

USER MANUAL

Albion Loegria

目次

はじめに	1
製品解説	3
ダウンロードとインストール	6
THE SPITFIRE AUDIO APP	6
SPITFIRE APPの設定	8
KONTAKT PLAYERでの登録	9
フォルダ構造	10
インストゥルメントのロード	11
アーティキュレーション	12
BRASS & WIND	15
Darwin Percussion Ensemble II	17
Stephenson's Steam Band II	19
The Byron Tapes	20
Fenton's Reversals	22
フロント・パネル	23
オスティナトウム	28
FX Sequencer	31
サラウンド使用について	34
FAQ	36
付録	38
推奨環境	38

はじめに

ご購入いただきありがとうございます。弊社独自の方法で作られた、オーケストラおよびシネマティックツールの新しいコレクションです。

私たちは、いくつかの革新的な機能を導入しましたので、もしAlbion ONEのエキスパート・ユーザーであっても、このドキュメントを読むことで新たなアイデアやヒントを得られるかもしれません。マニュアルを読むのは退屈かもしれませんが、トイレのそばに置いて、時間があるときに少しずつ読んでみてください。

Spitfireについて

弊社は、2008年にイギリスの作曲家グループによって、彼らの多忙な作業スケジュールに必要なツールを作成するために設立されました。ドライで、ユーモアも無く、無骨で現実味のない、扱いにくいライブラリにうんざりしていた私たちは、サンプル作成の方法を再定義することにしました。

私たちの目標は、トップ・クラスの映画録音セッションの条件を再現し、映画音楽を一音ずつ録音するのよう sampling を行うことです。科学的に作られたサンプルではなく、演奏やその一部を録音し、ワールド・クラスのプレイヤーの音色だけでなく、彼らが演奏した空間自体もキャプチャするよう努めています。

十分に調整された、ノーマライズされた、またはドライなサンプルを求めている場合、これはおそらくあなたの求めるものではありません。ここでは、弦のこすれる音や味わい深い音、そしてたくさんの空間が見つかるでしょう。これらをすべて組み合わせた美しい音楽を書けば、このライブラリと私たちのアプローチが突然意味を持ち始めます。

Albionについて

Albion ONEは、弊社が世界に向けて提供した初の総合オーケストラ・ツール・セットです。弊社は、4年にわたり血と汗を流して、世界でも最高級の独自で唯一無二のオーケストラ・ライブラリの一つを作り上げました。その後、いっそう楽しむために袖をまくってAlbionを開発しました。

Albionは、シネマティック・オーケストラ・パレットとして設計され、あなたのメイン・リグの親として、あるいはラップトップ上のスケッチパッドとして使用できるものです。その結果、何千ものユーザーが私たちのアプローチを採用し、賛同してくれました。それほどの成功を収めたため、私たちは最新の無料アップデートに多くの新機能とコンテンツを導入できたことを嬉しく思っています。これは、私たちがすべてのライブラリで常に計画していることです。

Loegriaについて

Albion ONEと同様、本ライブラリは、箱を開けた瞬間からすべてを備えた完全な作曲ツールセットです。映画音楽のトップ・ミュージシャンたちによる録音を、世界で最も優れた録音スタジオの一つで、最高の信号経路を通じてテープに記録しました。でも、相似はここで終わり。その相似性こそLoegriaがAlbion ONEの所有者にとって完璧な組み合わせとなる理由です。

Albion ONEが壮大でシネマティックなサウンドを提供するように設計されているのに対し、本ライブラリは、あなたの5.1チャンネルの空間を美しいシネマティックなディテールと美しさ、独特な楽器とアプローチ、そして風変わりなアイデアで満たすためのものです。さらに、Albion ONEにはない追加のオーケストラ音色も重要な選択肢として含まれています。

より細かく複雑なストリングス・セクション（セクション半数によるアーティキュレーションを含む）に加え、美しく英国らしいユーフォニウムとホルンのクワイア、そして素晴らしいリコーダー・セクションがあります。また、シネマティックで雷鳴のように轟くDarwin Percussionの更新版バンクが新たに作成されました。これらの新しい素材を元にした新しいStephenson's Padsも収録されています。さらに、Stanley Gabrielによってデザインされた驚くべきシーケンス・エフェクトも含まれます。新ツール「Reversal」と、これまでで最も風変わりな「Byron Tapes」も登場します。これらについては後ほど詳しく説明します。

また、これらすべてを使いやすく、かつ複雑でありながら「シンプルに使える」UIにまとめました。私たち作曲家自身の経験から、私たちの生活をより興味深く、そしてインスピレーション豊かにするための要素を取り入れました。開発に1年間かけたこのコンテンツと技術に触れたときに、きっと「なぜ誰もこれを思いつかなかったのか」と思っていただけのことでしょう。

製品解説

本ライブラリのパッチを奏することで、世界最高のプレイヤーたちが、貴重な楽器を使用し、世界屈指のレコーディング・スタジオで演奏したサウンドを体験できます。本ライブラリは、成功を収めた映画作曲家やオーケストレーターによって制作され、厳選されたビンテージ・マイクを使用し、細心の注意を払って整備された Studer製2"テープ・マシンに録音されています。これらは、世界クラスのNeve製マイク・プリアンプとアナログNeveコンソールを経由し、最先端のPrism ADコンバーターでデジタル化され、最終的に96kHz 24bitフォーマットで収録されたサンプルから48kHzに変換されて提供されています。

ロンドン特別な場所であり、文化だけでなく芸術産業のユニークな融合の場です。この街には、120の劇場があり、そのうち80にはオーケストラ・ピットがあります。5つの世界クラスの交響楽団、多数の室内楽団、Royal Albert Hallから新しくオープンしたKings Placeまで、数多くのコンサートホール、2つの主要なオペラハウス、困難な状況にありながらも活気に満ちたポップ産業、活発なジャズ・サーキット、世界規模で影響力のあるテレビ放送、世界最高水準の映画技術者と設備を誇る施設が揃っています。ロンドン周辺には、世界クラスの映画スタジオ施設があり、ロサンゼルス以外では最大のオーケストラ録音施設が集中しています。このような環境が、我々のミュージシャンに与える経験や要求に影響を与えています。さらに、世界で最も優れた4つの音楽アカデミーがあり、そこには希少なアンティーク楽器のコレクションが収められています。私たちは、今日の地球上で最も経験豊富で多彩なミュージシャンが、最も価値があり美しい音色を持つ楽器を演奏する姿を捉えました。この精神と魂が、このサンプル・ライブラリを奏でた瞬間から、まさにその音色からあふれ出ることを願っています。

私たちは、サンプル・ライブラリがオーケストラ音楽をテレビや映画のサウンドトラック、ポップ音楽に広める一助となり、その作曲機会をすべての人に提供できると信じています。弊社の目標は、イギリスのミュージシャンやスタジオを世界中に広めることです。可能な限り、イギリスの才能を利用し、作曲家がより良いオーケストラ音楽を作曲するよう奨励し、インスピレーションを与えることを目指しています。ほとんど、あるいはすべての作曲家が、予算が許せば実際の演奏者を起用するでしょうが、それが常に可能であるとは限りません。それでも、たとえ1人の演奏者を追加するだけでも、あなたの録音や作品の価値は10倍にも向上するでしょう。ですから、できる限り音楽を生演奏で保つようしてください。私たちのミュージシャンはすべて最高の労働組合賃金を支払われており、販売に基づいて年2回の任意のロイヤルティも受け取っています。これらの演奏者をオンラインで予約する方法についての詳細も提供されています。多くのソリス

トは、英国に来ることができない方のために、リモートでの録音にも対応します。

Albion ONEとは異なり、オーケストラのコンテンツは非常に変わった方法で構成されています。個別のアーティキュレーションを読み込む代わりに、アンサンブルやバンド全体を読み込み、そのパッチ内からアーティキュレーションをフロント・パネルまたはキー切り替えで選択します。従来の「1つのトラック、チャンネル、またはレーンごとに1つのアーティキュレーション」という方法で作業したい場合には、希望する Template Shellを読み込み、アーティキュレーションとマイク・ポジションを選択して、次のトラックに移動するだけです。

Albionは「どんなシステムでも動作する」ことを目指しており、特にNYからLAへの夜間フライト中にラップトップで使用できるよう、便利なアーティキュレーションとマイク・ポジションがデフォルトで選択されています。そのため、何かを読み込むたびにシステムがクラッシュすることはありません。

モジュレーション・ホイールがすべての要

すべてのロング・パッチでは、モジュレーション・ホイールを使用して異なるダイナミック・レイヤーを調整できます。ボリューム・フェーダーと併用することで、驚異的なダイナミック・ヘッドルームと音色コントロールが得られます。パッチや楽器のタイトルに「MW」と記載されているものに注目してください。

サンプルスタート

リアリティを維持するために、私たちは他社よりもサンプルの前を短くカットしています。音符のスタートはサンプルのキャラクターを決定する重要な要素であり、前を切り過ぎると、その個性を損なうと考えています。もし再生がビートに遅れて聞こえる場合は、DAWでプリディレイを数10msほど前倒ししてみてください。

ストリングス

今日、巨大なサウンドを持つストリングス・ライブラリは非常に人気があります (Albion Oneもその一つでした!)。その理由は、使っていて楽しいこと、簡単に印象を与えられること、そして隆盛期にあること。これらのライブラリは、作曲家がオーディエンスを感動させるためにその規模を利用しやすくします。しかし、これらのライブラリが特に人気を博している理由の一つは、制作が比較的容易だからです。多くの演奏者が関わることで、ループやクロスフェード時に必要な完璧なスムーズさが得られます。プレイヤーの人数が増えるほど、個々のチューニングの正確さは相対的に低下します。しかし、プレイヤーの数を減らして波形を簡略化し始めると、演奏から録音、そしてデジタル後処理に至るまで、すべてをより繊細に取り扱う必要が生じます。

Albion ONEには誇りを持っていますが、続編としては難しい挑戦でした。しかし、ここで遂に特別なものを作り上げたと信じています。この結果が繊細な美しさ、深慮、そして技術的な専門知識を兼ね備えたものであると感じていただければ幸いです。このライブラリが、スケール感ではなく、心打つメロディ、透明で知的な和声、そして微妙なテクスチャの多様性を持つ音楽を書くためのインスピレーションとなることを願っています。

ここでは、私たちが提供するものについての簡単なガイドをお届けします。

私たちは、Air StudiosのLyndhurst Hallの中央で、左右に配置された8人の第1バイオリン、6人の第2バイオリン、4人のビオラ、4人のチェロ、そして3人のコントラバスを録音しました。マイク・ポジションについては、このマニュアル末尾の資料をご確認ください。作曲家としての立場から、最も実用的なアーティキュレーションについて長時間議論を重ねました。透明で繊細、かつモダンなサウンドを目指し、包括的なライブラリを作るのではなく、実用的なライブラリを作ることに注力しました。そのため、コントラバスのトリルや、レガートの範囲は各楽器グループのスイート・スポットに限定されています。これは、アーティキュレーション範囲の幅、ディテールへの注力、さまざまなリグでのシステム使用、そしてコストとのバランスを取るためのものです。

ダウンロードとインストール

Spitfire Audio Appを[ダウンロード](#)すると、アプリを通じてライブラリをダウンロードできるようになります。

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。

Sign In

E-mail

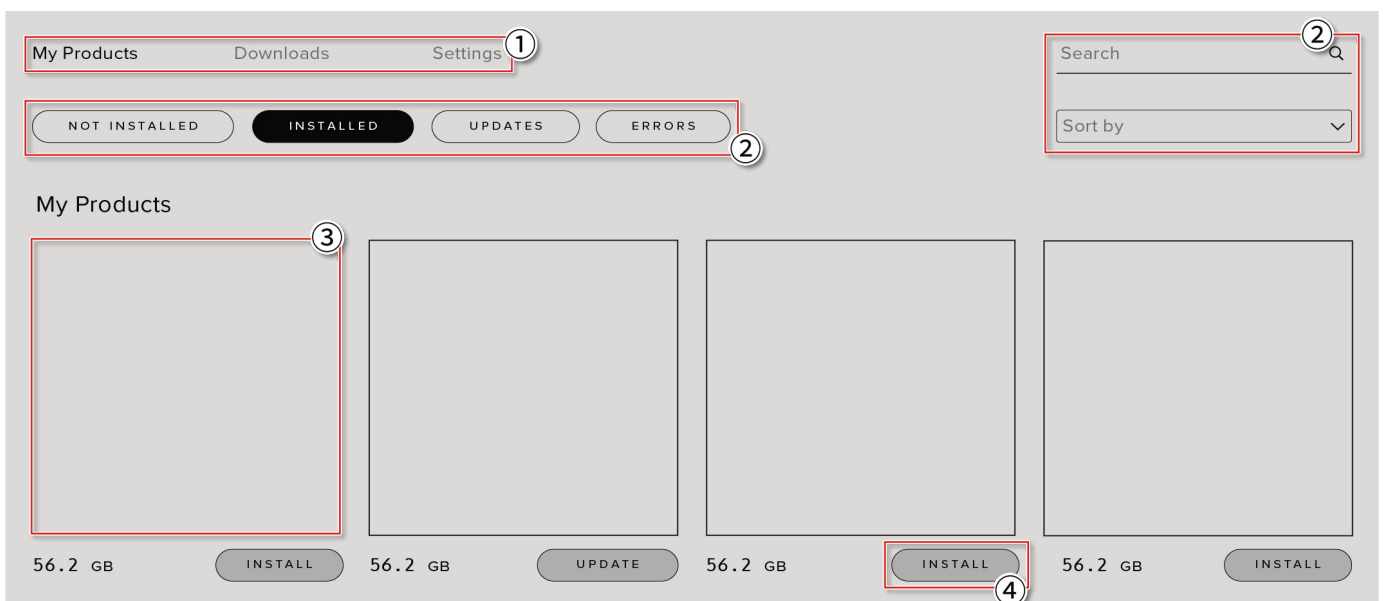
Password

[FORGOT PASSWORD](#)

[REMEMBER ME](#)

[CREATE ACCOUNT](#)

[LOGIN](#)



① タブ

デフォルトは**My Products**です。**Downloads**には、ダウンロード中の製品が表示されます。

② フィルタ

フィルタをクリックして、まだインストールされていない製品、インストール済みの製品、利用可能なアップデートが表示されます。再度クリックしてフィルタを解除します。

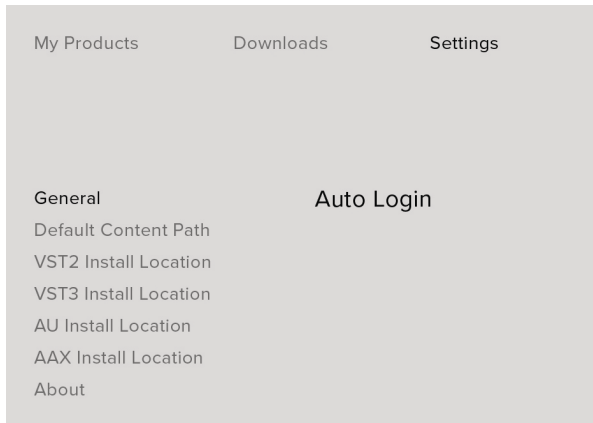
③ ライブラリ

コレクション内のすべてのライブラリとプラグインが、アートワークと共に表示されます。アートワークをクリックすると、製品ページが開きます。システム要件や説明書、リセットや修復オプションなどの情報を見つける際に使用します。

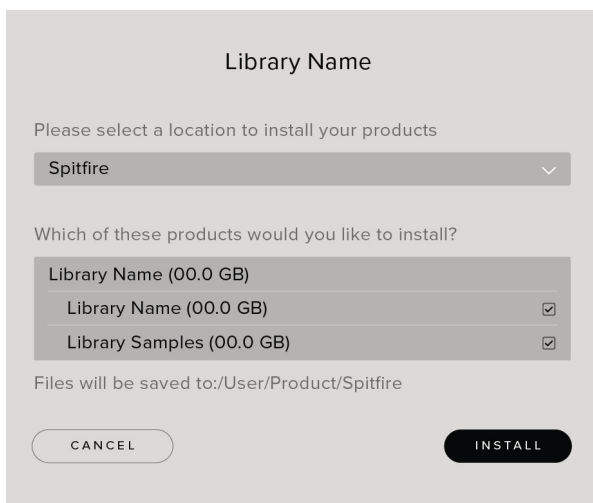
④ [INSTALL]／[UPDATE]

ボタンをクリックすると、ライブラリに移動する代わりに、**My Products**タブから直接ダウンロードを開始できます。ボタンの横には、ダウンロード時のサイズが表示されます。

SPITFIRE APPの設定



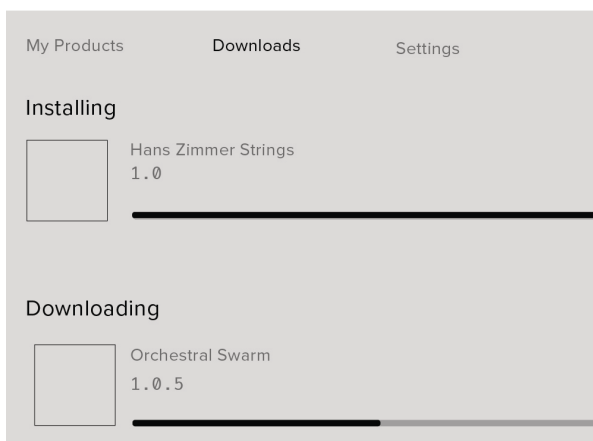
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



設定の完了後、[INSTALL]ボタンをクリックします。このボタンは、ライブラリのアートワークの下の**My Products**タブ、または各ライブラリ・ページに表示されます。

クリック後、インストール先を指定します。上述のデフォルト・コンテンツの場所以外に、ここでは任意の場所を指定できます。[HDD Install]選択時にも適切なインストール場所を指定してください。

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

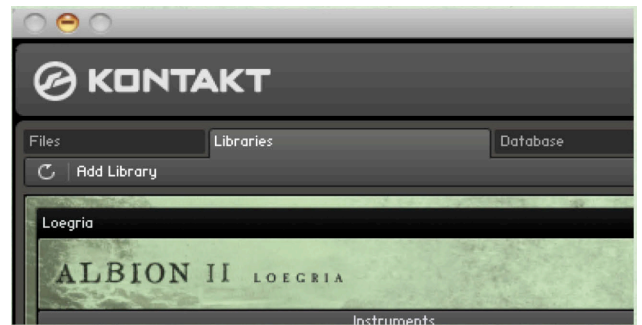


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT PLAYERでの登録

Native Instrumentsの無償のKontakt Playerは、[こちら](#)から入手できます。

1. Kontakt Playerをインストール。
2. Kontakt Playerを開き、PreferencesまたはOptions内、Librariesタブ右下に表示される[Launch Native Access]をクリック
3. Native Accessウィンドウ左上の[Add Serial]をクリック。
4. Kontakt Playerのダウンロード時に受け取ったメールに記された、25桁のシリアル番号を入力。
5. ライブラリの所在を尋ねられますので、nicntファイルの置かれたフォルダを指定。
6. 完了。ライブラリがサイド・パネルやブラウザに表示されない場合、巻末のFAQをご確認ください。



初めてKontaktを使用される場合は、Kontaktのユーザー・マニュアルやNative Instrumentsのサイト等で、パッチ (インストゥルメント) のロード、マルチのマネージメント、出力、MIDIルーティングの基本をよく理解することをお勧めします。

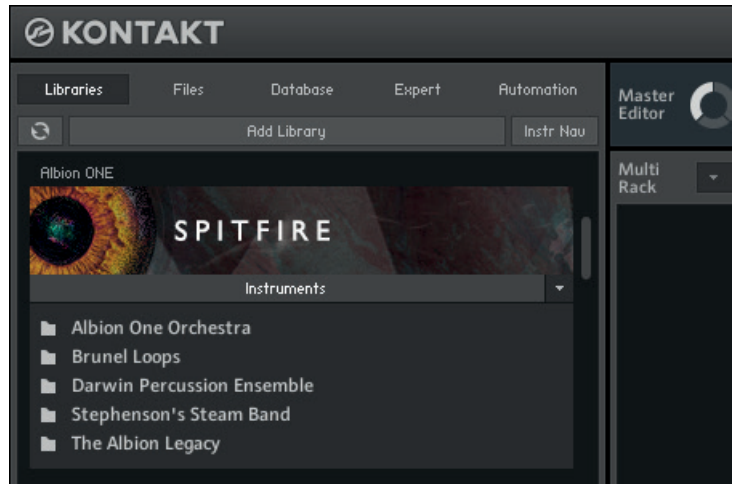
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

NKS - NIハードウェアとの使用

NKSとNative Instrumentsのハードウェア・コントローラやキーボードとの統合についての詳細は、該当のマニュアル等をご確認ください。

フォルダ構造

[Instruments]バーをクリックして展開すると、本ソフトウェアのインストゥルメントが5つのカテゴリーに分類されています。フォルダ名をダブルクリックするとそのフォルダが開き、もう一度ダブルクリックすると、フォルダ構造の1つ上の階層に戻ります。



Albion One Orchestra

オーケストラ・アンサンブル、プラス(金管)、ストリングス、ウッド(木管)。

Brunel Loops

標準およびWarped(ワープ)のリズム・ループ・コンテンツ。eDNAインターフェースで表示されます。詳細は後述。

Darwin Percussion Ensemble

当社の大規模なアンサンブル・パーカッション・コンテンツ。Kickstart GUIで表示。

Stephenson's Steam Band

オーケストラサウンドから有機的に作成された膨大な素材。パッド、環境音、その他。

Albion Legacy

往年のオリジナル「Albion」ライブラリ録音から厳選したベストセレクション！

インストゥルメントのロード



nkiファイル (Kontaktインストゥルメントを表す) をダブルクリック、またはサイド・パネルからパッチをドラッグしてロードします。

MIDIキーボード等の送信MIDIチャンネルと、Kontaktインストゥルメントのチャンネルが同じであることを確認してください。

アーティキュレーション



STACCATO

「Tight (タイト)」と表記されます。他のライブラリとは異なり、私たちはスタカートが耳に心地よいものにしました。ただの轟音ではなく、短くて明るい音です。

CSORD SHORTS

「brushed (ブラッシュド)」と表記されます。CSordは「Con Sordino (コン・ソルディーノ)」の略で、ミュート (消音器) を装着して、明るく柔らかく、静かな音を出します。これらは非常に柔らかく演奏された短いアーティキュレーションで、穏やかなアタックを持ち、バロックに近い質感を持っています。煌めくようなオスティナートに最適です。

PIZZ

弦をはじく (ピチカート) 演奏で、他のライブラリとは異なり、演奏されたままの音が再現されています。切り詰めた編集は一切しておらず、世界クラスのプレイヤーがこれらの難しいアーティキュレーションを演奏する際の自然なバリエーションがそのまま反映されています。少人数で演奏する方が良い音になると感じており、このパッチはディビジ・パート (例えば、第2バイオリンを二つのパートに分けて演奏する場合) でのピチカートとして優れたサウンドを提供し、大規模なライブラリの厚いアレンジに輝きと煌きを加えます。

COL LEGNO

これをオーケストレーションする際は、プレイヤーに事前に練習用の弓や鉛筆を持って来るよう伝える必要があります。弓の背で演奏される短いアーティキュレーションで、独特な木製のクリック音を出します。ホルストの「火星」の冒頭のように、繰り返しや単一の音のパターンを演奏する場合は、「use neighbouring zones」を有効にすることをお勧めします。

LONGS

「Dolce (ドルチェ) 」と表記され、過剰なビブラートをかけずに、暖かく柔らかなトーンを持っています。これらのアーティキュレーションは、ダイナミック・レイヤーを通じてフェードし、「poco espressivo (少し表情をつけて) 」という指示がされます。結果として透明感のあるモダンなトーンを生み出し、穏やかなトーンが必要な場合にソルディーノを使用する代わりに優れた代替手段となります。

LONGS 1/2 SECTION

上記と同様ですが、プルト (譜面台) ごとに1人のプレイヤーが演奏します。これにより、本物のディビジョ・パートを作成でき、さらにクリーンで純粋な、より定義されたトーンを提供します。これらは完全に別録音されたもので、フル・ロングと合わせて使用することで、アンサンブルの規模を大きくすることができます。

CON SORD LONGS

柔らかく、暖かくすることに集中しました。小さなセクションでミュートを使用する場合、音が薄く、無機質で生気を失いやすいものですが、私たちはこれらの音が暖かみを保ち、心地よい絹のような明るさを保っていると考えています。

LEGATO

トゥルー・レガートのパッチで、選択した範囲内のすべての"ありうる"音程を録音しています。Kontaktがあなたの演奏を解析し、音符間にこれらの音程を挿入して、メロディーや内部対位法に適した滑らかで表現力のあるサウンドを提供します。これらはモノフォニックで、音符を重ねることで発動します。あるいはサンプルの出だしでリトリガーされます。クオンタイズを使用する場合、オーバーラップの有無を確認してください。ピアノロールやマトリックス・エディターで、すべてを選択または範囲選択し、すべての音符の長さを数ミリ秒増やして、すべての音符がオーバーラップするようにすると簡単です。これらのアーティキュレーションは、より大規模なライブラリを使用してメロディーを絞り出す際に非常に役立つでしょう。

私たちのレガートの本当に素晴らしい機能は、ベロシティに応じてアタックが異なることです。ソフトに演奏すると、ゆっくりと美しくつながるサンプルが選ばれ、もう少し強く演奏すると、より速いアタックを持つサンプルが、メロディックなLoure (アクセントをつけたレガート) のフレーズに対応します。

LEGATO 1/2 SECTION

上記と同様、プルト (譜面台) ごとに1人のプレイヤーが演奏します。これもまた、より詳細な対位法のセクションに最適です。

TREMOLANDO

速く短い弓のトレモランド (短く頻繁な弓を動かす) が、通常のロングの上またはオクターブ上に美しいきらめきを与えたり、単独で緊張感のある予感のある音を提供します。

ARTIFICIAL HARMONICS

指を弦の上に軽く置き、ピッチの四度上にすると、ハーモニック・トーンが形成されます。結果として得られる音は、演奏されるピッチよりも2オクターブ高くなります。これは珍しいテクニックで、かなりの技術が必要です。私たちはこのテクニックの特徴である珍しいアーティファクトやチューニングの不完全さをそのまま保持することにしました。これがこれらのテクニックにキャラクターを与えていると信じています。

TRILL MINOR (HALF TONE)

このロング・アーティキュレーションは、トニックとその半音上の音との間で指を素早く交互に動かして演奏します。長いフレーズとして使用するのはもちろん、レガート・フレーズの中にちょっとした装飾として使うのにも適します。

TRILL MAJOR (WHOLE TONE)

上記と同様ですが、トニックとその全音上の音との間で指を交互に動かします。

FLAUTANDO

このサイズのオーケストラで正確に演奏するのは難しいテクニック。誤った手法では、薄く冷たい、そして醜い音に聞こえるかもしれませんが、正しい手法では、繊細で柔らかく控えめでありながら、非常に感動的で、作曲に最適なツールとなります。このロング・アーティキュレーションは、楽譜に「Flautando, poco sul tasto, warm and harmonic like, poco vibrato」といった、やや複雑な指示を与えることで実現されました。プレイヤーたちは、弓にあまり圧力をかけずに速く動かし、指板の近くかその上で演奏し、ビブラートを控えめにするなど、それぞれが指示をわずかに異なって解釈して演奏しています。そうして各演奏者がわずかに異なる演奏を行うことで、温かみとスケール感が増し、このテクニックにしばしば伴う「薄さ」が避けられました。

BRASS & WIND

Albion ONEが映画向けにブラスやウッドwind・セクションが求められる多くの役割をカバーしていたため、他のライブラリにはないアンサンブルをいくつか制作し、指摘しにくい興味深い、時には驚くような方法でスコアを強化できるようにしました。本ライブラリの理念に忠実であること、つまりそれが非常に美しく、エソテリック(秘教的)であり、そして何よりも「イギリス的」であることを重視しました。

EUPHONIA & HORN CHOIR

ユーフォニウムは、イギリス国内の炭坑バンドや軍楽隊で主に使われる、小型のチューバで、非常に広い音域を持っています。イギリスの音楽文化では重要な存在であるにもかかわらず映画音楽にほとんど使われないことに大変驚きます。実際、オーケストラのユーフォニウム奏者は通常、専門的なダブル奏者としてトロンボーン奏者が務めることが多いです。ユーフォニウムの音色は、チューバとフレンチ・ホルンの低音域の中間に位置し、音程の不安定さや弱さがあり、泣いているかのような、心を揺さぶる感情を含めた音色を生み出します。この不安定さは、通常、楽器の最初のアタック部分で現れ、その後、純粹で滑らかなチョコレートのような音色へと変わっていきます。

"Euphonia & Horn Choir"とは私たちの造語であり(もちろん"Euphonium"の複数形が"Euphoniums"であることは知っています)、2つのユーフォニウムと2つのフレンチ・ホルンがユニゾンで演奏する様子を表現しています。このアンサンブルは、厚みのあるコーラル・スタイルの書法に使用することを意図して

おり、チェロのクラスターが作り出す濁った音や混乱した音に代わる優れた方法として、スコアを豊かにする手助けをしてくれるでしょう。

SACKBUTTS HI & LO

サックバットはルネサンスおよびバロック時代のトロンボーンの種類です。その音色は通常のトロンボーンとは異なり、ハイ・アンサンブルでは非常に柔らかなトランペットのように、ロー・アンサンブルでは柔らかなホルンのように聞こえます。しかし、彼らに本気で吹くように求めると、その音色は瞬時に非常に異なり、非常に荒々しいものになります。これらのアーティキュレーションは、アーティキュレーション・メニューで「marcato」と表示されています。これらの楽器は、しばしば過剰な威厳や正統さを曲に加えかねないホルン奏者に代わる素晴らしい選択肢となるでしょう。これらはホルンができることをすべて行いますが、その心理的な先入観なしで使用することができます。

この音域でのポスト・プロダクションでは、音程の調整が課題となりました。あなたがその作業をする必要がないように、私たちは多くの調整を行いました、弱点が残っている部分もあるかもしれません。しかし、こうした楽器が時代や古風なスコアに限定されないことを願っています。私たちは、これらが現代のスコアにも適していると強く感じていますが、オーバーダブ要員として常時控えさせておくことをお勧めします。

RECORDERS HI & LO

英国のすべての人が教育の一環としてこの小さな楽器を演奏したことがあるでしょう。下手な手にかかる、歯の詰め物を緩ませかねない音が出ますが、国中のウィンド・プレイヤーがこの楽器から始めたため、この楽器は私たちにとって特別な存在となっています。適切に演奏されれば、素朴で牧歌的な美しさを発揮します。

Darwin Percussion Ensemble II

Darwin Percussion

本ライブラリの多数の部分が美しさと細部に支点を置く一方、Darwinは、映画のようなドラムの轟く拍動のようなブランドを継続しています。これには理由があります。それは、私たちがもっと欲しかったからに他なりません！ ですから、私たちはプレイヤーたちに、より長く、よりルーズに、よりタイトに、そしてよりダイナミックなレイヤーで演奏してもらいました。私たちの最初の作品の成功を、さらに一貫性のあるものにするために。

ここに、またもや、大迫力のワイドスクリーン・パーカッションのコレクションが誕生しました。コントロール可能な3つのマイク・ポジションで録音し、最大5つのラウンドロビンと最大4つのダイナミック・レイヤーで、素晴らしいリアリズムを実現しています。スケール感を向上させ、かつてより細密で複雑なパターンを演奏できるよう、ルーズな演奏とタイトな演奏の両方を推奨しています(これぞLoegriaの理念です)。

タイト／ルーズの切り替えは、UIのスコア・メニュー(最下段)をクリックするか、設定したキースイッチを使用します。

Hi, Mid, Lo Toms

これらのパッチは、音域に従ってキーボードのエリアに配置されており、3つのパッチをすべてマルチに組み込むことで、完全なメニューが完成します。各パッチに多数のヒット・タイプがあり、各ヒットに複数のラウンドロビンと複数のダイナミック・レンジがあります。これらのヒットは、同じヒットで高速な繰り返しフレーズを演奏しやすくするために、白いキーを挟んでペアで構成されています。

Metal Shop 2, Subs, Fine Drums

同様、これらもピッチ・レンジに従って配置されており、必要に応じてHi, Mid & Low Multiの上に配置できるよう設計されています。これにより、Fine DrumsやMetalcanでは劇的なわかりやすさが得られます。Subsパッチでは、重厚な低音が得られます。

Easter Island Hits2

他のものとは異なり、これは、ラウンドロビンやダイナミック・レンジのない、単にいくつかのヒット音のメニューです。それらは、楔や一区切りを付けるためのツールとして設計されています。

*Multis

時間を節約するために、私たちはマルチのセレクションを作成し、微調整しました。より分厚いパーカッション・パフォーマンス・メニューの便利なセレクションが提供されます。

Stephenson's Steam Band II

Stephenson's Steam Band

今回の収録サンプルから派生したものであり、バーチャルおよびアウトボードの素晴らしいエフェクト・チェーンで処理し、「オルタナティブ・バンド」ひいては「オルタナティブ・ユニバース」を創り出すに至りました。サウンドは5.1ワイドスクリーン映画での使用を念頭に設計されており、パッチは、オーケストラ作品と渾然一体となるよう、有機的な素材から生み出されたものです。

多くのパッチは、オリジナルのバンド・パッチと同様の制御が行えるように設計されています。私たちは、異なるピッチ・センターとダイナミック・グループを丹念に選び出し、新たなオルタナティブ・バンドを創り出しました。"MW"の接尾辞のついたインストゥルメントを見かけたら、ぜひモジュレーション・ホイールを使ってこれらのセクションの美学を見つけてください。また、フロント／バックのマイク信号の両方を別々のエフェクト・セットに通して処理し、TreeとAmbientのマイク・ミックスを作成しました。ステレオでも素晴らしいサウンドですが、クアッドまたは5.1サラウンドではさらに素晴らしいサウンドとなります。

Steam Pads

Steam Band セクションの中で最も音楽的なものです。ピッチ・レジスター全体にわたって、個々の響きを別テイクとして用意しました。

Steam Swellers

時間とともに大きく変化し、音楽パッドからサウンド・デザイン用途のアンビエント効果まで、さまざまな音域を持つ進化するドローンです。これらの一部にはモジュレーション・ホイールによるフェードも用意されています。"MW"の接尾辞のついたインストゥルメントに注目してください。

Gabriel's Steam Band/ Multis:

プログラミングの達人Stanley Gabrielがデザインした、テンポ同期シーケンス、マルチ、OstinatumとFXシーケンサー・エンジンを使用した5.1chのパッドです。これらのサウンドをここまで深く試したことはありません。今後、静かな瞬間があれば、もっと楽しくなるでしょう。

The Byron Tapes

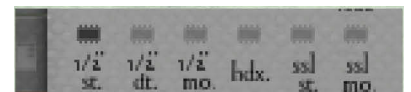
本ライブラリの最もエソテリックな部分です。60~70年代に人気を博したある鍵盤楽器は、実際のテープを使って音を再生していました。この楽器のサウンド・パッケージには6つのリズムが含まれ、各リズムは約1オクターブのキーで様々なコードを演奏します。これらはバーミンガム近郊で録音され、世界初のループとなりました。

近年、この6つのループは奇跡的に人気を取り戻し、ラップのレコードから洗剤のコマーシャルまで、さまざまな場所で耳にすることができます。

弊社の精神に則り、作曲家集団である私たちは「これらのループがもっとあったらいいな」と考えました。そこで、いくつか新たに作ることにしました。本ライブラリは、小規模で繊細な作業や、インディー映画のための作曲ツールとして設計されているため、これらのループは素晴らしい追加要素になると感じました。

私たちは、ピアノ、ストリング・ベース、パーカッション、ドラム、ギター、バイオリン、チェロからなるバンドを手配し、Christianによる「英国的な」作曲を演奏させました。これらはすべて、かつてのように一つの部屋でテープに録音され、ビンテージ・マイクの特別なコレクションを通して、ビンテージのCadacデスクで処理されました。その後、ロンドン西部にあるHugh Padgamのスタジオで、ビンテージSSLを用いてミックス・マスタリングが行われ、膨大なアウトボード機器を駆使して音を徹底的に加工しました。これらは最終的に、風変わりなソースを経由してテープにレンダリングされました。利用可能な信号は以下の通りです。

- 1/2インチ・テープ
- テープからの1/2インチ・バイナル
- 1/2インチ・モノラル
- HDX
- SSLステレオ
- SSLモノラル



後者の2つはクリーンな音ですが、「ファンキーでない」わけではありません。最も興味深いのはHDX信号です。この信号は、数年前にロンドンのオークションで購入した60年代のライン・ミキサーを通過します。元の所有者はジミ・ヘンドリックスで、彼はこれをツアーやスタジオで使用していました。オリジナルの真空管がまだ残っており、その音は「汚い」ながらも素晴らしいものです。

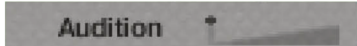
すべてのタイトルには録音時のBPMが記載されており、必要なテンポに近いループを選ぶことをお勧めします。[Sync to tempo]をクリックすれば、ホストやDAWのテンポに同期できます。

これらのテイクは単なる「テイク」であり、「ステム」ではないため、単一のパッチにすべてを読み込むことはしていません。そのため、テイク間での交換は厳密にはできません。

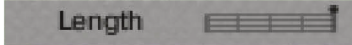
ぜひフィードバックをお寄せください。もっと作ってほしいという声があれば、喜んで対応いたします。

Fenton's Reversals

私たちは編集作業中、避けられない5/8小節に対応するためのツールを設計しました。想定外にカットが数フレーム後ろにずれたことで、仕方なくキューに挿入しなければならない状況に対応したものです。作曲時に急きょ音響デザインにスイッチする羽目になるのは、フラストレーションを伴い、作業遅延の一因になりかねません。そうした編集の不便さを解消するために、膨大なリバーブ音やストレッチされたコンテンツのバンクを用意しました。

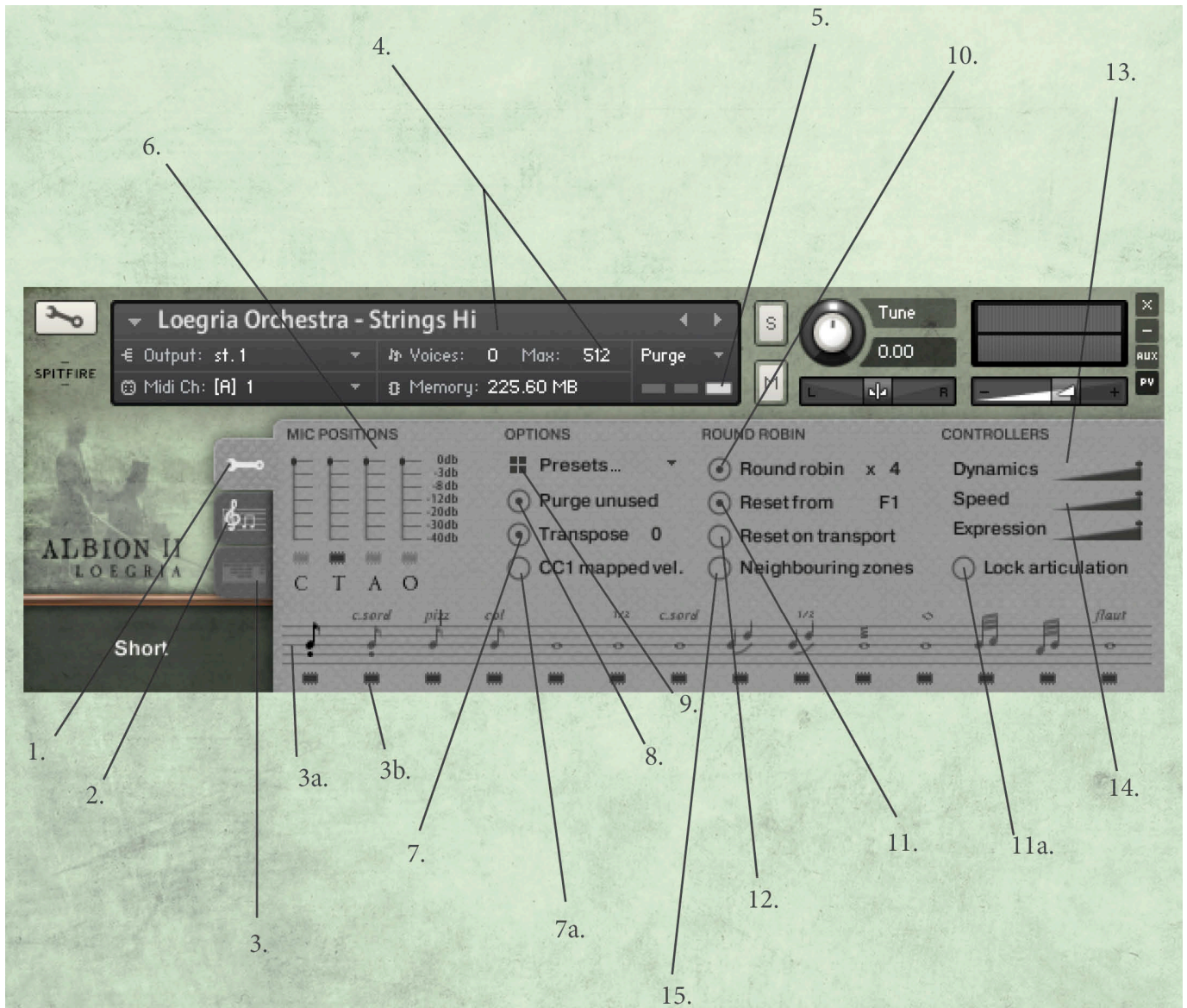
これらのサウンドはすべて無音から始まるため、試聴が少々難しい。そこで、 試聴スライダーを右にスライドさせて、サンプルの再生開始を前倒しした上で、様々なサウンドを試聴していただこうと思います。

2つのピッチ・センターでサンプリングされているため、極端にピッチを引き伸ばす必要はありません。ピッチ・センターを選んでから、チューニング・ノブを使って目的の正確なピッチに微調整します。

[Audition]バーを一番左まで引いてから、リバーブ音をどのくらいの小節数まで  伸ばすかを選びます。ここでのポイントは、これらのサウンドを大音量で再生することです。少しの歪みを加えると効果的で、好みでリバーブやディレイを少し加えるとさらに良いでしょう。

長時間の編集作業で疲れてしまった時に、カットをドラマティックに決めるクールな方法です。

フロント・パネル



- ① フロント・パネルに切り替え
- ② オスティナトゥムに切り替え
- ③ FXシーケンサーに切り替え
- ③a アーティキュレーション欄

選択したアーティキュレーションをハイライトし、左側に説明を表示します。アーティキュレーションをロードし終わっていないときにはプロンプトが表示されます。

③b アーティキュレーションのロード／ページ

アーティキュレーションをメモリーから削除します。再ロードするには、この■をクリックします。

④ Voices & Max.

Kontaktエンジンで現在処理されているボイス数と最大で発音できるボイス数。サンプルの再生時にドロップアウトやクリック等が発生する場合は、発音しているボイス数が多すぎないか、この2つの数字を見て確認してください。

⑤ サンプルのロード状態。

サンプルのロード最中は3つの■の左から順に点灯し、右端が点灯すればロード完了です。サンプルの再生時に発音上の問題が発生する場合には、ここを確認してください。

⑥ MIC POSITIONS

Albionの最もエキサイティングな機能の1つで、C, T, A, Oの各マイクの音量をコントロールできます。頭文字の上にはOn/Offスイッチ■があり、マイク・シグナルのロード／ページを切り替えられます。

C: 近接マイク

楽器の近くに最適なフォーカスが得られるように配置された真空管マイクのセレクション。このマイク・コントロールは明瞭で、時には少し"音の丸み"を加えます。

T: ツリー

指揮台の上に3本のマイクを設置するデッカツリーを指します。本ソフトウェアでは、貴重なビンテージのNeumann M50を3本使用。これらのマイクは、プレーヤーや室内の究極のサウンドを得るために配置され、各パッチでロードされるデフォルトのマイク・ポジションです。

A: アンビエント

バンドから離れたギャラリー（回廊）の高い位置に設置されたコンデンサー・マイクのセット。このマイク・ポジションは、バンドにステレオの広がりとルーム・サウンドを大量に与えます。他のマイクとミックスするのも良いですが、LsとRsのスピーカー・センドに送ることで、真のサラウンド情報が得られます。

O: アウトリガー

ビンテージAKG C20をツリーの左右に大きく離して配置。このマイクは部屋と帯域のバランスは似ていますが、ステレオの広がりが広がります。このマイクの効果は、ツリーマイクとアンビエントマイクの間。

⑦ Transpose

KontaktのTuneダイヤルとは異なり、キーボードから異なるサンプルにアクセスするためのツール。トランスポーズを+3ダイヤル上げ、Tuneノブを3ダイヤル下げると、楽器のピッチはコンサートのままですが、異なるサンプルで鳴らすことができます。

この使用例では、重複したサウンドを持つ楽器やパートをトラッキングし、2つのインスタンス同士をフェーzingさせることなく、よりラウドに、よりステレオにできる優れた方法です。または、特定の音のパフォーマンスに何らかの不满がある場合、メロディや伴奏の特定のポイントで木管楽器グループをミックスする場合など、Kontaktの内部に手を入れることなく簡単に修正できる可能性があります。

⑦a CC mapped vel.

キー・ベロシティではなく、モジュレーション・ホイールでノート・ベロシティをコントロールできるようになります。特に、オスティナトゥム使用時に便利です。

⑧ Purge unused

メモリ使用量を可能な限り抑えるために、使用していないサンプルをアンロードし続けます。

⑨ Presets

便利なプリセット・リストからアーティキュレーションを選んでロードできるもう一つの新機能です。たとえば複数のトラックに異なるアーティキュレーションを配置したパレット／テンプレートを素早く作成したい場合には、ライブラリ・ナビゲータの「palette shells」サブフォルダーから本ライブラリを起動するとよいでしょう。

⑩ Roundrobin

使用するラウンドロビン（同じ音を複数回録音し、鳴らすごとに切り替えることで自然な響きを得る手法）の回数を指します。ドラッグでラウンドロビン数を指定。

⑪ Reset from F1

ラウンドロビン・サンプルをリセットする際に使用するキースイッチを指定します。指定キースイッチから半音上がるごとに、次のラウンドロビン・サンプルを指定し、その上でリセットできます。

⑪a Lock Articulation

キースイッチによるアーティキュレーション選択を無効にします。1トラックにつき1つのアーティキュレーションを用いたパレット作成時に便利です。また、各音域にまたがるマルチを構築する際にも、この機能をお勧めします。

⑫ Reset on transport

DAW起動ごとに毎回同じ内容でのプレイバックを保証する機能です。これを有効にすると、KontaktはDAWで再生するたびに同一のラウンドロビンから再生を開始します。

⑬ Dynamics

モジュレーション・ホイールまたはCC#1の入力を視覚的に表示します。UI上で直接コントロールすることもできます。

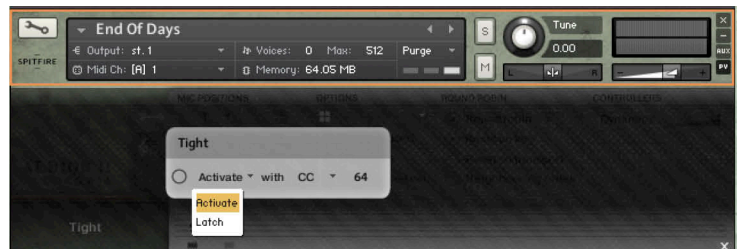
⑭ Speed

レガート・トランジションの速度をコントロール。演奏しやすくするため、デフォルトのままにしておき、再生時に調整するとよいでしょう。

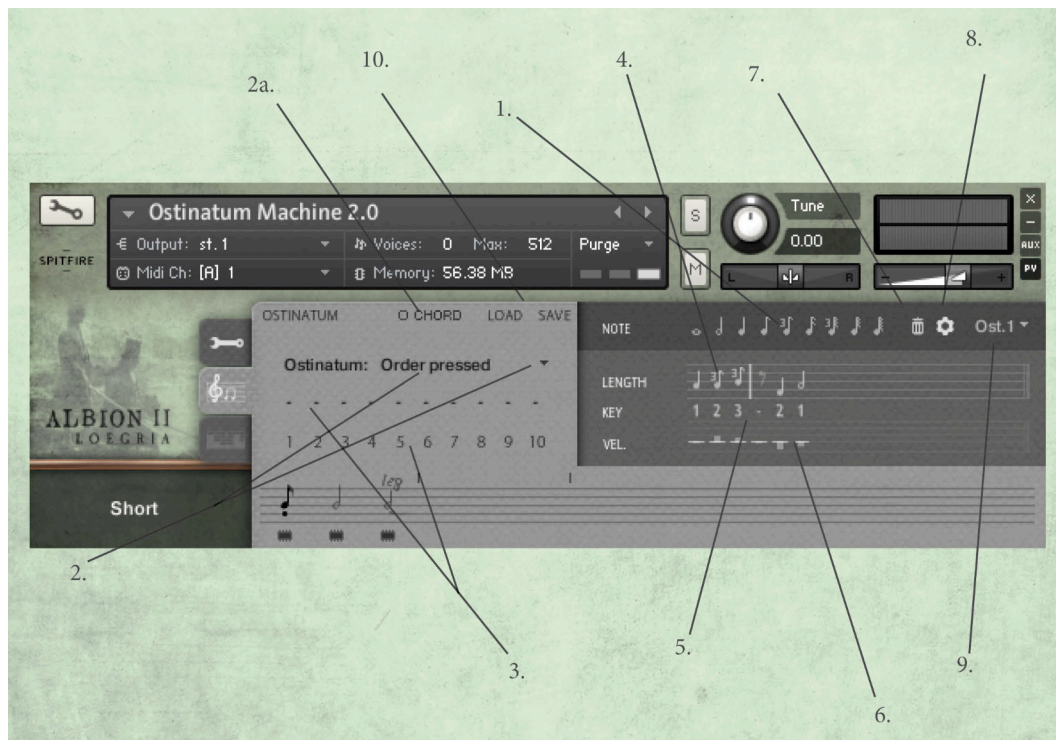
⑮ Neighbouring zones

隣接するゾーンを基にした疑似ラウンドロビンを作成します。高速フレーズや反復フレーズを演奏する際に、本物のラウンドロビン⑩と組み合わせて使用することで、実に多様なサンプルが得られます。

💡 モジュレーション・ホイールなど、他の方法で異なるアーティキュレーションを選択したい場合は、アーティキュレーションを Ctrl/command+クリックすると、詳細オプションが表示されます。



オスティナトゥム



論理的な方法で慎重にオスティナートをデザインしたり、ランダムな結果を得ることもできます。主に短いアーティキュレーション用に設計されており、構造化されたメロディックなオスティナートから、揺らめくトレモランドな効果まで、あらゆるものが作り出せます。

① NOTE

リズム・シーケンスを作成したい音符または休符をクリック。

② Order

押した鍵盤にはノート・ナンバーが割り当て、そのナンバーを元に自動演奏が行われます。オスティナート形成に際して、ノート・ナンバーの割り当て方法を次の中から選択します。

Order Pressed	キーを押した順にノートに番号が付きます。
Ascending	低い音から高い音へ番号を付けます。
Descending	高い音から低い音へ番号を付けます。
Chords	鳴らされた和音がそのまま演奏されます。

②a CHORDショートカット

OrderをChordsモードに切り替えるクイック・ショートカット。速いリズムと組み合わせて使用すると、面白いエフェクトが得られるだけでなく、確実に安定したトレモロ効果が得られます。

③ キー・ホールド

押した鍵盤と、エンジンによるノート・ナンバーの割り当てを表示。

④ シーケンス・スコア表示

選択されている音符の頻度、シーケンス／オスティナートの長さを表示。

⑤ ノート番号の割り当て

シーケンスで演奏するノートを選択。下方向にスクロールするとハイフンが表示され、シーケンスのこのステップの音符がタセット（鳴らさない）であることを示します。付点音や複雑なリズムのフレーズも作れます。


⑥ VEL. (ベロシティ・ダイナミック・コントロール)

ノート・ナンバーの割り当てと同様、上下にスクロールして、ベロシティやボリュームを変化させたり、シーケンスにアクセントをつけたりします。

また、すべてのショート・アーティキュレーション（Ostinatum以外のパッチ）では、通常通りベロシティ・コントロールが可能です。これらのダイナミック・コントロールは、あなたが演奏しているダイナミックに関連して、マイクロ・ベロシティを変化させます。

⑦ ゴミ箱

シーケンス・スコア上でのバックスペース・ツールのようなものです。

⑧ オスティナート設定 

オスティナートをより深く設定するために使用します。

⑨ オスティナート・プレイリスト

お気に入りのオスティナートを切り替えます。

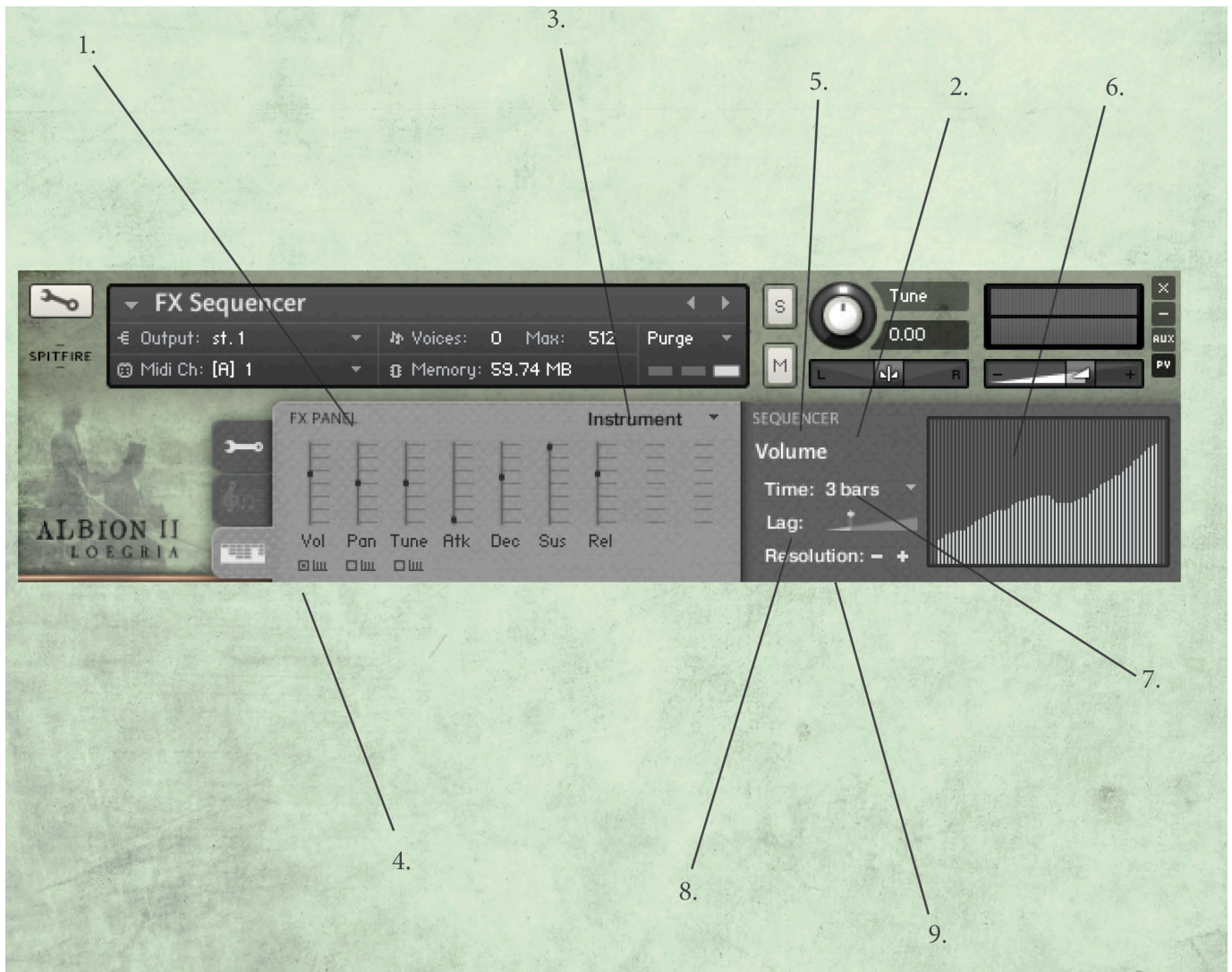
⑩ LOAD / SAVE

マスターピースが作成できたら、必ず保存してください！

Ostinatumを最大限に活用するためのチュートリアルについては、こちらのYouTubeチャンネル（英語）をご覧ください。

[Spitfire Audio - YouTube](#)

FX Sequencer



このツールは、FXをすぐに適用して大胆に加工したり、この直感的なツールを使って驚くべきFXシーケンスを細かくデザインするなど、好きなだけ自由にエフェクトを加えるために設計されています。

① FX パネル

ここには、シーケンスされていないパラメーターがすべて集まっています。トップレイヤーには、全体の音量、パン、チューニング、シンプルなADSRエンベロープなどの基本的なパッチの調整ができる項目があり、Kontakt Playerユーザーも幅広い編集ツールを使用できます。

② SEQUENCERパネル

細かなFXシーケンスを作成しましょう。このパネルで、すべてのシーケンスやオートメーションが行われます。

③ エフェクト・セレクター

ポップダウン・メニューから、追加したいFXを選択します。選択肢には、Instruments (トップレイヤーの基本的なパッチ・パラメーター) , EQ, LoFi, LPF, Chorus, Reverb, Delay, Distortion, Phaserがあります。

④ シーケンサー起動ボタン

選択したFXパラメーターのシーケンサーを起動します。これにより、そのパラメーターが明確に表示されます。

⑤ ロード中のFXパラメーター表示

現在編集・シーケンスしているFXパラメーターを表示します。

⑥ シーケンサー・マトリックス

お楽しみはここから。各列を0~100%までドラッグして、FXシーケンスの形状を作成します。

⑦ Time

マトリックスが表す時間の範囲を決定。ポップダウン・メニューから次の項目を選択。4小節、3小節、2小節、1小節、2拍、1拍。

⑧ Lag

オートメーションの制御に遅延を導入します。簡単に言うと、エフェクトの結果として、コントロールがゆっくりと反応し、スムーズな解釈を与えるか、逆に非常にガタガタで荒々しい結果になります。

⑨ Resolution

選択した時間範囲内でサンプル・ステップの解像度を決定。ゲート・フレーズに適した粗いクロケット (4分音符にあたる) ステップから、スイープに適したより滑らかで詳細なステップまで、様々な段階を選択できます。

サラウンド使用について

5.1サラウンド環境で作業する幸運に恵まれたなら、Albionがどれだけ素晴らしく機能するかに驚くでしょう。複数のマイクの組み合わせによって、いくつかの異なる方法で使うことができます。

基本的な考え方としては、同じパッチを複数回読み込み、それらを同じMIDIチャンネルに割り当て、異なるマイクを選んだインスタンスごとに異なるアウトプットやサラウンド・パンナーのパン設定にルーティングします。すべてのマイク・サンプルはサンプル単位の精度で一致するように編集されているため、各インスタンスに同じMIDI情報や同じチャンネルを送れば、録音時と同じ状態が保たれます。ラウンドロビンのサイクルがずれているか心配な場合は、キーボード・コントローラの該当キーを押してリセットしましょう。いくつかの推奨設定は以下の通りです。

基本: Quad (2インスタンス)

Tree (メイン・マイク) のインスタンスをL&Rに出力し、Ambient (アンビエント・マイク) のインスタンスをLs & Rsに出力。もしサラウンド・イメージを少し狭めたい場合は、AmbientをOutrigger (アウトリガー・マイク) に切り替えてもよいでしょう。

中級: 5.0 (3インスタンス)

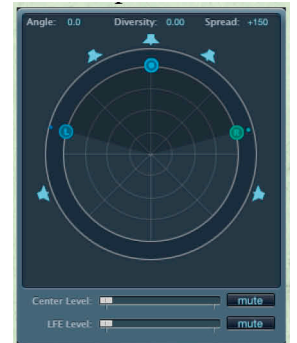
TreeをL&Rに、AmbientをLs & Rsに出力。Treeの音量を少し減らしてC (センター・チャンネル) にも送ります。そして、もう1つのインスタンスにC (近接マイク) を使用。

ビジネス・クラス: 5.0 (4インスタンス)

TreeをL&Rに、AmbientをLs & Rsに出力。Treeの音量を少し減らしてC (センター・チャンネル) に送り、3つ目のインスタンスにC (近接マイク) を使用。また、サラウンド・パンナーで、Outriggerマイクの出力をL&RとLs&Rsの中間地点に設定します。

上級: 5.1 (4インスタンス+いくつかの工夫したルーティング)

LogicのLFEフェーダーを使って信号を送るのは簡単ですが (図のように、4つのインスタンスの1つにC (近接マイク) を使うのが良いかもしれません)、ダビング・エンジニアがそれを嫌がる人が多いです。実際、10回中9回はLFEトラックをカットされてしまいます。



映画館におけるLFEトラックの役割を理解して、彼らの仕事を楽にしましょう。名前の通り、これはエフェクト・トラックです。断続的に使用するものであり、(近年は頻繁に使われることもありますが) 常時使うべきものではありません。LFEトラックに常にプログラムを送るようにしてしまうと、彼らのルーム・トーンや効果音に干渉し、削除されることがあります。60人編成のオーケストラをLFEにそのまま送ると、低域に関係ない音までサブレンジに入り込んでしまいます。

C (近接マイク) 信号は良い出発点です。これをサブベース・シンセサイザーにルーティングします。Waves MaxxBassは素晴らしいプラグインですし、DAWにバンドルされている無料のプラグインもあります。しかし、業界標準であり、安価なDBX 120Aという外部機器がこの目的には最適です。C (近接マイク) をこれに送ると同時に、ノイズ・ゲートもかけましょう。大きなピークと感じる箇所を見つけて、その閾値を設定し、ゆっくりとしたアタックとリリースを設定します。これで、ダビングエンジニアと仲良くなります。

Darwinの「Subs」や「Easter Island Hits」をLFEトラックに追加するのもお忘れなく。

FAQ

まず最初にお伝えしたいのは、これは弊社が新たに展開する完全に新しいラインのバージョン1.0に対応したマニュアルだということです。全く新しいアレンジ、サンプル、スクリプト、そしてユーザー・インターフェースが用意されています。さらに重要なのは、これまでにない非オーケストラ系のサウンドやツールが揃っているという点です。

私たちは忙しい映画作曲家としての経験を活かし、自分たちが欲しいと思うものを提供しました。とはいえ、いくつかの領域では拡張が必要だったり、改善が求められたりするかもしれません。逆に「誰も使わない奇抜なアイデア」として、そのまま放置されるものもあるでしょう。

私たちは、皆さんがAlbionをどのように使い、どんな感想を持っているか、また、将来的に改良する余地がある場合、どの部分に注目してほしいかをぜひ教えていただきたいと考えています。こうしたフィードバックをもとにコンセンサスを形成し、可能な限り、また現実的に実行可能な範囲で対応していくことを約束します。

私たちのプライベート・ライブラリは、よく「生きた」ライブラリと呼ばれます。トゥルー・レガート技術やその他のスクリプト技術を採用し、Albionを開発する過程で得た経験から新たな命を吹き込んできたためでしょう。Albionも同様に、こうした柔軟なフィードバックを受け取り、ツールセットが常に新鮮で活気に満ちたものになることを期待しています。

v10でまたお会いしましょう！

Q: ライブラリが思ったように動作しません

聞き飽きたことかもしれませんが、まずはKontaktの最新バージョンを使用しているか確認してください。サービス・センターをチェックし、このページがあまり頻繁に参照されないことを願っています。

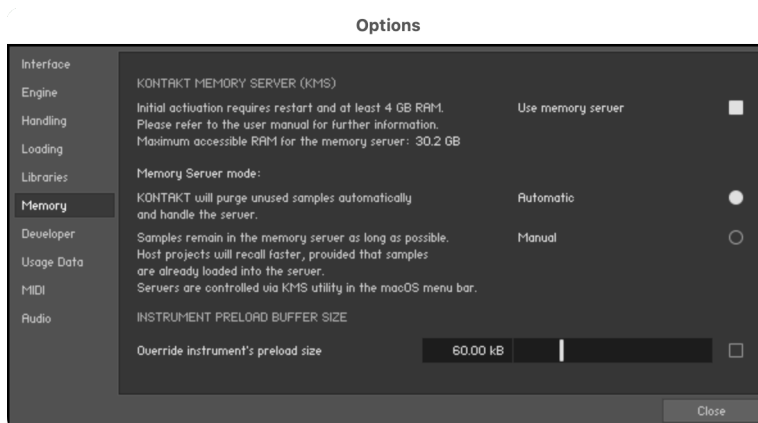
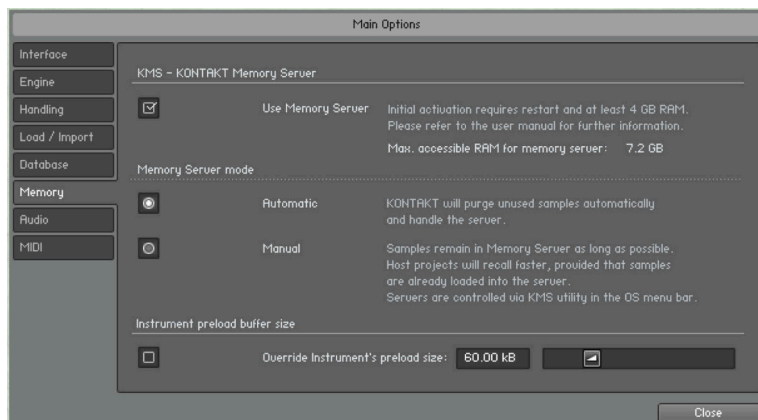
⚠ 訳注: 2024年現在、サービス・センターは廃止され、Native Access 2がソフトウェア・マネージャ・ツールとなっています。また、別途Spitfire Audio社によるSpitfire Audio Appが提供され、ライブラリを最新に保つことができるようになりました。

Q: 楽器やパッチが一部しか再生されない、鍵盤がいくつか鳴らない、クリック音やノイズが多い

パッチが完全に読み込まれてから再生を開始してください。一部のパッチはデータサイズが大きく、読み込みに時間がかかることがあります。それでも問題が解決しない場合は、Kontaktのメモリー・マネージャーが有効になっているか確認してください。

⚠ 訳注: KontaktのOptions内にメモリー・マネージャーの設定があります。

Kontaktを再起動すれば、メモリー・マネージャーの効果が感じられるはずですが、さらに、システムが苦しんでいるもう一つの理由として、ライブラリ内におけるマイク・サンプルを多く使いすぎている可能性があります。フロント・パネルの項に記載された手順でマイク数を減らしてみてください。それで問題が解決するなら安心です。マイクを使う際は、最初はTree (メイン・マイク) のみを使って演奏し、その後で他のマイクを有効にしてレンダリング (例: Logic Proのフリーズ機能) することをお勧めします。



それでも問題が解決しない場合は、プリロード・バッファの管理を試してみてください。Kontaktは、ノートを押した瞬間にRAMからサンプルを再生しつつ、残りのサンプルはハードドライブから読み込むように、いくつかのサンプルをメモリーにプリロードします。ドライブが遅いほど、メモリーに頼る必要があります。ドライブが速い／またはメモリの容量が少ない場合は、ドライブに依存するよう設定することをお勧めします。最新世代のSSDを使用している場合、プリロード・バッファを大幅に減らすことができます。

上部のプレートに従い、「Instruments Default Pre-Load Buffer Size」にチェックを入れ、フェーダーを右に動かして、満足のいく設定に調整してください (スクショ下段はKontakt 7での例)。

付録

推奨環境

最新バージョンのKontaktがインストールされていることを確認してください。

すべてのプログラムには、任意のパッチのCPU要求を抑制できるパラメータ・セットが提供されていますが、今後の快適な動作のためには高速なプロセッサ、十分なメモリ、SSD eSataやUSB3等の高性能な組み合わせをお勧めします。メモリが多いほどドライブ負荷は軽減されますし、完全な専用ドライブがあれば、メモリの読み込み量を減らしてロード時間を短縮できます。CPUの速度が速いほど、複雑なスクリプトを処理する能力も高くなります。

■ PC

Windows 7以降 (最新のサービスパック、32/64ビット)、Intel Core DuoまたはAMD Athlon 64 X2、4GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ MAC

Mac OS X 10.10以降 (最新のアップデート)、Intel Core 2 Duo、4 GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ ドライブ

USB3、Thunderbolt、またはeSata SSD。AV用途のドライブを販売店にお問い合わせください。

HDDの代わりにSSDドライブを使用すると、システムのパワーが大幅に向上します。シーク時間は7~9msではなく通常0.1ms未満で、この速度はパッチの全サンプルをページした状態で実行するのに十分な速さであり、演奏中のロードすら難なく行えます。また、サンプラーのプリロード・バッファを1/10に減らせるため、巨大なオーケストラ・パレットを単独のマシンにロードすることができます。

■ ホスト

Kontaktは、ほとんどの一般的なプラットフォームやDAWで快適に動作します。可能な限り最新版をご利用ください。

メインのDAWが古い、あるいはスペックに制約があり、大きなオーケストラ・パレットにSpitfireを追加する予定がある場合、ホスト・コンピューター（ReWire経由など）またはスレーブ・デバイス（MIDIやMOL経由など）で、DAWから独立してライブラリを実行することを検討できます。そうすることで、ローディング時間が短縮され、DAWがすべてのノートを最大限正確に処理できるようになります。

⚠ 最新の対応状況については製品ページをご確認ください。



Albion Loegria 日本語マニュアル

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

2024/AUG 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/>