

USER MANUAL

Albion ONE

目次

はじめに	2
ダウンロードとインストール	4
THE SPITFIRE AUDIO APP	4
SPITFIRE APPの設定	6
KONTAKT PLAYERでの登録	7
フォルダ構造	8
インストゥルメントのロード	9
ALBION 'ONE' ORCHESTRA	10
ビューの切り替え	10
オーバービュー	12
ALBION ONEのアーティキュレーション	14
ロング・アーティキュレーション	14
ショート・アーティキュレーション	14
オーケストラ一般	15
エキスパート・ビュー	16
Combinationパッチ	25
XLパッチ	26
オスティナトウム	27
BRUNEL LOOPS, STEPHENSON'S MASSIVE STEAM SYNTH	30
eDNA	32
インストゥルメント・ベイ A & B	33
インストゥルメント・ベイ・ブラウザ	34
ウォブル	34
フィルタ	35
TUNE (チューン), PAN (パン), OFFSET (オフセット), TRIM (トリム)	36
BEND (ベンド), CLONE (クローン), GLIDE (グライド)	37
ADSR	38
クロスフェーダー	38
ゲート・シーケンサー	40
FX ダッシュボード	42
ページ・ボタン	42
eDNA FXページ	44
FXラック	46
MOTOR FX	49
SUB-MOTOR	52

eDNAブラウザ	54
キックスタート・インターフェース	57
ヒット、テクニックのマッピング	59
テクニックの調整	60
付録	64
推奨環境	64
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	65
アーティキュレーション、インストゥルメント、プリセットのリスト	66
eDNAエフェクト	77
マイクとミックスの略称	81
スタンダード・アレイ	81
拡張アレイ	82
JAKE JACKSON MIXES	82
FAQとトラブルシューティング	83

はじめに

Albionは、ユーザーの指先に瞬時にオーケストラを提供する製品で、世界中のAリストの作曲家が、すぐにインスピレーションを得て作曲やスケッチを行うためのツールとして使用しています。時間がなく、締め切りが迫っているパワー・ユーザーが、瞬時に印象的でインパクトのあるマスターを作成するためのものです。また、テレビ、映画、ゲーム音楽の世界に入り込みたいと考えている人々が手頃な価格で最高のサウンドを手に入れるため、さらには、理論的な知識やプログラミングのスキルがなくてもオーケストラ音楽に挑戦したいと考えている人々に、また、次のヒット曲にリッチな英国風エピックを加えたいと考える多くのヒットメーカーの武器としても使われています。多くの人々はオーケストラのコンテンツにまず飛びつきますが、さらに掘り進めれば、100人以上の壮大なオーケストラから派生したシネマティックな打楽器、ダイナミックで魅力的なループ、ユニークなシンセサウンドといった宝の山も見つかります。

経緯

弊社は、受賞歴のある作曲家やプロデューサーたちの集団によって2007年に設立されました。2011年、彼らは現代の壮大なシネマティック音楽を作るために使用していたすべての必須ツールを1つの製品に凝縮することに着手しました。これが『Albion Volume 1』の起源であり、世界中で大きな反響を呼び、多くの賞や称賛を得るツールキットとなりました。

4年間というのは長い時間ではないかもしれませんが、急速に進化する弊社のライブラリの中では、一つの時代です。なんとなればすなわち、この期間だけで60以上の製品がリリースされ、その中には8つの新しい弦楽ライブラリや壮大なBMLシリーズという形でのオーケストラ・レコーディングが含まれているのです。自弊社は多くの経験を積んできました！そこで、彼らは起源たる『Albion Volume 1』のコンセプトに立ち返って、その評価を再確認することにしました。スタジオに戻り、愛されてきた『Albion Volume 1』を引退させる時が来たかと心を決意しました。得られた経験と何千ものユーザーから寄せられたフィードバックをもとに、オリジナルのLegacyバージョンを超える製品を提供できると考えました。この製品は、弊社がこれまでに販売した中で最も人気のある製品としてふさわしいものであり続けるでしょう。

つまり弊社はAlbionをより良く、大きく、太く、明るく、タイトに、さらに多くのアーティキュレーション、サウンド、ループを備え、より多くのコントロール、機能、特長を持たせることを目指したのです。

機能

AlbionのLegacyスタイルが人気を博した理由を丹念に調査し、Air Studiosのホールに戻って、オリジナルの目的を呼び起こし、強化しました。『Albion Volume 1』と同様、中心には大規模な壮大なオーケストラがありますが、今回はオーケストラの規模が109人に拡大され、より多くのアーティキュレーション、ビブラートのコントロール、新機能（Andy Blaneyによってスタイライズされたレガート・アーティキュレーションや素晴らしいストリングスの「ラン」セクションを含む）が追加されています。Darwin Percussionは慎重に再録音され、多くの追加セクション（いくつかの旧お気に入りも含む）があります。Brunelのダイナミック・ループ・セクションは、今回、受賞歴のあるチームによって、新しいサンプルを用いてデザインされ、Paul Clarvisが手掛けた多くのAリスト映画（『Skyfall』『Spectre』など）で使用されている多くの特別なトリートが含まれています。Stephenson's Steam Synthは、誉れ高きeDNAエンジンで提供されるこのシンセとループを使って、壮大で驚異的なレベルのカスタマイズ性を新たな次元に引き上げています。また、オリジナルのLegacyなAlbionの中で特別な瞬間と感じられた幾つかの例外もONEには残しており…、それらは皆までいふ必要はないでしょう。

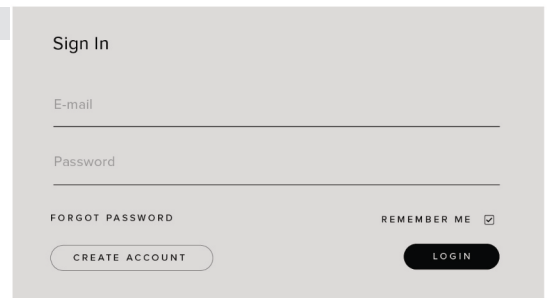
これらすべてのセクションは、一つのパッケージとしてまとめてダウンロードすることも、必要なセクションだけを個別にダウンロードすることも可能です。必要なセクションだけを先に手に入れて、後から他のセクションを追加購入することもできます。

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。



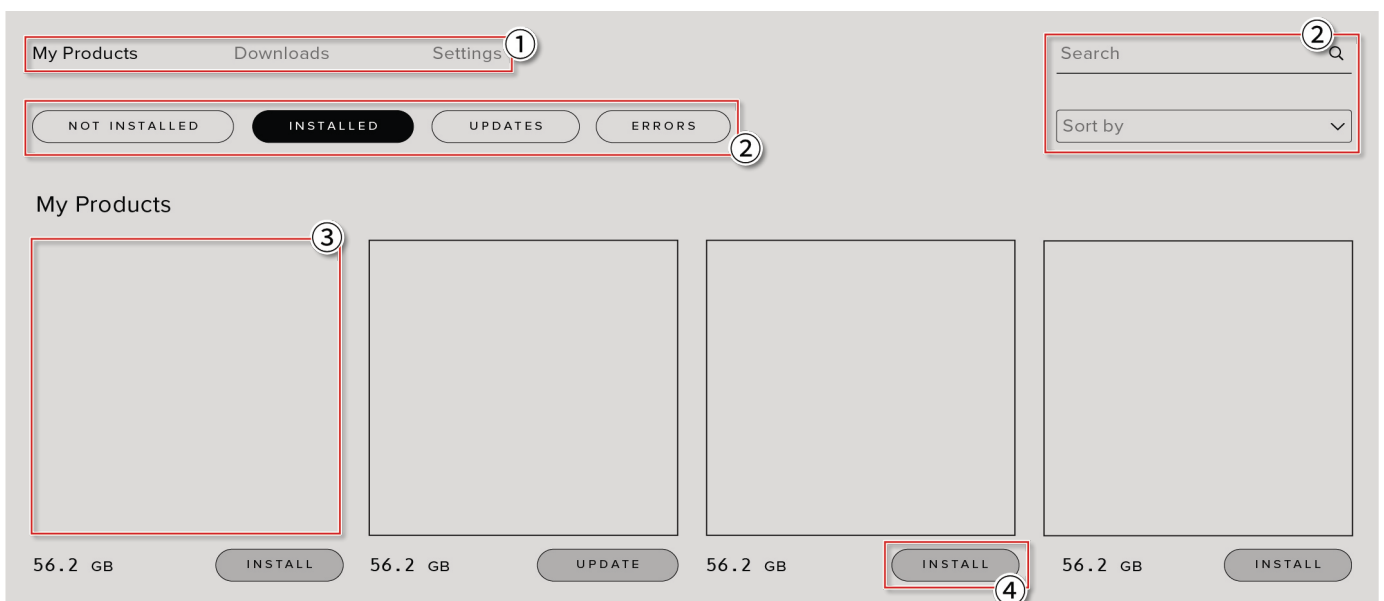
Sign In

E-mail

Password

[FORGOT PASSWORD](#) [REMEMBER ME](#)

[CREATE ACCOUNT](#) [LOGIN](#)



My Products Downloads Settings ①

NOT INSTALLED INSTALLED UPDATES ERRORS ②

Search ②

Sort by

My Products

56.2 GB INSTALL 56.2 GB UPDATE 56.2 GB INSTALL ④ 56.2 GB INSTALL

③

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。

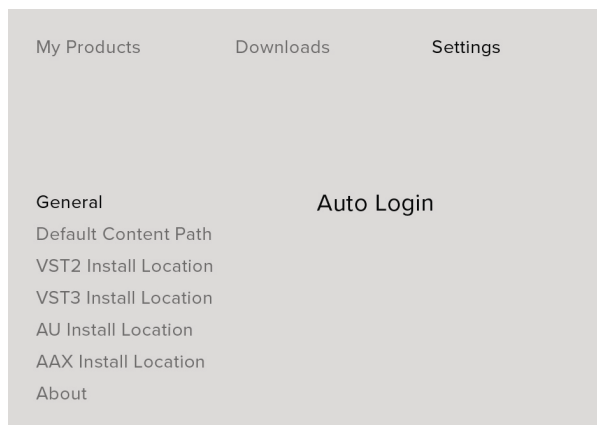
③ ライブラリ

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。

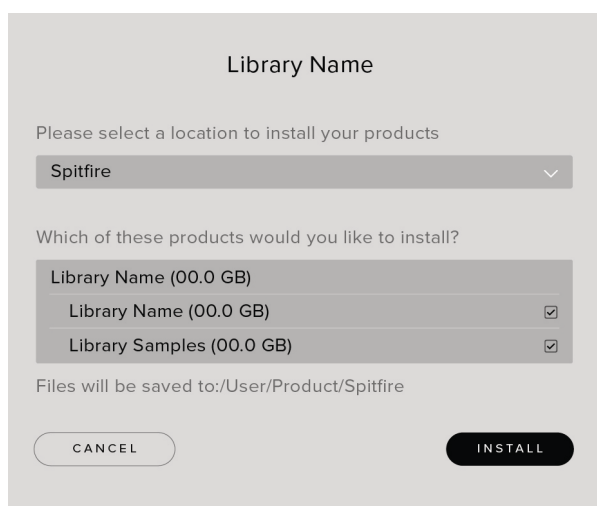
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



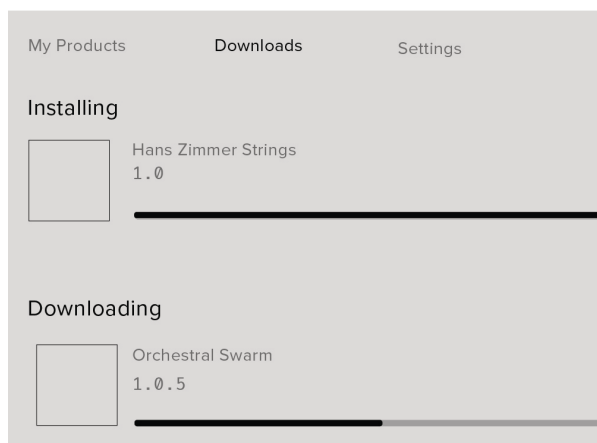
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ)の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

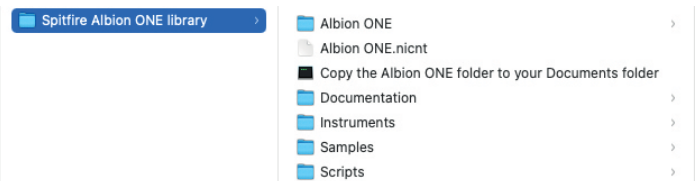
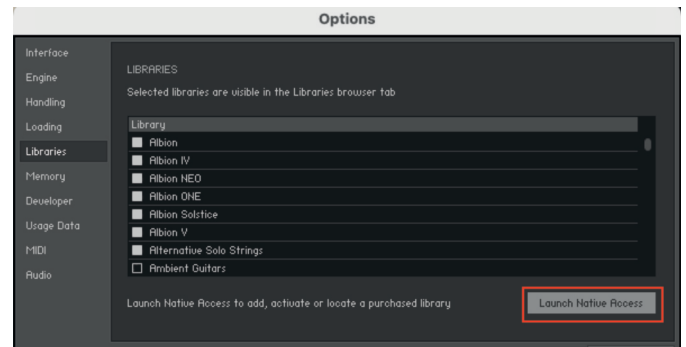


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

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。

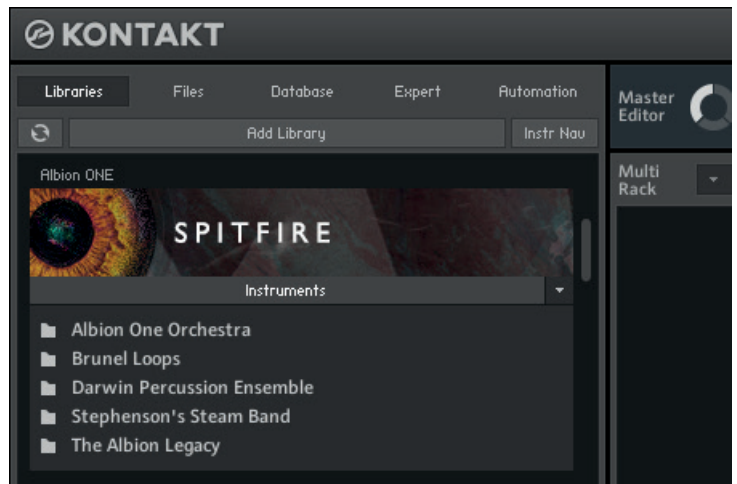
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

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。

ALBION 'ONE' ORCHESTRA

この大規模なオーケストラは、Neve Montserratプリアンプを經由した貴重なリボン・マイクと真空管マイクで録音され、世界最大の88R Neveコンソールで、最高クラスのPrism ADコンバーターで96kHzに変換する前に、2インチのテープに録音されました。オーケストラは、慎重に編成されたセクションごとに、時にはオーケストラ全体の音域でユニゾンで、時には高音、低音、中音のセクションで再生されます。多くの「主力」のロング・アーティキュレーションやショート・アーティキュレーションに加え、レガート・パッチも用意されています。また、エフェクト・メニューや膨大な数のストリング・ランも用意されています。4つのマイクポジション (Close, Tree, Outriggers, Ambient) から、音楽形態や求める規模に合わせて読み込み、ミックスすることができます。ワクワクするような、緊張感のある、あるいはアクション満載のリズム・パッセージを瞬時に作成できる人気のオスティナート・デザイナー、Ostinatum (オスティナトゥム) も用意されています。

ビューの切り替え



プリセットをロードすると、このGUIが表示されます。これは3つのページのうちの1つで、パネル・スイッチャーを使って切り替えられます。

すべてのGUIコントロールには固有のコントローラ番号を割り当てられます。右クリックまたはCtrl+クリックを通じ、割り当てや解除、またMIDI CCの割り当て状態を確認できます。

Kontaktの[Automation]ペインでコントローラのパラメーターを変更できます。例えば、モジュレーション・ホイールを動かす際にその変化幅を0~127から20~100に制限できます。また、変化方向を反転させるには0~127を127~0に変更します。

ボタンで、ビューまたはページを切り替えます。

- ① オーバービュー (前頁図)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム



オーバービュー



① アーティキュレーション・スイッチャー

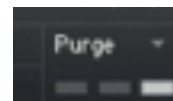
音符は演奏中のアーティキュレーションを示すとともに、それらの間のスイッチとして機能します（キースイッチに関連付けられている場合）。より高度なスイッチング・オプションについては、後述します。

■ ロード・トグル

音符の下にある■がアーティキュレーションのロード状態を示します。ロードされていないアーティキュレーションを再生すると、フロント・パネルが警告を発します。ロード／アンロードするには、チップをクリックします。

■ ロード・ステータス

Kontaktのメイン・パネル上のロード・ステータス（右図）が示すインストゥルメントのロード状況を確認してください。左端のバーが赤く点灯している場合は、まだロードが開始されておらず、中央のバーが黄色く点灯している場合は、ロード中を示します。ロードが完了する前に演奏しようとする、うまくいかない場合があります。



アーティキュレーション

これらの音符をクリックして、アーティキュレーションを選択します。演奏中のアーティキュレーションは、サイド・バー②に表示されます。また、演奏中にキースイッチを押すことでもアーティキュレーションを切り替えられ、例えばロング・アーティキュレーションからショートに切り替えたい場合は、最後のロングを演奏中にキースイッチを押すと、次のノートはショートになります。収録アーティキュレーションの詳細については、付録を参照。

💡 Shift+クリックで複数のアーティキュレーションを選択できます。

② サイド・バー

選択中のアーティキュレーションを表示。

③ EASY MIX

オーケストラは、複数のマイク・パースペクティブで録音されました。このスライダーを上下に動かすと、バンドから感じられる距離を変えることができます。

⚠ サンプルのロード／アンロードに作用するため、操作にタイムラグが発生する場合があります。

④ CONTROLLERS

Dynamics	恐らく最も重要なコントローラ。録音された各種ダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
Vibrato	ビブラートなし (Senza) からビブラート多め (Molto) にクロスフェード。
Lush Verb	本ライブラリには、当社独自のカスタム仕様のリッチなインパルス・レスポンスが付属しています。このコントローラを使用して、オーケストラ作品を高品質なリバーブで包み込みましょう。
Expression	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC#7) 内における音量を調整します。Dynamicsと併用すると効果的。

ALBION ONEのアーティキュレーション

本ソフトウェアには、クラシック用語に慣れていない方には見慣れぬ奏法があります。概要を説明します。

ロング・アーティキュレーション

LONG NORMALE (またはLong)

録音したロング・ノートの中で最も標準的なもの。ビブラートの有無、時にはmolto vibrato (ビブラート強め) で録音した基本的で標準的な演奏スタイル。senza vibは「ビブラートなし」の意。また、dolceは「甘く」つまり適度な量のビブラートを意味します。サウンドのdynamicsをコントロールするには、モジュレーション・ホイール(またはCC#01に設定したスライダー)を使用。これにより、非常にソフト(pp)から非常にラウド(ff)な録音まで、スムーズにクロスフェードします。CC#21に設定したスライダーを使用してビブラート無しからビブラート最大まで、スムーズにクロスフェードが可能。

LONG CON SORDINO (またはCS)

小さなゴム製のミュートが駒に取り付けられ、弦の減衰効果によって美しい音が生まれます。オープンの音より柔らかいですが、ダイナミック・レンジは非常に広い。

LONG OCTAVE (または8ve)

オクターブ違いで演奏する奏者を指します。低音弦では一般的なテクニックで、チェロとベースがオクターブ違いで演奏し、同じ楽器の「Timbral (音色)」の音域で演奏します。音は力強く、美しく調和します。

ショート・アーティキュレーション

SPICCATO

本ソフトウェアのスピッカートは、弓が弦に当たって跳ね返るような美しい「タイトな」音を目指しています。短いスタッカート音として、あるいは連続した速いショート・ノートの一部として使用できます。

SPICC-STAC

半分の奏者はStaccato、半分の奏者は弓でSpiccatoを演奏。ミキシング時に再び分割し、便利なサウンドが生まれました。

COL LEGNO

「Col Legno Battuto (弓の木の部分で打つ)」の略。弓をひっくり返し、スティック (棹) 部分で弦を叩いて奏めます。通常、奏者は何万もするメインの弓とは別に、練習用や安価な弓を使用します。

PIZZICATO

弦を指ではじく奏法。

オーケストラ一般

LEGATO

サンプル楽器でいうレガートとは、ある音から次の音に移る楽器の音をとらえるテクニックのことです。このディテールをとらえることで、リアルさが増しますが、モノフォニック (単音) で演奏する必要があります。

重なる音をトリガーするには、前の音を鳴らしながら次の音を鳴らす必要があります。このようにノートを重ね合わせさえすれば、エンジンは、あなたが‘legato transition’をトリガーしようとしていると認識します。

NASTY

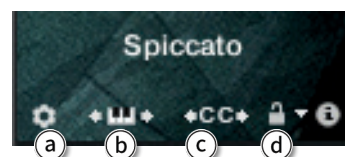
通常よりも攻撃的な演奏スタイルを意味します。

エキスパート・ビュー



① サイド・バー

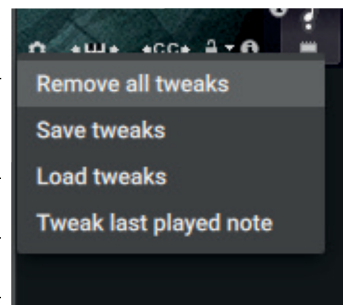
使用中のアーティキュレーションを表示するほか、追加機能にアクセスできます。



① a) ギア・アイコン

プリセットを微調整するための素晴らしいツールです。

Remove all tweaks	このメニューで行ったカスタムの変更をすべて削除。
Save tweaks	このメニューで行った変更を保存。
Load tweaks	保存した変更を読み込み。
Tweak last played note	直近で演奏したノートを指定して設定変更。



① b) キーボード・シマイア

キースイッチのバンクを左右に移動します。アイコンをクリックしてカーソルを左右にドラッグするだけで、ピンク色のキースイッチのバンクが移動します。停止すると、新しいキースイッチが表示されます。

③ キースイッチCCセレクト

CCコントローラをアーティキュレーション／キースイッチとして使用します。CCを右クリックまたはCtrl+クリックして、アーティキュレーションを変更するコントローラを割り当てられます。

④ アーティキュレーション・ロック

アーティキュレーションを選択し、テンプレートを様々な方法で使用することができます。例えば、インストゥルメントの各インスタンスに1つのアーティキュレーションをロードすることを好む人も多いでしょう。そのため、一度アーティキュレーションを選択したら、マシナリームのスレーブから音が消えてしまわないように、アーティキュレーションの切り替えをロックしておくことをお勧めします！

Unlocked Artic	標準的な設定で、フロント・パネルまたはキースイッチでアーティキュレーションを選択。
Locked Artic	アーティキュレーションをロックし、フロント・パネルやキースイッチで変更できないようにします。
Locked Keyswitch	キースイッチでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。
Locked to UACC	UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC32です。
Locked to UACC KS	UACCの機能にキースイッチの柔軟性を加えたものです。アクティブにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。このキーを様々なベロシティ(UACC標準に対応)で押すことでアーティキュレーションが変化します。標準のUACCとは異なり、アーティキュレーションを重ねることができます。
Shared Keyswitches	大規模なライブラリでは、この設定により、複数のアーティキュレーションのパレットにキースイッチを分散させることができます。

② アーティキュレーション・スイッチャー

オーバービューと同様に機能します。

アーティキュレーションのレイヤー

アーティキュレーション・セット内でサウンドをレイヤーするには、次のアーティキュレーションを Shift+クリックするだけです。レイヤー・アーティキュレーション・オプションが多数表示され、混乱することがありますが、フロント・パネルには、最近レイヤーされたアーティキュレーションのみが表示（編集）されます。

トリガー

アーティキュレーション・アイコンを Ctrl/command+クリックすると、トリガー・オプションが表示されます。

アーティキュレーションにトリガーが割り当てられている場合、その上に小さなショートカット・アイコンが表示され、カスタマイズされていることを知らせます。



By CC Range

MIDI CCのメッセージ1つでアーティキュレーションを切り替え。

各アーティキュレーションを特定の範囲に設定し、MIDIコントローラのフェーダーや、CC値が割り当てられたボタンを使って、希望のアーティキュレーションを選択します。デフォルトのCCは、UACCプロトコルのCC#32です。

By KS

デフォルト設定。発音中には切り替わらず、次のノートオン・イベントから切り替わります。つまり、長いノートを演奏中にキースイッチを演奏して、次のノートからスタッカートに切り替えて演奏することができます。

By Velocity Range

キーボードを強く叩くとスタッカーティシモになるような、インテリジェントなスタッカート・パッチをデザインする際に最適。

By MIDI Channel シングル・インスタンスをマルチティンバー・インストゥルメントに変え、インストゥルメントは入力されたMIDIチャンネルに基づいてアーティキュレーションを変化させます。KONTAKTヘッダーでインストゥルメントのMIDIチャンネルをOmniにします。これによりMIDIチャンネルごとにインストゥルメントが反応するようになります。

例えば Staccatoをch 1に、Longをch 2に、Legatoをch 3に設定できます


By Speed Of Playing 演奏の速度に応じてアーティキュレーションを切り替えます。選択すると、トリガーの時間範囲をミリ秒単位で指定するオプションが表示されます。例えば、ノートオフと次のノートオンの時間差が0~250msのときにFast Legatoが作動するよう指定できます。

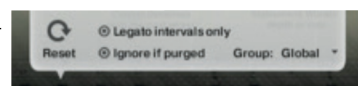
ユーザーの演奏スタイルやニーズに合わせて設定可能で、上部のEnabledのチェックを外すことで解除できます (アーティキュレーション・スイッチャー以外の画面では、アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックするだけでも解除できます)。

💡 アーティキュレーションにトリガーが割り当てられている場合、その上に小さなショートカット・アイコンが表示され、カスタマイズされていることを知らせます。このショートカットが表示されているアーティキュレーションをAlt/option+クリックすると、トリガーのOn/Offが切り替わります。レガート速度/ベロシティの切り替えを望まない場合は、素早くオフにする便利な方法です。



トリガー・パネル

Reset  このアーティキュレーションのトリガーをクリア。



Legato interval 演奏されたノートが指定値である場合にのみこのトリガーを作動。

Ignore if purged アーティキュレーションがパージされていない場合にのみ、このトリガーを作動。

Group トリガーをグループ化。設定すると、同じグループ内のアーティキュレーションが現在アクティブな場合にのみトリガーが発生。

③ MIC MIX (マイク・ミキサー)

マイクのブレンドを調整できます。

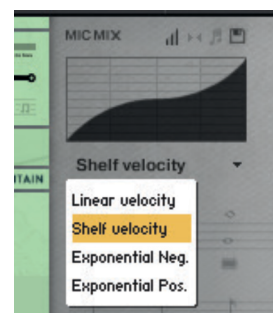
フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックしてMIDI CCをアサインして演奏しながらサウンドの空間的な性質を変化させることもできます。マイクの文字（ C/T/A/O ）をクリックして、Kontaktの出力先を変更できます。



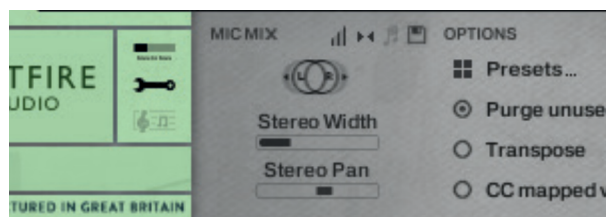
右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。

① ベロシティ・レスポンス

コントローラのタッチに合わせて4つのベロシティ・カーブから選択。

② パン・マイク・コラプサー

ステレオ・イメージの扱い方を調整できます。ただし本ソフトウェアの収録時には、ミュージシャンはすべて一般的なスコアリング・セッションでのシート位置で演奏しているため、そのままでも素晴らしいサウンドの広がりやディテールが得られます。



Stereo Width ステレオ・イメージの幅を調整。

Stereo Pan パン・フィールドのどこにステレオ・イメージの中心を置くかを設定。

③ アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

選択したアーティキュレーションに対して行ったマイク・ミックスのロックまたは微調整を行います。たとえばピチカートとコル・レーニョの音量差などを調整できます。また、ショート・アーティキュレーションとロング・アーティキュレーションでホールの残響音を少しカットしたい場合にも、この方法で微調整できます。

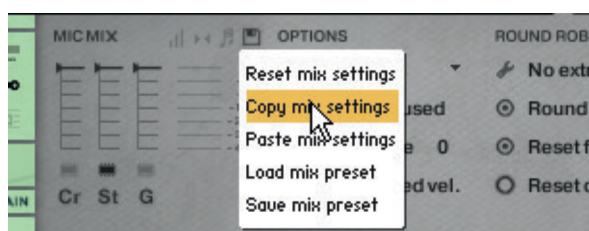
④ ミキサー・プリセット

パッチ間でミキサー設定を転送したり、プリセットをデスクに保存したり読み込んだりできます。

■ ミキサー・フェーダーのオートメーション

各フェーダーには専用のMIDI CCが割り当てられています。

MIDIコントローラやMIDIインターフェースに合わせて変更するには、コントロールを右クリックまたはCtrl+クリックしてLearnを選択した後に、MIDIコントローラを操作します。



■ マイク・ミックスのルーティング

各マイク・チャンネルを固有のKontaktチャンネルにルーティングするには、マイクの文字をクリックするだけです。例えば、アンビエント・マイクはサラウンド・チャンネルにルーティングすると快適です。また、最終的なミックス・セッションでエンジニアがバランスを調整することを想定して、個々のマイクをパラアウトする際にも活用できます。

④ 一般コントロール

OPTIONS

■ Presets

あらかじめ設定されたアーティキュレーション・セットを素早く簡単にロードできます。

■ 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。

■ Transpose


Onに設定し、数値を調整してインストゥルメントをトランスポーズできます。インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルをオフセットします。

■ CC mapped vel.

ダイナミクス・スライダーでノート・ベロシティをコントロールできます。ユーザーがダイナミクス・スライダーをカスタマイズした場合、そのMIDI CCでベロシティをコントロールすることができます。

ROUND ROBINS と LEGATO

ラウンドロビン・オプションを使用すると、隣り合うゾーンのサンプルを流用して、1つのノートにより多くのラウンドロビンを作成できます。

No extra functionality	ラウンドロビンが、意図された通りに使用される標準的なデフォルト。
Neighbouring Zones	隣の音からサンプルを借用し、ピッチに合わせて移調することで、ラウンドロビン数を稼ぎます。"8RR"インストゥルメントでは、キーを押したときに最大24種類の音を効果的に循環させることができます。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。
 これはレガート・トランジションには使えません。	
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます。

■ Round robin

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。

■ Reset from F0

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。

■ Reset on transport

上記と同様ですが、プレイを押すたびにリセットされます。

■ Short articulations RT

スタッカート／テヌート／マルカート・ノートに、リリース時に再生されるリリース・トリガーを付けるかどうかを切り替えます。これにより、スタッカートをタイトに聞こえさせたり、マルカートやテヌートをサンプル再生長よりも早く止めることができます。

⑤ コントローラ

通常ビュー用にいくつか選択しましたが、下記が使用可能なすべてです。これらをMIDI CCに設定しておくと、感情豊かな表現が自在に行えるようになります。

Dynamics

CC#1。ダイナミック・レイヤーのライブ状態を表示し、コントロールします。モジュレーション・ホイールで制御可能。

Vibrato

CC#21。ビブラートありとなし (またはSenza) をクロスフェード。

Speed

CC#16。レガートの速度をコントロール。DAWに旋律を入力する際に使用すると、より反応が良く、タイム・ラグの小さいコントロールが実現できます。リアリズムを高めるには、ノートの再生位置を少しだけ早めるとよいでしょう。

Intensity

CC#15。レガートのアーティキュレーションに変化を与え、より人間味を加えられます。各ノートの始まりをより際立たせたい場合は、この値を最大まで上げます。より透明感のあるトランジションにしたい場合は、この値を下げます。

Release

CC#17。最大に設定すると、スローなパッセージで長いアーティキュレーションを使用する際に、トランジションをぼかすことができます。よりフォーカスを絞り、ディテールを際立たせたい場合には、値を小さくします。

Tightness

CC#18。我々は、演奏が開始される数ミリ秒直前の些細なノイズを、リアリティ目的でサンプルに含めていますが、ユーザーによっては発音タイミングが崩れるため不便と感じる場合があります。このコントロールはノイズ部分をカットしてタイミングを優先します（トレードオフとしてリアリティは喪われます）。効果的な運用方法として、値を最大にしてDAW上で録音し、再生時にはもとの値に戻して各音符の開始位置を適宜調整することをお勧めします。トラックディレイ機能を搭載したDAWではそれを活用するのもよいでしょう。

Expression

CC#11。表面上は楽器のトリム（CC#11）ですが、楽器の音量（CC7）内における音量を調整します。Dynamicsと併用すると効果的。

Combinationパッチ



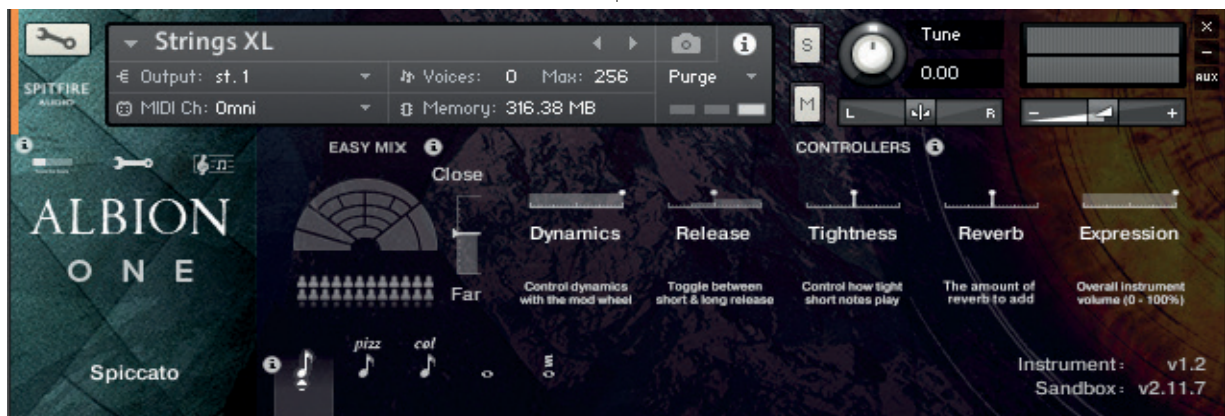
本ソフトウェアには、各種テクニックや楽器グループをエキサイティングな方法で組み合わせた15種類のオーケストラ・コンビネーション・パッチも用意されています。

これらのパッチは、Dynamicsフェーダーの範囲でさまざまなサウンドにフェードします。ハイブリッド・サウンドを作成するための一般的なテクニックです。

XLパッチ

AIR Studiosで追加録音されたの"fff"のダイナミクスで、あなたの曲に大きなインパクトを与えましょう。これらの新しいダイナミクスは、新しい組み合わせ「XLパッチ」のトップ・レイヤーに使用されています。

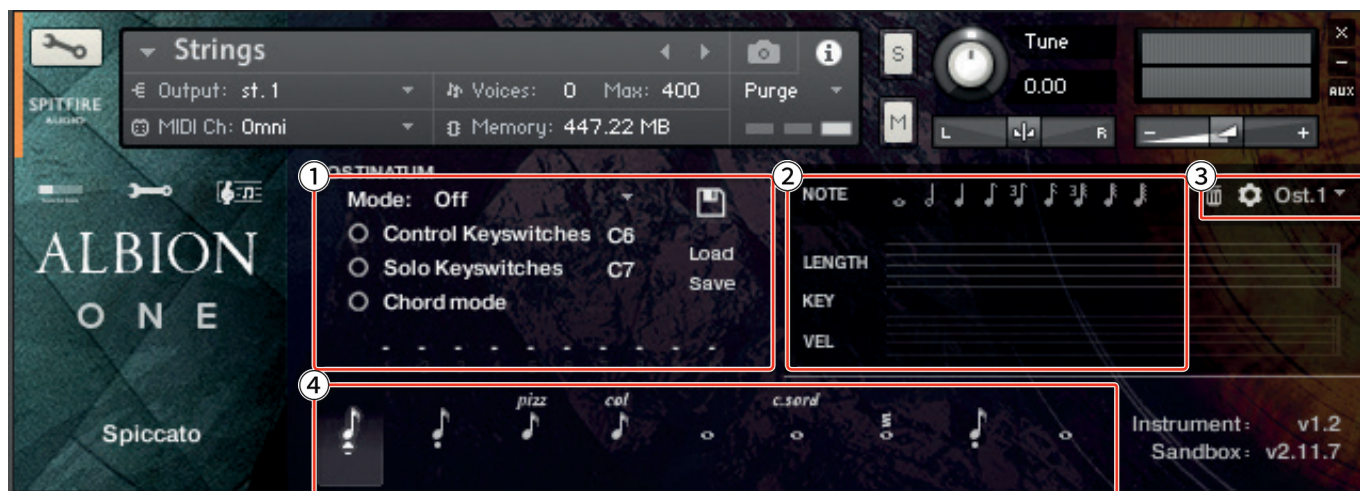
- スtringス
- スtringス・ロー-ブラス
- ホーン
- トランペット



また、レイヤー版とレイヤーなし版のXLパッチも個別に用意しており、異なるトーンをお選びいただけます。



オスティナトゥム



変化を繰り返すこのデバイスは、即座にカオスなインスピレーションを提供でき、ショート・アーティキュレーションと組み合わせるには最適です。論理的に設計されたリズム、オスティナート、アルペジオ・シーケンス、揺らめくトレモロ効果の作成に使用できます。

① 設定

Mode

あなたの演奏をどのように解釈するかを選択します。オスティナトゥムは最大で10音をシーケンスし、このとき1~10を並べる方法を下記より選択します。

Off	オスティナトゥムは使用できません。
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。

また、このときのオプションは以下のとおりです。


Control Keyswitches	オスティナトゥムの状態をコントロールするキーボードのセクションを設定。
Solo Keyswitches	オスティナトゥムの各パターンを単独で演奏するキースイッチ。
Chord Mode	ノートの順序を無視し、すべてをポリフォニックで演奏。

② トランスポート

リアルタイムでの「ノート・オーダー」の表示です。Ascendingが有効になっている場合、中央のドで演奏された八長調のトライアドは、1=C4、2=E4、3=G4と表示されます。

③ リズム・コンピュータ

NOTE

クリックして、好きな長さのノートを入力します。ゴミ箱をクリックして削除するか、右側のドロップ・ダウンからプリセットを選択します。ギア・アイコン  からさらに詳細な設定が可能です。

LENGTH

Noteメニューで選択したシーケンスのノートの長さを表示します。下にドラッグすることで、指定した長さの休符バージョンを作成できます。

KEY

各ノートの下で、このノートがどのキー（トランスポートでリアルタイムに再生されるキー）に接続しているかを選択できます。上下にスクロールして選択します。

LEVEL

バーを上下に調節して、各ノートのベロシティ・レベルを調節します。

Load/Save

以前に作成したオスティナートを保存できます。

④ パターン・セレクト

リズム・コンピュータのドロップダウンで最大8種類のパターンを切り替えられます。

デフォルトでは、これらのパターンは互いに重

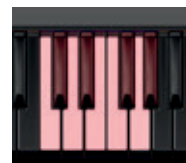
なっていますが、トラック・オプションを使ってソロに設定することもできます。



またはsoloのキースイッチ・オプションを使用できます。このキースイッチでは、9つの新しいキースイッチ (カスタマイズ可能) がキーボードに追加されます。

最初の1つは、すべてのトラックのミュートを解除して、同時に演奏可能にします。次の8つのキースイッチは、各トラックをそれぞれソロにします。

右側の画像は、トラック1にせわしい16分音符、トラック2にレイジーな8分音符をプログラムし、DAWでそれらをキースイッチで切り替える方法を示しています。




BRUNEL LOOPS, STEPHENSON'S MASSIVE STEAM SYNTH

Brunel LoopsとStephenson's Steam Bandの両方が、受賞歴のある当社のエンジニア、プログラマー、プロデューサー、作曲家チームの厳選したプリセットとして提供されています。これらは、RAM負荷やシステム・リソースへの影響を最小限に抑えながら、簡単にロードして使用できます。eDNAは、楽しく、簡単に、それでいて深い調整ツールのセットを提供しますが、当社のvanilla (ありきたり) なサウンド・セットをさらに深く掘り下げ、より自分好みのプリセットを作成することもできます。

私たちは、メモリーにvanilla soundsのライブラリをすべてロードしたDEVキットを提供しています。これらはRAMを大量に消費しますが、ゼロからプリセット・コレクションを始めるには最適な方法です。逆に、プリセットをロードして、その2つのサウンドベイの1つでeDNAが設定しているゲート具合が気に入っていて、別のサウンドまたはサウンドの組み合わせを試そうかなというときには、vanillaなサウンド・セットのライブラリを起動してページを解除すれば、お望みのサウンドをブラウズして置き換えることが可能です。気に入ったものが見つかったら、再度ページしてプリセットをスリムに保ちましょう。



パーカッションの重鎮、Paul Clarvisによる、耳慣れない音のコレクションをドライ・ステージで収録した、生音とワープしたループの数々。これらは、最大3つのダイナミック・レイヤーを各楽器に適用できるユニークでクロスフェード可能なダイナミック機能により、トラックで活用できるよう設計されています。また、多くのループは8, 16, 12分スタイルの拍子に合わせて設計されています。これらのループはすべてホスト・テンポにロックされ、最もRubatoなパッセージでも自然に追隨できます。



STEPHENSON'S STEAM BAND

弊社は、この新しいオーケストラ素材を活用し、最初の4つのAlbionsと好評を博したeDNA Earthシリーズで培ったモーフィング技術を駆使して、映画音楽やワイドスクリーン、ダイナミックなパッド、ドローン、環境音、エフェクト、ツールなどの豊富なライブラリを作成しました。これらはすべて有機的な素材から加工されたものであり、多くの音楽制作者やプロデューサーは、最もシンセっぽいプリセットでも、オーケストラ・アレンジメントと簡単にミックスできるでしょう。これらはすべて、好評のeDNAエンジンで提供されており、いじり倒したくなること請け合いです。

さあ、eDNAに出会うときが訪れました。

eDNA



Stephenson's Steam Band & Brunel Loopsプリセットとインストゥルメントが収められています。

各インストゥルメント・フォルダには、厳選されたプリセットのセレクションが用意されていますが、これらのいずれかをロードするたび、プリセットが作成された基本インストゥルメントのホストもロードされます。つまり、基本的にはプリセット・レベルとインストゥルメント・レベルの2つのブラウズ・レベルがあると考えてください。

クイック Kontakt チュートリアル

プリセットまたはカートリッジを Kontakt にロードするには、まずスタンドアロンまたはプラグインのいずれかで Kontakt を起動します。左側ペインをスクロールして eDNA を探し、instruments ファイルを探し、ロードしたいパッチまたはカートリッジをダブルクリックするか、メイン・インストゥルメント・ペインにドラッグします。同じ multi に別の eDNA インスタンスを追加するには、このプロセスを繰り返します。ただし、次のインスタンスはデフォルトで次の MIDI チャンネルに設定されますのでご注意ください。 インスタンスを削除したい場合は、右上の [X] ボタンをクリックするか、削除したいインスタンス上に別のインスタンスをドラッグするだけです。

まず、利用可能な3種類のブラウザの違いを理解することが重要です。一番上から見ていきましょう。 Kontakt ブラウザでは、eDNA のフロントエンドで調整されたインストゥルメントを搭載した「プリセット」を切り替えられます。カートリッジ・フォルダ内の最適化されたプリセットをブラウズする最も良い方法は、これらの矢印◀▶を使用することです。

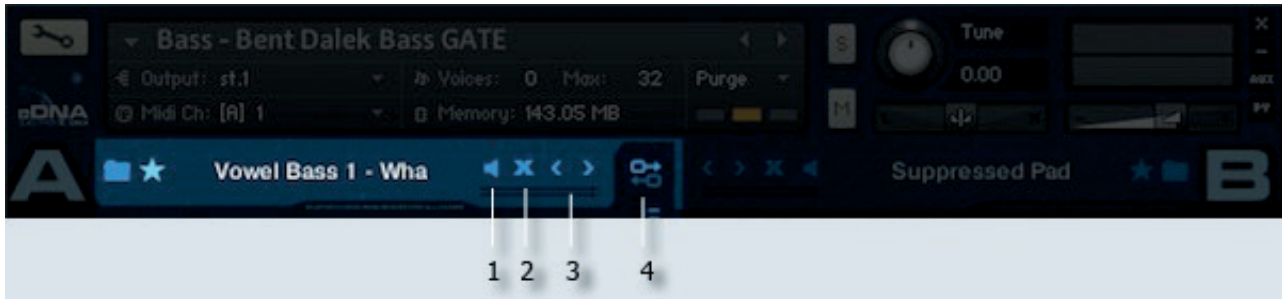
基本インストゥルメントをブラウズするには、サウンド・ベイ・ブラウザを使用します(後述)。

インストゥルメント・ベイ A & B



私たちは KORG MS10 が大好きです。2つのオシレーター、2つのサウンド・ソースがあれば、最終的な結果が個々の要素の合計より素晴らしいものになると気づいたのは、KORG MS20 を購入してからでした。eDNA では、2つの独立したサンプル・プレイヤーを1つのエンジンに統合しました。これを理解する最も簡単な方法は、2つの似て非なるレコードを2台のレコード・デッキで再生していると想像することです。eDNA は、非常に機能豊富なデッキ・ミキサーです。インストゥルメント・ベイ A は左手のターンテーブル、インストゥルメント・ベイ B は右手のターンテーブルです。そして、両者は同じレコードバッグ (= インストゥルメント・カートリッジ) を共有しています。各サウンド・ベイには独自のモジュレーターとエフェクト・ラックがあり、独自のセンドをエフェクトに送ることができます。また、クロスフェーダー・ミキサーの段階で統一され、いくつかのユニバーサル・エフェクトとモジュレーターを使用できます。

インストゥルメント・ベイ・ブラウザ

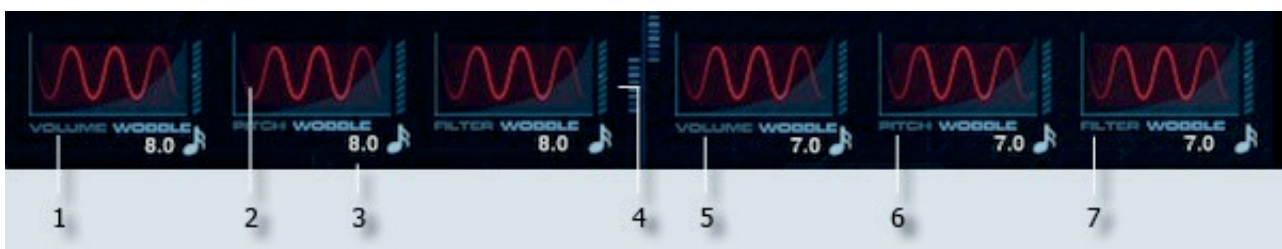


ミキシング前に、2つのミニ・シンセ／サンプル・プレーヤーが並行して、互いに独立して動作している状態です。

1. 試聴。
2. ベイの内容を初期化。
3. 矢印でサンプルを順に変更。
4. A/Bの入れ替え。

💡 ベイAとBのパラメータの両方を調整したい場合は、Alt/optionを押しながら編集してください。

ウォブル



3つずつのLFO (低周波発振器) スタイルのモジュレーターで、楽器を簡単に、直感的に、クールに揺らすことができます。

1. モジュレーションが制御するパラメータ。
2. スピードを制御。波形を上下にドラッグして、スピードを変えられます。
3. 速度／周波数。
4. 適用量、および適用方向。
5. VOLUME (ベイ内のサウンドの音量を制御)。上方向にフェーダーを設定すると、基準より大きな音量を発生しつつモジュレーション。その逆もまたあり (トレモロやパルス波向け)。
6. ピッチ。コントロールを一番下まで引き下げると、2オクターブ下までのモジュレーションに。逆方向にすると、音が上がり元の音程に戻ります。遅いスピードの波形を使うと、上昇／下降調のFXを作れます。
7. フィルタ。ベイ内のLPFとHPFの両方のフィルタ・ステージを調整します。HPFの場合、コントローラを上、LPFの場合は下に動かします (後述)。モジュレーション・ホイールなどのコントローラで制御する場合は、この機能を使用しないことをお勧めします。

💡 パラメータ、ノブ、スライダーを任意のMIDIコントローラに割り当てるには、割り当てたいパラメータを右クリックまたはCtrl+クリックして"Learn MIDI #CC Automation"を選択後にMIDIコントローラを動かします。再度右クリックまたはCtrl+クリックして"Remove MIDI Automation"すると設定は削除されます。

フィルタ



ローパス・フィルタ (LPカットオフ以上の周波数をカット) とハイパス・フィルタ (カットオフ以下の周波数をカット) がここにあります。

1. 周波数。波形表示を上下にドラッグしてフィルタの周波数を調整。
2. レゾナンス。下の小さなスライダで調整します。カットオフ・ポイントでハーモニックを生み出す鋭いブーストです。強めるほどブーストが強化されます。

TUNE (チューン), PAN (パン), OFFSET (オフセット), TRIM (トリム)

ウォブル同様、すべてのノブは上下ドラッグで調整できます。

1. TUNE。サンプルのピッチを50セント単位で調整。Shift+ドラッグで微調整可能。
 2. PAN。インストゥルメントをステレオ・フィールド内で左右に移動。オート・クロスフェード・オシレーター使用時に役立ちますが、これについては後述します。
 3. OFFSET。使用するサンプルを変化させる最も簡単な方法です。TUNEノブと組み合わせて使用することで、目的の効果が得られます。たとえば+7キーでオフセットすると、7キー上の音のサンプルが聞こえます。7半音下げてチューニングすると、異なるサンプルを用いた正しい音程が聞こえます。
 4. TRIM。ゲインステージ。クロスフェード・スライダーと併用することで非常に便利なツールとなります。Earthのサンプルはすべてノーマライズされているため（このテクニックを使用した唯一のSPITFIREライブラリ）、ベイA/Bの音量バランスを調整します。クロスフェード・スライダーが中央の位置にあるときに楽器が小さく聞こえる場合、TRIMでこれを修正できます。
- 💡 AとBのノブ/チューナーをAlt/option+ドラッグと、ミラー・ベイの値が複製されます。つまり、Altキーを押しながらTuneを変更すると、両方のベイの値が同期します。

BEND (ベンド), CLONE (クローン), GLIDE (グライド)**ベンド**

ピッチベンド・ホイールを使用した際の動作をベイAとBで別々に制御できます。

1. 適用量。最大2400セントまでの極端なベンド量を設定。
2. %適用量。ピッチ・ベンド量を%で設定します。例えば、2400セントと-100%に設定すると、-2400セントのベンドが得られます。+50%に設定した場合には+1200セントのベンドが得られます。

クローン

3. CLONE。サンプルのクローンを作成したり、2つのサンプルを同時に鳴らせるようになります。
4. コース・チューン。クローンを100セント単位で上下に調整し、±1200セントの範囲で調整。
5. ファインチューン。クローンをさらに細かく±100セント単位でチューニング。

グライド

演奏方法を直感的に分析し、それに応じてトランジションを整理する優れたスクリプトです。。

6. GLIDE。グライド・コントロールのOn/Offを切り替えます。
7. グライド量。目的の音に到達するまでのグライド時間を調整します。

💡 この機能は、そのベイ内のBEND設定を無効化し、上図のように薄い色の表示にします。

ADSR



この一連のコントロールはサウンドの音量変化を形成します。

1. A (アタック)。パーカッシブなヒットからスローな導入まで、調整できます。
2. D (ディケイ)。アタック後に音量がサスティン・レベルまで下がり、楽器が演奏するまでに費やされる時間。パーカッシブなサウンドのオートメーションに最適。
3. S (サスティン)。ディケイで音量が下がった後に保持されるレベルを設定。アタック感のある小さなアルペジエーター・タイプのサウンドを求める場合は、サスティンを十分に下げ、ディケイを好みに合わせて設定。
4. R (リリース)。キーから指を離してから、サウンドが0まで減衰する時間を設定。

クロスフェーダー



これが、Earthの機能美が生きているところです。デフォルト (factoryカートリッジ) では、モジュレーション・ホイールにルーティングされています。当社のライブラリのほぼすべてにおいて、モジュレーションが使いこなしの鍵だとする理由はまさにここにあります。つまり、クロスフェーダーを左右に動かすと、バンクAとBの音量バランスが調整されますが、これをオートメーションするカスタム・オシレーター・スクリプトも実は搭載されています。OSCをクリックし、音を再生したならば準備は万端です。

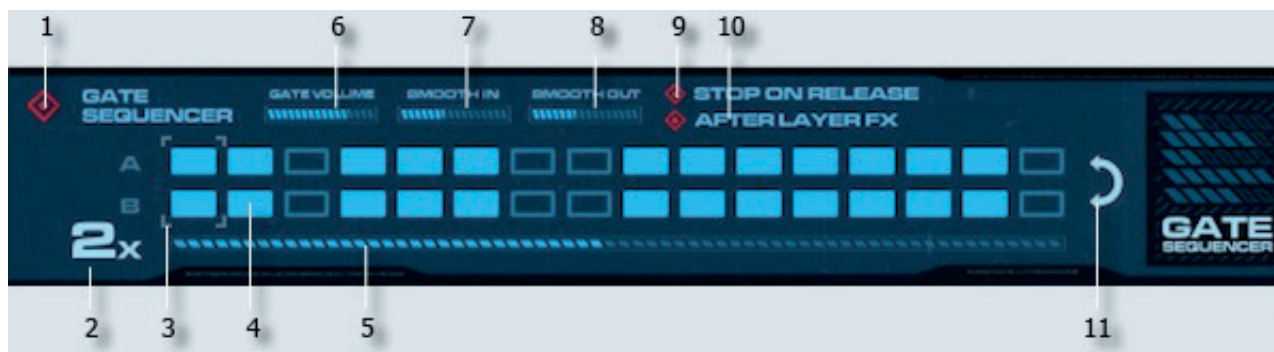
1. OSCILLATE MIXER。自動ミキサーのOn/Offを切り替えます。

2. スピード。オシレーターの周波数をホストDAWのテンポに同期させます。ゆっくりと変化するサウンドスケープから、揺れ動く狂気まで！
3. クロスフェーダー。少し調整するだけで驚くような効果が得られるかもしれません。シンプルなクロスフェーダーに大きなスイープが備わっており、インストゥルメント同士のブレンド具合を微調整できます。

💡 Factoryカートでインストゥルメントをブラウズする際には、クロスフェーダーを±100%に設定し、試聴中のサウンドのみが聞こえるようにしてください。
4. 開始位置、フェーズ。クロスフェーダーの開始位置、方向をコントロールします。
5. 方向、強さ。クロスフェーダーの各方向への移動量をコントロールします。デフォルトは左右100%上です。このとき、ベイA&Bからの音はオシレータの頂点で完全に消えます。両スライダーを50%に設定すると、各ベイを半分ずつオシレートします。これらのスライダーは左右対称である必要はなく、様々な素晴らしいニュアンスを作り出します。
6. STOP ON RELEASE。すべてのノートがリリースされた後、ADSRにおけるRの設定を無視してフェーダーをただちにStopポジション(中央位置)に戻し、エフェクトを停止します。
7. オシレータ・シェイプ。左右に動く標準的なイコール・シェイプから、より複雑なシェイプや単一方向へのシェイプに切り替えられます。

単純なブレンドからエフェクティブなダイナミック・コントローラ、さまざまなサウンドを切り替える素晴らしい方法、リスナーの脳を蕩かすような、あるいは美しい波のようなオシレーター・エンジンなど、さまざまな効果をいかに実現するかについては、後ほど改めて記します。

ゲート・シーケンサー



通常のOn/Offとは異なり、2つのサウンドバンクに対し、A=on、B=on、両方on、Aoff、Boff、両方offのシナリオがあります。直感的なゲート・インターフェースを見ればすぐわかります。

上段がベイAのゲート、下段がベイBのゲートです。デフォルトの位置では、AまたはBのゲートが両方Onになっています。ゲートしたいステップをクリックするだけでゲートの設定は切り替わります。ユニゾンでゲートしたり、交互にゲートしたり、あるいはスタッター効果もすぐ作れます。

1. ゲートOn/Off。機能のOn/Offを切り替えます。
2. スピード。ゲート・シーケンスのスピードをDAWのテンポ(スタンドアローン時、Kontaktの設定テンポ)をベースとして調整します。
3. トランスポート・ポジション。シーケンスの再生位置を示します。
4. ゲート・セル。クリックして各ステップのOn/Offを切り替えます。
5. ディビジョン・スライダー。ステップ数を増減したい場合にスライダーを使用すると、ゲートのスピードに影響を与えることなくパターンのステップ数を変えられます。特に3拍子等で作業する際に便利です。ゲートの速度を調整するには、インジケーターを上下にドラッグして1~128xまでホストテンポのディビジョンを変更するか、Kontakt内部のテンポを調整します。デフォルト設定で再生すると、すべてのゲート・ランプが、スタッターなしの連続信号を作成していることに気づくでしょう。1つのサウンドにゲートを適用する場合は、他のサウンドのランプをすべてOnにしておいてください!

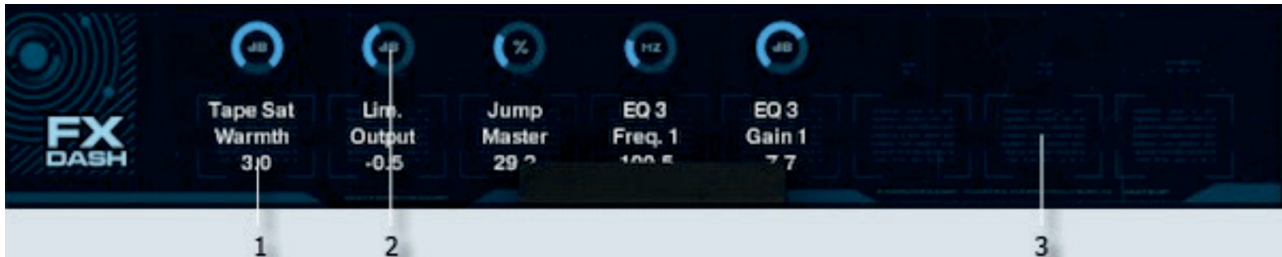
ゲートのサウンドをコントロールすることもできます。

6. GATE VOLUME。ゲートが音をカットする度合いを調整します。値を大きくすると、ゲートが強くなります。
7. SMOOTH IN。ゲートの出だしの形状を滑らかにします。
8. SMOOTH OUT。ゲートの末尾の量を調整します。
9. STOP ON RELEASE。鍵盤から指を離したときにゲート・エンジンをOffにします
10. AFTER LAYER FX。バンクFXの後にゲート・ステージを切り替えます。ローエンドの素材を再生するとゲートがクリック音を発する場合、これが最も手っ取り早く簡単な修正方法である場合があります。
11. FLIP。A/Bシーケンスを入れ替え。

素早く微調整や実験ができるクイック・キーも用意されています。

- ステップをShift+クリックして、範囲を切り替え (例：2番目のステップを押し、10番目のステップをShift+クリックすると、2~10番目のステップが切り替わる)。
- Altを押しながら操作すると、A/B両方のセルに影響します。
- Ctrl/command+クリックすると、現在のシーケンサー・トラックのステップ状態が反転。

FX ダッシュボード



カスタム・パッチでは、エフェクトを慎重に選択し、素早く簡単に調整できる可能性の高いコントローラを厳選しています。サウンドをよりドライに、ウェットに、あるいはより歪ませたり変調したりします。しかし、より重要なのは、UIの他のページで確認できるコントローラの割り当てと、Spitfire専用で、Earth独自のKontakt機能であるFXコントロールのオートメーションです。

1. パラメータ名。FXパラメータを削除するには、名前部分をクリックします。パラメータの数値も表示されます。
2. パラメーター・ダイヤル。他のノブと同様、ドラッグで調整します。右クリックまたはCtrl+クリックでMIDI CCにアサインできます。
3. 空のFXエンクロージャー。次の設定を待機している状態です。

ページ・ボタン



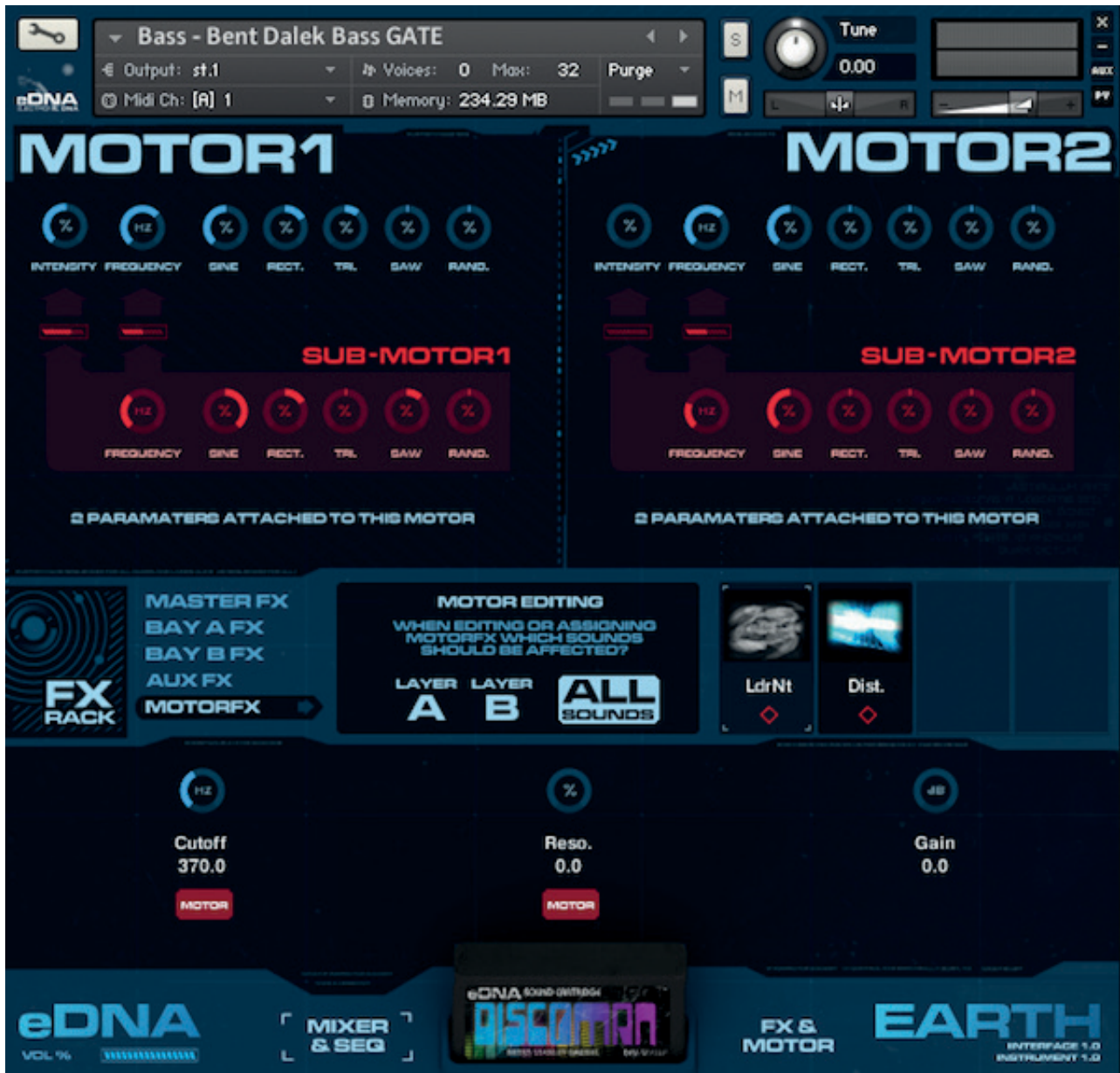
eDNAユーザーインターフェースの最終ステージには、いまユーザーがどの地点にいるかが表示され、GUIの2番目のFXページにアクセスできます。

1. VOLUMEまたはエクスプレッション。このデフォルトはCC#11で、Ctrl+クリックまたは右クリックを

CC#7に再割り当てします。

2. MIXER & SEQページ。デフォルトのページ。FXページでメイン・インターフェースに戻るにはこれをクリックします。
3. ロード中のカートリッジ。コレクションのロード、または個々のインストゥルメントやパッチがどのコレクションに属しているかをグラフィカルに表示します。
4. FX & MOTOR。eDNAのさらなる設定に進みます。

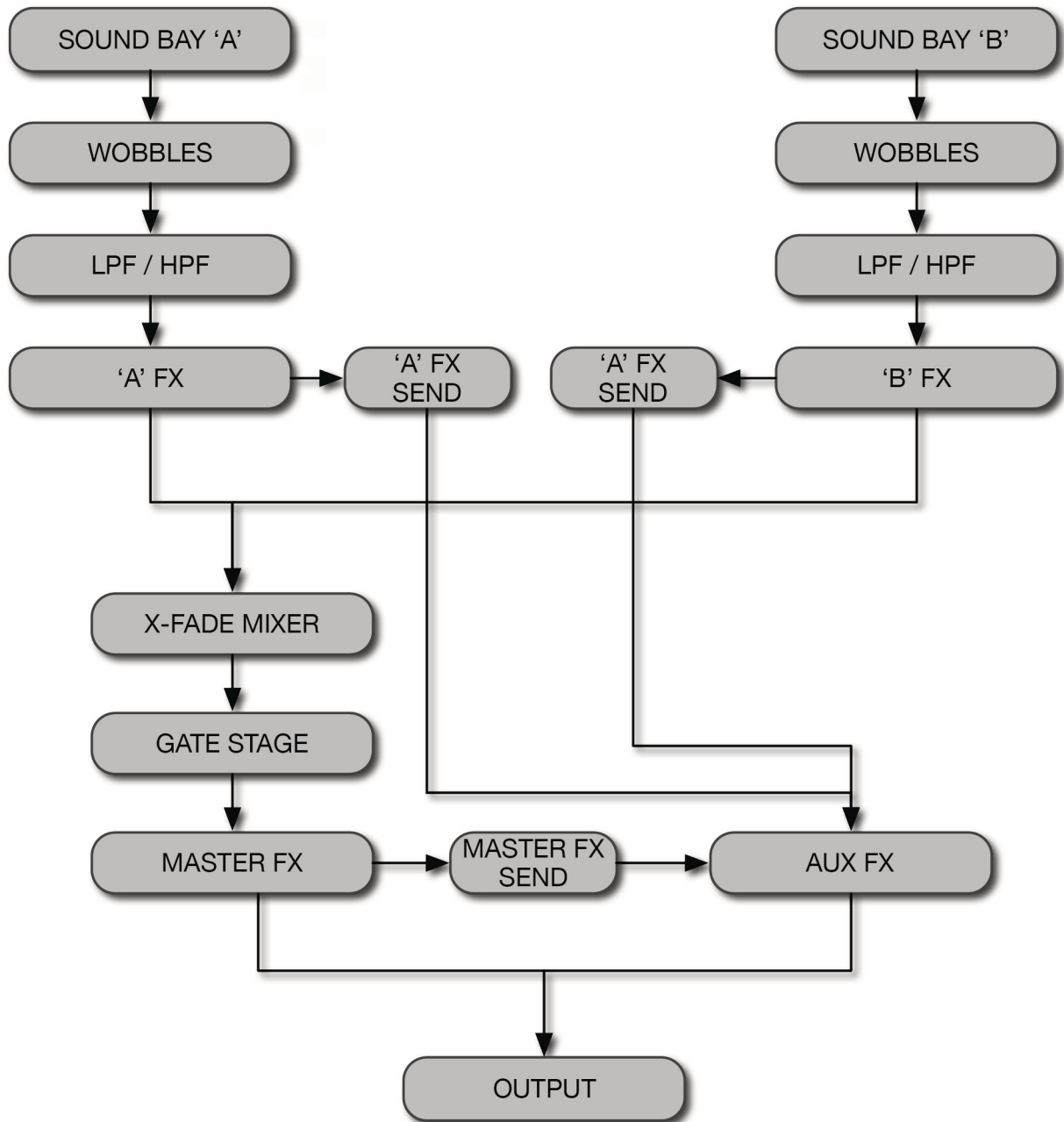
eDNA FXページ



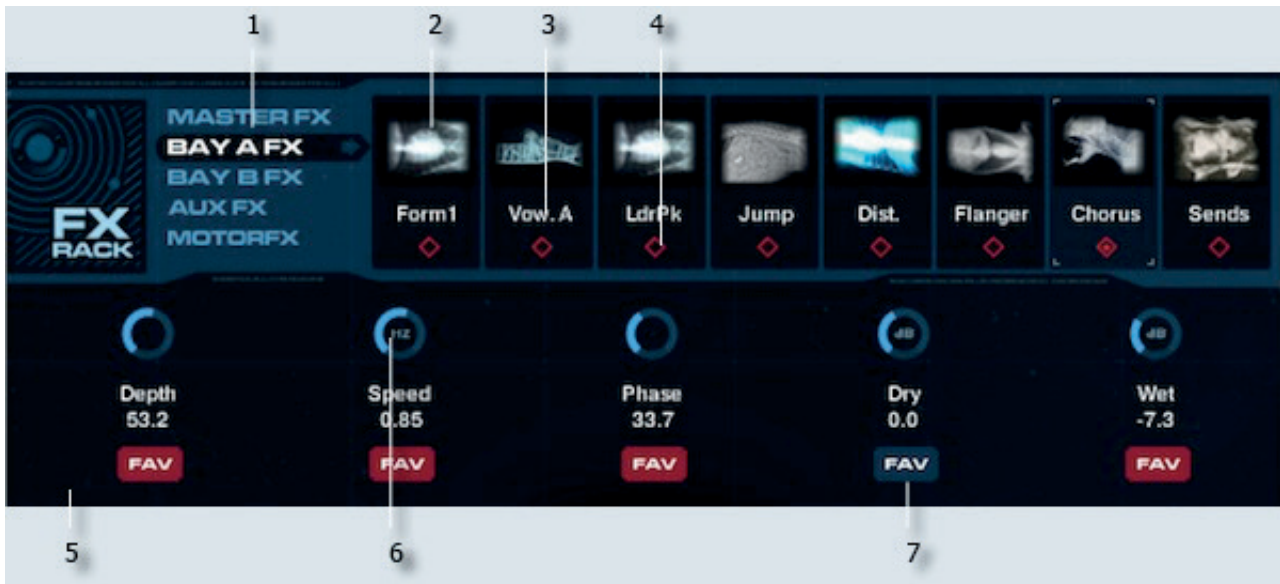
eDNAエンジンは基本的に複雑なサンプル・プレイヤーなので、従来のシンセサイザー・モジュールで作成されるエフェクトの多くは、FXプラグインを介してここで作成されます。私たちは、シグナル・パスの様々なステージに位置するプラグイン・エフェクトの強力なセットを用意しました。

エフェクトのシグナル・チェーンについては、次頁のフローチャートをご覧ください。

eDNAのシグナル・パス



FXラック



1. FXステージ。eDNAで使用可能な5つのFXラックを切り替えます。
2. FXアイコン。ラックごとに8つのエンクロージャーで使用可能なさまざまなエフェクト・プラグインが描かれています。これらをクリックすると、下のダッシュボードにエフェクト・パラメータが表示されます。
3. FX名。
4. FXバイパス。On/Offを切り替えるにはこのボタン◇をクリックします。
5. プラグイン・ダッシュボード。上段でクリックされているエフェクトのパラメータを表示します。
6. プラグイン・パラメータ。このパラメータに直接コントローラをアサインすることはできません。まずメイン・ミキサー・ページのQuick FX Dashにロードする必要があります(後述)。
7. [FAV]ボタン。このボタンを押したエフェクトがFXダッシュボードにロードされます。エフェクトをオートメーション化したり、コントローラで微調整する場合にも必要です。削除するには、[FAV]ボタンを再度クリックします。

メイン・ページのFXダッシュボードに戻ると、そこにFAVしたノブが表示されています。これらのノブは簡単にダッシュボード取り除くことができます。

現在のノブ値がデフォルト値として保存されます。ノブをCtrl/command+クリックすればデフォルト値にリセットされます。

💡 Quick FXはFX DASHにロードした順に表示されます。混乱した場合は、いちどすべてアンロードして (FXパネルで簡単にできます)、好きな順番に再度ロードしてください。

eDNAにあらかじめロードされているFXプラグインについてさらに詳しく知りたい場合は、付録を参照してください。

5種類のFXステージ

マスターFX

おそらく最も簡単で、予測しやすいFX。これらは最終ステージで行われ、聴こえる音すべてに影響が及びます。つまり、クロスフェーダーとゲートはすべて、影響の対象、可聴状況を左右します。このため、マスター・エフェクトと明らかなモジュレーターが中心です。理解すべき重要なことは、これらがサウンドの「ミックス」全体の上^にレイヤーされるということです。

レイヤーFX A & B

サウンド・ベイA/Bのどちらかに、互いに独立して、ミキサー・スライダーに影響を与えます。リバーブにゲートをかけるか、リバーブのテールをそのまま残すかによって、ゲート・エンジンをレイヤーFXの前／後に配置することもできます。

2つのサウンド・ベイ間のFXに違いがあるのは、さまざまなFXステージを持つメリットを考慮してです。ここでは、独立したサウンド・ベイを最大限に活用し、互いにコントラストをつけられます。また、より多くのFXを選択でき、より多くのX線写真を表示できます。ディストーション・タイプに合うサウンドがあれば、バンクを切り替えてサウンドを入れ替えられます。

例えば、あるディストーション・タイプが他のタイプより適していると感じた場合、バンク間でサウンドを入れ替えられることを覚えておいてください。

AUX FX

これらはマスターFXとまったく同じように動作します。そのため、クロスフェーダーとゲートがサウンドにどのような処理を行っている場合でも、AUX FXにも同じ処理が適用されます。ただし、AUX FXは最終ミックスにブレンドされ、最前面には配置されません。AUX FXの量は、FXリターンと3つのキーセンドパスによって制御できます。

センドFXについて

A&BとマスターFXラックでは、1つのプラグイン・エンクロージャーが"SEND"と呼ばれるエフェクトで占められています。これをクリックすると、サウンドの信号がAUX FXラックにルーティングされます。センド・プラグインをクリックし、ダッシュボード上のダイヤルを調節して、SEND FX内の特定のFXに送られる信号の量をコントロールします。

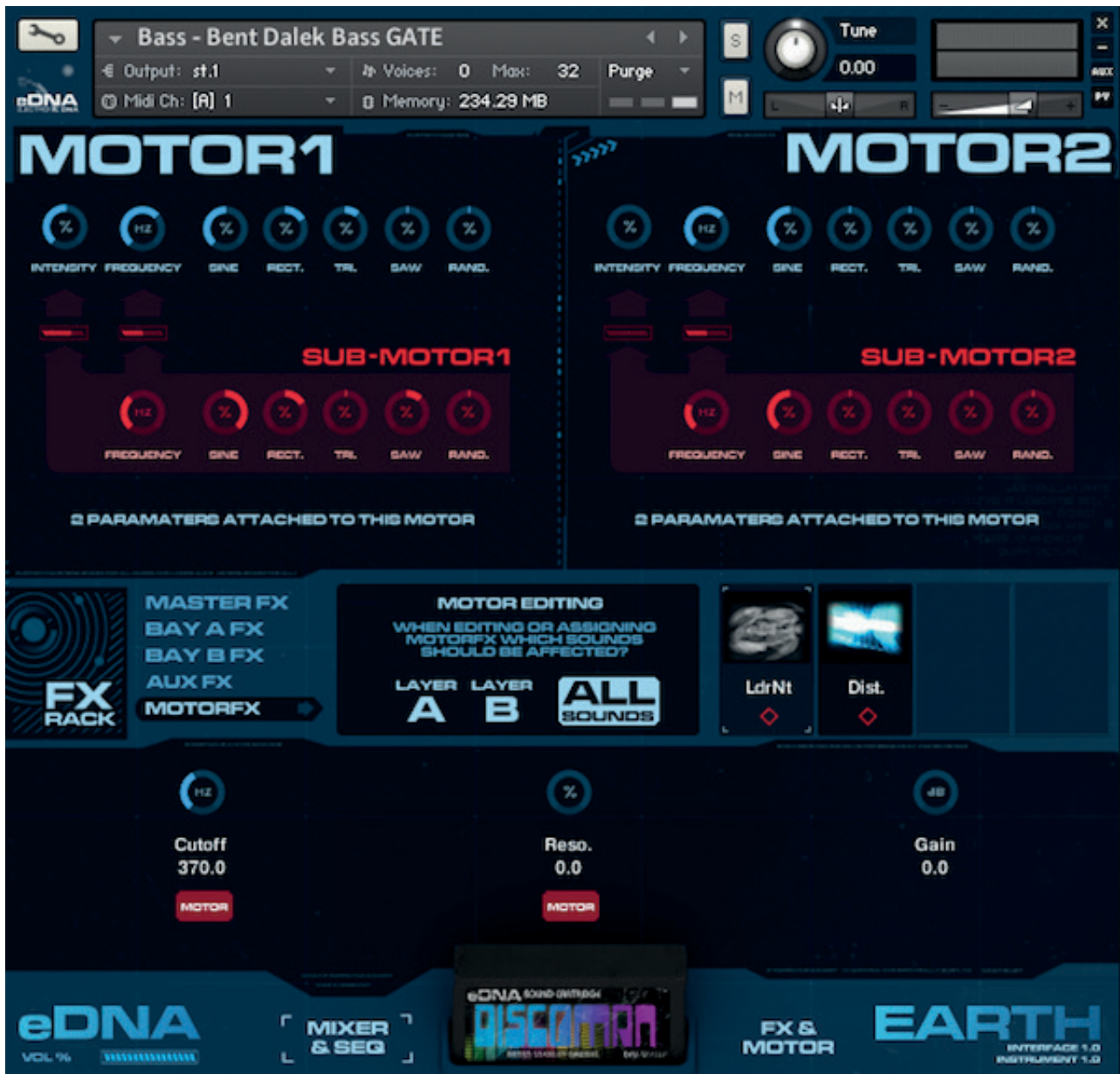
これらのFXは、AUX FXパネルで有効化しないと鳴らない点に注意してください。

ユーザーはAUXに送る特定のサウンドとその量を選択できます。したがって、レイヤーとマスターの両方のFXセンドから同じエフェクト・プラグインに信号を送らないことをお勧めします。以下は、AUXエフェクトをサウンドに適用する方法をミックス&マッチする方法の例です。

DELAY 1をサウンド・ベイAに。DELAY 2をサウンド・ベイAにはうっすら、サウンド・ベイBにはしっかり。全体にREVERB。…というサウンドを得たいとします。

1. レイヤーA&BとマスターFXの3つのSENDを全てOnにし、センド・アイコンをクリックして全てのコントローラを絞ります (便宜上、デフォルトでは0dbのセンド信号になっています)。
2. SEND Aで、DELAY 1のセンドを0dbにブースト。次にDELAY 2を-6dbに調整。
3. SEND Bで、DELAY 2を0dbに設定し、MASTER FXでREVERBを調整。
4. AUX FXで、これらのFXがOnになっていることを確認。
5. DELAY 1と2の"return"の[FAV]ボタンとREVERBの"Wet"の[FAV]ボタンをクリック。DELAY 2へのセンド・レベルもフロント・パネルで設定できます。
6. A FXでセンドをクリックし、DELAY 2のセンドの[FAV]ボタンをアサイン。

MOTOR FX



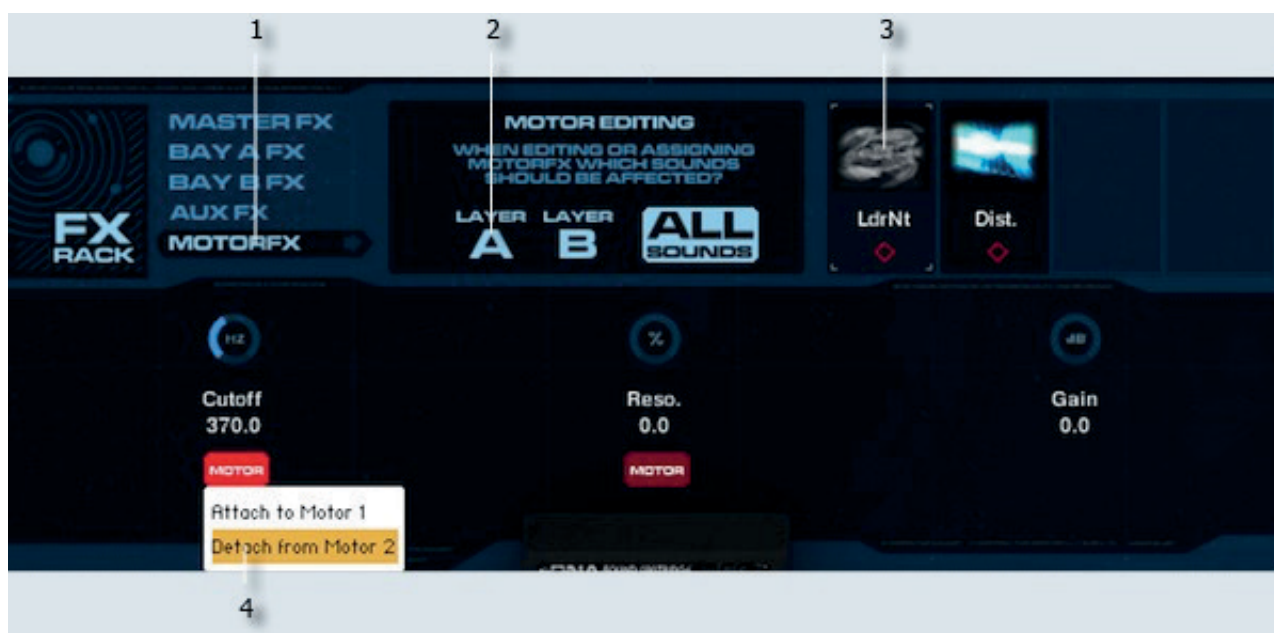
あなたが素晴らしいサウンドを録音していて、それを失うことなくモーター駆動のFXを試してみたいと思っているなら、MOTOR FXは少々難しいながらも最適なツールです。

サウンドを保存するには、FILEメニューからSave as Instrumentを選択します。オリジナルのインストゥルメントを上書き保存しないように注意してください。

この種のテクニックに最適な2つのエフェクトを選択しました。各カートリッジにはジャンルによって異なるエフェクトが実装されていることがお分かりいただけるでしょう。Kontaktのフルバージョンをお使いのユーザーには、カスタム・カートリッジ・ビルダーで異なる組み合わせを用意しています。

基本的な原理は、クロスフェード・ミキサー (前述) やウォブル (前述) と同様に、プラグイン・エフェクト内のパラメータもLFOによって変調させることができるということです。

この機能を使ってladder notch filterのカットオフ・パルスを変調させてみましょう。



1. MOTOR FXをクリック。
2. このエフェクトをベイA, B、あるいは双方に適用するかを選択。今回はAを選択。
3. 使用するエフェクトをクリックし、アイコンをクリックしてコントロールにアクセス。
4. さまざまなパラメータをいじって、どのパラメータをMOTOR制御したいかを考えます。その下のMOTORをクリックして、使用するMOTORを割り当てます。MOTOR 1から始めましょう。ladder notchでCutoff (カットオフ) を使用します。



もう少し説明します。現時点では、赤で表示されているものは無視してください。

1. INTENSITY。MOTORがFXパラメータ（ここではカットオフ）に与える影響度を調整。
2. FREQUENCY。スピードを調整。

INTENSITYを右にいっぱいまで動かして、MOTORがエフェクト・パラメータ（カットオフ）を1～100%まで調整したものを聞いてみてください。INTENSITYを少し戻すと、制御しているパラメータは少し控えめにMOTOR制御されます。続いてFREQUENCYノブを動かしてスピードを調整します。

右側の5つのノブは、MOTORがパラメータ（カットオフ）を制御する形状に影響します。

3. ウォブルのAmountと同様、まずSINE（サイン波；均一で滑らかな形状の波）の深さを調整してみてください。
4. ノブを中央値に戻しつつ、RECT.（矩形波）などを試してみてください。2つ以上の値を上げることで、カオスなシェイプが形成されます。複雑化しやすいので、混乱したらすべてを中央に戻しましょう。

SUB-MOTOR



MOTOR 1のエフェクト・パラメータ (カットオフ) のダイヤルを納得行くまで設定し終わったら、FREQUENCY スライダーを前後に動かしてみましょう。エフェクト・パラメータ (カットオフ) のダイヤルが前後に動くスピードが変わります。これをMOTOR化してみましょう。

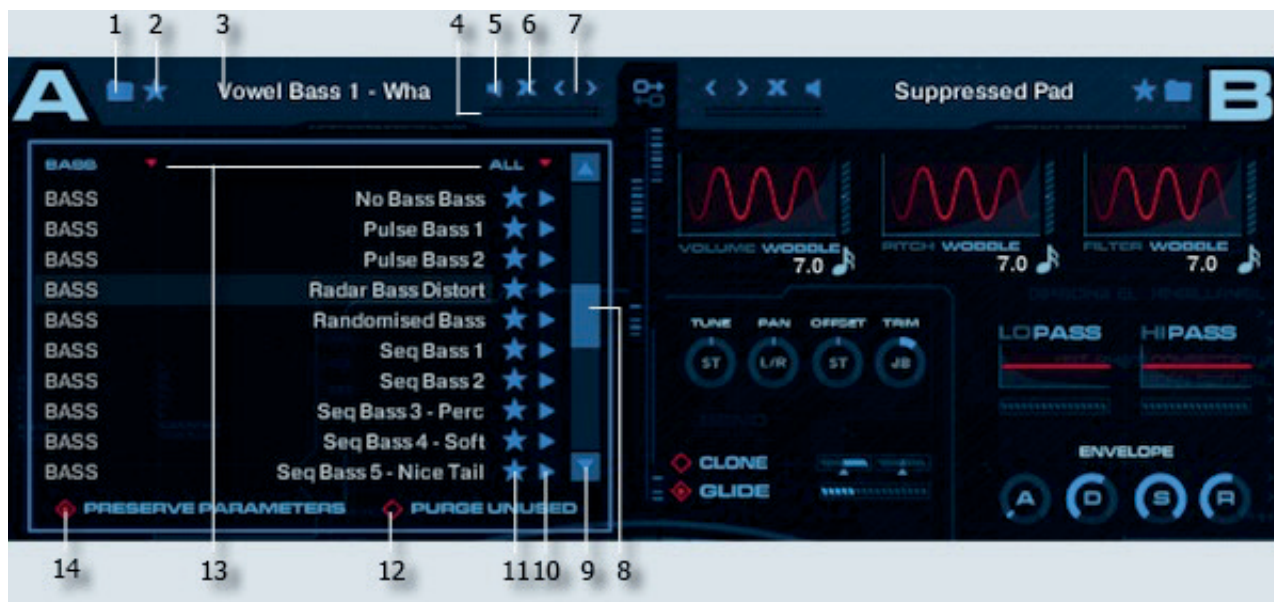
1. SUB-MOTORのINTENSITYコントロールに対するメインMOTORのコントロール強度を調整。
2. SUB-MOTORのFREQUENCYに対するメインMOTORのコントロール強度を調整。
3. SUB-MOTORのFREQUENCY (周波数)。メインMOTOR内の2つのパラメータをMOTORで動かす速度を調整。

エフェクト・パラメータ (カットオフ) の周波数を制御する必要はないと思われませんが、INTENSITYをコントロールしたい場面はあるでしょう。SUB-MOTOR周波数③に応じて変化させたい場合は、INTENSITY①を強めてサウンドへの影響を確認してみてください。また、MOTOR 1と同様に、さまざまな波形ダイヤル④⑤も用意されています。2つ目のMOTOR、さらに多くのエフェクト、そしてこれらのダイヤルを組み合わせると、文字通り音の「もつれ」を作ることができます。

- 💡 これは、eDNAの中でも、少し特殊なアプローチが必要な部分です。こうした高度なエフェクトでユーザーは迷走してしまうおそれがあります。私たちは、最高のエフェクトのいくつかは、大きな強度と非常に遅い周波数を使用することによって生み出されると考えています。何をどの程度設定し調整するのかを注意深く考えることで、おののくようなアナーキーで独創的なサウンドを得ることができます。しかし、このような豊かな成果を得るには、慎重な実験を必要とします。

なお、個々のFXについての詳細は付録をご覧ください。


eDNAブラウザ



特別に用意したプリセットを試した後は、独自のプリセットを作成したくなるかもしれません。作業可能な vanilla な楽器は膨大な数に上ります。さっそくブラウズしてみましょう。

MIXウィンドウになっていることを確認してください。次に、インストゥルメント・ベイ・ブラウザの操作方法について説明します。このセクションの概要として、各ベイには以下の機能があります。

1. ブラウザ・ボタン。ブラウザ・ウィンドウを開閉。
2. レーティング。サウンドを1~5でレーティング可能。フィルタを使用して検索しやすくなります。
3. インストゥルメント名。
4. レベル・メーター。各ベイにある独立したメーター。どのベイが何を出力しているか確認できます。
5. ミュート・ボタン。クロスフェーダーやゲート・ステージとは独立してサウンドのOn/Offを切り替え。
6. ページ・ボタン。ベイを空にします。
7. リスト内を順に移動。サウンドは似たようなセットでグループ化されており、あるサウンドに満足しているけれど、もう少し違うサウンドにしたい場合に活用可能。

フォルダ  ① をクリックすると、多岐にわたるサウンド・リストがポップダウン表示されますので、お好みに応じてスクロールして閲覧し、評価できます。1,900以上の楽器を探索するお客様の利便性を考慮して、サウンドをカテゴリ別に整理しています。

8. スクロール・バー。Shiftを押したまま操作するとスクロール速度が遅くなります。
9. スクロール矢印▲▼。より細かいブラウジングが可能。
10. 試聴ボタン▶。ロードする前にサウンドをチェック可能。楽器をCtrl/command+クリックしても試聴できます。
11. お気に入り。お気に入りとしてタグ付けするためのトグルとして機能。
12. 不利用をパージ。未使用のサウンドをメモリから除去。サウンドの構築の完了後、メモリーを節約するために使用します。これをOnにすると、ブラウザで各サウンドを試聴できなくなる点に注意。デフォルトはオフ。
13. インストゥルメント・ブラウザ・フィルタ。レーティング②に基づいて検索を絞り込めます。
14. パラメータの保持。新しいサウンドのロード時、現在のベンドやグライド、チューン、パン、LFO設定などを保持します。デフォルトではOnで、各サウンドは設定したLFO、チューン、パンを共有します。Offに設定すると、各サウンドは各々独自の設定を記憶するようになります。

インストゥルメント選択時には試聴ボタン▶⑩による試聴以外に、ダブルクリックしてロードしてしまうのが得策です。いったん一方のベイにインストゥルメントをロードしてブラウザを閉じ、ベイBでブラウザを開くとブラウザ内では先ほど選択したインストゥルメントがフォーカスされています。ベイBでインストゥルメントの選択プロセスを引き継げるというわけです。

次に試聴したいサウンドの種類が明確であれば、該当するサウンド・カテゴリを選択することで、リストを絞り込めます。

- 💡 気に入ったサウンドがあるけれど、ちょっと違うという場合は、★を付けると次回アクセス時に素早く確認することができます。ただし、パッチの保存 (FILE > Save as Instrument) を忘れずに。Factoryを上書きしないように、名前に適切な接尾辞等を付け足して保存するとよいでしょう。これ以降、[ALL]バーをクリックし、[Favourites]を選択すると絞り込まれます。

インストゥルメントのインスタンスは1つのベイにしかロードできない点に注意してください。当社のサウンドの多くがペア(2つ)やクアッド(4つ)で作成されているのは、それが理由です。例えば、ダイナミックなモジュレーションをクロスフェーダー/モジュレーション・ホイールで作成するloud and softや、オリジナルのオーケストラ録音のアンビエント・マイクから作成された本物のサラウンド・イメージであるdistantなど、いくつかはそのままでも使えますが、Kontaktのインスタンスに読み込んだり、マルチ内でルーティングしてサラウンド・スピーカーに送れば、あっという間に3Dサウンドが完成します。気に入った組み合わせができれば、自分のパッチとして保存しておくといよいでしょう。

例外としてindividualisedとされたインストゥルメントがあり、これらのパッチでは、最大2つのインストゥルメントを使用できますが、ベイA/Bの両方にインストゥルメントを複製できます。

キックスタート・インターフェース



① OPTIONS, CONTROLLERS

左パネルには、各種オプション（設定）とコントロール、シグナル・ミキサーがあります。インストゥルメントの設定を好みに合わせたり、アサインされたCCマッピングを変更したり、インストゥルメントのミックスをカスタマイズするにはここで行います。

弊社のインストゥルメントでは標準的なオプションですので、その機能について理解しておいでください。

② インストゥルメント・グリッド

中央エリアには、Kontakt パッチに含まれるすべてのインストゥルメントがグリッド状に表示されます。

シルエットをクリックして選択します。Ctrl/command+クリックで、複数のインストゥルメントを選択することができます。選択されたインストゥルメントは、ハイライトされます。

インストゥルメントを選択すると、使用可能なすべてのヒットとテクニックが右側に表示されます。

③ ヒット、テクニック

右パネルには、選択中の楽器で使用可能なすべてのテクニックが表示されます。キックスタート画面における「テクニック」は楽器の演奏方法を指します。利用可能なテクニックは楽器によって異なります。これらのヒットとテクニックのマッピングと設定方法は後述します。

このパネルでは、バリエーションの切り替えも可能です。バリエーションとは、楽器の別の演奏方法です。

インターフェースのあちこちにある小さな情報ボタン (ⓘ) をクリックすると、その周囲のUIに関する親切な説明をポップアップ表示 (英語) します。UIに関するヒントやトリックをお探しの場合は、これらをクリックしてください。

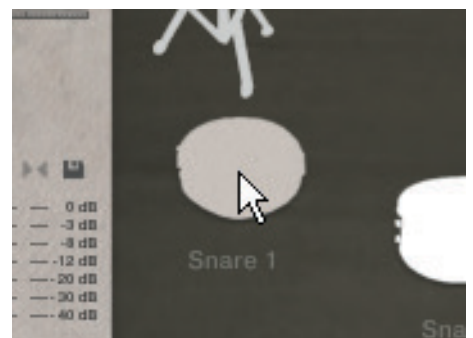
ヒット、テクニクのマッピング

製品にはマッピング済みのパッチが付属しますが、これを完全にマッピングし直し、好みに合わせてカスタマイズできます。各楽器で使用する演奏技法を1つのMIDIチャンネルにまとめるのは簡単で、これにより、各楽器のヒットをあらゆるMIDIコントローラに素早くマッピングできます。

楽器を選択

キーボードにマッピングしたい楽器のシルエット上をマウスを移動し、クリックで選択します。

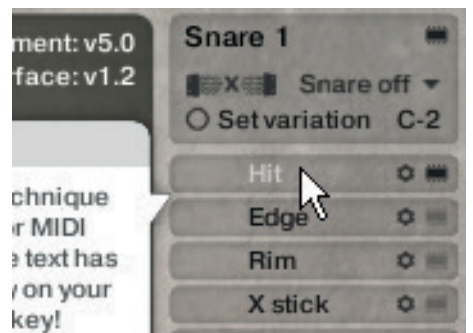
楽器を選択すると、右側パネルのテクニク・リストのすぐ上に楽器名が表示されます。



テクニクを選択

リストから、マッピングしたいテクニクを見つけてクリックするとハイライトされます。

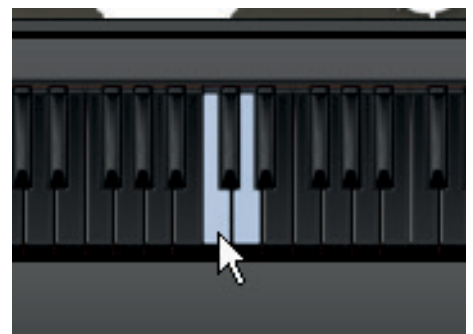
再度クリックして選択を解除すれば、マッピングはキャンセルされます。



希望のキーを叩く

続いてMIDIキーボード等のコントローラ、またはKontaktのオンスクリーンキーボードで、マッピングしたいノートを演奏します。

画面上のキーボードに青い音符が表示されればマッピングが完了です。



テクニックの設定

各テクニック名の右側には詳細設定を行う歯車アイコン⚙️と、不使用なサンプルをメモリから除去するページ・アイコン🗑️があります。



テクニックの調整

ヒット&テクニック・パネル内のギア・アイコン⚙️をクリックすると、該当するテクニックの表示エリアが広がり、詳細設定画面が表示されます。

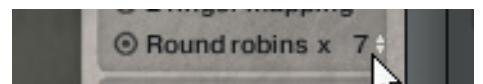
Two finger mapping

このオプションのある奏法は、一本指でのマッピング・モードと二本指でのマッピング・モードとを切り替えられます。



Round robins

奏法に対するラウンドロビン (RR) の数を設定します (完全にオフにすることも可能)。



アクティブなラウンドロビンの数を変更するには、数字部を上下にドラッグします。ラウンドロビンを完全に無効にするには、[Round robins]ボタン自体をクリックします。選択したテクニックが利用可能なラウンドロビンを持たない場合、ここにはNo round-robinsと表示されます。

MAP RR TO RANGE

各ラウンドロビンを順番にキーボードに割り当て、音程ごとに特定のラウンドロビンを演奏できます。



MAP RR TO VELOCITY

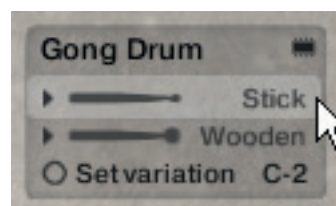
MAP RR TO RANGEの別手法として、各ラウンドロビンを均等に1つのキーに分散します。ノートを押すベロシティを調整することで、特定のラウンドロビンを演奏できます。



これは、Spitfire Percussionなどのライブラリで特に役立ちます。一部のサンプル種では、各ラウンドロビンで徐々に強度が増加します。

楽器のVARIATIONS

キックスタートにおけるVARIATIONS (バリエーション) とは楽器を演奏する別の方法です。よくある例としては、楽器を叩くのに使用するスティックやマレットの種類が挙げられます。例えば、Spitfire PercussionのGong Drumは、スティックと木製マレットの両方で叩いた音が録音されており、楽器のサンプルにバリエーションがある場合、KickstartはVARIATIONSメニューとVARIATIONSキースイッチを提供します。



UIでバリエーションを変更するには、現在のスティックをVARIATIONSメニューで選択するだけです。このメニューは、インターフェースの右側のパネルにある楽器名のすぐ下にあります。メニューが表示されない場合でも心配はいりません。すべての楽器にVARIATIONSがあるわけではなく、このメニューはVARIATIONSがある場合のみ表示されます。クリックすると、使用可能なすべてのVARIATIONSのリストが表示されます。希望するVARIATIONSをクリックして選択します。VARIATIONSは楽器全体に適用され、すべてのマッピングされたテクニックに適用されます。また、現在のVARIATIONSに適用できないマッピングされたテクニックは、一時的に表示されなくなる場合があります。該当するスティックまたはVARIATIONSがアクティブになると、再び表示されますのでご安心ください。

VARIATIONSメニューの下部には、「Set variation (defaulting to C-2)」というオプションがあります。有効にすると、指定したキーから始まる新たに追加されたキースイッチを使用して、この楽器のVARIATIONSを切り替えることができます。表示されたキーをクリックして上下にドラッグすると、開始キーを変更できます。このオプションは楽器ごとに有効にする必要があり、キースイッチでバリエーションを変更したい楽器ごとに有効にする必要があることに注意してください。ただし、あえて複数の楽器の「Set variation」オプションを同じ共有キーに設定することもできます。

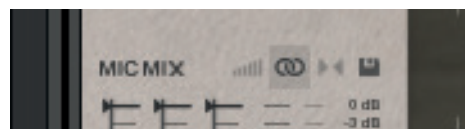
VARIATIONSはスティックの種類だけに限りません。スネア・ドラムのスネアのOn/Off、あるいはガラスやプラスチック、金属など楽器の素材の変更など、他にもさまざまなバリエーションがあります。各ライブラリおよび楽器によって異なりますので、どのようなバリエーションがあるか、ぜひお試しください。

上級者向けのコツとテクニック

インターフェースや機能については、既存の弊社ライブラリと比較的類似したものとなるよう努めていますが、キックスタートにはいくつかの新しい機能が追加されています。以下に、そのうちのいくつかの重要なものを紹介します。

インストゥルメントごとのミキシング

ミキサーのすぐ上に、並んだ小さなアイコンはKickstartで新たに追加されたものです。



楽器ごとのミキシングボタンでは、グローバル・ミキシングⓄと、楽器ごとのミキシングⓄを切り替えられます。

「グローバル」に設定すると、ミキサー（パーズ■、レベル）の変更はすべての楽器に均等に影響します。「楽器ごと」に設定すると、変更は選択中の楽器のみに適用されます。

ヘルプ吹き出し

キックスタートには、新しいユーザーがすぐに使いこなせるように、組み込みヘルプ・システム（英語）が用意されています。これは、インターフェースの各所に配置された情報ボタン①と、機能を使用する際に自動的に表示されるポップアップ・バブルの2つの形式で提供されます。

ヘルプ・ウィンドウを閉じるには、ウィンドウをクリックしてください。設定ボタン⚙️をクリックし、ドロップダウン・メニューからDon't show any more help bubblesを選択して、ヘルプ機能を完全にオフにすることもできます。

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。

KONTAKTとKONTAKT PLAYER

Kontakt Playerは、開発者がライセンス料を支払ったライブラリで動作します。つまり、ユーザーはライブラリとこの再生エンジンをまとめて購入したことになります。

Kontakt Playerは、フロント・パネル上のすべてのサウンドと（編集可能な）パラメータにアクセスできます。また、これらのライブラリにはサイド・パネルに表示されるバナーもあります。

より深くエディットするにはフル・バージョンのKontaktが必要です。すでにKontakt Playerをお持ちで、私たちのPlayer対応ライブラリを1つでも購入された方は、Native Instrumentsのウェブサイトからフル・バージョンのKontaktに割引価格でアップグレードすることができます。詳しくは[こちら](#)をご覧ください。

なお、すべてのライブラリがKontakt Playerに対応しているわけではなく、HarpやPiano、Harpsichordなどのようにフル・バージョンのKontaktでのみロードが可能な場合もあります。これらの中にはサイド・パネルにバナーが表示されないものもあり、Kontaktの[Files]ブラウザから読み込むか、Quick Loadウィンドウにお気に入りとして追加してロードする必要があります。

アーティキュレーション、インストゥルメント、プリセットのリスト

ALBION ONE ORCHESTRA

- Brass High
- Brass Low
- Brass Mid
- Strings
- Woods High
- Woods Low

INDIVIDUAL PATCHES

- Brass High - Long Octave
- Brass High - Long
- Brass High - Short Octave
- Brass High - Short
- Brass Low - Long Nasty
- Brass Low - Long
- Brass Low - Short Nasty
- Brass Low - Short
- Brass Mid - Long
- Brass Mid - Short
- Strings - Long CS
- Strings - Long Tremolo
- Strings - Long
- Strings - Short Col Legno
- Strings - Short Pizzicato
- Strings - Short Spiccato
- Strings - Short Staccato Combo
- Strings Low - 8ves - Long

- Strings Low - 8ves - Short
- Woods High - Long
- Woods High - Short
- Woods High Arranged - Long
- Woods High Arranged - Short
- Woods Low - Long
- Woods Low - Short

COG PATCHES

- Brass High
- Brass Low
- Brass Mid
- Strings
- Woods High
- Woods Low

COMBINATIONS

INDIVIDUAL PATCHES

- Brass High Long - Strings Long Tremolo
- Brass Low Long - Strings Long CS
- Brass Mid Short - Strings Low 8ves Short
- Strings - Long - Long CS
- Strings Long CS - Brass Long Nasty
- Strings Long CS - Long Trem
- Strings Long Trem - Woods High Long
- Strings Short Col Legno - Brass Low Short Nasty

- Strings Trem Long - Brass Mid Long - Woods High Long
- Woods and Brass Low Long - Strings Low 8ves Long
- Woods High Short - Brass High short Octave
- Woods Low Long - Brass Low Long Nasty
- Woods Low Long - Long CS
- Woods Low Long - Strings Low 8ves Long
- Woods Low Short - Strings Short Col Legno
- Brass High - Long Octave
- Brass High - Long
- Brass High - Short Octave
- Brass High - Short
- Brass Low - Long Nasty
- Brass Low - Long
- Brass Low - Short Nasty
- Brass Low - Short
- Brass Mid - Long
- Brass Mid - Long
- Strings Long - CS
- Strings Long - Tremolo
- Strings - Long
- Strings - Short Col Legno
- Strings - Short Pizzicato
- Strings - Short Spiccato
- Strings - Short Staccato Combo
- Strings Low - 8ves - Long
- Strings Low - 8ves - Short
- Woods High - Long

- Woods High - Short
- Woods High Arranged - Long
- Woods High Arranged - Short
- Woods Low - Long
- Woods Low - Short

LEGATO PATCHES

INDIVIDUAL SECTIONS

- Brass High
- Brass Low
- Brass Mid
- Strings Full
- Strings High
- Strings Low
- Strings Mid
- Woods High
- Woods Low
- Brass Legato
- Strings CS Legato
- Strings Legato
- Woods Legato

RUN PATCHES

- Strings High (150bpm locked)
- Strings High
- Strings Low (150bpm locked)
- Strings Low

TIMEMACHINE PATCHES

- Brass High
- Brass Low
- Brass Mid
- Strings
- Woods High
- Woods Low

XL PATCHES INDIVIDUAL

- Brass XL - Long
- Brass XL - Short Marcato Dim
- Brass XL - Short
- Horns XL - Long
- Horns XL - Short Marcato Dim
- Horns XL - Short
- Strings Low XL - 8ves - Long (unlayered)
- Strings Low XL - 8ves - Long
- Strings Low XL - 8ves - Short (unlayered)
- Strings Low XL - 8ves - Short
- Strings XL - Long (unlayered)
- Strings XL - Long Tremolo (unlayered)
- Strings XL - Long Tremolo
- Strings XL - Long
- Strings XL - Short Col Legno (unlayered)
- Strings XL - Short Col Legno
- Strings XL - Short Pizzicato (unlayered)
- Strings XL - Short Pizzicato
- Strings XL - Short Spiccato (unlayered)
- Strings XL - Short Spiccato

- Trumpets XL - Long
- Trumpets XL - Short Marcato Dim
- Trumpets XL - Short

XL PATCHES

- Brass XL
- Horns XL
- Strings Low XL
- Strings XL
- Trumpets XL

BRUNEL LOOPS**DEV KITS**

- Organic Brunel Loops - Spread
- Organic Brunel Loops
- Warped Brunel Loops - Spread
- Warped Brunel Loops

EXTREME WARPED BRUNELS

- Alarm Hi Hats 2 MW - Side Chain is Compression
- Alarm Hi Hats MW - Side Chain is Compression
- Angrier Cyber Zils MW - All Sorts Of Fun
- Badaass With A Mod Wheel 2 MW - V Cool Gate
- Badaass With A Mod Wheel MW - V Cool Gate
- Bell Taps Deeper MW - Saturation
- Bell Taps Even Deeper MW - Gate

- Bell Taps MW - Saturation
 - Bhangra Hi Hats 2 MW - Fun
 - Bhangra Hi Hats MW - Fun
 - Bhangra Knight Rider 2 MW - Fun
 - Bhangra Knight Rider MW - Fun
 - Busy HiHats MW - Different Hats
 - Combi Plucks MW - Side Chain is Compression
 - CombiHiHats 2 MW - Side Chain is Compression
 - CombiHiHats MW - Side Chain is Compression
 - Cool Hats 2 MW - Gates
 - Cool Hats 3 MW - Gates
 - Cool Hats MW - Gates
 - Didgereedont MW - Saturation
 - Drive On 2 MW - Smooth n Cool
 - Drive On Hi Hats 2 MW - Gates
 - Drive On Hi Hats MW - Smooth n Cool
 - Drive On MW - Much Rudeness
 - Festival Checkup MW - Fun
 - Festival Sound Check 2 MW - Phaser
 - Filthy Back Beats MW - More Intense
 - Frantic Hi Hats 2 MW - Side Gain
 - Glitched Hi Hats MW - Side Chain is Compression
 - Glitchy Bottom End MW - V Cool Gate
 - Insect Bells and Back Beat 2 MW - Fun
 - Insect Bells and Back Beat MW - Fun
 - Insect Bells and Hi Hats 2 MW - Fun
 - Insect Bells and Hi Hats MW - Fun
 - Marauderz MW - Everything
 - Mayhem 2 MW - Fun
 - Mayhem MW - Fun
 - More Busy HiHats 2 MW - Phaser and Smooth
 - More Busy HiHats MW - Phaser
 - More Quelchers HPF MW - V Cool Gate
 - Panic Stations 2 MW - Saturation
 - Panic Stations 3 MW - Saturation
 - Panic Stations 4 Sure MW - Saturation
 - Panic Stations MW - Saturation
 - Racing Heart Beat and Hi Hats MW - Gate
 - Ridiculous Bottom End MW - V Cool Gate
 - Saturated Bell Waves MW - More Body
 - Very Cool Squelching 2 MW - V Cool Gate
 - Very Cool Squelching 3 MW - V Cool Gate
 - Very Cool Squelching MW - V Cool Gate
- ORGANIC BRUNEL LOOPS**
- App Dulc - Brush and Mute
 - App Dulc - Tissue and Chop
 - App Dulc - Tissue
 - Bamboo Chiff x2
 - Bamboo Chiff x3
 - Bamboo Chiff
 - Berimbau Chopsticks
 - Berimbau Double
 - Berimbau

- Claypot
- Comedy Boobs
- Cone Shakers
- Cow Crusher
- Egg Poachers
- Englehart
- Ex-wives Bones
- Fisted Claypot
- Flyspray Can Maracas
- Glass Fing
- Glass Sticks
- Havana Maracas
- Hub Back HH
- Kenyan Fanta
- Kosher Pigs
- Milk Urn Bot
- Milk Urn Side
- Mini Pan
- One Shots
- Ostrich Egg Poachers
- Pan Soft and Hard Beater
- Persian Earrings
- Silver Spoons
- Singing Bowl - Brushes
- Singing Bowl - Fingers
- Singing Bowl - Upside
- Singing Bowls
- Teabag
- Teabags

- Teabreak Drums
- Trumpet Fiddle Horn x2
- Trumpet Fiddle Horn
- Trumpet Fiddle x2
- Trumpet Fiddle x3
- Trumpet Fiddle
- X-Stand

WARPED BRUNEL LOOPS

- Anger Cyber Zils
- Appalachian Dub Bass
- Backrub Beat
- Badass Marauderz
- Beez
- Bell Waves
- Biting Temple Bells
- Circuit Bent BBeat
- Circuit Bent
- Combi Mix 1
- Combi Mix 2
- Combi Mix 3
- Combi Mix 4
- Combi Mix 5
- Combi Mix 6
- Combi Mix 7
- Cyber Legno
- Cyber Zills
- Daygobodayah
- Deep Appalachian Bass

- Drive On
- Electric Angels
- Electro Scythe
- Evil Pluck
- Filteregg
- Glass Bubbles
- Hellz Bellz
- Kagool Zip and Plastic Tube
- Marauderz
- Mean Rusty Bubbles
- Moody HHs
- Nostromo Bells
- Oscillating Bells
- Rusty Tambos
- Scratchalachian
- Shortwave Shaker
- Squelcherz
- Squelchy Filth
- The Angry Conversation
- The Conversation
- Tuba and Scratch DJ
- Underwater Chase
- Wiki Dub
- Zing Zongs

DARWIN PERCUSSION ENSEMBLE

LEGACY PATCHES

- Cymbals and Gongs - Cymbals 1
- Cymbals and Gongs - Cymbals 2
- Cymbals and Gongs - Tams and Gongs
- Swells
- Darwin Percussion Ensemble
- Easter Island
- Hyper Toms
- XXL Percussion

STEPHENSON'S STEAM BAND

DEV KITS

- Hyper Orchestra Dev Kit (10MB Load In)
- Stephenson Dev Kit (151MB Load)
- 8000 Piece Choir Hold Down MW - Stammer
- Awesome Pad 2 MW - Amazing Stutter Gate
- Awesome Pad 3 MW - Amazing Stutter Gate
- Awesome Pad MW - Amazing Stutter Gate
- Enormo Glass 2 MW - Stammer
- Enormo Glass MW - Bottom
- Enormo House Pad MW - mStammer and 8ve
- Hard Attack House Pad MW - Gate and 8ve
- Immense Hold Down 2 MW - Filter
- Immense Hold Down MW - Gate
- Lush Slow Pad 2 MW - Bright Growl
- Lush Slow Pad MW - Flare
- Noise to Gate Ratio MW - Gate and Filter

- Observing Aliens 2 MW - Harmonic Series
- Observing Aliens MW - Stammer
- Ocean Waves MW - Gate and Bright
- Sky Cathedrals 2 MW - Stops and Gates
- Sky Cathedrals MW - Stops and Gates
- SlowWind MW - Sheen
- Very Slow Pad MW - Pendulum

EPIC ATONAL ADVENTURES

- 9000 Piece Choir Hold Down MW - Stammer
- Approaching Comet MW - W Noise
- Distant Mayhem 2 MW - Fizz
- Distant Mayhem 3 MW - Fizz
- Distant Mayhem MW - Fizz
- Diving Rockets MW - Kardash Plumper
- Enormous Cruising Space Ship MW - Bright
- Fire Truck In A Black Hole MW - Stammer
- Gating Furnace MW - Gate
- Hell Trumpets MW - Bright
- Hold Down and Listen MW - Anal Plumper
- Lowest Cluster Ever MW - More Arse
- Miners Choir MW - Stammer and 8ve
- North Sea 2 MW - Perspective
- North Sea 3 MW - Perspective
- North Sea MW - Perspective
- Panic At The Boarding School
- Plague Pits 2 MW - Perspective
- Plague Pits 3 MW - Perspective
- Plague Pits MW - Perspective

- Sustained Brass Cluster MW - Fizz
- The Very End Of Days MW - Panic
- Trumpet Panic
- Trumpets Cluster MW - Bright
- Trumpets Into Choir MW - Bright
- Trumpets Upward Resolution MW - Bright
- Whitechapel From Space MW - Arse

HYBRID ORCHESTRA

- Beauty Strings MW - Straight Gate
- Big Strings MW - Biggerer
- Chugging Wind MW - Smooths
- Filtered String Waves 2 MW - Simple Gate
- Filtered String Waves MW - Simple Gate
- Filtered Wind Waves MW - Simple Gate
- Low Brass Smacker MW - Stutter
- Low Brass Stabs MW - Stutter
- Low Brass Stabs Shorter Decay MW - Stutter
- Low Pizz Stabs MW - Shorter Decay
- Low Pizz Stabs MW - Stutter
- Low String Stabs MW - Stutter
- Low String Stabs Shorter Decay MW - Stutter
- Low WW Stabs MW - Stutter
- Low WW Stabs Shorter Decay MW - Stutter
- Mega Low Brass MW - Brighter Bite
- String Hits MW - Smooths

STEAM DRONES

- After The Apocalypse Drone MW - Fractals
- Another Low Cluster
- Cathedral 2 MW - Tuning
- Cathedral MW - Tuning and Patina
- Classic Stephenson's 2 MW - Gate
- Classic Stephenson's MW - Gate
- Clusterruner MW - Bright
- Drone and Mayhem MW - Anal Plumper
- Drone Of The Universe MW - Bright
- Eternal Furnace 2 MW - Arse
- Eternal Furnace MW - Arse
- Fanfare MW - 8ve
- Lowest Drone Ever MW - More Arse
- Miners Choir 1 Sustained MW - 8ve
- Miners Choir 2 Sustained MW - 8ve
- Organic Drone MW - 8ve
- Phasing Octadrones MW - Anger
- Super Low and Cluster MW -
Rectalquiveriser
- Sustain Left Melody Right MW - More Bells
- The 2nd Widest Low Cluster MW - Flarnge
- The 3rd Widest Low Cluster MW - Flarnge
- The Biggest Drone
- The Widest Drone MW - Kardarse Plumper
- The Widest Low Cluster MW - Flarnge

STEAM PADS

- Alumarium MW - Nasty and Still
- Big Mid EQ MW - Patina
- Big Organ Waves - Subtle Gate
- Bright and Middy MW - Brightness
- Celestion MW - Stumble
- Celestion 2 MW - 8ve and Patina
- Celestion 3 MW - Epic and Patina
- Celestion and Noise Gate MW - Gate and
- Filter
- Classic Steam MW - Bright
- Crotalium MW - Tuning and Patina
- Dark and Simple 2 MW - Shash
- Dark Intrigue
- Dark Organ
- Dark Waves
- Distant Bell Makers
- Distant Contact 2
- Distant Contact 3 MW - Metal Pulse
- Distant Contact MW - Interference
- Epic Mellow MW - Gate
- Epic to Epicer MW - Biggerer
- Fat and Dark MW - Stutter Shimmer
- Glockerria MW - Stammer and Bright
- Hollow Waves
- In Space 2 MW - Subtle Patina
- In Space 3 MW - V Subtle Patina
- In Space Again 2 MW - More Mystery
- In Space Again MW - Mild Confusion

- In Space MW - Generator
- In Your Face MW - Closer
- Initial Contact MW - Stammer
- Insidious Interest
- Intimate Inspection
- Intimate Mellow Organ
- Intimate Space Harmonium
- Marshy Pad 2 MW - Gate
- Marshy Pad MW - Shash and Gate
- Marshy Pad MW - Shash
- Mellow and Simple MW - Patterned Clarinet
- Mid EQ Pad MW - Patina and Shash
- Mild Distant Steam
- Morph Pad MW - Everything
- Murky
- Nightmare Organ MW - Top Layer
- Regal Mud
- Round Pad 2 MW - Lense Flare
- Round Pad MW - Very Top End
- Shifting Moon Sand MW - Small Stutter
- Shruti MW - Trem
- Simple and Big MW - Body
- Simple Pad
- Simple Widescreen Pad
- Slightly Marauding Organ MW - Patina
- Smooth Organ MW - Trem
- Steam Clarinets MW - Bright
- Subliminal Enquiry
- Up Close and Loopy MW - Bright and Interest

- V Dark Pitch Shift Pad MW - Stammer
- V Dark to Metal MW - Metal
- Waves Of Intrigue
- Winter Dawn MW - Bright and Gate

STEAM PLUCKS

- Alumarium Plucks MW - Nasty and Still
- Cool Organ Pluck MW - Trem
- Epic Sonar Pluck MW - Tuning
- Fat Glass Plucks MW - Super Bright
- Fat Pluck MW - Ocean
- Glass Plucks MW - Perspective
- Marimbarium 2 MW - Pad vs Pluck
- Marimbarium MW - Organ Orch
- Metal Plucker MW - Tuning
- Noise Hit MW - Perspective
- Plucked Clarinet MW - Trem and Shash
- Space Steel 2 MW - Gate
- The Visitor MW - Stammer and Bright
- Toy Synth MW - Trem

STEAM X

- PTX - Advanced Shimmer Thoughts
- PTX - Amazing Sad Chordulum MW
- PTX - Attack of the Crickets
- PTX - Beautious Morpher MW
- PTX - Broken D50 MW
- PTX - Broken Scanner
- PTX - Cathedral of Thought MW

- PTX - Circular Concrete
- PTX - Cloud to Proton Beam MW
- PTX - Cluster Alien Hiss
- PTX - Dark Growler MW
- PTX - Deep Synth into Black Hole MW
- PTX - Doom Laden Trip MW
- PTX - Double Bell Joy MW
- PTX - Dr Eldons Organ MW
- PTX - Dr What MW
- PTX - Dual Layer Orgasmatron MW
- PTX - Electrical Horn
- PTX - Fade to Space Choir MW
- PTX - Galloping Tesla MW
- PTX - Gas Clouds MW
- PTX - Gentleman Chopper MW
- PTX - Glorious Moonrise MW
- PTX - Hells Dentist Drilling MW
- PTX - Hells Dentist MW
- PTX - High Pipes into Feedback MW
- PTX - Hollow Woman Pad MW
- PTX - Hooty Broke Keys MW
- PTX - Impending Threat MW
- PTX - Insistent Celestion MW
- PTX - Judicious Nastiness MW
- PTX - Largest Space Cloud Ever MW
- PTX - Long Doom Bass MW
- PTX - Machine Synapse MW
- PTX - Muffled Mystery MW
- PTX - Noisy Test Tone MW
- PTX - Oddly Unsatisfactory MW
- PTX - Padded Beauty and Beast MW
- PTX - Phlanjing Phoenix MW
- PTX - Pulse Alarm Pad MW
- PTX - Pulse Wave Perambulation MW
- PTX - Pulsing Artic MW
- PTX - Shivering Lights MW
- PTX - Shudder into Warp MW
- PTX - Simmering Bass Threat MW
- PTX - Simpatico Thrums MW
- PTX - Simple Borg Pad
- PTX - Statter Epic Pad MW
- PTX - Stellar Stuff MW
- PTX - Stuttering Wood Pad MW
- PTX - Sunrise MW
- PTX - Unfortunate Bass Crickets MW
- PTX - Zhoras Pulse Necklace MW

THE ALBION LEGACY

COG PATCHES

- Brass High
- Brass Low
- Brass Mid
- Piano
- String High
- String Low
- Woods High
- Woods Low

INDIVIDUAL PATCHES

- Brass High - FX 1
- Brass High - FX 2
- Brass High - Short
- Brass Low - FX 1
- Brass Low - FX 2
- Brass Low - Short
- Brass Mid - Short
- Piano - FX Cluster
- Piano - FX Misc
- Piano - Short (Mute)
- Piano - Short (Ring)
- Piano - Short
- Strings High - FX 1
- Strings High - FX 2
- Strings High - FX 3
- Strings High - Long CS Octave
- Strings High - Long Octave
- Strings High - Ostinatum (Short)
- Strings High - Ostinatum (Spic)
- Strings High - Short Octave
- Strings Low - FX 1
- Strings Low - FX 2
- Strings Low - Long
- Strings Low - Ostinatum (Brush)
- Strings Low - Ostinatum (Spic)
- Strings Low - Short
- Woods High - FX 1
- Woods High - FX 2

- Woods High - FX 3 (Runs)
- Woods High - Short (Alt)
- Woods High - Short
- Woods Low - FX 1
- Woods Low - FX 2
- Woods Low - Short

TIMEMACHINE PATCHES

- Brass High
- Brass Low
- Brass Mid
- Piano
- String High
- String Low
- Woods High
- Woods Low
- Brass High
- Brass Low
- Brass Mid
- Piano
- String High
- String Low
- Woods High
- Woods Low

eDNAエフェクト

EQ3

このEQは3バンドのパラメトリックEQで、全帯域の周波数帯域を最大18dbまでブースト／カット。

Jump

「Jump」エフェクトは、ブリティッシュ・ギター・アンプのクラシックなトーンをシミュレート。スムーズで歌うようなリード・サウンドに最適。

Limiter

レシオは1〜∞、スレッショルドは最大レベルのすぐ下、アタック・タイムが非常に短いコンプレッサーの一種。リミッターは、短い信号のピークがシステムをオーバーロードしないようにするセーフティ・ネットとして機能。

Tape Saturator

テープ録音のソフトなコンプレッションとディストーションをエミュレート。主にサウンドに暖かみや色付けを軽く加えたり、アグレッシブなディストーションを加えるために使用。

Distortion

このモジュールは、高いサンプル値をクリッピングまたはラウンドオフすることで歪みを実現。サウンドに人工的なハーモニクスを加えることで、オーバーロードした真空管回路やトランジスタの動作をシミュレート。

Lo-Fi

エイリアシングや量子化ノイズ、クリーンなシグナルまで、様々なデジタル・アーチファクトを追加。無機質で特徴のないサウンドをラフに仕上げたり、クラシックな8ビットのビデオ・ゲーム・サウンドを再現するのに理想的。

Saturation

ノンリニア特性を持つベーシックなアンプ。信号の高域のエネルギーを増加させるテープ・サチュレーションの効果を再現可能。

Stereo Modeller

シグナルのステレオ・ベースの幅をコントロールしたり、パンを変更したり、モノ・ソースから擬似ステレオ信号を作成可能。

Delay

サウンドのカーボン・コピーを作成し、一定時間後にそれを繰り返す処理。テンポに同期させることも可能で、フィードバック・レベルの調整、ローパス・フィルタ、パン・コントロールにより、ピンポン・エコー効果が得られます。20ms以下のディレイ・タイムはディレイとして識別できませんが、興味深いコムフィルタ効果を生み出します。

Chorus

オーディオ信号を分割し、一方のバージョンを元のバージョンに対してデチューンすることで、オーディオ信号に厚みを加える方法。位相関係を調整できる別々のLFOが、各ステレオ・チャンネルを独立してデチューンし、ワイド・パノラマ・エフェクトを作り出します。

Flanger

オーディオ信号を分割し、元の信号に対して1つのバージョンを遅延させます。ディレイ・タイムをモジュレートし、調整可能な量の出力信号を入力に戻すことで、フランジャーは特徴的な風切り音を派生。フランジャー・モジュールは、ステレオ・チャンネルごとに別々のLFOを使用し、両方のLFOの位相関係を調整できます。

Phaser

オールパス・フィルタで信号の位相関係を継続的に変化させた結果、いくつかの周波数を減衰させ、他の周波数をブーストするコムフィルタリングが発生します。サウンドはフランジャーに似ていますが、より繊細です。

Convolution

リバーブの一種で、部屋、スピーカー、ハーブ、あるいはハードウェア・リバーブ・ユニットなど、リニア・システムの音響動作を自分のシグナルのために再現。このためには、システムを通して再生された広帯域信号の短いオーディオ・サンプルをコンボリューション・プロセッサに送ります。この録音は通常、Impulse Response ('IR') と呼ばれる通常のオーディオ・ファイルです。コンボリューション・リバーブは、非常にリアルなリバーブを実現することでよく知られています。Kontaktに含まれるコンボリューション・プロセッサは、マルチチャンネル信号フローを完全にサポートし、必要に応じてサラウンド・インパルス応答も使用できます。インストゥルメント・インサート・エフェクト、インストゥルメント・センド・エフェクト、またはアウトプット・エフェクトとして使用できます。

Reverb

アルゴリズム的なもので、音源がアコースティックな環境に置かれたときに発生する自然な残響をシミュレート。

Formant I & II

フォルマントとは音響共鳴のことで、人間の音声学で用いられる用語です。フォルマント・フィルタは、人間の声道の周波数特性を模倣するように設計されており、その結果、これらのタイプのフィルタはトークボックス・エフェクタをエミュレートするために使用されます。

Vowel A

フォルマント・フィルタに似ており、母音を形成する際の人間の声道の共振周波数をシミュレート。喉と口の空洞の形状を変化させることで、複雑で自然なフィルタを作り出し、声帯が作り出す音の特定の周波数を強調します。このような特徴により、人間の聴覚は異なる母音を聞き分けられるのです。

Vowel B

Vowel Bモジュールは、Vowel Aモジュールと似ていますが、若干異なるサウンド特性を持っています。

Ladder Peak

初期のシンセシスで使用されていた古典的なラダー回路をベースにしたフィルタで、シンセサウンドを再現するための最初の選択肢です。ピークは、カットオフの周波数にアクセントをつけるフィルタです。

Ladder Notch

Ladder Peakとよく似ていますが、カットオフの両側にある2つの狭い帯域の周波数をカットする点が異なります。

マイクとミックスの略称

スタンダード・アレイ

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"を加えるのに最適。

T: ツリー

指揮台の上に3本のマイクを設置するデッキツリーを指します。貴重なビンテージのNeumann M50が3本。これらは、バンドやホールの究極のサウンドを提供するために配置され、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

ツリーの左右に大きく離して配置されたビンテージ・マイクのセット。室内と演奏陣のバランスは同等ですが、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・マイクの間的なもの。

L: リーダー・マイク

伝統的なパースペクティブを得るために、リーダーの近くに設置。このマイクは他のバンドと同時に録音されるため、カブリが発生します。しかし、大きな楽器(胴体が他のプレイヤーを凌駕するような音を出す)の場合、それが最小限に抑えられるため、ソロの優れたモックアップ・ツールとして使用できます。

拡張アレイ

ST: ステレオ・マイク

ツリーとは全く別の位置 (グラウンド・レベルに近い) のマイクで、ツリーよりもダイレクトで直接的なサウンドが得られます。

G: ギャラリー・マイク

バンドから最も遠いギャラリーにある3本のマイク。Air Studiosの素晴らしいアンビエンスが表現されています。

CR: 近接リボン

標準的な近接マイクの隣に配置されていますが、ビンテージ・リボン・マイクの希少なセレクションを使用し、暖かく丸みのあるトーンを加えています。

JAKE JACKSON MIXES

システム・リソースを節約するための、チーフ・エンジニアによる3種類の特別なミックス。

B: Broad

ホールのサウンドを際立たせるシネマティック／シンフォニックなミックス。

M: Medium

より近距離を感じさせる、Broadミックスの伝統的なバージョンです。

F: Fine

ホールを抑えた、より細密で直接的なサウンドで、ポップスに最適です！

FAQとトラブルシューティング

Q: Kontaktライブラリのオフライン認証 (オーサライズ)。

⚠ 現在すべてのKontaktライブラリは認証に際してネット接続を必要とします。特殊な環境でのご利用についてはNative Instruments社にお問い合わせください。

Q: ライブラリがKontaktのLibrariesペインから消えてしまう。

これはKontaktの既知のバグです。サポート・チームにご連絡ください。

Q: "no library found" エラー・メッセージ


新しいライブラリの追加時に、Kontaktで "No Library Found" というエラー・メッセージが表示される場合、購入した製品が "Player" ライブラリでないことが原因です。Kontakt左上のFilesブラウザ経由、またはKontaktウインドウ上にインストゥルメント・ファイルをドラッグして読み込んでください。

Q: KontaktとKontakt Playerの違い

別項参照。

Q: 製品の再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appから行えます。ライブラリ全体のダウンロード、または最新のアップデートの両方をリセットする方法は次の通りです。

- Spitfire Audio Appを開き、アカウントのメール・アドレスとパスワードでログイン。
- 再ダウンロードしたい製品アートワークを選択。
- このページの歯車アイコン  から **Reset** を選択し、 **Reset Entire Download** (フルダウンロードの場合) または **Latest Update** を選択。

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。所有するすべてのライブラリについて、このプロセスを繰り返せます。

一定時間内にダウンロードをリセットできる回数には制限があります。リセットの制限を超えた場合は、ご連絡ください。

Q: ダウンロード／インストールの問題。

ダウンロードの過程で問題が発生する場合があります。その場合、以下をご確認ください。

- ドライブのフォーマットがFAT32の場合、4GB以上のファイル・サイズは制限されているため、弊社の大きなダウンロード・ファイルがエラーの原因となります。ドライブを再フォーマットするか、別のドライブを使用してください。PCではNTFS、MacではMac OS Extendedをお勧めします。
- ドライブに空き容量がある場合、各ライブラリの2倍以上の容量を確保してください。これは、ライブラリのダウンロード用スペースと解凍後(つまり実用時)のスペースが必要となるためです。容量の大きなドライブのご利用を推奨します(インストール時に必要なサイズは、該当製品のウェブページに記載されています)。

その他、

- 私たちのライブラリが非常に大きなファイルであるため、Spitfire Audio Appが圧縮ファイルの展開やドライブへの配置を行うにあたり長い時間を要することがあります。クラッシュしたのか、ファイルの処理中かが判断しきれない場合は、インストール開始時に選択したインストール・フォルダにアクセスしてください。すべてが正常に動作している場合は、フォルダ(またはそのサブフォルダの1つ)にさまざまなファイルが表示されます。
- "Download interrupted"(ダウンロードが中断されました)メッセージが表示される場合、IPの変更が原因である可能性があります。通常、VPNを使用している人や、ダウンロード中に国を跨いで移動した人がこのケースに当てはまります。サポート・チケットを取得し、ブロックを解除してもらってください。
- もしダウンロードが止まってしまったり、中断したまま再開されない場合は、spitfireaudio.com/supportのサポートチーム(英語)まで、お使いのオペレーティング・システム、お住まいの国、自宅か職場か、お使いのISP、お使いのコンピュータとインターネットの間にプロキシ・サーバーやファイアウォールがあるかどうかを合わせてお知らせください。

Q: インストゥルメント・ファイルの紛失。

ライブラリを別の場所に移したり、アップデートに失敗したりすると、インストゥルメント・ファイルが失われることがあります。Spitfire Audio AppあるいはNative Accessで、該当するライブラリを再ダウンロードすることで問題が解消します。

Q: ダウンロード速度について。

私たちのライブラリはAmazon S3サーバーでホストされており、通常は非常に高速ですが、トラフィックが特に混雑する特定の時間帯に、ISPが接続速度を制限する可能性があります。

混雑の少ない時間帯にダウンロードを実行したままにしておくことで十分なダウンロード速度を期待できます。Spitfire Audio Appのダウンローダーは可能な限り帯域幅を使用し、最速の速度を提供することを目的としており、ピークに達するまでに数分かかる場合があります。

Q: 複数台のコンピューターへのインストール。

弊社製品には2つのライセンスがあり、メインとモバイルの2台のコンピューターにダウンロード、インストールできます。外付けのドライブ経由でライブラリをコピーすることで、簡単に両方のマシンにライブラリ全体をインストールできます。

Q: 購入前のデモについて

現在、製品のデモは提供していません。

私たちのYouTubeチャンネルにアクセスすると、私たちのすべての製品に関する詳細な情報を含む多くのウォークスルーを見ることができます！

Q: Spitfire Audio Appにライブラリが表示されない。

Spitfire Audio Appにログインして、**Installed**にも**Download Ready**にも購入済みの製品が表示されない場合、別のメール・アドレスで購入された可能性があります。過去に購入した他のメール・アドレスを確認すると、見つからない製品が見つかるかもしれません。そうではなく、数年前に購入された製品である場合は、サポート・チケットを作成し、お客様のアカウントのメール・アドレスと、紛失した製品に関連するシリアル番号をお知らせください。また、複数のアカウントを統合して、購入された製品をまとめることも可能です。

より多くの情報があればあるほど、迅速な復旧が可能となります！


Q: 製品のアップデート方法。

弊社製品のダウンロードは、Spitfire Audio Appが選択したフォルダにダウンロードされることが大前提です。弊社製品に最適なファイル・パスはシンプルです。ただし長いファイル・パスを指定した場合はエラーの原因となることがあります。サンプル・ドライブ > Spitfire Audioのようなパスが理想です。

またダウンロードやアップデート時、Spitfire Audio配下の実際のフォルダを指定せず、Spitfire Audioフォルダ自体を必ず指定してください。

Q: 最新のアップデートの再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appに、ダウンロードをリセットする機能が追加されました。

- Spitfire Audio Appを開き、アカウントのメール・アドレスとパスワードでログイン。
- 再ダウンロードしたい製品アートワークを選択。
- このページの歯車アイコン  から **Reset** を選択し、**Reset Entire Download** (フルダウンロードの場合) または **Latest Update** を選択。

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。

他のアップデートについても、このプロセスを繰り返すことができます。

Spitfire Audio Appにダウンロードをリセットするオプションが表示されない場合は、spitfireaudio.com/info/library-manager/から最新版のアプリをダウンロードしてください。

Q: ダウンロード・リンクがなかなか送られてこない。

当社では、すべての注文はまず不正チェック処理を経由しており、処理に20分ほど要します（ブラック・フライデーなどの繁忙期には1時間ほどかかることもあります）。この段階で注文が引っかかった場合、手動で注文チェックを行うため、注文処理は最大で24時間遅れる場合があります。

ご注文後、すぐに送付される注文確認メールは、お客様のご注文が弊社システムに正常に記録され、お支払いが正常に行われたことを確認するものです。サポートにご連絡いただく前に、迷惑メール・フォルダのご確認もお忘れなく。

Q: 異なるOS間でのデータの転送。

私たちのライブラリはすべて、PCとMacの両方で互換性があります（Kontaktの中で動作するため）。

PCまたはMacのどちらでダウンロードしても、もう一方のオペレーティング・システムに移行する必要がある場合は動作します。移行したいライブラリを外付けHDDにコピーしてから、もう一方のマシンにコピーすることをお勧めします。

Q: "samples missing"のエラー・メッセージ

ライブラリを移動したり、アップデートに失敗したりすると、サンプル・ファイルが失われる場合があります。また、必要な空き容量の不足したドライブにライブラリをインストールした場合にも、このエラーが表示されることがあります。このような場合、ライブラリを再ダウンロードすることで解消する場合がありますが、根本的な問題解決にあたっては前述の「Q:ダウンロード／インストールの問題」を参照してください。

Q: Mac OSX 10.9以前でのダウンロード

本製品のインストールに必要なSpitfire Audio Applは、Mac OSX 10.10以降にのみ対応しています。

Q: DEMOモードで開くインストゥルメント。

[DEMO]ボタンが表示され、パッチがタイムアウトする場合は、Kontakt Playerソフトウェアで非対応ライブラリを実行しようとしていることを意味します。私たちのPlayerライブラリは、お客様に代わってライセンス料を支払っているため、フルバージョンのKontaktを必要としません。

ただし弊社のPlayerライブラリをお持ちの場合、Kontaktのフルバージョンの割引を受けることができますので、導入をご検討ください。

⚠ 本サービスは予告なく終了する場合があります。

Q: Batch Resaveについて。

これを行う理由は2つあります。1つ目は、パッチの読み込みを高速化すること、2つ目は、パッチを読み込むたびに探す必要がないように、足りないサンプルを見つけて情報の補正を行うことです。処理時にもしKontaktのクラッシュが起こるようであれば、処理負荷を軽減するためサブフォルダーごとに小分けに処理してください。

Q: コレクションの購入方法。

弊社のサイトでは、ユーザーが既にお持ちの製品を確認した上でチェックアウト時に金額を差し引きます。念のため、製品購入後の確認画面には必ず目を通してください。

Q: 商品のシリアル番号の紛失。

Eメールを紛失してしまい、過去のシリアル番号を探すのに苦労することがあります。Spitfire Audioのサイトにログインすると、ユーザーの保有製品のすべてのシリアル・ナンバーが表示されます。もしお探しのシリアル・ナンバーが見当たらない場合は、[サポート](#) (英語) までご連絡ください。

Q: バグを発見しました。

バグを発見された場合は、関連する情報を添えてご連絡 (英語) ください。

- 見つけたバグの説明
- バグが発生しているスクリーン・キャスト (ビデオ)、またはオーディオの例
- プリセット名やライブラリ名など情報が詳細であるほど、問題の真相を究明するのに役立ちます。

Q: NCW圧縮フォーマットとは。

これはNative Instrumentの新しいロスレス圧縮サンプル・フォーマットで、サンプル・データ・プールを約55%削減することに成功しています。

Q: 払い戻し／返品ポリシーについて。

ダウンロード／インストール・プロセスを完了しておらず、14日以内に購入された場合は、返金／返品が可能です。まだシリアル番号を登録していない場合であってもインストールを完了された場合、返金と返品をお受けできません (使用許諾契約をご確認ください)。ハードディスク・ドライブのご注文の返金は、ドライブが弊社から発送される時点まで可能です。これは通常、ご注文から数日を要します。

Q: パスワードを忘れてしまいました。

パスワードをお忘れの場合は、spitfireaudio.com/my-account/login/の[forgot your password?] (またはこれに該当する日本語表記) をクリックしてください。もし過去に2つ以上のアカウントの統合を依頼したが忘れてしまった場合、統合を依頼されたメール・アドレスでパスワードの再発行が機能しない可能性があります。この場合は、お名前と、弊社が知っていると思われるメールアドレスをサポートまでご連絡ください。

Q: VEP - コントロール、GUIの表示

Vienna Ensemble Pro (VEP) のインスタンスをシーケンサーにconnect (接続) してMIDIを送る必要があります。VEPを実際に接続して起動することで、KontaktはGUIの描画を含むインストゥルメントのセットアップを完了します。



Albion ONE 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/>