

01 サンプルを使った2小節のループを作ろう

キックやスネアのサンプルをドラッグアンドドロップしてループを作成します。
また、FXやベースを加えてサンプルだけで1ループを作ってみましょう。

サンプルのコピー、リバース、フェード、ピッチなどの編集が可能です。
分割などは、アレンジメントビューで行います。

クリップをクロップ	⇧ ⌘ J
Split Clip	⇧ ⌘ E
1.1.1をここに設定	
ループを無効にする	⌘ L
スタートマーカを設定	⌘ F9

 12.1でクリップの分割が可能になりましたが、多くの作業はアレンジメントビューで行うほうが高速です。
フェード、ピッチの変更などは別の章で扱います。

キックを読み込んでみよう

キック単音を読み込みます。

ブラウザの使用方法

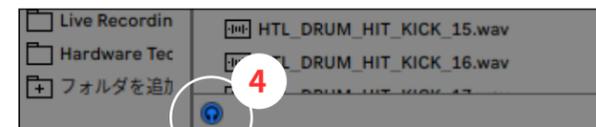
復習 ブラウザを開きます。

Cmd+Option+B

 **Tips** 画面関係のショートカットキーは**Cmd+Option+B**です。ブラウザ (Browser) のBとおぼえましょう。

Cmd+Fで検索

「サンプル」を選択します。
 フィルターで必要楽器、キーなどを絞り込むことも可能です。



プレビュー、サンプルを視聴出来る

 似たようなサンプルを探したい場合は類似検索が有効です。

Cmd+Shift+F

サンプルのみならず、デバイスでも利用可能です。

ブラウザの応用的な使い方

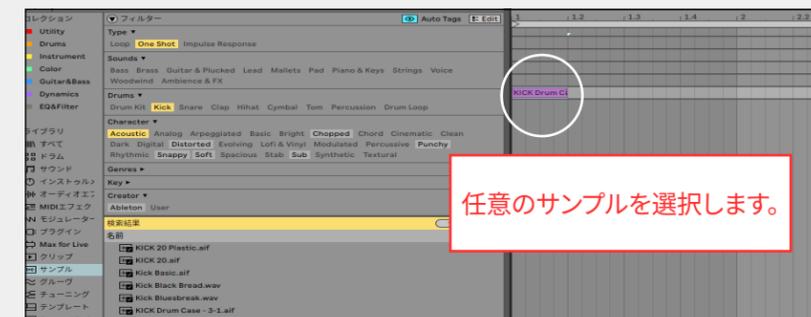
ブログ Ableton12でプラグインを探しやすくする方法

 **Tips** 検索した後更に**Cmd+F**を押すと「すべてを検索」と同様になります。

Escキーを押すと、入力した文字を消せるので高速な検索が可能です。

アレンジメントビューにキックを配置してみよう

読み込んだキックをアレンジメントに配置します。ブラウザで選択したサンプルをアレンジメントにD&Dします。



4つ打ちのキックを入力してみよう

アレンジメントビュー上にクリップを貼り付けていきます。

クリップの長さが1拍より長い場合はクリップ末尾を調整して長さを変更します。

1拍の長さにしたら、**Cmd+D**で4回複製しましょう。

4回コピーするようになります。



二拍と四拍にスネアを入れてみよう

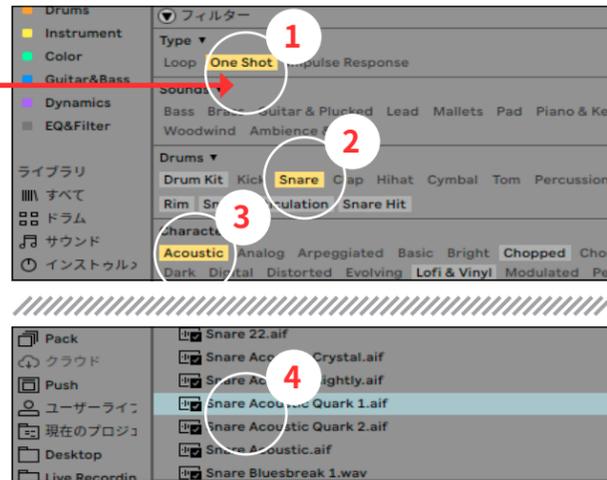
ブラウザでスネアを選択します。

復習

今回は「Snare」を選びます

2拍4拍に入れてみましょう。

2拍4拍をバックビートとも言います。



ドラッグして、2拍目のスネアのサンプルを4拍目にコピーします。

2拍目にサンプルをドラッグします。



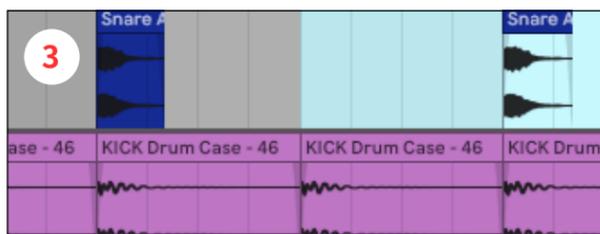
アプローチ Duplicateとコピーの違い



Cmd+Dで複製
連続して複製されます。



複製すると直後に複製されるので、正しい位置になりません。



Option+ドラッグでサンプルをコピーします。



任意の場所にコピーできます。

Tips 変化がないものを連続して複製したい場合は、**Cmd+D**

ベロシティに変化がないハイハットなど変化があるものを複製したい場合は、

範囲指定して **Cmd+D**

任意の場所に配置したい場合は **Option+ドラッグ**でコピー

パターンが出来たら、範囲指定して **Cmd+D**

Tips 複製するタイミングも重要です。強弱などで繰り返されるパターンならパターンが出来た時点で複製するほうが、一つ一つコピーするより速いです。

画面の視認性が悪い場合は拡大、縮小を活用しましょう。[🔗 \(動画リンク\)](#)

ハイハットを8分音符で入力しよう

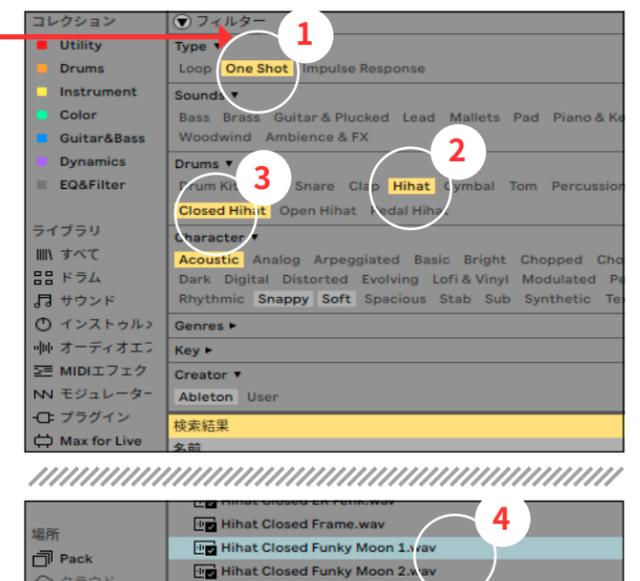
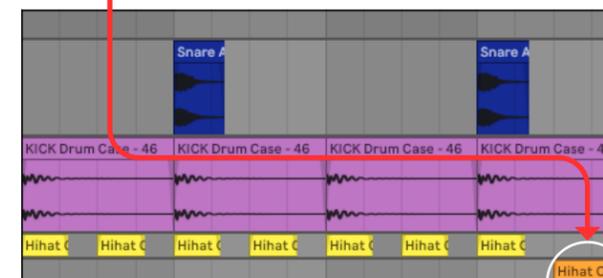
ブラウザでハイハットを選択します。

Closed Hi-Hatを選択します。

4拍目の最後に、オープンハイハットを入力しましょう。

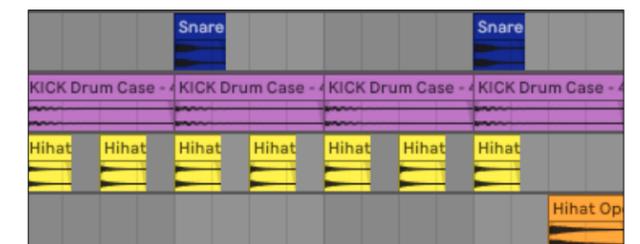
ブラウザでハイハットを選択します。

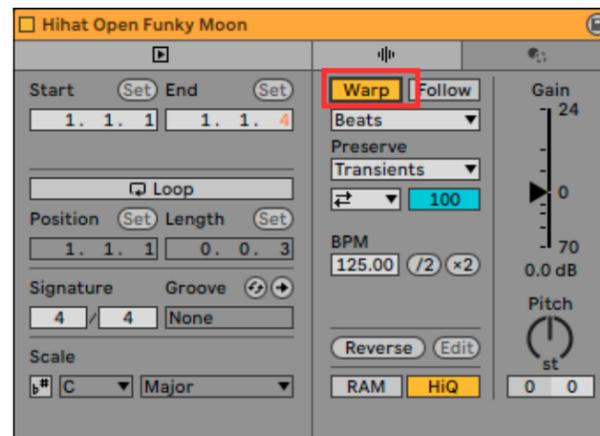
Open Hi-Hatを選択します。



長さの調整をしよう

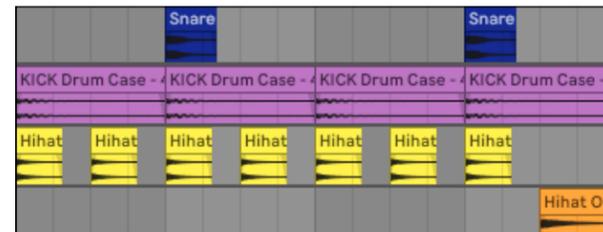
このまま長さを短くすると、オープンの音が聞き取れません。





WARPモードをオンにします。
Shiftキーを押しながらクリップを短縮します。

ブラケットに三角マークが付きます。



オープンの音がそのまま長さが短くなりました。

WARPとは

WARPとは、オーディオクリップのテンポやタイミングを柔軟に調整する機能です。
オーディオクリップを現在のテンポに自動的に合わせたり、特定の部分をタイムストレッチして伸縮させることが可能です。

ピッチをそのままに長さを伸縮できることが大きな特徴。
WARPのそれぞれのモードの音質をクリエイティブに使用する人もいます。
→細かい説明はサンプリング編へ。

作成したループを2小節にしよう

1小節目のコピーをしてから、3、4拍目を消去して入力するのが速いです。



ループ範囲の設定

ループブレイスで範囲を設定します。
Cmd+Lでループオンです。

 **Tips** LoopのLとおぼえましょう。
Abletonはステムの書き出し、パンチイン、パンチアウトとループブレイスの設定は多用します。
[ブログ Abletonループブレイスの便利な使い方](#)

グリッドの変更

グリッドのオン/オフでノートのタイミングを微調整します。**Cmd+4**
Cmd+3で3連符のグリッドに変更します。
Cmd+1でグリッド解像度を高く、**Cmd+2**で低くできます。



他DAWを使っている方への注意

FLユーザーなどにお馴染みの固定グリッドですがAbletonではデフォルトでは設定されていません。
Abletonは他のDAWと異なり、ツールバーにグリッドを選択するものが存在しません。そのため、アレンジメント上で右クリックしてメニュー上で変更するか、ショートカットキーを覚える必要があります。

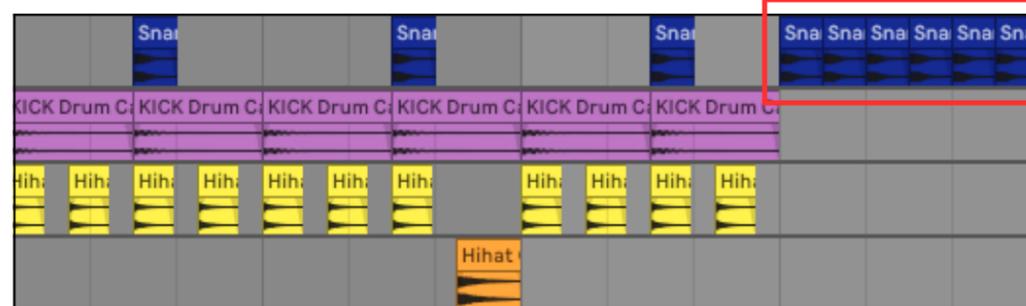
ツールバーがないということはショートカット

[ブログ Abletonのグリッドについて](#)

キーを覚える必要があるということです。
シンプルなUIであるからとつきやすいとかというそうではありません。そのため、本書ではショートカットキーを多く紹介しています。様々なショートカットキーの覚え方、考え方などは筆者のブログに記事があります。

[ブログ Abletonの画面関係の操作を覚えて快適に使う](#)

2小節の長さにしてフィルを入れよう



このような形で2小節の3、4拍目を3連符のタイミングでスネアを配置してみましょう。
スネアドラムの長さがグリッドを超える場合は適宜調節しましょう。 [復習](#)

グリッドを3連符にしてスネアをコピー

1拍を3つに分割しましょう。

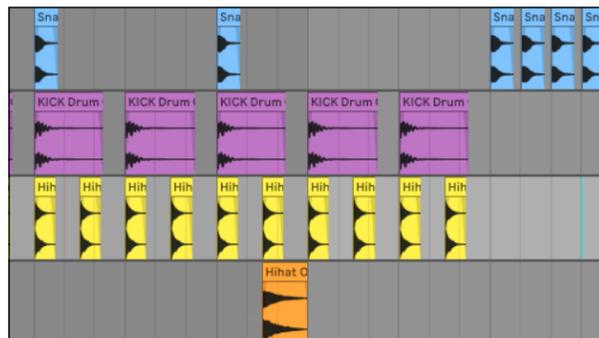
復習 **Cmd+3**で3連符になります。

2拍を3つに割ったものを二拍三連、四拍を3つに割ったものを四拍三連と言います。

Tips MIDIの場合は12の新機能で簡単に連符を作れるようになりましたが、オーディオデータの場合はグリッド変更する必要があります。

抑揚をつけよう

ハイハットやスネアの音量を変化させてみましょう。

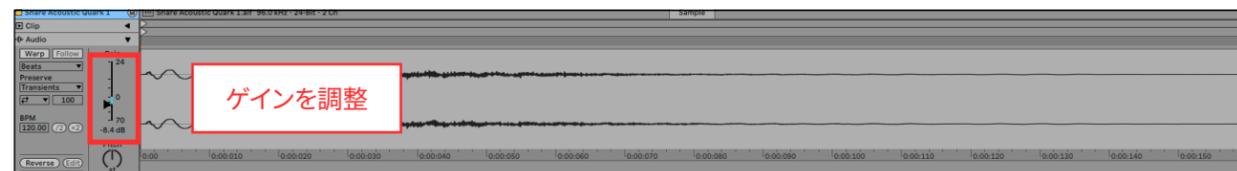


ゲイン(音量)の調整

サンプルの音量を上下させます。

クリップビューでゲインを調整します。

スネア、ハイハットなどそれぞれの変化させたいクリップで変化させます。



スネアがクレッシェンド

ハイハットに強弱がついています。

表(ダウンビート)が強調されています。

裏とは:

表拍の間に挟まる拍(弱拍、アップビート)で1拍を半分分割する場合、その半分の位置が「裏拍」となります。



Tips Abletonの場合、初期値に戻す場合はパラメーターが変更されている状態で**ダブルクリック**か**Del**キーです。 **復習**

他DAWを使っている方への注意

Abletonはクリップのゲインをアレンジメントビュー上でコントロールする方法がありません。そのためクリップビューでゲインをコントロールする必要があります。Abletonの最上位バージョンであるSuiteは

Max For Liveが使用できます。素早い編集をしたい場合はこちらのM4Lが便利です。 **ブログ** [アレンジメントビューで編集する人にClip Gainは非常に快適](#)

再生方法

代表的な再生方法

Spaceキー	再生と停止 停止したら挿入マーカーの位置に戻る。冒頭から再生した場合には冒頭に戻ります。
Shift+Space	停止したところから再生します。
Option+Space	選択した範囲を再生、選択範囲が終わったら止まる。Option+Spaceはプリセット変えたり、そのクリップだけ集中的に修正したりするときに使います。
スピーカーマークで再生	クリップビューと、ループプレイス下部で使用できます。

詳細はこちらの記事をご覧ください。

ブログ [Abletonの再生方法とマーカー](#)

Tips Homeキーは冒頭に戻ります。

他DAWを使っている方への注意

Abletonはプリロールという概念がありません。プリロールありの録音をしたい場合は、挿入マーカーを移動して、パンチイン、パンチアウトの設定をする必要があります。スクラブ再生などありません。

マーカーなどのショートカットキーもありませんので、キーマップという機能を使って、設定する必要があります。 **ブログ** [Abletonのキーマップを覚えていろいろ遊ぼう](#)

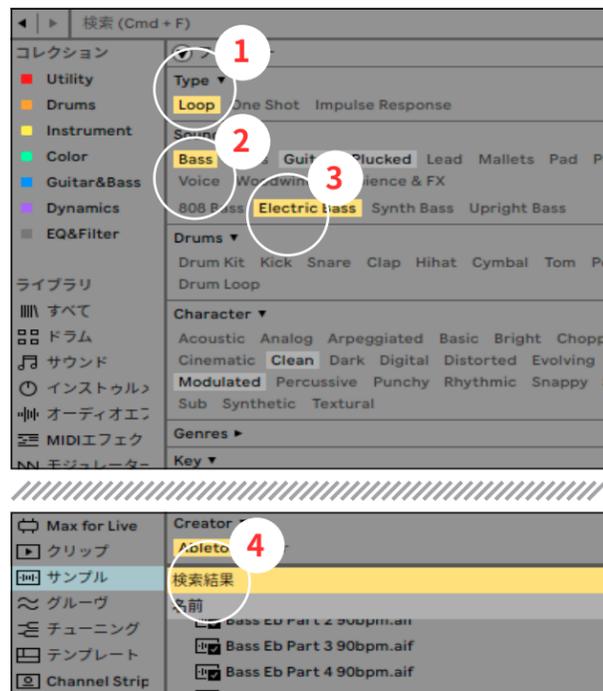
ベースのサンプルを読み込んでみよう

ベースラインを探しましょう。

Tips One shotとLoopの違い

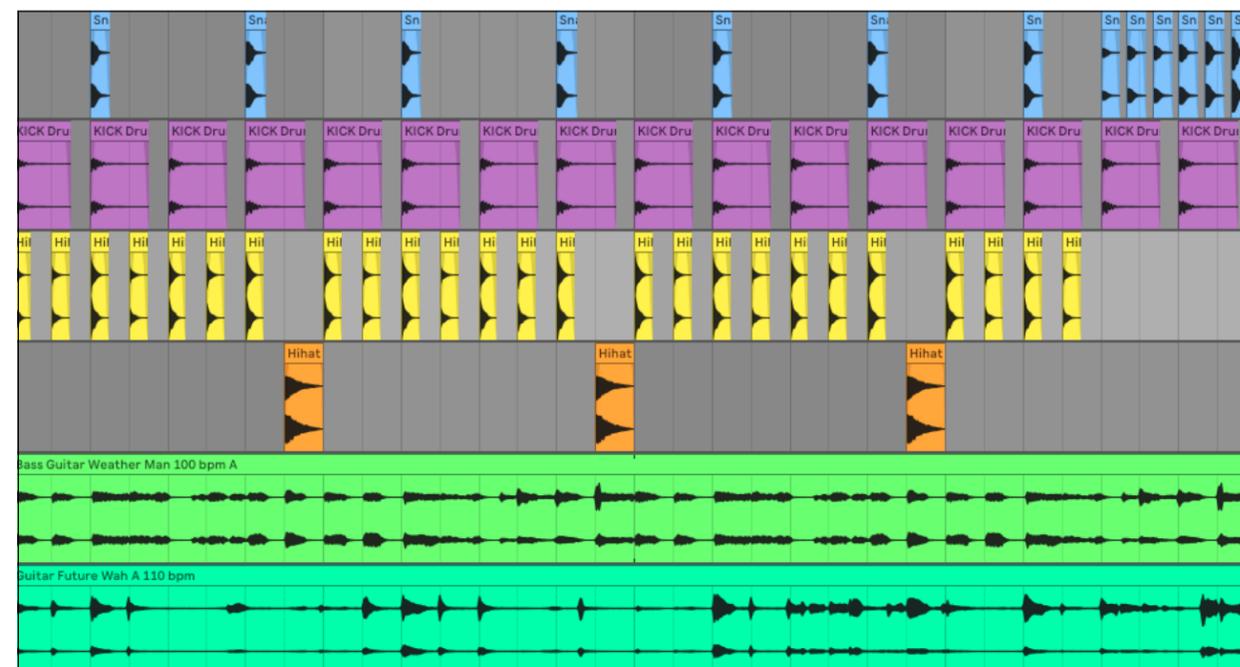
One shot:通常1回のみ再生されることを想定したサンプルです。効果音やドラムなどで使われることが多いです。

Loop:繰り返し再生されることを想定したサンプルです。ドラムパターン、コード進行などリズムの基礎や楽曲の基礎として使われることも多いです。

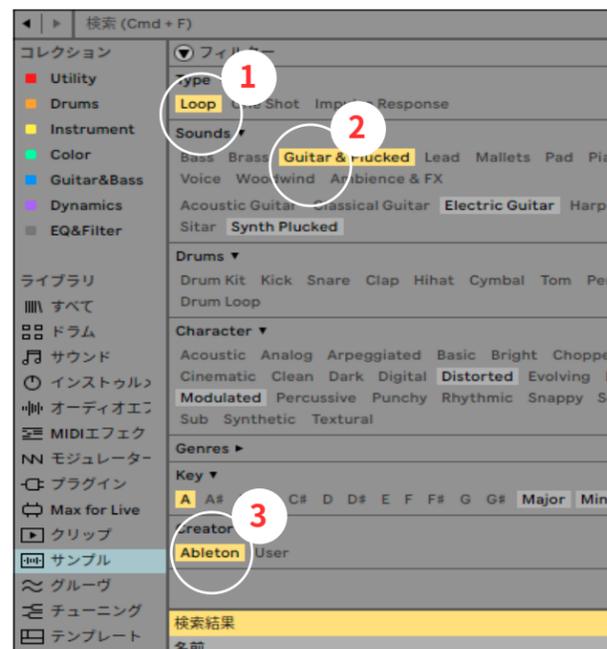


4小節のループにしてみよう

ベースは2小節のループでしたが、ギターは4小節のフレーズとなっています。



ギターのサンプルを読み込んでみよう



Tips キーは、特定の「音階」(スケール)に基づいて構成されるもので、そのスケール内の音や和音が楽曲で使用されます。

というのが教科書的な説明ですが、実際にはメジャー・キーでもマイナー・スケール系統のフレーズがされることは多くあります。実験してみましょう。

ブログ [押して覚えるコードとスケール ブルーススケール](#)

先程の2小節目を4小節目に移動して、1~3小節目を複製しましょう



Tips Cmd+C(コピー) Cmd+X(切り取り), Cmd+V(貼り付け)などのショートカットキーはPCと同じ操作です。貼り付ける時に、コピーを始めたトラックに貼り付ける事に注意しましょう。

ギターのフレーズを探しましょう。

1小節のドラムを複製しましょう。

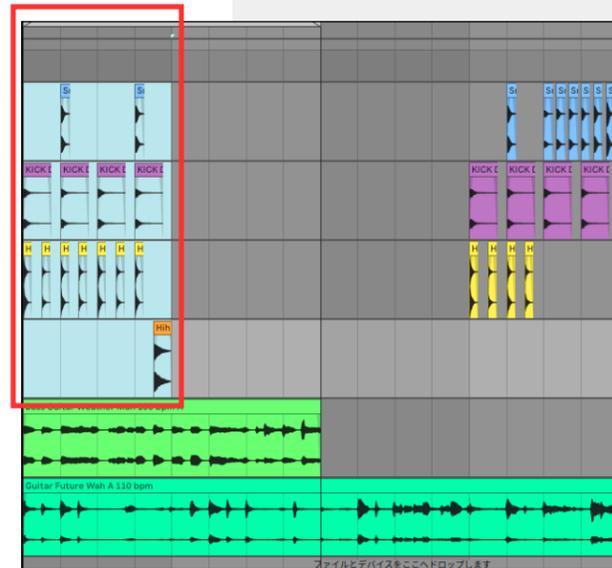
Tips 構成を作るための便利な機能が Abletonには備わっています。

ブログ Abletonで構成を作るのに便利な機能

今回の操作も**Cmd+I**(無音時間を挿入)してから1小節目をコピーする方法もあります。

Iはインサートの**I**と覚えましょう。

時間関係のショートカットキーは基本的には**Cmd+Shift**と覚えましょう。



Tips ショートカットキーの考え方

CmdはCommand(命令する)です

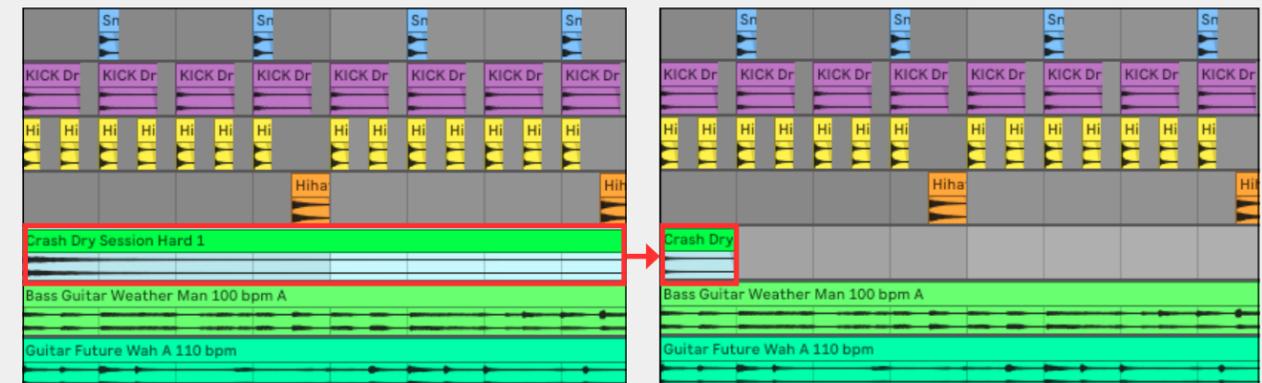
Shiftは関連する他の機能にシフトすると覚えやすいです。

Cmd+F(Find): 見つけるの基本機能ショートカットキーです。

Cmd+shift+F: 見つけるの基本機能にshiftを加えて類似検索です。時間関係のショートカットキーの多くが**Cmd+Shift**にアサインされていることが理解できると思います。

このままではシンバルが間延びして長いので、**WARP**を使って長さを調整します。1拍で切れるように調整しましょう。 **復習**

WARPを**on**にします。**Shift**キーを押しながら1拍の長さに調整します。



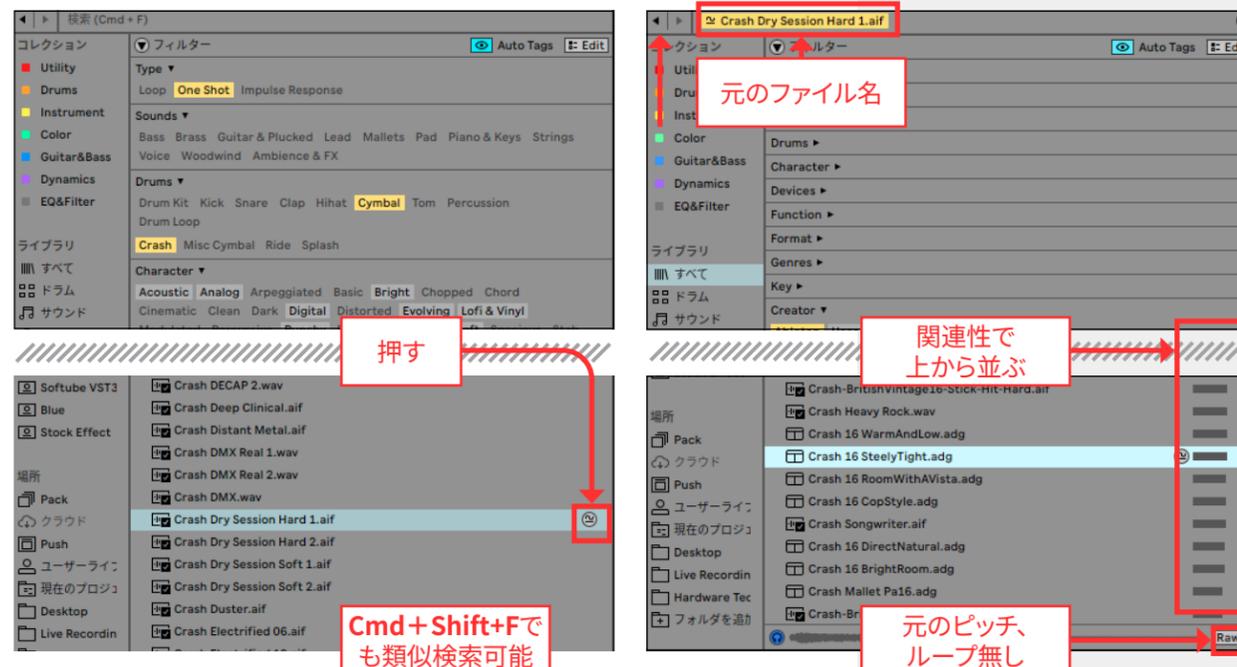
FX(効果音)などを入れよう

シンバルをリバースシンバルにしてみよう

4小節のループが出来ましたが、もう少しバリエーションを付けてみましょう。小節の頭にクラッシュ、最後にリバースシンバルを入れてみます。

クラッシュを探します。

似たようなものだけれど、もう少し違うサンプルを探したい場合は類似検索を使いましょう。 **復習**

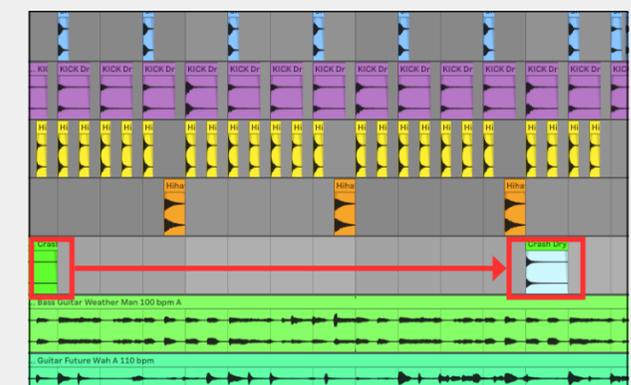


リバースシンバルを4小節目に配置してみよう

1小節目1拍目のデータを、4小節目1拍にコピーしましょう。

コピー **復習** **Option+ドラッグ**

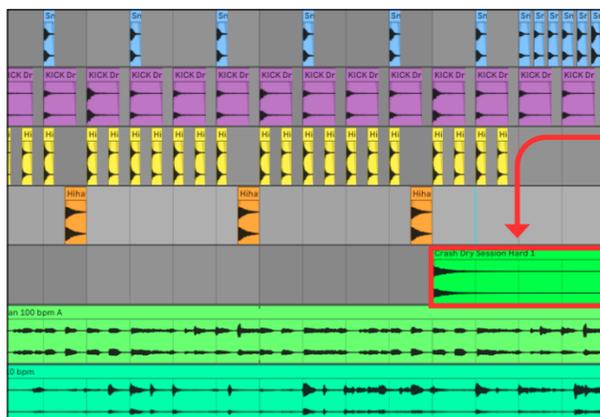
このままでは長さが足りないので、小節の終わりまで伸ばしましょう。



Tips **Cmd+C**(コピー)、**Cmd+V**よりも

Option+ドラッグが速いです。

一画面内で移動できる場合は**Option+ドラッグ**を活用しましょう。

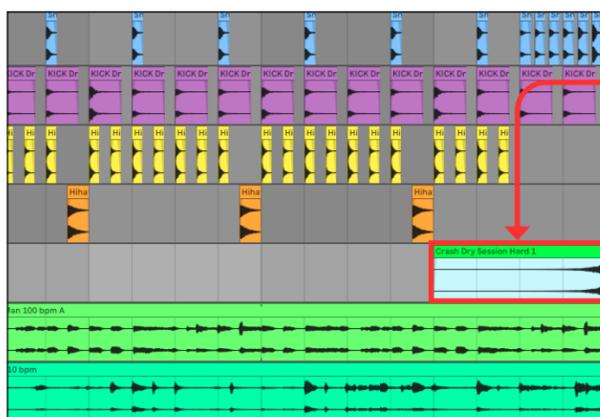


WARPを使って、シンバルの長さを伸ばします。

復習

Shiftキーを押しながらドラッグ

Tips 普通にドラッグすると、1拍のサンプルが繰り返されることになってしまいます。
1拍のサンプルそのもの長さを変更したいのでWARPを使う必要があります。



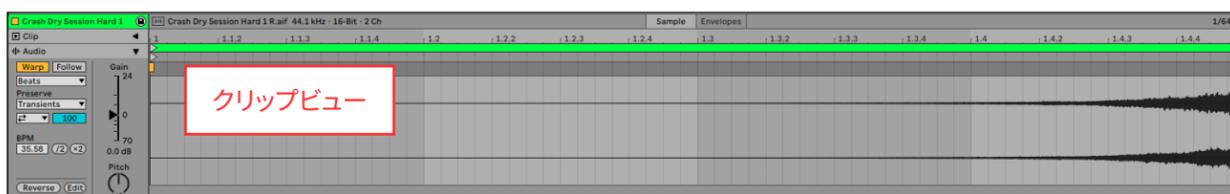
リバースしましょう。

アレンジメントでクリップを選択して、Rです。

RはReverseと覚えましょう。

クリップビューでも可能です。

リバースしたものの、音量がクレッシェンドするタイミングが遅いです。4小節目の頭からクレッシェンドするように調整しましょう。

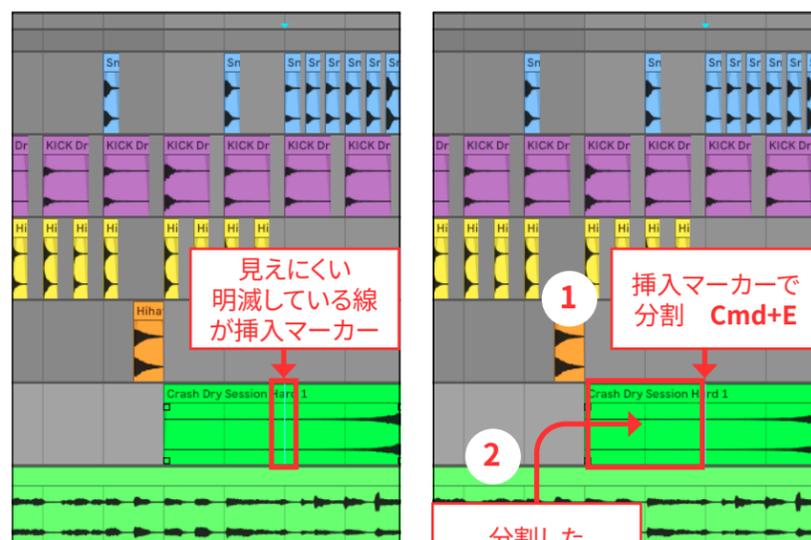


クリップビュー

音量が上がる部分から長くしたいのでクリップを分割します。
分割はCmd+Eです。

挿入マーカー (水色の線) で分割されます。
挿入マーカーは明滅しています。

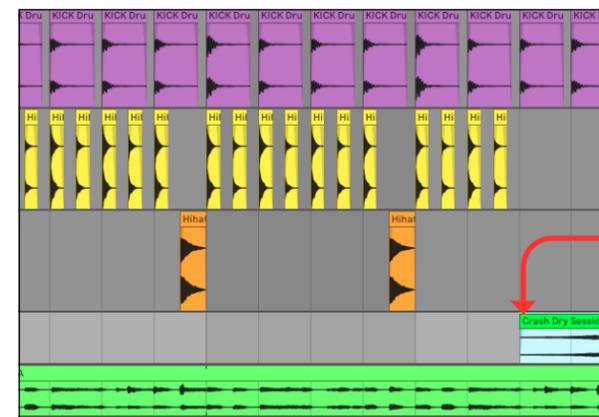
クリップを分割し、不要なものを削除します。



見えにくい明滅している線が挿入マーカー

1 挿入マーカーで分割 Cmd+E

2 分割したクリップを削除

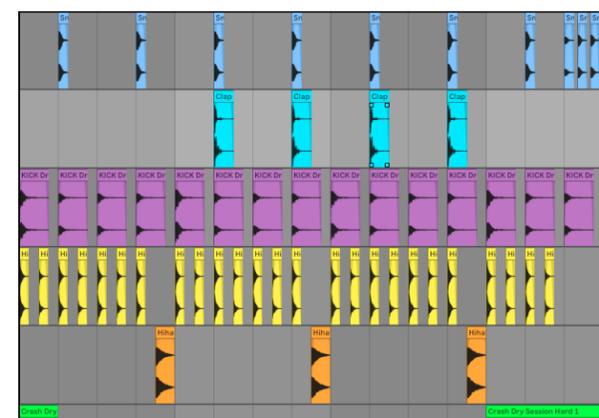


WARPで長さを調整します。

復習

1小節掛けて、音量変化が聞き取れるようになりました。

Shiftキーを押しながらクリップ上部をドラッグ



クラップを重ねてみよう

最後にクラップを重ねてみます。

タイミングをスネアと微妙にずらしてみよう。

ナッジとは

nudgeは「軽く、少し動かす」の意です。

Cmd+4でグリッドを無視できます。(復習)



ズれている

クリップを選択して Cmd+左右でナッジは可能

Tips Cmdを押しながらカーソル左右でクリップをナッジ出来ます。Cmdを押しながらドラッグでもナッジは可能です。
Cmdはグリッド無効と理解しましょう。
MIDIでも同様です。
ループさせながらタイミングを調整しましょう。