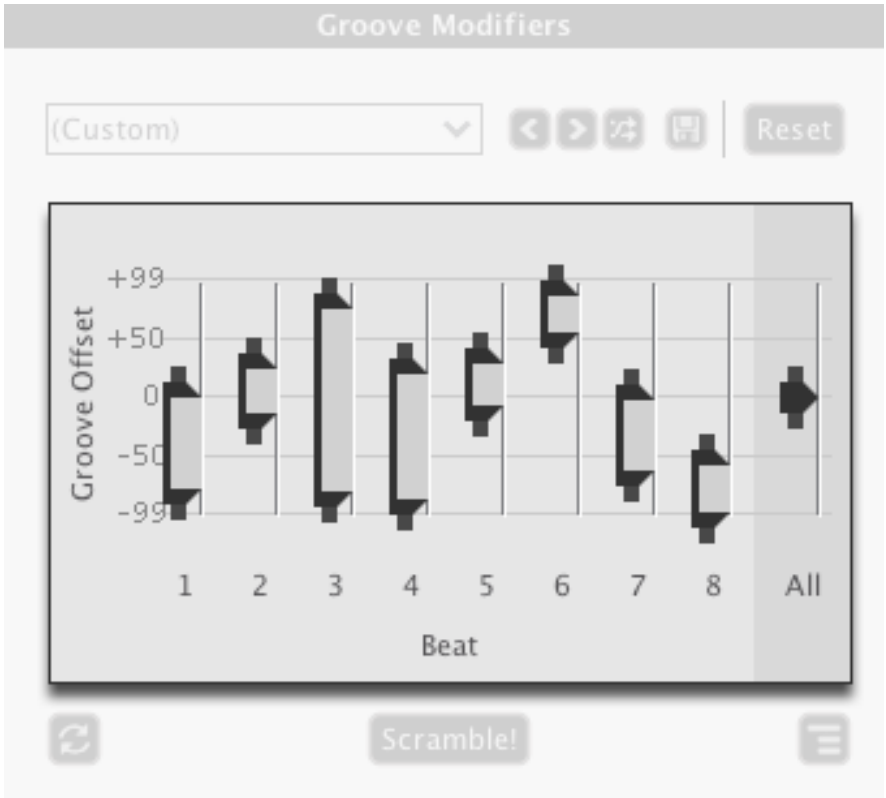
すべてのパネル操作は、レイヤープリセットのものと同一です。



10.4.2 グルーブ・スライダー

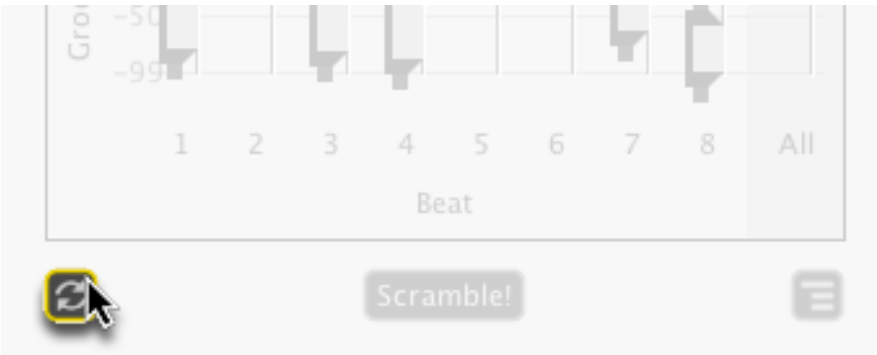
グルーヴスライダーは、このパネルでのメインアトラクションです。動かしてみて、アレンジャー内でノートがどのように動き回るかを確認してください！

* スライダーをドラッグし、上下に値を変更します。
* スライダーの外側のハンドルをクリックアンドドラッグして拡張します。
* デフォルトのグルーブポジションは、中心位置になります。



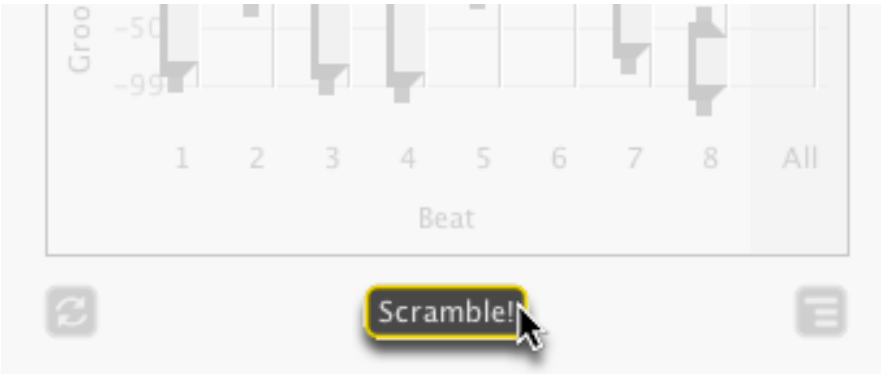
10.4.3 再適用

拡張されたスライダーの範囲内で新しい値を生成するには、再適用ボタンをクリックします。



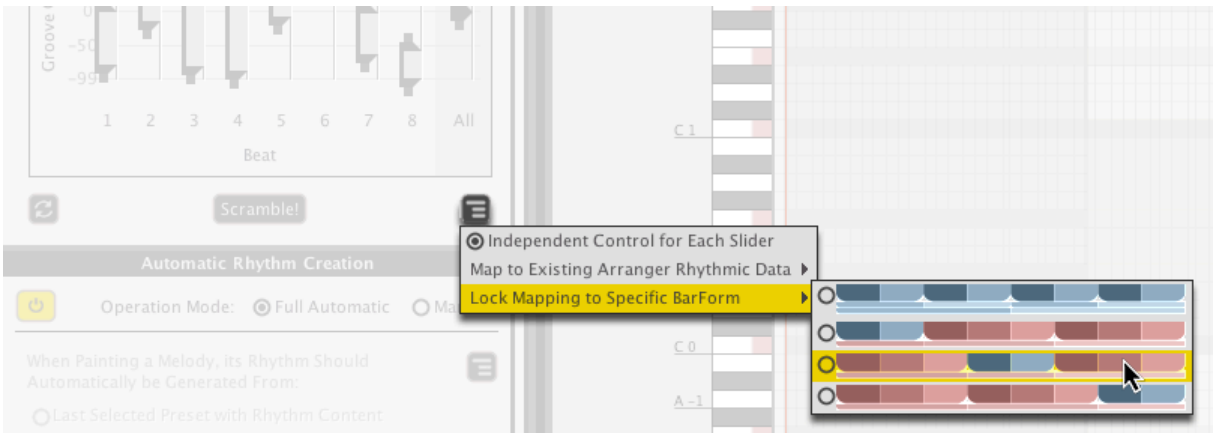
10.4.4 スクランブル！

Scramble! ボタンをクリックすると、グルーブモディファイアー・パネル全体をランダマイズします。



10.4.5 オプション

オプションメニューを表示するには、オプションメニューボタンをクリックします。作業しているリズムに異なる色コードパターンを適用し、スライダー方式を変更することができます。



第11章

キー

キーは、トラックの言語のようなものです。トラックは陽気なのか、暗いのか、ミステリアスなのか、それらはキーとモードによって決められます。

キーを切り替えると、トラックの印象を劇的に変化することができます。

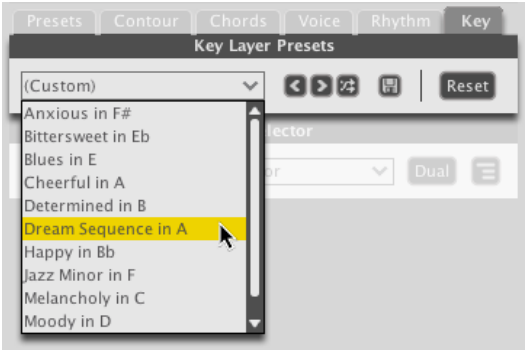
* あなたが歌う場合、新しいキーで歌うことが困難または容易であることに気づくかもしれません。
* ギターやベースを演奏する場合、いくつかのキーでは、他のキーで演奏するよりもはるかに快適に演奏できることに気付くかもしれません。
* ソフトウェアシンセサイザーを使用している場合は、特定のキーが、他のキーよりも多くそのシンセの音を補完している可能性があります。

トラックのキー要素で演奏するほど、より速く自身の快適なレンジ（歌うのに最適だと感じるキー、シンセの音が素晴らしい鳴りをするキー、など）を把握することができるでしょう。

11.1 KeyLayer Presets（キーレイヤー・プリセット）

キーレイヤープリセットは、モードと一致する調のリストです。

* ドロップダウンメニュー：プリセットをクリックしてロードします。
* 矢印：リスト内のプリセットを順に切り替えます。
* Scramble:プリセットリストからプリセットをランダムに選択します。
* Save: キータブの現在の設定をレイヤープリセットとして保存します。保存する前に、プリセットタイトルをつけるためのウィンドウが表示されます。
* Reset: 全体のキータブをデフォルト値に復元します。



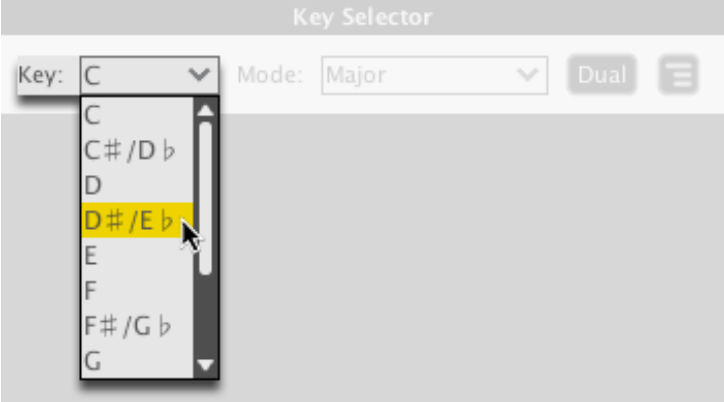
11.2 Key Selector（キーセレクター）

キーセレクターでは、あなたの現在のアレンジメントのキーとモードを選択することができます。

11.2.1 Key（キー）

キーのみを変更した場合、音楽は別のレンジ内で同じように流れます。これは違った印象を感じさせるかもしれません。新しいキーの文字によって、メロディーを上または下に送信された場合、結果として得られる音のピッチは高く、または低くなります。あなたは今までに自分の声をピッチシフトしたことがありますか？ 経験がある人は、4 または 5 セミトーンの移調がどれほど劇的な効果を生むかお分かりいただけると思います。キーの変更は、自分の頭でその変化を想像することができない限り、大規模な実験的プロセスと言えるでしょう。

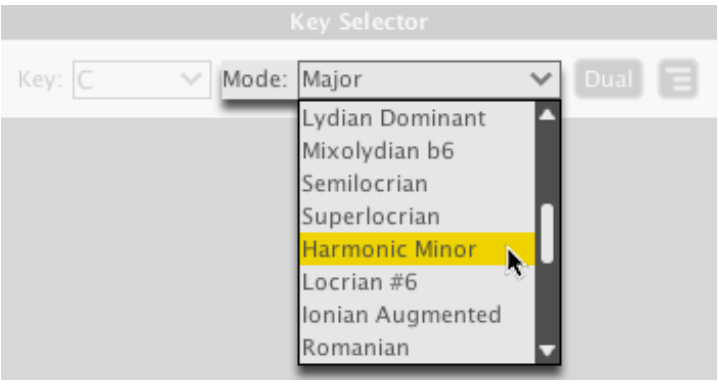
＊ キードロップダウンメニューをクリックし、新しいキーを選択します。



11.2.2 Mode（モード）

モードを変更すると、音楽の流れはそれまでとは異なるものとなります。メジャーのメロディーをマイナーに変更した場合、気分の変化をもたらします。異なるコードの種類とモディファイアーがコードシーケンサーで利用できるようになります。元のモードからかけ離れたいくつかの不明瞭なモードを選択した場合、得られた結果が、どのように元に関連しているか不明な点が出てくることでしょう。あなたが見つけたこのクレイジーなサウンドを、世界のどこかにいるあなたのファンと共有しましょう。

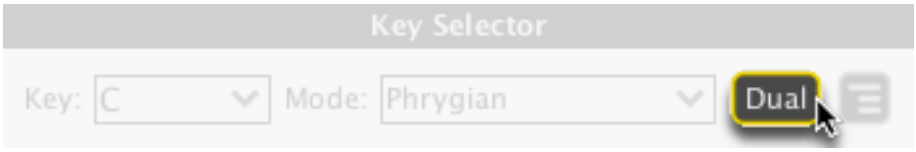
＊ ドロップダウンメニューをクリックして、新しいモードを選択します。



11.2.3 Dual（デュアル）

洗濯中のキーはそのまま Major / Minor のように、同一性質のモードを切り替えます。Dual はリストの先頭モードでのみ動作し、それ以外のモードが選択されている場合、Dual ボタンは消灯し、クリックすることができなくなります。

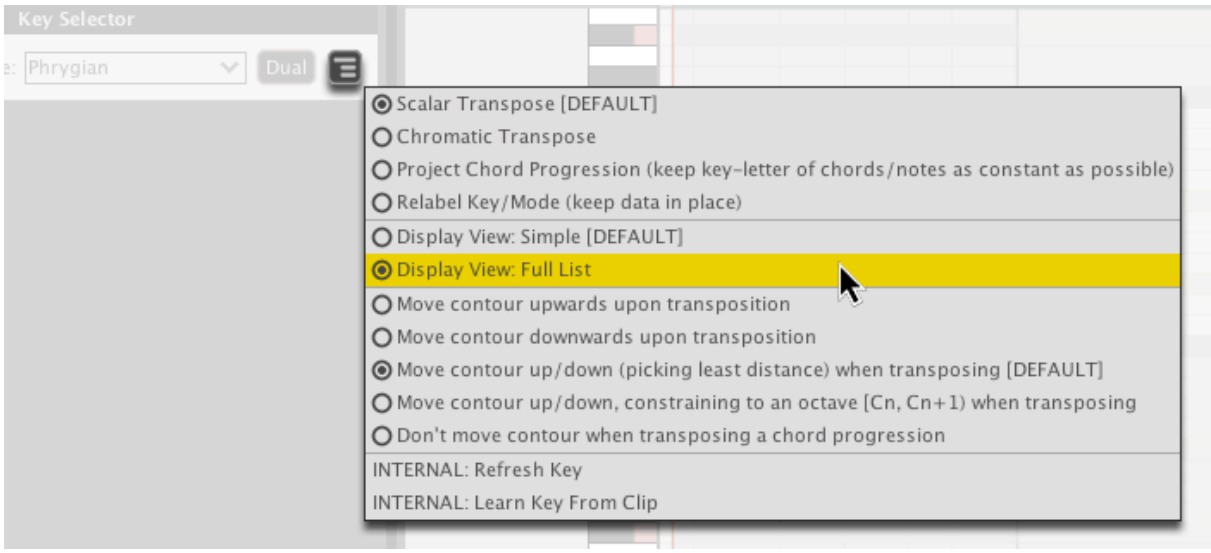
* 変形を適用するには、Dual ボタンをクリックしてください。



11.2.4 キーオプション

オプションには、さまざまな役に立つメニューを配置しました。簡易モードの一覧を表示するものから、使用する可能性の高い一般的な移調までを揃えています。

* メニューを表示するには、オプションボタンをクリックしてください。



Glossary

Accidentals

Refers to raised notes (sharps) and lowered notes (flats) who are not a member of the scale.

Arpeggiator / Arpeggio

An arpeggio is a type of staggered–or broken–chord that rises and falls in a given fashion. If you have a sibling or friend who practices the piano, you've definitely heard these being played.

An arpeggiator is a type of MIDI effect that generates an arpeggio pattern.

Articulation

A musical performance technique that affects how a note is attacked, sustained, and how a note transitions to another note.

Bar / Measure

A bar of music is a segment of time comprised of a specified number of beats. In Liquid Music, all bars are a whole note in length. This is the same as two half notes, four quarters, eight eighths, and so on..

Chord

A chord is any set of three or more pitches played harmonically (that is, at the same time). Actually, the notes don't need to be played simultaneously and many people would consider two-note pairings–like power chords and dyads–totally acceptable as chords. The most basic form of a chord is a triad.

Chord Degree

Unlike a chord tone, a chord degree is a (somewhat) colloqiual term used to identify any note in a modern chord. For example, the 7th chord degree in Cmaj7 is B (C-E-G-B).

Chord Modifiers

In Liquid Music, a chord modifier is any note added to a chord that isn't part of the fundamental triad. So, anything beyond the Root, 3rd, and 5th of the chord.

Chord Progression

Two or more chords played in sequence. Chord progressions are typically repeated and often mark a specific section within a song.

Chord Tone

A chord tone is a pitch that is part of a functional chord; that is to say, the note is either the root, 3rd or 5th.

Chromatic Scale

A scale with twelve pitches each separated by a semitone; all the notes are equally distributed within an octave typical of Western music. Other parts of the world divide the octave with more or less pitches.

Chromatic Transpose

To shift a collection of notes by a fixed number of semitones.

Diatonic Scale

A scale with seven notes. Diatonic scales account for the majority of scales used in Western music.

Dynamics

Refers to the volume of a note.

Groove

The sense of rhythm feel in a track that makes you want to move. It's kinda hard to pin this down, but when you hear something with groove, you generally just 'feel' it. In Liquid Music, groove refers to the rhythmically offset quality of a note.

Humanize

The act of applying a certain degree of variance to the velocity, duration, and positioning of a note or group of notes in order to achieve a more life-like performance.

Instrumentation

The combination of instruments used in a song / track and the qualities of each individual instrument. This is often synonymously referred to as Orchestration.

Interval

In music, the term interval is used in reference to the distance between two notes. For example, the interval from C to E is that of a major 3rd.

Key

The key of a song is the note–commonly referred to as the tonic–that gives a sense of home and arrival in a given piece of music.

Modes

In Liquid Music, you will find four distinct scalar languages. They are:

1. Natural
2. Jazz Minor
3. Harmonic Minor
4. Harmonic Major

Each of these scales has seven modes–or scales–built using the framework each lays down. In total, there are 28 modes. Some of them are familiar (like the major or minor scale), some of them extremely exotic (like the seventh mode of Jazz Minor). Use the various modes to create intersting moods and textures for the tracks you produce using Liquid Music.

Monophony

A single line of melody. When used in synth-speak, this typically means that you can't play more than one note at a time.

Octave

The distance between a note and itself in a higher or lower range.
1 octave = 12 semitones (see *page 113*).

Out-of-Key

Depending on the key you are in, you will have a certain number of notes "in key". If you chose the Major scale, for example, there are seven notes "in key" (given a tonic [see *page 113*]). The other five notes (the rest of the notes of the chromatic scale) would be considered out-of-key for that song. Of course, this doesnt' mean you should stay away from out-of-key notes; that's why we let you use them all!

Certain triad types will be out-of-key depending on the key and mode you are using. This is because of how triads are built (see *page 114*). Basically put, the intervals between the notes in a given scale dictate the "in-key" triad type that will stem from a given note in that scale. For example, in the key of D harmonic minor, it just so happens that triad built on scale degree 1–that is, the note D–is a minor triad. This is because the other notes in the scale include F and A. If you measure the intervallic distances between these three chord tones, you end up with a minor triad.

Polyphony

Two or more simultaneous lines of melody. When used in synth-speak, this typically means that you can play multiple notes at a time.

Quantize

When notes are snapped to a grid to remove any rhythmic irregularity.

Roman Numerals

We use roman numerals in music to represent notes in a given key and scale. For example, in the key of G Major, Roman Numeral 'I' is G, 'ii' is A, 'iii' is B, etc.

Basically, each roman numeral is a chord. Uppercase numerals are major chords, lowercase numerals are minor (and sometimes dimished, in our lists).
Since there are seven notes in most Western scales, you will only see seven roman numerals. In this approach, each roman numeral is a function that can receive a letter name and still work properly, given any key. In other words, the benefit here is that you can use these chord progressions to create melodies that feel the same no matter what key you switch to.

This is a good resource if you want to research them further:

http://en.wikipedia.org/wiki/Roman_numeral_analysis

Rhythm pattern

A repetitious movement of regular or irregular beats / accents.

Scale

A group of notes ordered by pitch or frequency. In Liquid Music, you'll find various types: Pentatonic, diatonic, and chromatic scales.

Scalar Transpose

To shift a collection of notes by a fixed interval (see *page 111*) relative to a scale.

Semitone

Typically, the smallest distance between two notes in Western music *many guitarists and singers incorporate quarter tones in their playing and singing*. A semitone is the distance betwee any two adjacent keys on a piano.

Skeleton

Liquid Music lets you produce musical ideas in a modular (or one-at-a-time) way by separating music into five layers. In this way, you can make easy and non-destructive substitutions to specific elements of a performance. For example, you can insert a different rhythm pattern into something you're working on without disrupting the chords or voicings. Or you can change the melody shape while maintaining the chord progressions. If you don't like the changes you've made, you can always retrace your steps

Suggester

The suggeter is a yellow brick road for laying down chord progressions. We transcribed hundreds of songs and noted common paths that chords took between each other. Since the songs we transcribed were streamed off mood-based sites, we used their mood labels to help democratically tag our own results. The end result is a vast network of charted paths between chords.

Of course, there is plenty more to consider regarding what makes a song feel objectively "sad" or "happy" than simply the chords; this is where your imagination comes in to fill the gaps. Some other factors include tempo, instrumentation, articulation,

Tonal Center

See *"Tonic" on page 113*.

Tonic

The first scale degree of a diatonic scale. It's the note that (subjectively) feels like "home".

Triad

A triad is the fundamental basis of a chord. All the notes are stacked in 3rds. The members of a triad are called (from bottom to top): The Root, the 3rd and the 5th.

Triad Types

There are four triad types:

1. Major
2. Minor
3. Diminished
4. Augmented

What makes one triad minor vs diminished, for example? First, a look at how triads are built:

1. All triads are stacked in thirds; meaning, the root is layed down, the 3rd chord degree (see *page 110*) is placed a third above the root, and the 5th chord degree is placed a third above the 3rd chord degree.
2. The interval of a third (the aforementioned space between the root, 3rd, and 5th) can have two qualities: major and minor.
   I. A major third interval is four semitones (see *page 113*).
   II. A minor third interval is three semitones.

Depending on the quality of third between each chord tone in a triad, the result is one of four triad types:

1. **Augmented**: Two consecutive major third intervals.
   I. For example, C to E is a major third. E to G# is a major third. So C augmented is spelled C-E-G#.
2. **Major**: A major third interval between the Root and 3rd, and a minor third interval between the 3rd and 5th.
   I. For example, C to E is a major third. E to G is a minor third. So C major is spelled C-E-G.
3. **Minor**: A minor third interval between the Root and 3rd, and a major third interval between the 3rd and 5th.
   I. For example, C to Eb is a minor third. Eb to G is a major third. So C minor is spelled C-Eb-G.
4. **Diminished**: Two consecutive minor third intervals.
   I. For example, C to Eb is a minor third. Eb to Gb is a minor third. So C diminished is spelled C-Eb-Gb.

The final point to consider is when each of these triad types occurs naturally and why. For a not-so-easy example, let's look at the C Harmonic Minor scale. It is spelled as: C - D - Eb - F - G - Ab - B.

To build any triad, all that is needed is to pick a note, skip one to get the third, and skip another to get the fifth. So, if the note I picked was Eb, then this would be my triad:

C - D - **Eb** - F - **G** - Ab - **B**.

Since we can measure the distance between these notes, we can easily determine the triad type it would spell: Eb to G is a major third, and G to B is a major third. So an augmented triad occurs naturally in the harmonic minor scale.

Velocity

The measure of how forcefully a MIDI note is played / programmed. The resulting is often a volume-related or timbral change.