

USER MANUAL

AIR Studios Reverb

目次

はじめに	1
概観	3
インターフェース	3
プリセット・メニュー	6
ホール・コントロール	8
MIXER (メイン・コントロール: ミキサー)	9
SOURCE (メイン・コントロール: ソース)	10
SHAPE (メイン・コントロール: シェイプ)	12
EQ (メイン・コントロール: EQ)	14
クイック・コントロール	15
トップ・メニュー	16
付録	18
マイクとミックスについて	18
FAQとトラブルシューティング	20
Lyndhurst Hall	21

はじめに

最も精細なコンボリユーション・リバーブ

ロンドンを代表するAIRスタジオのチームとのコラボレーションにより誕生した、当社初のエフェクト・プラグインをご紹介します。独自のバーチャル・ポジショニング・テクノロジー (VPT) により、世界で最も人気の高いレコーディング・スペースの1つ、Lyndhurst Hallの音響を自由に調整し、サウンドに命を吹き込むことができるようになりました。

VPTによるコンボリユーションの頂点

弊社は、2年にわたる飽くなき研究開発の末、本ソフトウェアを完成させました。従来のインパルス・レスポンスを超え、弊社独自のVPTを活用しています。画期的な機能により、伝説的なAIR Studios内のあらゆる場所に音源を配置でき、そのユニークな音響空間の正確な雰囲気が見えられます。

67,000インパルス・レスポンスのパワーを公開

インパルス・レスポンス (IR) キャプチャーの概念を前例のないレベルまで引き上げ、67,000を超えるIRを収録し、ホール内の様々な位置や構成を再現できるようにしました。

ホール: 比類なきオーディオ体験

AIR Studiosの"The Hall"では、ミュージシャンは伝統的にコントロール・ルームに向かい、独特のリバーブ・キャラクターを作り出します。しかし、あまり知られていませんが、AIRで録音されたハンス・ジマーのスコアのように、オルガン側を向いて座したミュージシャンによるサウンドも象徴的です。

この2つの特徴的なサウンドを本ソフトウェアで再現するため、私たちのチームは"The Hall"フロアのマイク配置をミラーリングしました。専用のスピーカー・ポジショニングと組み合わせ、バーチャル音源をどちらの方向にも向けることができ、こうした伝説的な録音のエッセンスを取り込むことが可能となります。

主な特徴

- 独自のバーチャル・ポジショニング・テクノロジーにより、The Hall内の任意の位置を選択可能。
- バーチャル音源の輻射を調整可能。
- 8種類のマイク信号の選択とミックス。
- キャノピーの高さ、キャノピーの素材、ギャラリー・ダンピングなど、ホールの設定が可能。
- The Hallの2つの主要な用途に合わせ、バーチャル・パフォーマーとマイク・セットアップの方向を反転させる機能。
- ソース特性とマイク信号を調整するための微調整オプション。
- ダイレクト、アーリー・リフレクション、リバーブ・テールのレベル調整、グラフィカルEQによる総合的な信号コントロール。
- 様々な楽器、ムード、セットアップに対応する多様なプリセット・ライブラリ。

AIR: スタジオ ハリウッド・サウンドの本拠地

ビートルズの伝説的プロデューサー、Sir George Martinによって1970年に設立されたAIR Studiosは、『Atonement』『Phantom Thread』『Interstellar』『Grand Budapest Hotel』『All Quiet On The Western Front』など、数々の受賞作品を世に送り出してきました。

世界中の作曲家にとってのレコーディングの本拠地としての地位を超え、スタジオはAdele, Coldplay, Billie Eilish, Dua Lipa, Little Simz, Muse, Paul McCartney, Radioheadなど、さまざまなバンドやアーティストのレコーディングやミキシング・セッションを主催してきました。

概観

インターフェース



① トップ・メニュー

② プリセット・セレクター

③ ルーム(ホール)・コントロール

④ メイン・コントロール

» ミキサー、ソース、シェイプ、EQ

⑤ クイック・コントロール

③ ROOM CONTROL (ルーム・コントロール)

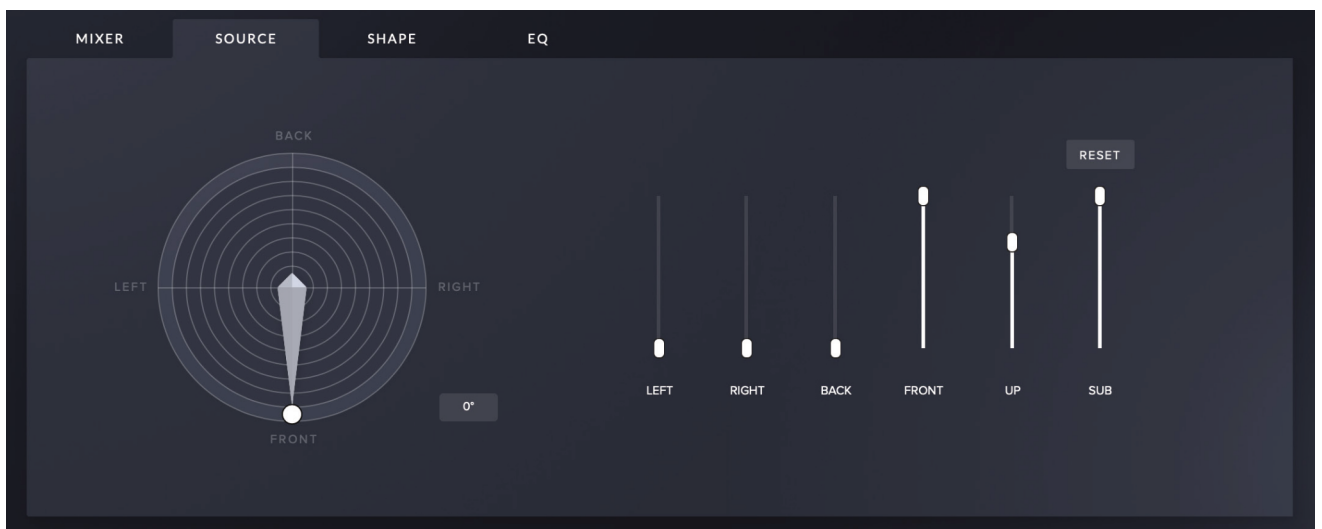


④ MAIN CONTROL (メイン・コントロール)

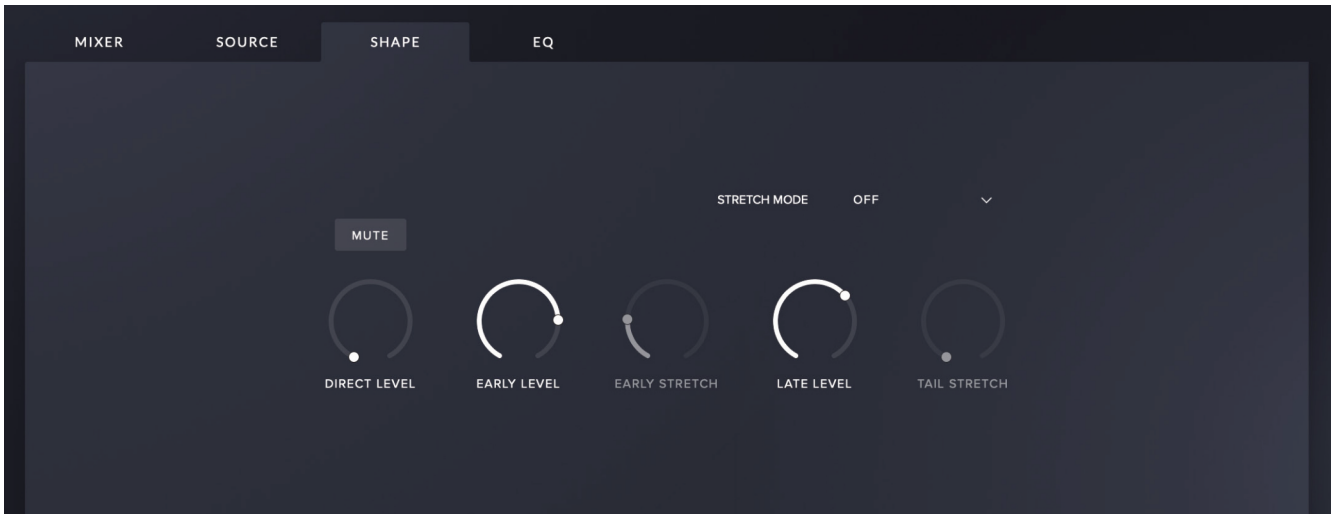
④A MIXER (ミキサー)



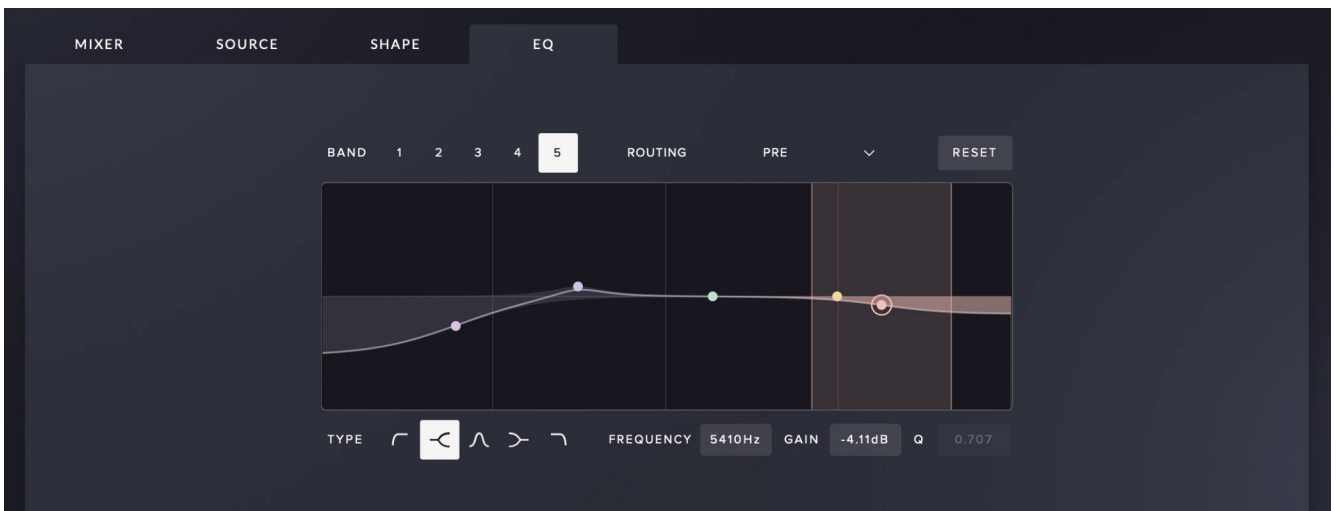
④B SOURCE (ソース)



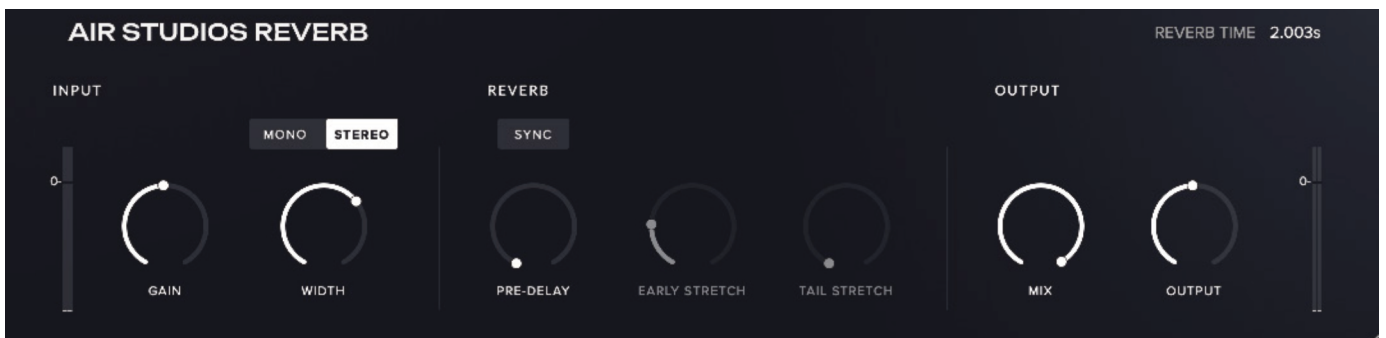
④C SHAPE (シェイプ)



④D EQ



⑤ QUICK CONTROLS (クイック・コントロール)



② プリセット・メニュー

The screenshot shows the 'The Hall' preset menu. At the top left, a header bar (1) contains the name 'The Hall' and navigation arrows (2). The main area is divided into three sections: 'FAMILY' (3), 'FACTORY | USER' (4), and 'CHARACTER' (8). The 'FAMILY' section contains icons for BRASS, GUITAR, HIGH STRINGS, KEYS, LOW STRINGS, PERCUSSION, SYNTHS, THE HALL, TUNED PERC, VOICE, and WOODWINDS. The 'FACTORY | USER' section (5) lists various presets such as 'French Horns', 'Horn Solo Mellow', 'Trombones', 'Trumpet Solo', 'Trumpets', 'Tuba Solo', 'Acoustic Guitar', 'Acoustic Guitar Beauty', 'Solo Nylon Guitar', 'Viola Solo', 'Violin 1 Solo', 'Violin Solo', 'Violin Solo Distant Beauty', 'Distant Piano Cold', 'Electric Piano Bliss Space', and 'Intimate Piano Warm'. A vertical list of stars (6) and a scroll bar (7) are on the right. At the bottom left, an information icon (8) is followed by a note: 'A natural representation of AIR Studios in its reversed layout, including increased sub for natural low end performance. Layout A.' At the bottom right, 'Clear' and 'Load' buttons are shown (9).

① プリセット名

選択中のプリセットを表示します。

② 次、前、保存

プリセット・ビューを折りたたむと、次 (<)、前 (>)、保存 (💾) のアイコンが表示されます。「次」と「前」は利用可能なプリセットに順に移動します (フィルタ有効時、フィルタされたプリセット内を順に移動)。「保存」をクリックし、プリセットに名前を付けると、USERフィルタ下に表示されます。

③ フィルタ

クリックして、グループ化されたプリセットのみを表示します。フィルタには、FAMILY (楽器種) と CHARACTER (特性) の2種類があります。

④ FACTORY | USER

ファクトリー・プリセットを表示するか、カスタム・プリセットを表示するかを選択します。

⑤ プリセット・リスト

ダブルクリックまたは[Load]ボタンを押してプリセットをロードします。

⑥ スター

プリセットの横にある星印☆をクリックすると、希望のプリセットがお気に入りとして追加されます。プリセット・リスト最上部の星印をクリックすると、星印のついたプリセットがすべて表示されます。

⑦ スクロール

上下にドラッグして、リスト内のプリセットを表示します。

⑧ 情報

プリセットのクリック時に、そのプリセットに関する情報が表示されます。

⑨ [Clear] / [Load] ボタン

プリセットを選択して[Load]を押すか、プリセットをダブルクリックするとロードされます。

[Clear]をクリックすると、アクティブなフィルタがすべて削除されます。

③ ホール・コントロール

ホール・コントロール "は、リバーブのトーンとディケイをコントロールするために、ホール内の物理的な属性を変更する機能をユーザーに提供します。



① HALL LAYOUT (ホール・レイアウト)

ルーム構成を反転させます。マイクとプレイヤーの位置の両方に影響します。

② CANOPY HEIGHT (キャノピーの高さ)

キャノピー (天蓋部) の高さを 3 段階から選択します。値が低いほど残響時間が短くなります。

③ CANOPY MATERIAL (キャノピー素材)

キャノピーの素材を 2 種類から選択します。MELATECH (メラミン製の吸音材の一種) は WOOD よりも柔らかく、残響の少ないサウンドになります。

④ GALLERY DAMPING (ギャラリー・ダンピング)

ホールのギャラリー (回廊部) に吸音性を加えます。残響時間が短くなります。

4A MIXER (メイン・コントロール: ミキサー)



① ビュー選択

各ビューを選択します。後述します。

② インタラクティブ・ホール・ガイド

下記の情報を示します。

- (A) アクティブなマイク、ミキサーでの選択状況、それらの配置
- (B) プレーヤーが向いている方向
- (C) ルーム (ホール) 構成
- (D) ギャラリー・ダンピングの有無
- (E) グリッドのクリック、または白いパックをドラッグして、ルーム内の演奏者の位置を移動

③ シグナル・フェーダー

フェーダーを使って各信号のレベルを調整します。

④ ON/OFF トグル

シグナルのOn/Offを切り替え。シグナルをOnにした場合、プラグイン左上のLEDに注目してください。LEDが赤く点滅していればサンプルはまだRAMにロードされています。

⑤ MUTE/SOLO

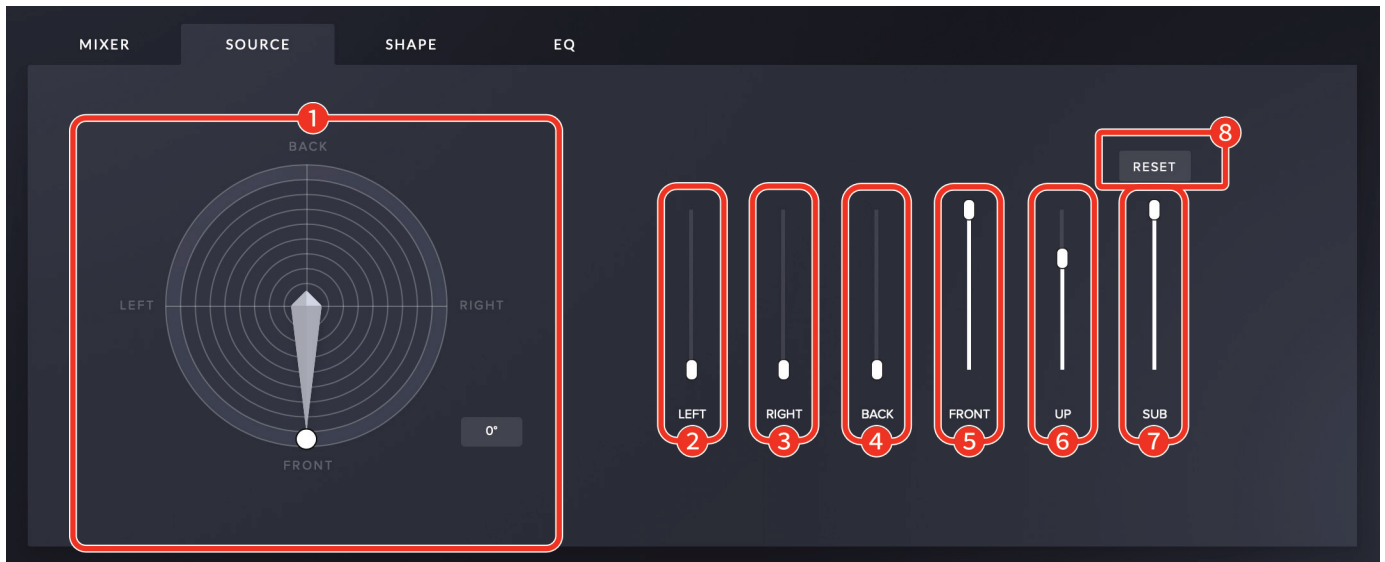
シグナル有効時にアクティブになります。

[S] (ソロ) をクリックするとその信号を分離します。複数選択が可能です。

[M] (ミュート) をクリックするとその信号を消音します。複数選択が可能です。

④B SOURCE (メイン・コントロール: ソース)

部屋の中での演奏者の輻射や、ソースの向きを変更する機能を提供します。コントロールはすべて円周コントロールの中で操作します。



① ローテーション

白いドットをクリックしてドラッグするか、角度の値を調整して、演奏者の立つ場所を回転させられます。

② LEFT (左)

値を大きくすると、音源の輻射が演奏者の左側に広がります。LAYOUT Bでは左右が入れ替わります。

③ RIGHT (右)

値を大きくすると、音源の輻射が演奏者の右側に広がります。LAYOUT Bでは左右が入れ替わります。

④ BACK (後部)

値を大きくすると、音源の輻射が演奏者の後方に広がります。デフォルトの位置では、部屋の北すなわちオルガン側です。LAYOUT Bでは前後が入れ替わります。

5 FRONT (前部)

値を大きくすると、音源の輻射が演奏者の前方に広がります。デフォルトの位置では、部屋の南すなわちコントロール・ルームです。LAYOUT Bでは前後が入れ替わります。

6 UP (上部)

値を大きくすると、音源の輻射が演奏者の上部に広がります。

7 SUB (サブ)

スタジオの正確な低域特性を得るために、サブIR (20~200hz) を個別に録音しました。値を100%にすると、スタジオの自然な低周波数特性が得られます。

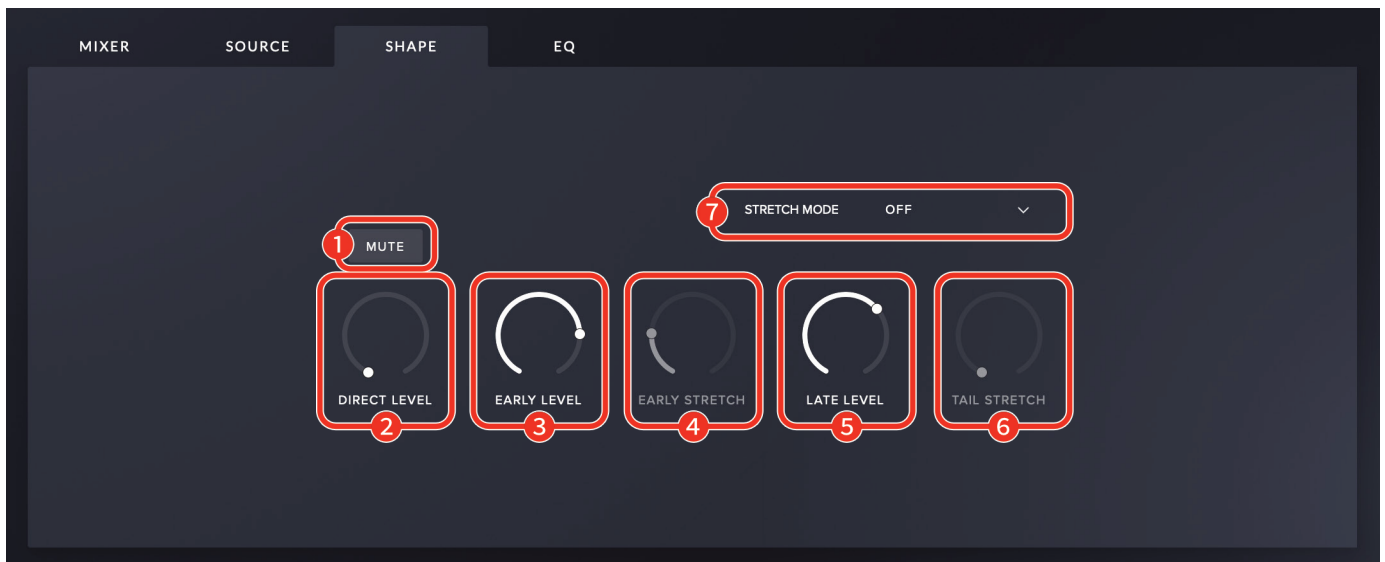
8 [RESET] (リセット) ボタン

コントロールをデフォルト位置に戻します。

④C SHAPE (メイン・コントロール: シェイプ)

シェイプとは？

リバーブ全体のディケイ・タイムの様々なポイントでリバーブを増強する機能です。プロジェクトのニーズに合わせてリバーブの減衰をカスタマイズしたり、よりクリエイティブな方法でリバーブを使用できます。例えば、ホールをチェンバーのようにしたり、シンセ用の巨大なウォッシュ・リバーブを作ったりできます。



① [MUTE] (ミュート) ボタン

ダイレクト・レベルをミュートします。

② DIRECT LEVEL (ダイレクト・レベル)

リバーブ・エントリー (出だし) にトランジェント・レスポンスを加えるには、このコントロールを使います。

③ EARLY LEVEL (アーリー・レベル)

アーリー・リフレクション (初期反射) の全体的な音量を上げます。アーリー・リフレクションとは、音源に近い素材から共鳴する最初の反射音のことです。

④ EARLY STRETCH (アーリー・ストレッチ)

アーリー・リフレクションの長さを長くします。

5 LATE LEVEL (レイト・レベル)

レイト・リフレクション (後期反射) の全体的な音量を上げます。後期反射とは、リバーブの大部分を占める80ms以降の反射音のことです。

6 TAIL STRETCH (テール・ストレッチ)

レイト・リフレクションの長さを長くします。

7 STRETCH MODE (ストレッチ・モード)

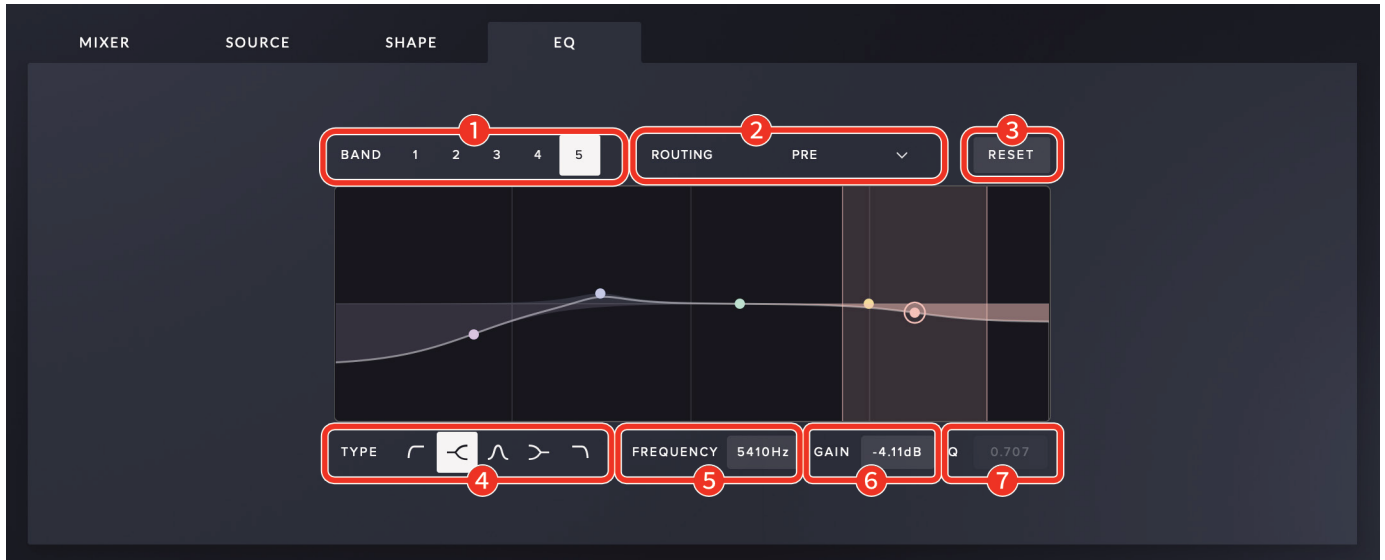
リバーブ・シェイプをストレッチする5つの方法を選択します。

- Retro (レトロ) :
IRの再生速度を変更して長さを変えますが、周波数に影響します。
- Granular (グラニューラー) :
IRのサイクルを繰り返したり除去して長さを変更します。

【Elastique Modes】

- Low (低) :
低品質ですが高速です。
- Mid (中) :
中程度の品質。
- High (高) :
クオリティは高いが、スピードは遅い。

④D EQ (メイン・コントロール: EQ)



① BAND (バンド)

コントロールするEQノードを選択します。現在アクティブなノードも表示されます。

② ROUTING (ルーティング)

リバーブの前 (PRE) / 後 (POST) でEQを入れ替えます。

③ RESET (リセット)

EQの設定をデフォルトの状態に戻します。

④ TYPE (タイプ)

選択されているバンドのEQカーブ・タイプを選択します。

⑤ FREQUENCY (周波数)

選択中のバンドがブースト／カットする周波数ポジションを設定します。

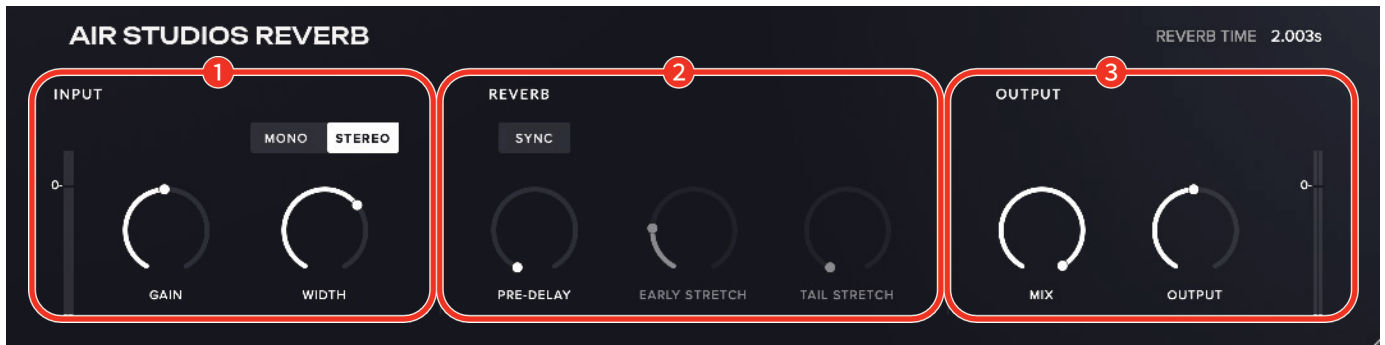
⑥ GAIN (ゲイン)

選択中のバンドの現在の周波数におけるレベルを増減します。

⑦ Q

選択中のバンドのEQカーブの急峻さを調整します。値が高いほどカーブは急峻になります。

クイック・コントロール



ソースやシェイプの属性を素早く変更する機能を提供します。

① INPUT (入力)

- **GAIN (ゲイン):**
リバーブ・エンジンに入力する信号のレベルを調整します。
- **WIDTH (ステレオ幅):**
室内のソース・ポジションの広がりを大きくします。
- **[MONO][STEREO] トグル:**
ソースをモノラル／ステレオにします。ステレオはアンサンブルに、モノラルはソロ楽器に最適です。

② REVERB (リバーブ)

- **PRE DELAY (プリディレイ):**
入力音からリバーブが開始するまでの時間を調整します。[SYNC]ボタンを使用すると、リバーブ入力のタイミングを合わせられます。

- **EARLY STRETCH (アーリー・ストレッチ):**
アーリー・リフレクション(前述)の時間を長くします。
- **TAIL STRETCH (テイル・ストレッチ):**
レイト・リフレクション(前述)の時間を長くします。

③ OUTPUT (出力)

- **MIX (ミックス):**
リバーブだけを聞くには100%に保ちます。センドFXとして使用する場合は、100%ウェットのままにしてください。
- **OUTPUT (出力)**
プラグインから出力される全体のレベルを上げます。ドライ信号とウェット信号の両方に影響します。

① トップ・メニュー



① LED

プラグインが完全にロードされると、緑色に点灯します。点滅している場合は、設定がまだ完全にロードされていません。

② CPU メーター

CPUに負荷がかかると、CPUメーターの横の緑色のLEDが赤色に変わります。

③ ツールチップ

各コントロールの状態に関する情報の表示／非表示を切り替えます。アクティブなとき、コントロールにカーソルを合わせると、その機能の詳細が表示されます。

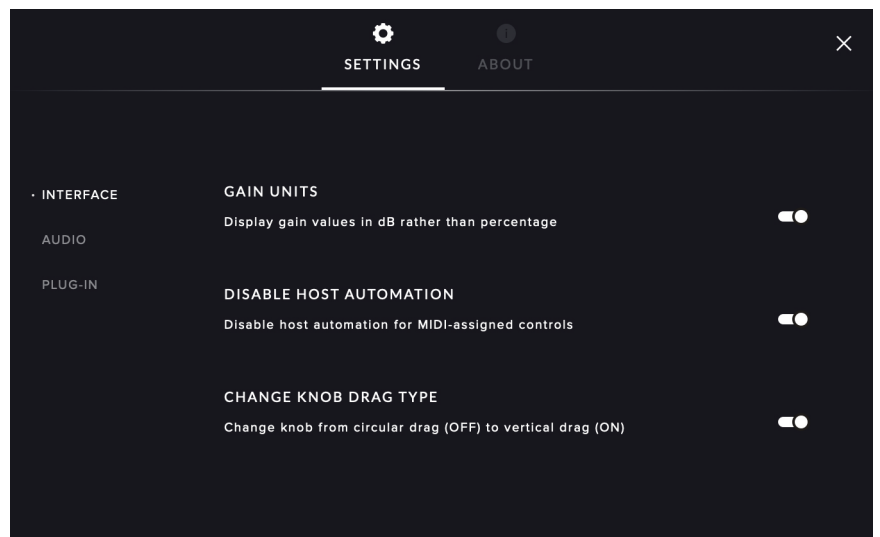
④ グローバル設定

(A) GAIN UNITS (ゲイン・ユニット)

レベルを%で表示するか、dBで表示するかを切り替えます。

(B) DISABLE HOST AUTOMATION (ホストオートメーションの無効化)

デフォルトのDAWオートメーション・コントロールを無効化します。MIDI CCのような他のオートメーション・タイプとでコンフリクトが発生する場合、これをOffにするとよいでしょう。



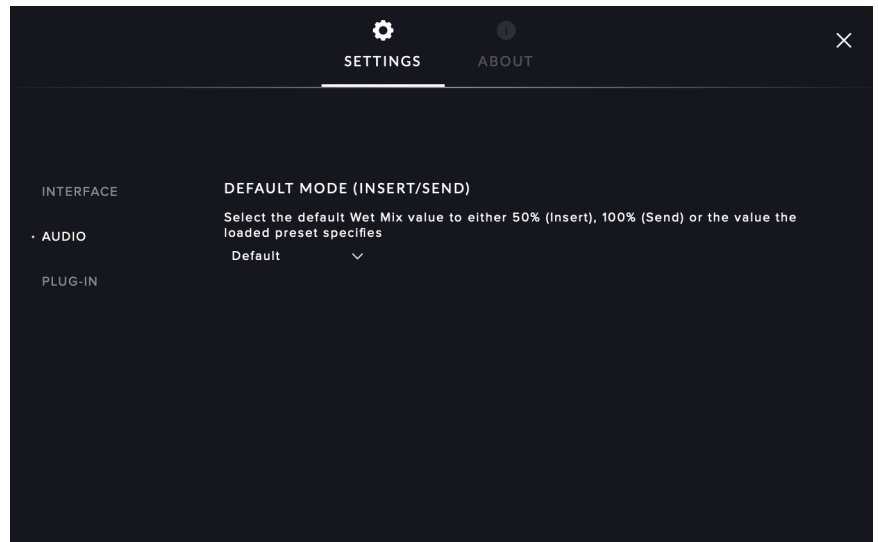
(C) CHANGE KNOB DRAG TYPE (ノブのドラッグ・タイプの変更)

ダイヤル操作時のマウスの移動方向を垂直／水平とで切り替えます。

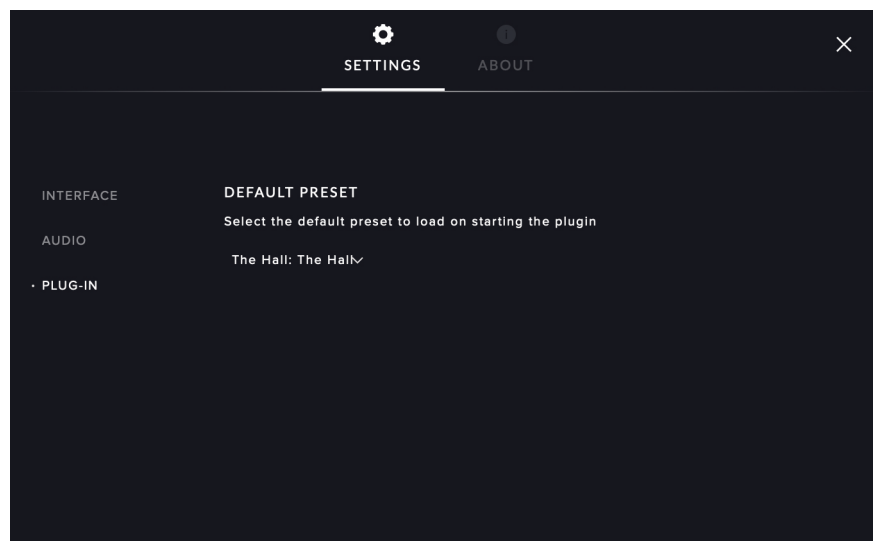
(D) DEFAULT MODE (モードのデフォルト)

プラグインをインサート・モードで開くか、SEND・モードで開くかを選択します。それぞれミックス・バランスの初期値は以下のようにセットされます。

- インサート・モード=50%
- SEND・モード=100%

**(E) DEFAULT PRESET (デフォルトプリセット)**

プラグインがどのプリセットで開くかを選択します。



付録

マイクとミックスについて

TREE (ツリー)

一般的なデッカ・ツリーの配置で、指揮者の頭上高くに置かれた3本の無指向性マイク。楽器のフォーカスを保持しつつ、ホール感をしっかりと表現します。

OUTRIGGER (アウトリガー)

オーケストラの中間、デッカ・ツリーと同じラインに配置された 2本の無指向性マイク。自然な広がりが見られます。

BINAURAL (バイノーラル)

KU 100 Neumann Binaural HeadをMDスタンドに設置。MDの自然なパースペクティブを拾います。

AMBIENT (アンビエント)

2本の無指向性マイクロホンが部屋の後方、アウトリガーより高い位置に設置され、素晴らしいルーム・アンビエンスを生み出します。

BACKS (バックス)

アンサンブルから離れたデッカ・ツリーの真後ろに設置。

CANOPY (キャノピー)

ホールの中央部を見下ろすキャノピー (天蓋部) に設置されたマイク。

GALLERY WIDE (ギャラリー: 近)

サイド・ギャラリー (回廊部) の高い位置に設置されたマイク。このペアは、よりアンビエントで、指向性が弱く、長いリバーブの使用時に最適なオプションです。

GALLERY FAR (ギャラリー: 遠)

ギャラリーの高い位置に設置されたマイク。このペアは、よりアンビエントで指向性が弱く、長いリバーブの使用時に最適なオプションです。

FAQとトラブルシューティング

⚠ インストールに関わる問題やバグの報告など、一般的なFAQについては、SONICWIREの「購入製品サポート新着情報」ページ (要ログイン) をご確認ください。

Q プラグインの設定をデフォルトに戻したいのですが。

A 下記ディレクトリの.settingsファイルを削除することで、設定をデフォルトに戻せます。

- 【macOS】 Users/<ユーザー名>/Music/Spitfire Audio
- 【Windows】 C:\&<ユーザー名>\AppData\Spitfire Audio

Q プリセットのリストが空です。

A 本製品のフォルダを移動した場合は、Spitfire Audioアプリケーションの「ライブラリの検索」機能を使用することで解決できます。それでも解決しない場合は、ライブラリの再認証が必要な可能性がありますので、Spitfire Audioアプリケーションの「Repair」機能を使用してください。

Q air studios reverbの左上に赤い感嘆符が表示されています。

A (!)をクリックすると詳細なログが表示されます。Spitfire Audioアプリケーションの「Repair」と「ライブラリの検索」機能を使用することで問題が解決する可能性があります。解決しない場合は、ログを添付していただいた上で、spitfireaudio.com/supportのサポートチームまで英語でご連絡ください。

Q インターネットに接続していないマシンでAIR Studios Reverbを認証するには？

A インターネットに接続されていないマシンでAIR Studios Reverbを認証することはできません。オーソライズはSpitfire Audioアプリケーションで行ってください。インターネット接続が必要です。

Lyndhurst Hall





AIR Studios Reverb 日本語マニュアル

2024 ©Crypton Future Media, Inc.
2024 ©Spitfire Audio Holdings Limited All Rights Reserved.

2024/NOV issue

本書の一部またはすべてを、Spitfire Audio Holdings Limited、またその日本総代理店であるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社に無断で複写、複製、転載、翻訳する事を禁じます。内容は予告無しに変更される場合があります。本書に記載されている会社名、商品名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

国内販売元: クリプトン・フューチャー・メディア株式会社

ホームページ: <https://www.crypton.co.jp/>