

OFFICIAL USER MANUAL

NukesakuCOMPOSE

取扱説明書

VERSION 1.0.0 / PRODUCTION RELEASE

コード、メロディ、ベース、アルペジオ、リズムを生成し、試聴・編集してDAWへ渡すまでを、この1冊で確認できます。

生成から編集、Continue、Chord Timeline、Piano Roll、MIDI Drag、State保存、トラブル対応までを収録しています。

18 CHAPTERS

MACOS UNIVERSAL 2

VST3 / AUv2 / STANDALONE

Contents

NukesakuCOMPOSE 1.0.0の基本操作から、編集・書き出し・トラブル対応まで。

01 1. NukesakuCOMPOSEとは	10 10. Chord Timeline
02 2. 対応形式	11 11. Piano Roll
03 3. 最初の1曲を作る	12 12. Undo、History、Favorite、A/B
04 4. 画面上部の基本設定	13 13. MIDIをDAWへ渡す
05 5. GENERATEとVARIATION	14 14. おすすめ作曲ワークフロー
06 6. Macro Controls	15 15. DAWプロジェクト保存
07 7. ARPとテンポ	16 16. 困ったとき
08 8. Internal Transport	17 17. 補足と制限
09 9. レーン操作	18 18. 安全な終了

Quick Start 迷ったら、KEY / SCALE / GENRE / MOOD /
SECTIONを選び、GENERATE、PLAYの順に操作してください。

1. NukesakuCOMPOSEとは

NukesakuCOMPOSEは、コード、メロディ、ベース、アルペジオ、リズムをまとめて生成し、その場で試聴・編集してDAWへ渡せる作曲補助プラグインです。

単純なランダム音列ではなく、調性、機能和声、ボイスリーディング、モチーフ、フレーズ構造、反復、変化、緊張と解決を考慮して作曲アイデアを生成します。

生成される5レーンは次のとおりです。

レーン	内容
CHORDS	コード進行とボイスニング
MELODY	モチーフを発展させたメインメロディ
BASS	ルート、5度、オクターブ、経過音などを含むベース
ARP	コード構成音を使ったアルペジオ
RHYTHM	Kick、Snare、Closed Hat、Open HatによるGMドラム

2. 対応形式

- VST3 Instrument
- Audio Unit v2 Instrument
- Standalone Application
- macOS Universal 2 (Apple Silicon arm64 / Intel x86_64)

インストール先は通常、次の場所です。

- VST3: ~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/NukesakuCOMPOSE.vst3
- AU: ~/Library/Audio/Plug-Ins/Components/NukesakuCOMPOSE.component

BitwigではAudio FXではなく、Instrumentとして検索してください。

3. 最初の1曲を作る

初心者は、まず次の操作だけで使えます。

- 1 DAWのInstrument TrackへNukesakuCOMPOSEを挿入します。
- 2 KEYを選びます。迷った場合はCのままで構いません。
- 3 SCALEを選びます。明るい曲はMajor、暗めの曲はNatural Minorが基本です。
- 4 GENRE、MOOD、SECTIONを選びます。

- 大きなGENERATEボタンを押します。
- 右上の状態表示が生成完了を示すまで待ちます。
- プラグイン内の> PLAYを押して聴きます。
- 気に入ったレーンのLOCKをオンにします。
- 変えたいレーンだけREGENを押します。
- 完成したら各レーンのMIDI DRAG、またはDRAG ALLをDAWへドラッグします。

現在の曲を続きを作る材料にしたい場合は、LENGTHで追加したい4 / 8 / 16小節を選び、CONTINUEを押します。良い部分だけ残したい場合はTrack Lock、Bar Lock、Piano Rollの選択編集を組み合わせます。

4. 画面上部の基本設定

KEY

曲の中心となる音を12音から選びます。

例:

- C + Major: 明るく素直
- A + Natural Minor: 暗く感情的
- D + Dorian: マイナー感と前向きさが共存

SCALE

Scale	特徴
Major	明るく安定した基本スケール
Natural Minor	自然な暗さ、悲しさ
Harmonic Minor	強い導音とドラマチックな響き
Dorian	マイナーだが少し前向き
Phrygian	暗く異国的
Lydian	浮遊感、幻想的
Mixolydian	明るく開放的、少しブルージー
Major Pentatonic	シンプルで歌いやすい
Minor Pentatonic	ロック、Hip-Hopにも使いやすい

LENGTH

- 4 Bars: 短いループやモチーフ確認向け
- 8 Bars: 標準的なフレーズ
- 16 Bars: 展開を含む長めのアイデア

GENRE

EDM、Future Bass、House、Pop、Rock、Synthwave、Lo-fi、Hip-Hop、Game、Cinematicから選択します。

Genreは主に、リズムパターン、ベースの動き、音域、音数、アクセントへ影響します。

MOOD

Happy、Emotional、Sad、Dark、Dreamy、Energetic、Epic、Cute、Mysteriousから選択します。

Moodはコードの選択、メロディの動き、緊張感などへ影響します。

SECTION

Section	主な傾向
Intro	控えめな密度、導入向け
Verse	歌や展開を置きやすい標準構成
Chorus	音域・密度・エネルギーが高め
Build Up	徐々に盛り上がる傾向
Drop	強いリズムとエネルギー
Break	密度を下げた休息部分
Outro	終了へ向かう落ち着いた構成

FACTORY PRESET

プリセットは完成済みMIDIではなく、Key、Scale、Genre、Mood、Section、Macro、BPMの組み合わせです。

- Emotional EDM
- Future Bass Dream
- Dark Synthwave
- Cute Game
- Epic Adventure
- Simple Pop
- Lo-fi Evening

プリセットを選んだあと、**GENERATE**を押してください。

USER PRESETS

現在のKey、Scale、Length、Genre、Mood、Section、BPM、Macro、ARP、Advanced設定を名前付きで保存・読込・削除できます。生成済みのノートやコードは保存しないため、同じ作曲方針から新しいSeedを試す用途に向いています。

SEEDとRANDOM

Seedは生成結果を再現するための番号です。

- 同じ設定と同じSeedなら、同じCompositionを再生成できます。
- 数字を入力した場合はReturnキーで確定します。
- **RANDOM**は新しいSeedを作ります。
- Track LockやBar Lock使用中は、ロック済み素材が優先されます。

5. GENERATEとVARIATION

GENERATE

5レーンすべての新しいCompositionをバックグラウンドで生成します。生成中もオーディオスレッドで重い処理は行いません。

Track LockまたはBar Lockされた素材は維持されます。

VARIATIONボタン

現在のCompositionを完全に捨てず、特徴を残した別案を作ります。変化の大きさは上部の**Variation**ノブで決まります。

- 低い値: 元のフレーズに近い
- 中間値: 特徴を残してほどよく変化
- 高い値: 大きく変化するが、元のフレーズ感を維持

CONTINUE +4 / +8 / +16

現在のCompositionへ、**LENGTH**で選択した4 / 8 / 16小節を追加します。ボタン表示も選択に合わせて**CONTINUE +4**、**CONTINUE +8**、**CONTINUE +16**へ変わります。元の小節は一切変更せず、モチーフ、コードの流れ、リズム、音域、Genre、Mood、Sectionを引き継いだ続きを生成します。Composition全体は最大32小節です。選択量を足すと32小節を超える場合、CONTINUEは無効になります。

無関係な別フレーズを連結するのではなく、前半の特徴を材料として後半を作ります。続きが気に入らない場合はUndoで戻せます。

ADVANCED

初心者向けMain画面を保ったまま、必要な場合だけ次の詳細設定を開きます。

- Harmony: Voicing Width、Extensions、Chord Changes
- Melody: Note Density、Leap Amount、Rhythm Detail、音域
- Bass / ARP: Bass Movement、Root Bias、Bass Octave、ARP Gate、ARP Octaves
- Rhythm: Kick Density、Hat Density、Phrase Fills

これらはDAW StateとUser Presetに保存されます。

6. Macro Controls

ノブにマウスを約0.5秒置くと、日本語の詳しい説明が表示されます。ノブの下には、現在値に応じた短い説明も表示されます。

HARMONY

Surprise

予想外のコード進行や展開を増やします。

- 低い: 安定した定番進行
- 高い: 意外性のある進行や展開

Tension

7th、9thなどの響きや、緊張感の強さを調整します。

- 低い: 安定した素直な響き
- 高い: テンションを多く含む緊張感のある響き

MELODY

Complexity

メロディ、コード、リズムの複雑さを調整します。

- 低い: シンプルで覚えやすい
- 高い: 音数や変化が増える

Variation

VARIATION実行時の変化量を調整します。通常のGENERATEとは役割が異なります。

Repetition

同じモチーフを繰り返す量を調整します。

- 低い: 変化が多い
- 高い: 反復が多く覚えやすい

RHYTHM

Density

時間内の音の詰まり具合を調整します。

- 低い: 余白が多くゆったり
- 高い: 音数が多く密

Syncopation

裏拍やアクセントのずれを増やします。

- 低い: ストレート
- 高い: 跳ねるような裏拍が増える

Humanize

タイミングとVelocityへ揺れを加え、人間らしい演奏にします。

- 低い: タイト
- 高い: 揺れが大きい

EXPRESSION

Energy

曲の勢いと盛り上がりを調整します。

- 低い: 穏やか
- 高い: 強い演奏と盛り上がり

7. ARPとテンポ

ARP Pattern

- Up: 低音から高音へ
- Down: 高音から低音へ
- Up / Down: 上昇と下降を往復
- Musical Random: コード内で音楽的に制約されたランダム順

ARP Rate

- 1/8: 8分音符
- 1/16: 16分音符

Internal BPM

DAWを停止してプラグイン内PLAYを使うときのテンポです。

DAWのTransportが再生中の場合は、DAWのBPMと位置が優先されます。

8. Internal Transport

操作	内容
> PLAY	内部プレビューを開始
STOP	停止し、鳴っているVoiceを消す
LOOP	Compositionの終端から先頭へ戻る
BAR n n	現在の小節と拍

DAWを止めたままでも試聴できます。STOP後は完全な無音になります。

9. レーン操作

各レーンのボタンは同じ順番です。

レーン名

CHORDS 12のようなボタンを押すと、そのレーンをPiano Rollへ表示します。数字は現在のノート数です。

>

内部プレビューを開始します。そのレーンだけを聴く場合は、先にSをオンにしてください。

M

Muteです。そのレーンの内部Preview音を消します。

S

Soloです。Soloされたレーンだけを内部Previewで鳴らします。複数レーンをSoloにすることもできます。

LOCK

Track Lockです。オンにすると、そのレーン全体を次のGenerate、Regenerate、Variationから保護します。

VOLUME

内部Previewのレーン音量です。値はdBで表示されます。

- 左右ドラッグ: 音量調整
- ダブルクリック: 標準値へ戻す
- マウスホイール: 誤操作防止のため無効

VolumeはPreview Mixer用です。書き出すMIDIノートのVelocity自体は変更しません。

Octave

-2から+2オクターブの範囲で、内部Previewの音域を変更します。RHYTHMには適用されません。

OctaveもPreview用であり、MIDI書き出し時の生成ノートは元のピッチを保ちます。

REGEN

そのレーンだけを再生成します。他レーンは維持されます。レーン自身がTrack Lockされている場合は変化しません。

CHORDSを維持したままMELODYだけ作り直す、といった使い方ができます。

MIDI DRAG

そのレーンだけのStandard MIDI FileをDAWへドラッグします。ボタンを押したまま外へドラッグしてください。

10. Chord Timeline

Generate後、コードがカードとして表示されます。

例: Dm7 | BbMaj7 | F | C

- カードをクリック: そのコードを選択して試聴
- カードを右クリック: Chord Editorを開く
- [L]表示: Track LockまたはBar Lockで保護中

コード試聴は自動的に終了し、Voiceが残り続けることはありません。

Chord Editorでは、初心者向けのSimilar、Brighter、Darker、More Tension、More Stableから候補を選べます。さらにI-VIIのDegree、Inversion、Triad / 7th / 9th / susを直接選べます。変更後はコードボイシングを作り直し、Bass/ArpとMelodyの整合も修正します。Lockされたコードは変更されません。

11. Piano Roll

レーン表示

左のレーン名をクリックして、編集対象を切り替えます。

ノート試聴と複数選択

ノートをクリックすると選択され、その音を試聴します。

- **Command** (Windowsでは**Ctrl**) を押しながらクリック: 選択を追加 / 解除
- 空白からドラッグ: 範囲内の複数ノートを選択
- **Command/Ctrl + A**: 表示レーンの全ノートを選択

ノート追加

空いているGridをダブルクリックします。ノートは1/16 Gridへスナップします。

ノート移動

ノート本体をドラッグすると、時間位置と音程を変更できます。クリックだけでは移動扱いにならず、選択中のノートは移動、Transpose、Quantize、Velocity編集後も選択されたままです。

- **Shift**を押しながらドラッグ: 時間位置を固定して音程だけを移動
- **Option** (Windowsでは**Alt**) を押しながらドラッグ: 音程を固定して時間位置だけを移動

ノート長変更

ノートの右端付近をドラッグします。

ノート削除

- ノートを右クリック
- またはノートを選択し、Delete / Backspaceキー

Velocity

Piano Roll下部のVelocity領域でノートの棒を上下へドラッグします。複数選択中は選択ノートをまとめて調整できます。

編集ツール

操作	内容
COPY / PASTE	選択ノートをコピーし、後ろへ貼り付け
DUP	選択ノートを複製
QNTZ	選択ノートを1/16 GridへQuantize
-1 / +1	選択ノートを半音単位でTranspose
FIT	横・縦ともComposition全体が見えるZoomへ戻す
H Zoom	横方向を1～16倍に拡大
V Zoom	縦方向を1～6倍に拡大

標準ショートカットとしてCommand/Ctrl+C、Command/Ctrl+V、Command/Ctrl+Dも使用できます。

- Command/Ctrl + ホイール: カーソル位置を中心に横Zoom
- Option/Alt + ホイール: カーソル位置を中心に縦Zoom
- 縦Zoom後のホイール: 音域を上下へ移動
- Shift + ホイールまたはトラックパッドの横スクロール: 時間方向へ移動

Selection Regenerate / Variation

Piano Roll上部の小節を選択し、SEL REGENでその小節だけを作り直せます。SEL VARYは同じ範囲をVariation量に応じで変化させます。Track LockされたレーンとBar Lockされた小節は必ず維持されます。

Bar Lock

Piano Roll上部の小節番号をクリックします。LOCK 1のように表示された小節は、次のGenerate、Regenerate、Variationでも維持されます。

ノートが小節をまたぐ場合は、ノートの開始位置がある小節に所属します。

12. Undo、History、Favorite、A/B

UNDO / REDO

Generate、Regenerate、Variation、Lock、Piano Roll編集、Volumeなどを複数段階で戻したり進めたりできます。

HISTORY

生成した結果を最大32件保持します。メニューから以前のCompositionを選ぶと、Seedを含めてその状態へ戻ります。

FAVORITE

* FAVORITEは、History内の最新結果をFavoriteとして保護します。FavoriteはHistoryの自動整理で削除されにくくなります。

A/B

- SAVE A: 現在のCompositionをAへ保存
- A: Aを呼び出す
- SAVE B: 現在のCompositionをBへ保存
- B: Bを呼び出す

例:

- 1 気に入った原案をSAVE A
- 2 VariationまたはRegenerateを実行
- 3 新案をSAVE B

4 AとBを切り替えて比較

13. MIDIをDAWへ渡す

レーン別Drag

各レーンのMIDI DRAGを、DAWの空いているTrackまたはClip領域へドラッグします。

DRAG ALL

5レーンを分離したType 1 MIDIとしてまとめてドラッグします。

EXPORT MIDI...

保存先を選び、Standard MIDI Fileとして書き出します。

全レーン書き出しには次が含まれます。

- Conductor Track
- Chords
- Melody
- Bass
- Arp
- Rhythm
- Tempoと拍子情報

RhythmはGeneral MIDIの主なノート番号を使用します。

- Kick: 36
- Snare: 38
- Closed Hat: 42
- Open Hat: 46

14. おすすめ作曲ワークフロー

- 1 Factory PresetまたはMaster Settingsを選びます。
- 2 GENERATEします。
- 3 > PLAYで全体を聴きます。
- 4 各レーンをSでSolo確認します。
- 5 気に入ったレーンまたは小節をLockします。
- 6 変えたいレーンだけREGENします。

- 7 別案が欲しい場合はVariation量を決めてVARIATIONします。
- 8 ChordカードとPiano Rollで細部を確認・編集します。
- 9 A/Bへ候補を保存して比較します。
- 10 MIDI DRAGまたはDRAG ALLでDAWへ移します。
- 11 DAW側の音源へ差し替えて制作を続けます。

15. DAWプロジェクト保存

DAWプロジェクトには次の状態が保存されます。

- Compositionと全Generated Notes
- Chords
- Seed
- Master SettingsとMacro Parameters
- Track LockとBar Lock
- HistoryとFavorite
- A/B候補
- Lane Volume、Mute、Solo、Octave
- Advanced Generation設定

プロジェクトを再度開いた直後は安全のため無音です。必要なときにPLAYまたはAuditionしてください。

16. 困ったとき

Bitwigに表示されない

- 1 Bitwigを終了します。
- 2 ~\Library\Audio\Plug-Ins\VST3にbundle全体があることを確認します。
- 3 Bitwigを起動します。
- 4 Settings > Locations > Plug-insでVST3フォルダを確認します。
- 5 Rescanを実行します。
- 6 BrowserのInstrumentカテゴリでNukesakuCOMPOSEを検索します。

Generateしても音が出ない

Generateだけでは自動再生されません。プラグイン内の> PLAYを押してください。

あわせて次を確認します。

- DAW TrackがMuteされていない

- 全レーンがMuteされていない
- 意図しないSoloが残っていない
- Volumeが-inf dBになっていない
- オーディオ出力先が正しい

DAW再生時にInternal BPMが効かない

正常な動作です。DAW Transport再生中はHost BPMが優先されます。

MIDI Dragできない

- ボタンをクリックするだけでなく、押したままDAWまで移動します。
- DAWの空いているTrack / Clip領域へドロップします。
- うまくいかない場合はEXPORT MIDI...を使用します。

Variationで変化しない

- Variationノブを上げます。
- Track LockとBar Lockを確認します。
- Variationが低い場合、元に近い結果になるのは仕様です。

Generateで気に入った部分まで変わる

残したいレーンはLOCK、残したい小節はPiano Roll上部のBar LockをオンにしてからGenerateしてください。

17. 補足と制限

- Preview音源は作曲確認用の軽量音源です。最終音色はDAW側の音源へ差し替えることを推奨します。
- Chord Editorは候補、Degree、Inversion、Extensionを編集できますが、任意のコード記号をキーボードで直接入力する方式ではありません。
- ContinueはLengthに連動した4 / 8 / 16小節追加で、Composition全体は最大32小節です。複数Sectionを並べるSong Structure Builderは1.1以降の候補です。
- Preview MixerのPanは内部状態に存在しますが、現在のUIには表示されません。
- macOS配布bundleはad-hoc署名で、Developer ID notarization済みInstallerではありません。初回起動時にmacOSの案内が出る場合があります。
- Windows用VS2022 x64プロジェクトは用意されていますが、このMac上ではWindows VST3の実ビルド・DAW検証はできていません。

18. 安全な終了

再生中は先にSTOPを押し、必要であればDAWプロジェクトを保存してからプラグイン画面またはDAWを閉じてください。DAWのState SaveによりCompositionは復元されますが、DAWへドラッグ済みのMIDIも通常どおりプロジェクトへ保存しておくことを推奨します。