

# ジェネレティブ VJ のデザインパタンの提案

神田竜<sup>†1</sup> 片寄晴弘<sup>†1</sup>

近年、様々な音楽演奏現場で、インタラクティブな操作とリアルタイムレンダリングによる音楽と調和した映像演出が隆盛している。本稿ではそのような映像演出を「ジェネレティブ VJ」と呼ぶ。「ジェネレティブ VJ」のパフォーマンスはまだ歴史が浅く、その映像制作手法の共有化と再利用化は充分ではない。本稿では「ジェネレティブ VJ」の現役制作者の映像制作手法を分析し、個別のパタンとしての記述を試みる。また、抽出したパタンの有用性を確かめる実験として、映像制作初心者にパタンを提供し、音楽と調和した映像制作を行わせる。その結果、映像制作初心者は自身の個性を發揮した上で、音楽構造に調和した映像を制作した。

## Design Pattern of Generative VJ

RYO KANDA<sup>†1</sup> HARUHIRO KATAYOSE<sup>†1</sup>

In recent years, some artists play video directed by the real-time rendering and interactive manipulation in harmony with the music at the Nightclub. In this paper, we call them "Generative VJ". The history of "Generative VJ" has a shallow history, so the reuse and the sharing production technics of "Generative VJ" are not enough. We will present the design pattern of "Generative VJ" which is extracted from specialist in this paper. In Order to verify the validity of our design pattern, we had the experiment. We had some beginners make video in harmony with the music in use of our design pattern. As a result, participants of the experiment produced the video in a way that exhibits the personality.

### 1. はじめに

クラブやライブハウス等の音楽演奏現場で、音楽に調和した映像をスクリーン等に投影し、即興的な空間演出パフォーマンスを行う VJ (ヴィジュアルジョッキー) と呼ばれる芸術表現行為がある [7] (図 1)。初期の VJ にはビデオデッキや DVD プレイヤ等の映像再生機器を用いることが多かったが、近年ではコンピュータの映像処理能力が向上したため、多くの VJ が音楽演奏現場にコンピュータを持ち込んで空間演出を行っている。コンピュータを用いた VJ の手法には様々なものがあるが、刻々と変化する音楽に対して即興的に映像を調和させるという視点から、

- 1, プリレンダリングされた複数の映像を切り替える
- 2, リアルタイムレンダリングされる映像を変化させる

という 2 つに大別出来る。このうち、2 のような手法を採用する VJ は、「Generative Art」と呼ばれるコンピュータとアルゴリズムを用いて映像を描画する作品ジャンル [12] から派生したものであるという見方ができる。本稿では、2 の手法及び 2 の手法を採用する VJ を本稿では、「ジェネレティブ VJ」と呼ぶ。「ジェネレティブ VJ」は映像を観客に提示しながら、映像の各種パラメータをインタラクティブ

に変化させることができるため、映像を音楽のように演奏する、という表現が可能である。

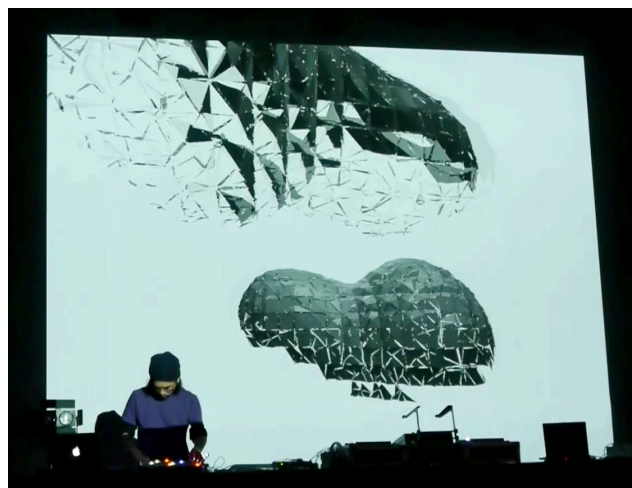


図 1: VJ を伴った音楽演奏  
Figure 1 Music Performance with VJ

近年では、「ジェネレティブ VJ」のパフォーマンスはクラブやライブハウスのみでの発表に留まらず、[13] のような公共施設の壁面を使用した上演や、[9] のように美術施設での展示へと派生した事例等、ローアートからいわゆるハイアートへの発展も遂げつつある。また、リアルタイムでも以前より高品質なレンダリングが可能になったこと、「ジェ

<sup>†1</sup> 関西学院大学理工学研究科  
Graduate School of Science and Technology, Kwansai  
Gakuin University, Sanda, Hyogo, 669-1337, Japan

ネレティブ VJ」で比較的多用される 3D ポリゴンを映像素材の中心とした作品が一部の鑑賞者から人気を博していることから、「ジェネレティブ VJ」のリアルタイム映像をそのまま録画し、ミュージックビデオとして公開している作品も数多い[17]。以上から、「ジェネレティブ VJ」はクラブやライブハウス等の空間演出から、永続的に残る映像作品の制作やハイアートまで、かなりの広範囲に渡って利用される芸術表現手法といえる。

新しいメディア表現として広がりを見せつつある「ジェネレティブ VJ」であるが、まだその歴史は浅い。そのため、「ジェネレティブ VJ」の制作手法の学術化と共有化は十分であるとは言い難い。自作ソフトウェアを作るためのプラットフォームについては幅広い文献を当たることが可能であるが、映像制作の手法に関しては制作者の感性に委ねられているのが現状である。また、[13]のように音楽と映像から構成されたインタラクティブな作品に関する文献は数多くあるが、個別の作品の事例報告が話題の中心であり、音楽と調和した映像の制作手法をより一般的に再利用可能な形式で記述する試みはまだ行われていない。「ジェネレティブ VJ」の手法を共有と再利用可能な形で記述することで、後発と現役の「ジェネレティブ VJ」や「ジェネレティブ VJ」の映像制作手法を取り入れている映像作家らに、制作時間の短縮と制作へのアイデアを提供することが期待できる。

第一筆者は「ジェネレティブ VJ」として小規模なクラブから野外音楽フェスティバル、美術施設等、様々な音楽演奏の現場で活動してきた[a]。その際、ロックバンドやラップトップミュージシャン、ジャズバンド等、音楽ジャンルを問わず、様々なアーティストの VJ を担当している。本稿では、ある分野における習熟者の知見を再利用可能な形で共有する手法、また利用者自身が置かれた状況に応じて自分で知見を組み合わせることで問題を解決できる手法、という観点から「ジェネレティブ VJ」の映像制作におけるデザインパターン[8]の導入を提案する。具体的には第一筆者の過去作品を分析することで個別のパターンを抽出し名付けて記述する。また、制作したデザインパターンを映像制作未経験者に運用させ、実際に映像制作を行った事例について紹介し、その有用性について検証と考察を行う。

## 2. ジェネレティブ VJ のデザインパターン視点での分析

「ジェネレティブ VJ」はある音楽に対して調和する映像演出を即興的に行うことが求められる。音楽は時系列に従って変化するメディアであるため、「ジェネレティブ VJ」に与えられた問題は適時変化し、あらゆる状況に対応でき

る唯一解は存在しない。そのため、「ジェネレティブ VJ」の映像制作支援に求められるのは、利用者自身が状況に応じて組み合わせ可能なツールの提供である。また、「ジェネレティブ VJ」は自己表現でもあることから、そのツールは利用者自身の個性が反映されるようなコンテンツを生み出す必要がある。本章では「ジェネレティブ VJ」の映像制作支援として、「ジェネレティブ VJ」として様々な場所で活動して来た第一筆者の作品分析から抽出したデザインパターンを提案し、その具体的な内容について取り扱う。

### 2.1 デザインパターン

デザインパターンは Christopher Alexander が提案した建築手法であるパターンランゲージを発祥としている[6]。パターンランゲージは、建築設計におけるルールや定石等を習熟者の経験則から収集し、デザインにおける「状況」と「問題」その「解決」を記述し、名前をつけてパターンという単位として公開する。パタンの内容は、「さわれる花」といった小規模な単位を扱ったパターンから、それら小規模なパターンを要素として構成される「ナイトライフ」といった地区に関する比較的広範囲を扱った上位のパタンまで記述されている。また、それらのパタン同士は単純な上位と下位の構造ではなく、組み合わせ可能な入れ子構造となっている。パタンの利用者は自身の置かれた状況に応じて個々のパターンを組み合わせ、都市設計の問題解決に取り組む。熟練者と初心者双方を含む都市設計の参加者間に共通言語を提供し、参加者それぞれの意志が反映された解決策の創出を促進することがパターンランゲージの目的である。パターンランゲージの考え方は、都市設計以外の分野でも応用されており、有名なものの一つがソフトウェア設計におけるデザインパターンである[8]。ソフトウェア以外の設計手法においても、wiki[2]、学習法[4]、プレゼンテーション法[5]等、様々な分野で幅広く支持され、現在では数多くのパターンランゲージが生み出されている。

本稿では、様々な場所で「ジェネレティブ VJ」として活動してきた第一筆者による「ジェネレティブ VJ」の映像制作手法を細分化して個々のパターンとして記述する。「ジェネレティブ VJ」のデザインパターンを用いることで、パタンの利用者は自身の個性が反映された音楽と調和した映像制作を行うことができる。

### 2.2 本稿で取り扱うジェネレティブ VJ の構成要素

「ジェネレティブ VJ」の映像は他の時系列メディアと同様に、ある瞬間を構成する要素の組み合わせと、その要素の組み合わせが時間軸に応じて変化する、という二つの軸を持っている。本来ならば二軸を同時に取り扱うべきだが、「ジェネレティブ VJ」は音楽に調和した映像を演出することが目的であるため、時間軸上での映像の変化は対象となる音楽の時間軸上の変化に依存する。音楽の時間軸上での変化をどう分類すべきか、という議論を本稿で取り扱うことは難しいため、本稿では「ジェネレティブ VJ」のデザイ

a) Kezzardrix という名義で活動している。  
 活動履歴は以下から確認できる。  
<http://www.kezzardrix.net>

ンパタンの記述の第一歩として、ある瞬間の映像を構成する要素に焦点を当てて議論を行う。

本稿では、ある瞬間の映像を構成する要素として立方体や線分等の単純な幾何学図形(以下、CG用語の慣習から primitives と呼ぶ[11])やテクスチャを貼付けた四角形を3D空間内に配置し、音楽と調和させながら形や位置を様々に変化させる手法により生成された映像を、パタンの抽出対象として取りあげる。本村は、あるイメージに対して平面上での移動や、形状、色の変化といった加工を行う手法を制作することを「モーション」と呼び、VJ表現においてもっとも基本的な要素として挙げている[3]。また、同様の映像制作手法は、John Whitney の作品[16]に代表される初期の実験アニメーションでも確認できるため、音楽と調和した映像作品の基本的なアプローチの一つであると考えられる。

音楽と映像を調和させる手法としては、岩宮らを取り上げた構造的調和を採用したものを取り上げる[1]。これは、映像のアクセントと音楽のアクセントを合わせて観客に提示することで、観客に対して音楽と映像が調和しているという印象を最大化しようとする試みである。具体的には、楽曲の音量変化を primitives に適応する「モーション」に対応させるという手法を採用したものを取り上げる。

以上、本稿では議論の焦点をある瞬間の映像を構成する要素に搾る。また、音楽の音量と対応して様々な「モーション」を適用した primitives を要素として用いる「ジェネレティブVJ」を、パタンの抽出対象として取り上げる。

### 2.3 分析と抽出

図1は、2012年4月29日に映像芸術祭「Moving」の関連イベントとして、京都のUrBANGUILDというライブハウスで行われた、第一筆者と電子音楽バンド「SJQ」によるライブパフォーマンス[12]の一場面である。

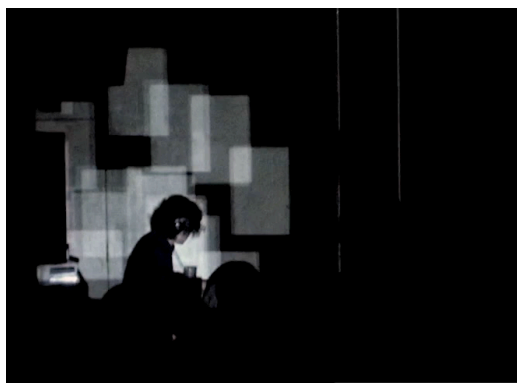


図2 「SJQ」と第一筆者によるパフォーマンス  
Figure2 Performance by First Author and SJQ

この際の映像は、各楽器の音量をライン入力とマイク入力でラップトップコンピュータに取り込み、primitives を音量に対応して様々に変化させるという手法によって生成されている。この場面で起きていることで、パターンとして抽

出出来る部分に注目して記述すると次のようになる。各楽器の「音量がある一定の値を超えた際」、「複数の」四角形(primitives)が「突然」「出現」し、「大きさを変え」ながら「回転」しつつ「ランダム」な位置に「移動」しながら「ゆっくりと」「消えていく」。この記述の中で、「モーション」それ自体に関する記述を整理し、「モーションのパタン」として以下のように名付ける。

- 「複数の」→「複数化」
- 「出現」「消えていく」→「アルファ」
- 「大きさを変え」→「スケール」
- 「回転」→「回転」
- 「複数の」→「複数化」

「突然」、「ランダム」、「ゆっくりと」に関しては、「モーション」のパラメータがどのように変化するかについて言及したものであるため、「値のパタン」として以下のように名付ける。

- 「突然」→「離散」
- 「ランダム」→「ランダム」
- 「ゆっくりと」→「漸次」

また、「音量がある一定の値を超えた際」は、「音同期のパタン」として、「トリガ」として名付ける。以上のような分析を他の場面においても行い、「モーションのパタン」「値のパタン」「音同期のパタン」にそれぞれ分類して記述した。上記の作業により抽出した全てのパタンは紙面の都合上、付録A.1に示す。

### 2.4 パタンの関係性

前節で抽出した「音同期のパタン」「値のパタン」「モーションのパタン」の関係性が、ジェネレティブVJのある瞬間の映像を構成する要素を生成する例を以下に示す。

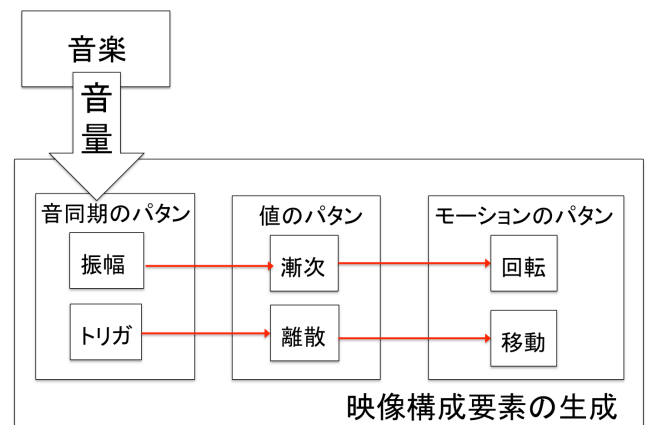


図3:パタンの関係性

Figure3 Relationship between the Patterns

音楽から取得した音量は、まず「音同期のパタン」を用いて、「振幅」や「トリガ」を発生させる。「音同期のパタン」は「値のパタン」に接続され、「漸次」や「離散」といった変化の方法で、「モーションのパタン」のパラメータを変化させ primitives に動きをつける。図3の場合、primitives



述べた点の2点を中心として、筆者らがインタビューした4人の参加者の感想と制作した映像の特徴的な点を以下にまとめる。

- ① クラブミュージックの一種であるダブステップと呼ばれるジャンルの音楽を使用した。制作した映像は「複数化」と「回転」を適用したcubeから始まり、楽曲の展開に合わせて、「回転」の度合いや「整列」等を変更しながら展開された。ダブステップの採用の理由としては、素材として採用したcubeによる映像のイメージが楽曲の雰囲気合っているような気がする、ということ挙げた。また、制作の際にこだわった点として、フレーズ毎にプリセットを用意しておき、同じフレーズが楽曲内で現れる度に同じ映像を生成する、ということ意識的に行った点を挙げた。
- ② 童謡である「カエルの歌」を使用楽曲に採用した。映像素材としては、他の参加者らがprimitivesを選択したのとは違いカエルのイラストを選択した。楽曲の導入部分では、一枚のカエルのイラストが「移動」を行い、その後楽曲が展開するにつれて「複数化」や「全体回転」等が適用された。「カエルの歌」とカエルのイラストの採用理由としては、筆者がデモンストレーションで示したようなクラブミュージックに親しみが無いため、自分の親しみのあるような楽曲に対しても調和する映像がデザインパタンの利用で制作可能か試作したと述べた。制作の際にこだわった点として、小節毎にプリセットを切り替えること、楽曲のクライマックスでは素材の色と画面の背景色を反転させることで、画面全体に変化が及ぶような映像を採用したことを挙げていた。
- ③ ある企業のCM曲をテクノミュージック調にアレンジしたパロディ楽曲を使用した。映像素材にはprimitivesを使用した。楽曲の導入部分では楽曲を構成する楽器が一つずつ順番に登場する。各楽器の音量に応じてSphereやTorusといった異なった形のprimitivesの「モーション」が対応しており、鑑賞者は楽曲を構成する楽器と、その楽器の入れ替わりや重なりを可視化した映像を鑑賞することになる。制作の際にこだわった点として、各楽器の音量を抽出するため、バンドパスフィルタ部を提供したアプリケーションに追加で実装し、バスドラム、スネアドラム、シンセサイザという楽器毎の音量をそれぞれ個別のprimitivesと反応させることで楽曲の楽器構成を映像により強調した点を挙げた。
- ④ テクノミュージックを楽曲として採用した。こだわった点としては、Sphereをprimitivesとして採用し、一つのSphereの外周に合わせて複数のSphereを配置することで、映像全体のバランスを整えつつ、Sphere

の動きや個数を楽曲の展開に合わせて調整し制作したことを挙げた。制作した映像は、画面中央部に配置された一つのSphereを中心に、単一または「複数化」されたSphereが「スケール」や「移動」を駆動することで展開する。ブレイクと呼ばれる楽曲の途中でドラムがミュートされるテクノミュージック定番の展開をSphereの「複数化」と合わせることで、楽曲の盛り上がりや静まりを映像によって可視化した。

#### 4. 考察

3章において、4人の実験参加者がそれぞれ音楽に対して違うアプローチを取り、音楽に調和した映像を制作したという結果から、4人の実験参加者が映像制作初心者であっても、パタンを組み合わせることでそれぞれの個性を發揮した映像制作に成功したことが伺える。本稿で提案した「ジェネレティブ VJ」のデザインパタンが、抽出元の第一筆者以外の他者に、「ジェネレティブ VJ」の手法を再利用させたという点である程度の有用性を持ち、なおかつ抽出元となった「ジェネレティブ VJ」と異なるジャンルの楽曲に対しても、応用可能であったことを示している。

本章では、実験結果についてより詳細な考察を行う。

##### 4.1 音楽構造に着目した映像制作

4人の参加者全員が、「トリガ」と「振幅」を用いて単純に楽曲の音量と「モーションのパタン」を組み合わせるだけでなく、何らかの楽曲構造に着目して映像を制作していたことがインタビューから伺える。①は、楽曲中に何度も同じフレーズが現れることで楽曲が構成されるというクラブミュージック特有の構造に着目し、各フレーズ単位で「モーションのパタン」の組み合わせを用意してフレーズ毎に組み合わせを切り替えることで、映像によって楽曲の繰り返し構造を観客に対して強調する、といった試みを行っている。②、④は小節毎に「モーションのパタン」を切り替えることで、徐々に盛り上がっていく楽曲の様子を映像によって可視化しようとしている。③は、楽曲を構成する各楽器に個別のprimitivesを割り当てるという手法で、楽器構成と調和した映像という他の参加者が行わなかった表現を試みている。取り上げた4人の参加者全員が何らかの楽曲構造に調和する映像を制作したという結果は、音楽構造に着目した映像制作という新たな視点を、映像制作初心者の参加者が、「ジェネレティブ VJ」のデザインパタンでの映像制作体験を通して獲得したという結果を示唆している。

##### 4.2 展開のパタンの創出

本稿で提案した「ジェネレティブ VJ」のデザインパタンは、時間軸上での映像の展開は取り扱わず、音楽のある瞬間の音量に対して、primitivesの「モーション」を対応させるという、映像のある瞬間の構成要素に着目したパタンを抽出し参加者に提供した。しかし、4人の参加者が楽曲の

展開に対して、いくつか共通するアプローチを取ったことから、「展開のパタン」として記述できるような時系列変化を扱うパタンの存在が確認できる。

例えば、4人の参加者共に、楽曲の開始時点では primitives に対して1つか2つの「モーション」を組み合わせるに留めている。これは後にやってくる楽曲のクライマックスと映像のクライマックスを調和させるため、楽曲の開始時には映像を控えめに演出することで、楽曲の開始時とクライマックス時の間に対比を生み出そうとしていると推測される。また、楽曲のクライマックス時には4人の参加者全員が、「複数化」や「反転」を利用し、映像の画面全体が激しく変化する演出を行っている。この際、鑑賞者からは primitives の原型が確認し辛くなるが、楽曲の開始時に「モーション」の適用数を抑え primitives の原型を観客にわかりやすく提示しておくことで、楽曲のクライマックス時にも観客は映像の構成要素が何であるのか見失うことなく、音楽の展開と調和した映像を鑑賞できる。以上により、楽曲の開始時に「モーション」の同時適用数を抑えておくパタンを、楽曲の開始時を通例「イントロ」と呼ぶことから「イントロ」と名付ける。楽曲のクライマックス時、複数の「モーション」を同時に適用し、画面全体を激しく変化させるアプローチを「クライマックス」と名付ける。また「イントロ」と「クライマックス」の中間にあたる、「モーション」が複数個適用されながらも画面全体にはまだ余白がある状態を「中庸」と名付ける(付録A.2)。

## 5. まとめ

本稿では、「ジェネレティブ VJ」の映像制作手法を再利用かつ共有可能な手法で記述するため、第一筆者の過去作品の分析を通して抽出した、「ジェネレティブ VJ」のデザインパタンの提案と、パタンを制作に再利用した事例を紹介した。その結果、パタンを再利用することで映像制作初心者でも、音楽と調和しつつも自身の個性を發揮した映像制作が可能であったことを示し、本稿で提案した「ジェネレティブ VJ」のデザインパタンに有用性があることを示した。実験参加者は音楽と調和した映像制作に関して初心者であったが、「ジェネレティブ VJ」のデザインパタンの利用を通し、音楽構造に着目した映像制作という新たな視点を手に入れた。また、本稿で提案した「ジェネレティブ VJ」のデザインパタンは、映像の時系列変化については取り扱わず、映像のある瞬間の構成要素に着目したものであったが、実験の結果から時系列変化を対象としたパタン抽出の可能性が示唆された。これは、2章で取り上げたように、細かい単位のパタン同士が組合わさることで、より上位の状況を対象としたパタンの創出を行う、というパタンランゲージの特徴でもある。

今後は、更に多くの「ジェネレティブ VJ」の映像事例の分析を進め、より多くのパタンの抽出を目指す。また、よ

り上位のパタンの記述を目標とし研究を進めていく予定である。

## 参考文献

- 1) 岩宮 眞一郎, 音楽と映像のマルチモーダル・コミュニケーション改訂版, 九州大学出版会, 2011.
- 2) 江渡浩一郎, パターン, Wiki, XP ~時を超えた創造の原則, 技術評論社, 2009.
- 3) 本村健太, インタラクティブ映像メディア表現の構成学的研究に向けて, 岩手大学教育学部研究年報, 2012.
- 4) 学習パターン,  
<http://learningpatterns.sfc.keio.ac.jp/> (参照 2012-12-16).
- 5) プレゼンテーションパターン,  
<http://presentpatterns.sfc.keio.ac.jp/> (参照 2012-12-16).
- 6) Christopher A., パタン・ランゲージ環境設計の手引, 鹿島出版界, 1984.
- 7) D-Fuse, VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture: Includes DVD, Laurence King Publishers, 2006.
- 8) Erich G., Ralph J., Richard H., John V., オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン, ソフトバンククリエイティブ, 1999.
- 9) Lexus Hybrid Art,  
<http://www.lexushybridart.ru/> (参照 2012-12-16).
- 10) Max6, Cycling74,  
<http://cycling74.com/> (参照 2012-12-16).
- 11) OpenGL 策定委員会, OpenGL プログラミングガイド 原著第5版, ピアソンエデュケーション, 2006.
- 12) Matt P., Generative Art: A Practical Guide Using Processing, Manning Pubns Co, 2011.
- 13) Projected Scape,  
<http://tokyomax.jp/projectionmapping/> (参照 2012-12-16).
- 14) Roger D, Rob, An Audience-Interactive Multimedia Production on the Brain, Studio for Creative Inquiry Carnegie Mellon University, 2001.
- 15) SJQ++ [SJQ×kezzardrix] at UrBANGUILD(Kyoto),  
[http://www.youtube.com/watch?v=qT5a4GL\\_U5w](http://www.youtube.com/watch?v=qT5a4GL_U5w) (参照 2012-12-16).
- 16) Tom D., Visual Music: Searching for an Aesthetic, Pergamon Journals, 1987.
- 17) Yaporigami, Ada First,  
<http://www.underarrow.com/Yaporigami-Ada-First> (参照 2012-12-16).
- 18) 本稿で提案したデザインパタンによる映像制作例  
<https://www.youtube.com/watch?v=PdiAul52-V8>

## 付録

### 付録 A.1 第一筆者の作品分析によって創出したパタン

「モーションのパタン」

「移動」

→ primitives の中心座標を現在値から目標値まで移動させる。

「ズーム」

→ 全ての primitives を z 軸方向に現在値から目標値まで移動させる。

「回転」

→ primitives の中心座標から X-Y, X-Z, Y-Z の3つの回転軸を設定し, primitives をそれぞれの回転軸に従って, 現在値から目標値まで回転させる。

「全体回転」

→ 全ての primitives を映像表示画面の中心座標を中心軸として現在値から目標値まで回転させる。

「スケール」

→ primitives の中心座標を中心軸として X,Y,Z 方向へ現在値から目標値分まで拡大/縮小する。

「複数化」

→ ある primitives を指定した個数分表示する。

「整列」

→ 「複数化」した primitives を円上や直線上等, ある規則に従って並べる。

「色」

→ primitives の色を現在値から目標値に変更する。

「反転」

→ 映像表示画面全体の色を反転させる。

「アルファ」

→ primitives の透明度を現在値から目標値に変更する。

「ワイアフレーム」

→ primitives のワイアフレーム表示とメッシュ表示を切り替える。

---

「値のパタン」

「ランダム」

→ 「モーションのパタン」の目標値をランダムに設定する。

「離散」

→ 「モーションのパタン」の現在値を即座に目標値まで設定する。

「漸次」

→ 「モーションのパタン」の現在値をリニア補間しながら目標値まで時系列変化させる。

「振動」

→ 「モーションのパタン」の目標値を, 設定した二つの値間で周期的に変化させる。

---

「音同期のパタン」

「マッピング」

→ 振幅を「モーションのパタン」の目標値にマッピングする。

「トリガ」

→ 振幅が設定した閾値を超えた際, 「モーションのパタン」を発生させる。

## 付録 A.2 展開のパタン

「イントロ」

→ 「モーション」の同時適用数を1つか2つに抑え, primitives の原型を観客に提示する。主に楽曲の開始時に使用する。

「クライマックス」

→ 「モーション」を複数個同時に適用し, 画面全体を激しく変化させる。楽曲のクライマックスに使用する。

「中庸」

→ 「モーション」を複数個同時に適用するが, 画面には余白を残しておく。楽曲の「イントロ」と「クライマックス」の中間において使用する。