



Ableton 友の会

川三

アップデートの価値はあるか？

NEW
UPDATE

Ableton
Live

新機能
たっぷり

大変更の
UI画面

操作
カオス中

MIDIノート
分割

登場
ドヤァ

概要

- 前回の復習
- 新機能概要 前回カバーできていなかった内容
- Scale
- MIDIエフェクトの変化
- それに伴う打ち込みの変化
- MIDIエフェクトと生成ツール、変形ツールとの違い
- Performance Pack
- PUSHと新機能を使って打ち込みしてみた
 - 説明と検証
- Roar
- Meld
- アップデートの価値はあるか？
- お知らせ、ご相談

前回の復習

- 大きな変更

- アレンジメントにミキサー
- 生成ツール
- 変形ツール
- 分割、結合
- ピアノロール強化
- キーボード操作
 - [ショートカットキー訂正](#)
- Meld
 - そんなに難しくなかった
 - エンベロープが変態だった
- Roar
 - 思っていた以上に無茶だった

Scale

- メリット
 - スケールを覚えてない人にはいいか？
 - 明確にスケールがわかっている場合のハモリなど作成？
 - もともとあるクリップを変換など
- 使い所は難しい
 - 一括変換は出来ない
 - 一度変換したものが元に戻るかどうかは状況次第
 - 生楽器の発想とは全く異なる
 - CメジャーのものをFに移調したら完全4度上になるわけではない。**え？！**
 - Fit to Scaleを使うとCmaj7はC7になる。
 - 移調をしたいなら、今まで通りpianoロールで移調するほうがいい。
 - クリップごとにスケールが設定されるので、**演奏する人は注意。**
- モーダルなものには使えるという印象
 - 調性音楽をやりたいなら、鍵盤やパッドを使ったほうが早いかな。

MIDIエフェクトの内容変更

- Abletonの[help](#)にある
- Chords
 - コードを記憶できるようになった
 - スケールを指定できる
 - これによって、Stackより便利にできるかも
 - Stackは3和音のみ
 - 転回型は作れる
- Scale
 - Scale対応
- Pitch
 - Scale対応

MIDIエフェクトの活用

- Chordsで手形を覚えさせて4和音などを作ってダイアトニック進行
 - Strumなどを内蔵している
 - あとで変更したい場合、[ルーティング](#)には注意
 - アボイドは考慮されていないので気持ち悪いところはあるかも。
- Arpeggioなどを組み合わせる
 - MIDI Monitorを使ったほうがいいかも
 - 自分の環境では不安定だった
- 転調がある場合はPitchなどを使う
 - ダイアトニックコードなどの場合は

MIDIエフェクトと生成 変形ツールの違い

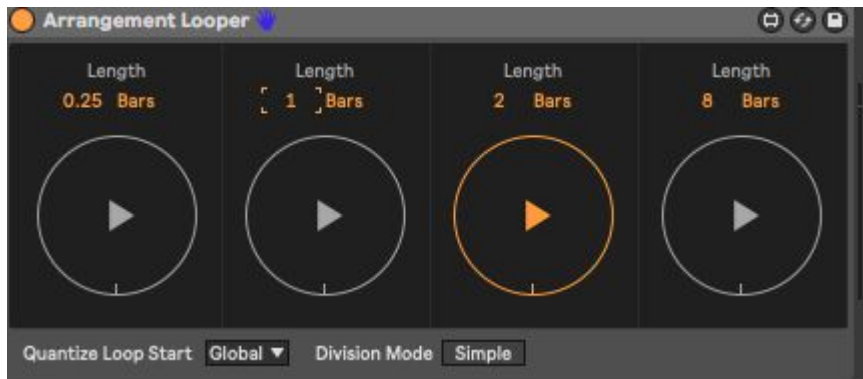
- 両方ともにアルペジエーターがあるけれど違いは？
 - MIDIエフェクトは入力されるまで生成されない
 - ツールはノートが生成される。
- ノートが生成されることによって何が変わる？
 - 編集ができるようになる
 - アルペジエーターなどはもともとのコードのままだった
 - バリエーションを作りにくい
 - MIDI出力を変形すれば使える
 - MIDIトラックを作ってMIDI Fromをアルペジエーターなどに設定
 - オクターブ上など

Performance Pack

- すみません、パフォーマンスやるひとには物凄く大きいアップデートだった
- いままで出来なかった(出来ても手間が掛かった)ことがかなり楽にできる
 - Arrangement Looper
 - Performer
 - Prearranger
 - Variations
- [動画](#)を見るとよく分かる。和訳もされている。
- それなりに習得コストはかかるかもしれない。実験する期間は設けたほうが良さそう。

Arrangement Looper

- 同期ものやる人には楽しいかも。
- エンディングだけ伸ばすとか
- 習得コストは低め。マニピュレーターさんなどが仕込んでいけばいろいろ出来そう



Performance Pack

- Performer

- マクロコントローラー
- 様々なAbletonのパラメーターをまとめてコントロールできる
- ライブセットなんかはこれだけで済むかも
- 習得コストは低め。PCDJの人なんかにもいいかも。



Prearranger

- アレンジメントに録音する場所を決められる
- ライブルーピングで構成を作るのは大変だったが、簡単になる
- ライブルーピングが変わるかも
- アレンジメントで大枠を作っておいてパフォーマンスできる
- 習得コストは高め。すでにライブルーピングやっている人にはそうでもない。



Variatons

- めちゃくちゃ強力
- 全てのスナップショットが取れる
 - ということか
 - いままで全ての楽器のパラメータ変化などは不可能だったが一瞬で出来る。
- 習得コスト低め
- ライブセット、DJ、一人でパフォーマンスしている人はやり方が変わるかも
- PUSHでの操作はいまいち、左手デバイスあると良いかも。



新機能を使って生楽器の打ち込みに活用

- Captureの使い方を変えた
 - スネアのバックビートなど変更点が少ないものから入力
 - ベロシティ変化がないものは Accentで打ち込み
 - PUSHのメリット ドラムラック即時反映 Launchpad Proではそうではない
- ハイハットはPUSHで
 - Velocityなどを使ってもいいが、後で編集するなら問題ない
- ランダムは使いやすくなったが、人間がやったほうがらしくなる
 - 人間は同一環境だと差異に異常に敏感になる

新機能を使って生楽器の打ち込みに活用 2

- ベロシティ固定と固定でないときの聞こえ方
- フラムの活用
 - ドラムへの応用
 - 普通にスネア
 - タムとスネアなど
- 分割ツールでドラッグなどは打ち込みやすくなった
 - Rampは今までより格段に クレッシェンド など書きやすくなった
 - Bキーを押してから optionを押しながらベロシティで描画
- リズムツールはルーディメンツ的なアイデアに使えたりする
 - セカンドライン・ファンク
 - 生成したパターンをハイハットやスネアに割り振る

新機能を使って生楽器の打ち込みに活用 3

- スケール機能などは試したが使えなかった
 - ファンクなどはブリッジが4度になったり、T-SDのVampが多いがそのような用途には使えない
 - やるなら、[セッションビューでマッピング](#)してやったほうが簡単かもしれない
 - 弾けるならこういうジャンルは弾いたほうがいい
 - ただし、PUSHでは出来ない
 - マッピングの関係上
- ベース、鍵盤、ホーンは打ち込みだが以下の機能は使える
 - ornament Grace note 演奏できない人ならクロマチックアプローチに使える
 - [Connect](#) コード、ホーンなど
 - 分割ツール ベース ゴーストノートはファンク系には欠かせないが演奏できない場合使えるかも
 - キメの作成に便利かも 譜割りが思いつかない場合高速に作れる
 - Chordのlearn 手形を覚えればリズムだけに集中できる

新機能を使って生楽器の打ち込みに活用 4

- タイミングのランダム
 - ホーンなどの発音タイミングに使える
 - 弾き直して近くするほうがらしくなった
 - ベロシティ、CCなどは同一だと不自然さがあつた
 - 不自然さを回避するにはごく少ない変化でもいける
- ベロシティのランダム
 - マシン臭さを避ける
- 打ち込んだものの修正
 - [Option+スペースの活用](#)
 - Cmd+Lの活用
 - ループ再生しながらPUSHでナッジ
 - Ableton純正のみ
- 最終的にはオーディオで確認
 - 低音のピークや高音のピークは違う
 - スtringス、ベース音源、[重いプラグイン](#)
 - MIDIデータと比較

新機能を使って生楽器の打ち込みに活用 5

- MIDIなら複数をレイヤーして確認
 - Live10の機能
- スネアのスペースを作るため
- Drumrackで細かいことをやりたい場合
 - トラックを展開してエフェクトをインサート
 - グループデータを適用させたい場合
 - チェーンを抽出
 - なぜチェーンを抽出が必要か
 - 1トラック対応だから
 - ハイハットなどだけグループデータを適用させたい場合など
- アボイドの確認
 - PUSH
 - Launchpadなら見られる
- ピアノロールがデフォルトで打ち込み可能になった
 - ヘッドフォンボタンを押さなくて良かった
- PC MIDIキーボードの動作が変わった
 - 一文字のショートカットキーなShift+文字で対応

新機能を使って生楽器の打ち込みに活用 6

- その他
 - MIDI変形ツールのタイミング修正
 - WARP的に使える
 - オーディオのWARPと近い感じで1箇所補正などに使える
- Recombine
 - スケールが決まっている場合のアイデア出しなどに使える
 - Pitchは特に使える
- Shape
 - 駆け上がりなどはやはり楽か。
 - 長さはMIDI変形してストリングスなどに

Roar

- マルチバンドサチュレーター
 - 普通にひずみものとして使える
 - プリセットで穏当なものもある。
 - feedbackなどを使うとスラップバック的なディレイも作れる
 - 生楽器に使うときにも特定の帯域だけ掛けるのはわるくない
 - ベタ打ちのハイハットなど LFOなどで強弱をつけるなど出来る

Meld

- 特殊なシンセという印象は変わらない
- Wavetableシンセのバリエーションと理解するとわかりやすいか
 - オシレーターのパラメーターがない
- めちゃくちゃいろんな物をマッピングできる
- クロスモジュレーションが出来る
- LFOが変態的
- エンベロープにA-Dなどがあるから、打楽器系もいけるかもしれない。
- 効果音に強いのは間違いない

新規Pack

- Golden Era Hip hop Drums
 - MPEキットあり
 - ハイハットなどのループもあるので素早く作れる
 - クリップは勉強になる
- Trap Drums
 - 分割機能
 - Rampなどを大いに活用
 - MPEキットあり
 - MPEのSlide情報を割り振って、リバーブを掛けている
 - MPEを使ってピッチ変化など

アップデートの価値はあるか？

- うりなみ私見

- 良かった点

- 個人的にはMIDIノートの分割・結合が大きかった。MIDI生成、変形はそれだけでは全然使えない
単なる入力補助やアイデア出しとわかったら楽しかった。ピアノロールの改善が最大のポイント
- Transformは何度でも出来るようになった
- MIDI編成はすぐに修正を出来る
- Roarは面白い
- チェーンの抽出のバグが直った
- 習得コストはそれほどでも無かった
- 久しぶりにLiveloopingやってもいいかと思った
- PUSHIは安定している

アップデートの価値はあるか

- [introは買うな](#)
- Standardは良くなった

機能全般	Intro	Standard	Suite
主要機能	●	●	●
インストゥルメント	8	13	20
Pack	4	16	33
ライブラリのサイズ	5+ GB	38+ GB	71+ GB
オーディオエフェクト	27	42	58
MIDIエフェクト	12	13	14
MIDIツール	0	12	14
Modulators	2	6	6

アップデートの価値はあるか？

- うりなみ私見

- 残念な点

- スケールはわかりにくい、移調が出来るものなら使ったかもしれないが使わないだろう。
 - PUSHでは特に混乱しやすい
- ショートカットキーのコンフリクト解消が大変
- アレンジメントでCaptureしたときの動作が変わったのでアレンジメントのフローが変更
- Meldは多分使わない
- Granulator3は使わない
- キースイッチの保存などが無いので、生楽器の凝った打ち込みはきつい。慣れたが
- 譜面は読めない
- ショートカットキーは変えられると良い。フリーズは地獄

アップデートの価値はあるか？

- うりなみ私見
 - あった
 - これだけのアップデートがあったのは近年にない。習得コスト、移行コストを掛ける価値はあった。派手そうだが、ワークフローを効率化出来た。
 - ただ、新機能のメインでMIDI周りがいらなければアップデートの価値はないかも。
 - Performance Packは非常に価値があるけれど、システム組み直しになるので、移行コストを払えない人もいるかもしれない。
 - 三井田くんは分割、結合に価値ありと考えたとのこと。

お知らせ・ご相談

- 日本語化が完全に終わるまで待っていても良いかもしれません。
- 引き続き変更あったところの情報求めます。まとめます。
- 目次などは三井田くんにつけてもらいました。三井田くんありがとう
- おばあちゃんツイート動画、三井田くんのYouTubeチャンネルにまとめてもらおうと思います。そこまで手が回らない...切り抜き、大変そう...
- Discord、来週くらいから稼働していこうと思います。後ほど連絡します
- セッションビューとアレンジメントの連携で続けます？
- エフェクトの基本とかやります？
- 打ち込みの基本とかやります？
- 質疑応答
 - MIDIオーバーラップ
 - ライブセット紹介