

USER MANUAL

Abbey Road Orchestra: Metal Percussion

目次

はじめに	1
ダウンロードとインストール	2
SPITFIRE APPの設定	4
専用プラグイン	5
概観	6
プリセット・セレクタ	8
メイン・コントロール	10
テクニック・セレクタ	12
テクニック・エディタ	16
シグナル・ミキサー	18
エフェクト	21
トップ・メニュー	22
マイク・シグナル	30
楽器とテクニック	33
付録	45
FAQとトラブルシューティング	45
ドラム・マッピング・ガイド	51
デフォルトのCCマッピング	55

はじめに

本製品は、精選されたオーケストラの定番楽器と、特色あるサウンドとテクスチャーの集成を兼ね備えています。計58個の厳選された楽器を取り揃え、多様性を特徴とします。クラシックなクラッシュ・サウンドが必要な場合、あるいはオイル・ドラムの奏でる奇っ怪な音色を試してみたい場合、このライブラリはあなたの発想に十全に応えます。

グラミー賞を受賞したSimon Rhodesが、伝説的なAbbey Road Studio Oneの空間でマスター・エンジニアリングを行い、世界的に有名なパーカッショニストJoby Burgessが演奏を担当した本製品は、サンプリングを新たな高みへと導き、メタリックなテクスチャ、砕け散るような打音、異世界を思わせるサウンドなど、インスピレーションあふれるパーカッションへの好奇心をかき立てます。

動作環境

Mac

- macOS X 10.13~OS 12
- 最小: 2.8GHz i5 (クアッドコア)、8GB RAM
- 推奨: 2.6GHz i7 (6コア)、16GB RAM、Apple Silicon

Windows

- Windows 7,8、およびWindows 10 (最新のサービスパック、64ビット)
- 最小: Intel 2.8 GHz i5 (クアッドコア) またはAMD Ryzen 5、8GB RAM
- 推奨: Intel 2.6 GHz i7 (6コア) またはAMD R7 2700、16GB RAM

- ダウンロードサイズ 136GB
- 専用プラグイン (AU, VST2, VST3, AAX)

⚠ 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。

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

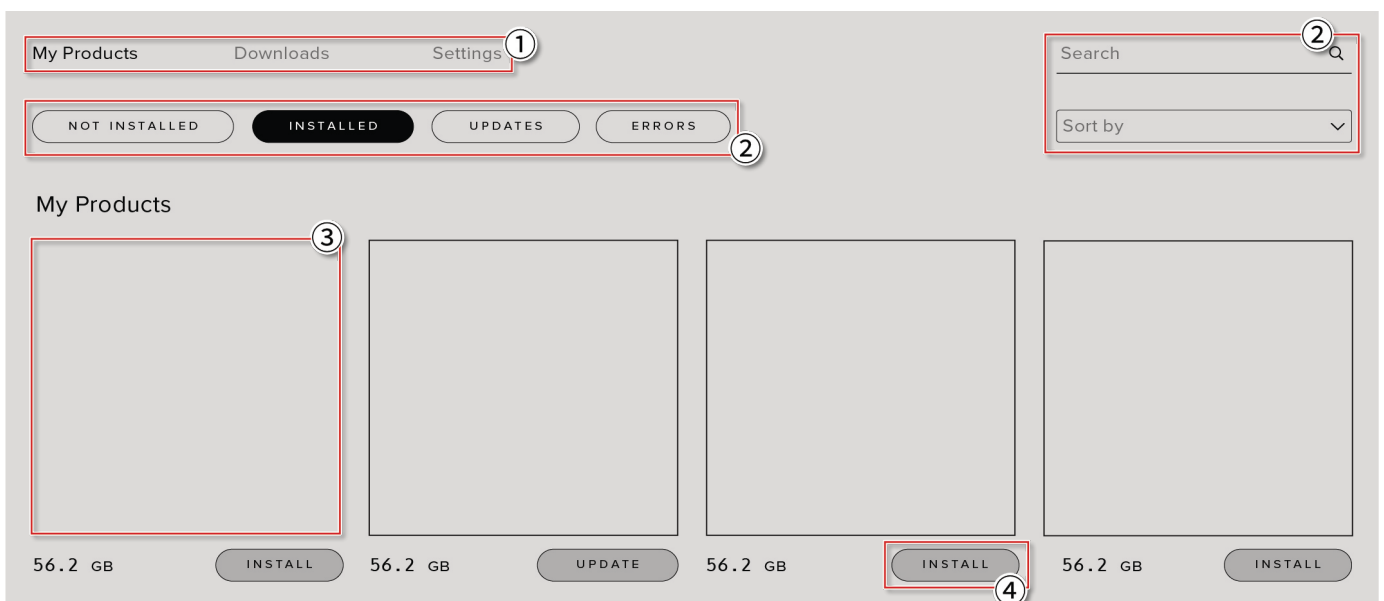
Password

[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。

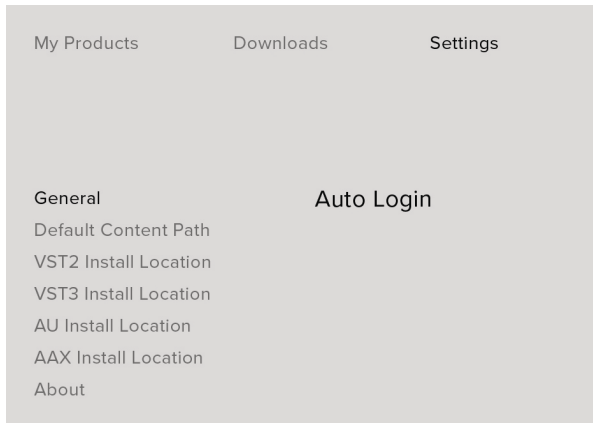
③ ライブラリ

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。

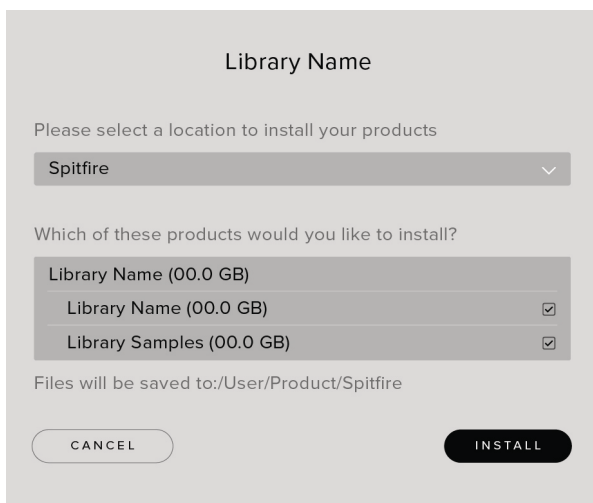
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



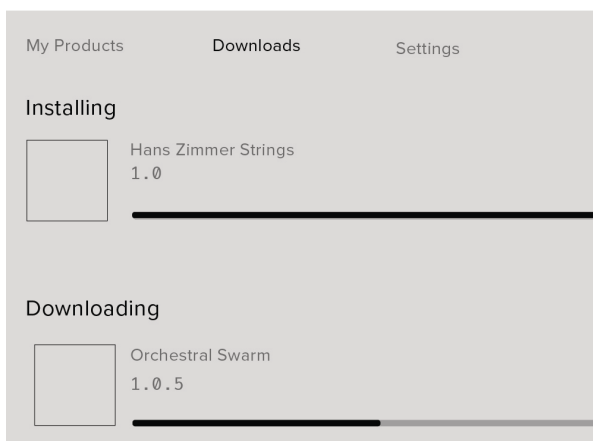
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

専用プラグイン

他の弊社製品とは異なり、Kontakt PlayerやKontaktのフル・バージョンは必要ありません。本製品はVST, AU, AAX用のまったく新しいプラグインです。

- ⚠ これらの動作は各DAWのバージョンやOSまたはソフトウェアの表示言語によって異なる場合があります。詳しくはお持ちのDAWに付属する各マニュアル内の該当ページをご確認ください。

LOGIC PRO X

- 新規トラックのダイアログ・ボックスを開きます。
- [ソフトウェア音源]を選択し、[インストゥルメント]ドロップダウンの下を見てください。
- AU Instruments > Spitfire Audio > Abbey Road Orchestraを選択。

CUBASE

- トラック・ウィンドウを右クリックし、'Add Instrument Track'を選択します。
- [インストゥルメント]ドロップダウンの下のAbbey Road Orchestraを選択。
- Add Trackを選択。

PRO TOOLS

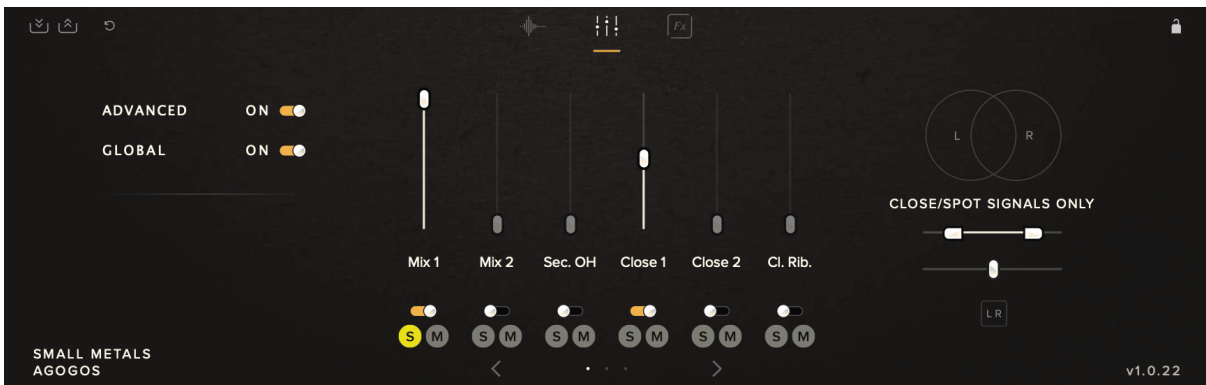
- 画面上部の'Track'メニューから'New'を選択。
- ポップアップでStereoとInstrument Trackを選択し、'Create'を押します。
- 最初のInsertスロットで、マルチチャンネル・プラグインを選択し、'Instrument'を選択。
- Abbey Road Orchestraの選択肢を開けます。

概観

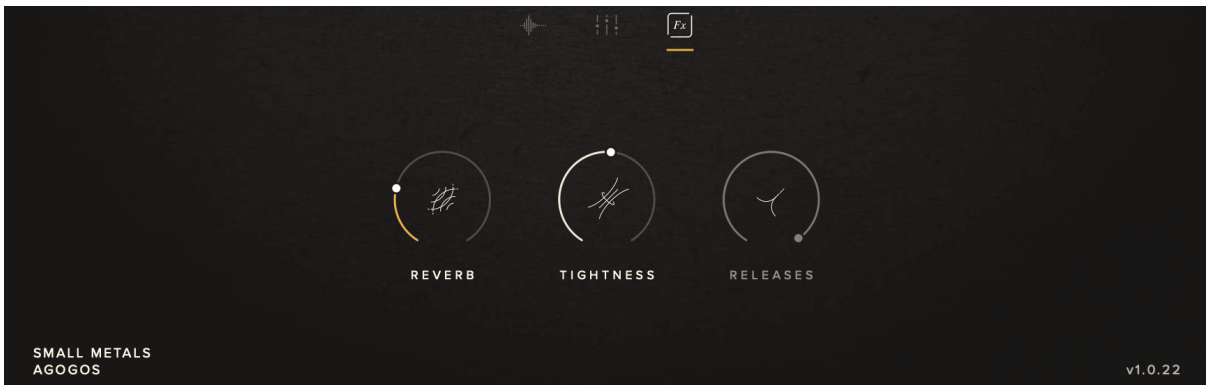


- ① トップ・メニュー
- ② プリセット・セレクト
- ③ メイン・コントロール
- ④ テクニック・セレクト

シグナル・ミキサー



コントローラ

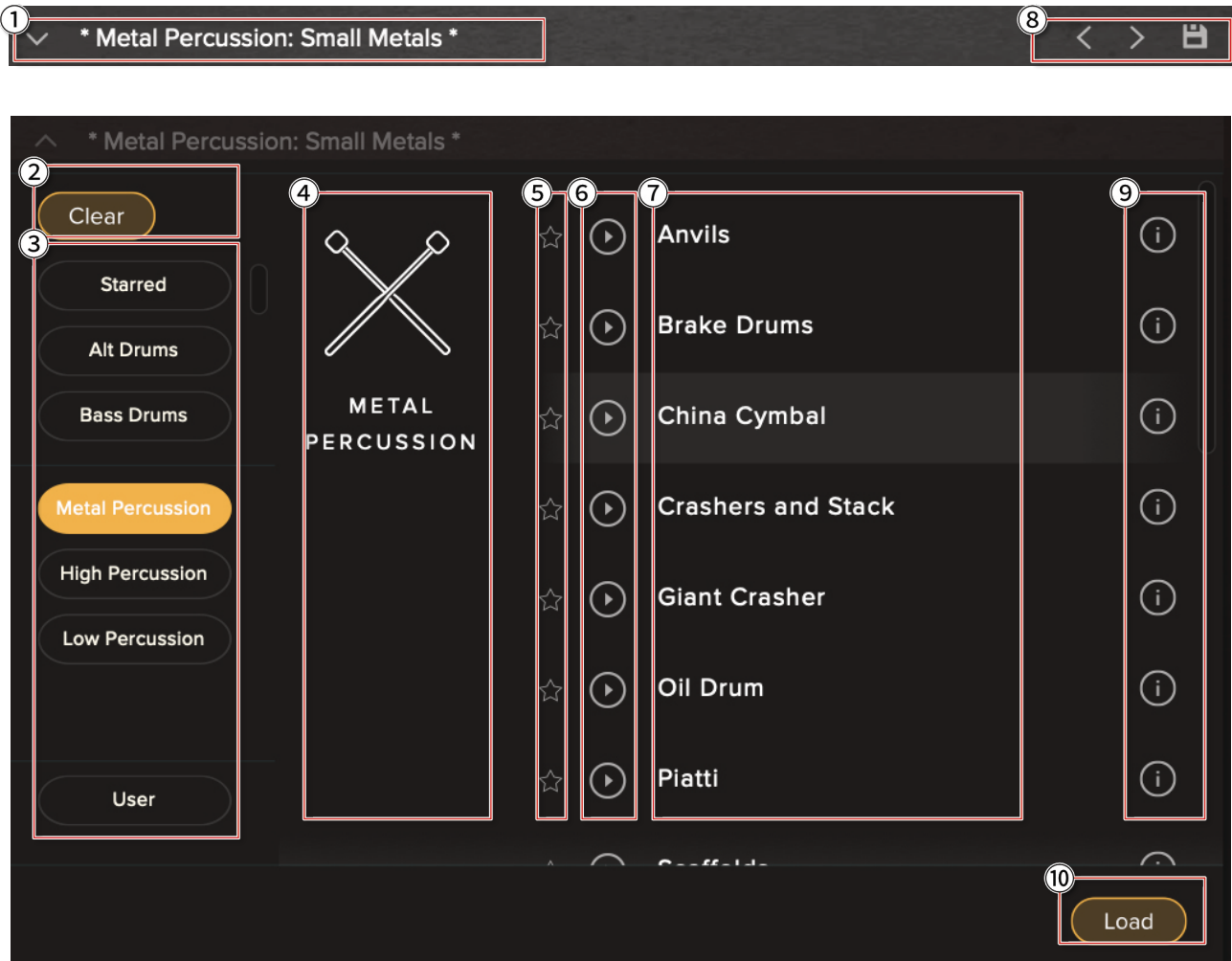


キーボード、INFO (情報)



キーボード上にマウスポインタを置くと、各キーにマッピングされたアーティキュレーションに関する情報が左側に表示されます。例えば、Right/Left Mapping (右/左手マッピング; 後述) が有効になっている場合、どちらの手が使用されているかが表示されます。

プリセット・セレクト



① プリセット名

選択中のプリセットを表示。

② フィルタをクリア

すべてのインストゥルメントをまとめて表示。

③ フィルタ

クリックすると、各フィルタでグループ化されたプリセットのみを表示。

④ インストゥルメント・グループ

利用可能なプリセットをスクロールすると、インストゥルメント・グループがここに表示されます。

⑤ お気に入り

☆ボタンを押して、お気に入りとしてフィルタに追加。

⑥ プレビュー

プリセットを読み込むことなく、そのプリセット音色の短い例を再生。


⑦ プリセット・リスト

プリセット・リストをスクロール表示します。プリセットをロードするには、リスト項目をダブルクリックするか、[Load]ボタンをクリック。

⑧ 前、次、保存

プリセット・ビューを折りたたむと、3つのアイコンが表示。

前(<)と次(>)は、単に次の利用可能なプリセットに移動します(フィルタ有効時、フィルタ結果のプリセット・リストをスクロール)。

保存ボタンをクリックし、プリセットに名前を付けると、Userフィルタの下に表示。

⑨ 情報

[i]アイコンにマウスオーバーすると、プリセットの関連情報を表示。

⑩ ロード

プリセットを選択し、ロードする際に押すボタン。

メイン・コントロール



① ボリューム

一般にExpressionと呼ばれるシンプルなレベル・コントロール。

② ダイナミクス

演奏中のダイナミック・レイヤーを調整します。ボリュームと組み合わせて使用すれば、演奏がより音楽的になります。デフォルト設定ではLongにのみ影響を与えます。

③ ノブ

自由に設定可能なノブで、特定のテクニック（奏法）で使用可能な各種パラメーターをコントロールできます。ノブにマウスオーバーすると黒色になります。

④ 機能の割り当て

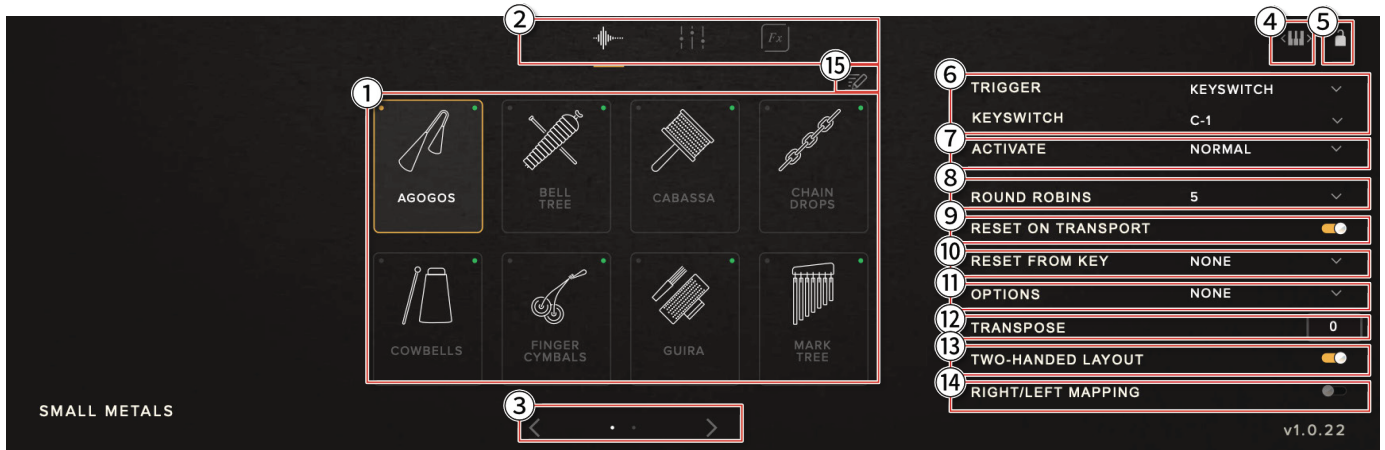
クリックすると、利用可能なコントロールのいずれかをノブに割り当てられます。

REVERB	サウンドに残響を加えます。
TIGHTNESS	このコントロールは、0% の場合、レスポンスがよりシャープになるように、サンプルの開始点をさらにカットします。 このコントロールは、打楽器演奏に際してのわずかなタメをなくせるため、DAW に手弾きで録音する際に便利です。録音後、このコントロールを戻し、DAW でネガティブ・ディレイ (負の値のトラック・ディレイ) を使用すれば、リアリティと正確なタイミングとの両立された究極のサウンドが得られます。

これらのコントロールは、右クリックして表示されるメニューから設定することで特定のMIDIコントローラにアサインできます。

- 💡 MIDIコントローラをノブにアサインしたとき、そのMIDIコントローラはノブ自体にアサインされるのではなく、ノブにアサインされたパラメータに紐づけられる点にご注意ください。

テクニック・セレクタ



① テクニック・スイッチャー

クリックしてテクニックを選択。Shift+クリックで複数のテクニックを選択できます。左上の赤い点は、再生されるテクニックを示し、アウトラインは、このページ上での他のオプションからの設定変更を示します。

② ビュー選択

各機能ビューを切り替え。各機能については該当項を参照。

③ テクニック・ナビゲーション

8つ以上のアーティキュレーションが使用可能な場合に表示されます。右矢印>をクリックして、追加のテクニックにアクセスできます。

④ キースイッチ調整

クリック&ドラッグでキーボードのキースイッチを左右に移動します。

⑤ ロック

テクニック・セクションがロックされ、不要な変更を防ぐことができます。

⑥ テクニック・トリガー

様々なパラメータを使用してテクニックをトリガーできます。

KEYSWITCH	キーボードのキーで各テクニックを選択。選択されたキーは、未選択のテクニックでは緑色、選択されたテクニックではオレンジ色で表示されます。
CC RANGE	コントロールのCCと値の範囲(または単一の値)でテクニックを選択。
VEL. RANGE	演奏の強さに応じてテクニックを選択。ソフトに演奏するときはロングを、ハードに演奏するときはピチカートをトリガーするとよいでしょう。
MIDI CHANNEL	入力されるMIDIチャンネルに基づいてテクニックを選択。
SPEED	演奏速度に応じてテクニックを選択。特定のテクニックに切り替えるためのノート間の時間間隔を指定してください。
PROGRAM CHANGE	プログラム・チェンジに基づいてテクニックを切り替え。

⑦ アクティブ

テクニックの切り替えを "NORMAL" と "LATCH" で切り替えます。

NORMAL	次のキースイッチが押されるまで、そのアーティキュレーションを維持。
LATCH	キースイッチのキーを押している間だけ、そのアーティキュレーションを維持。

⑧ ラウンドロビン

繰り返されるノートが機械的で不自然に聞こえないようにする手法。同じノートを演奏するたびに、同じ音程、同じアーティキュレーションの別のサンプルが順番に鳴ります。ここでは、そのバリエーション数を調整できます。

⑨ トランスポートでリセット

DAWのトランスポートの再生ボタンを押すたびに、ラウンドロビンのバリエーションがリセットされるようになり、毎回同じ再生結果が得られるようになります。

⑩ キーからリセット

キースイッチを使ってラウンドロビンをリセットできます。ここではそのキースイッチを選択。

⑪ ラウンドロビン・オプション

本製品では使用されません。

⑫ トランスポーズ

1半音単位で上下にトランスポーズします。

⑬ 両手レイアウト

有効にすると、キーボードの2オクターブ上にドラム・マッピングの複製が配置されます。

⚠ All in Oneテクニックでは、キーボードのスペースの都合上、無効になっています。

⑭ 右／左手マッピング

1音ずつ離れて複製されるシングルヒット・キーに適用されます。

キーボード上のマッピングが、左右の手の演奏に合わせて変化します。例えば、C1は左手のサンプルのみ、D1は右手のサンプルのみとなります。機能を有効にすると、視覚的なインジケータとして、右手キーのカラーがキーボード上では変化します。

機能を無効にすると、シングルヒット・キーは通常の2本指でのマッピングの状態で作動します。例えば、C1とD1を交互に弾くと(順番は問いません)、そのテクニックのラウンドロビンが循環し、常に左右交互にサンプルを呼び出します。

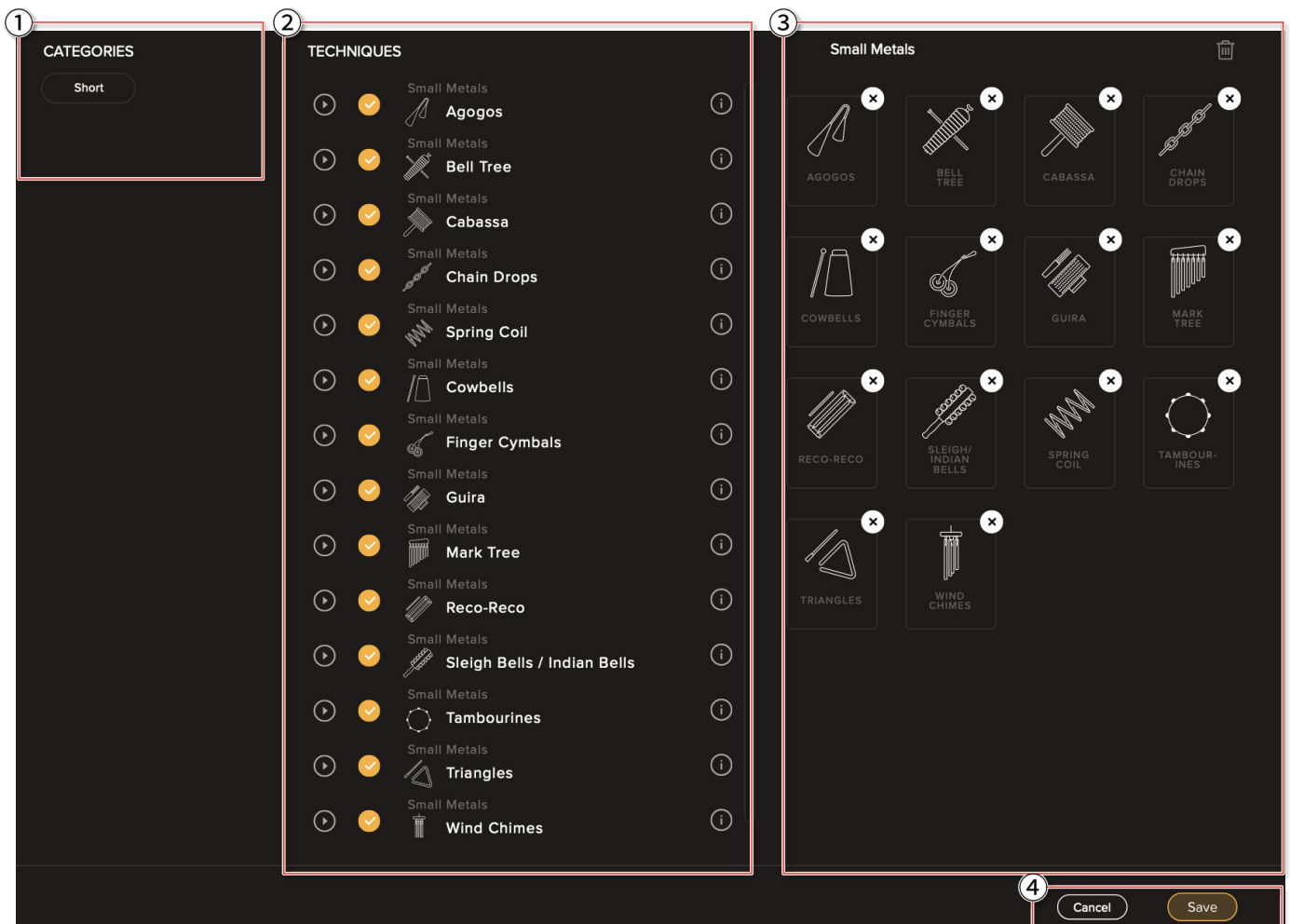
⚠ 本製品内のテクニックの一般的なマッピング・レイアウトは該当項をご覧ください。

⑮ テクニック・エディタ

テクニック・エディタを開き、プリセットのカスタマイズや編集を行います。

テクニック・エディタ

ここでは、現在のプリセットからテクニックを削除したり並べ替えたりできます。




① カテゴリー

特定のプリセットで利用可能なすべてのテクニックをフィルタリングできます。

② テクニック

各プリセットで利用可能なすべてのテクニックが表示されます。[+]をクリックすると、現在のプリセットにテクニックを追加できます。

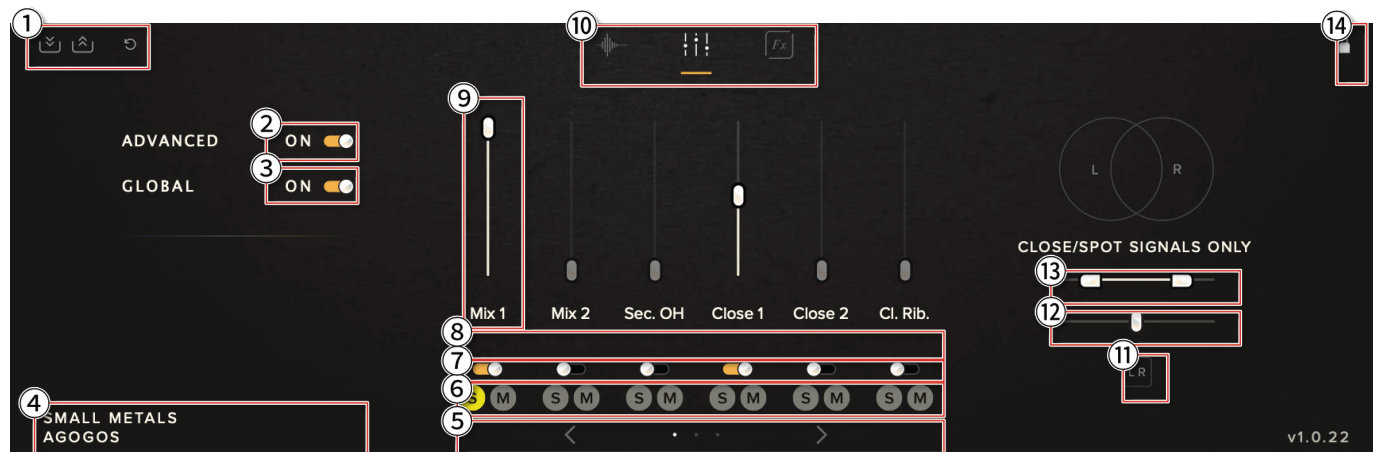
③ テクニック・アレンジャー

現在のアーティキュレーションが表示されます。クリックしてドラッグすると、クリック&ドラッグで順番を並べ替えできます。右上隅の[×]をクリックしてプリセットからテクニックを削除、上のゴミ箱アイコンをクリックしてすべての奏法を完全に削除します。

④ キャンセル／保存

編集が完了したら[Save] (保存) をクリックします。保存したくないときは[Cancel] (キャンセル) を選択すると、元の設定に戻ります。

シグナル・ミキサー



① ミキサー・プリセット

異なるインストゥルメントやプリセット間でミックス設定を共有する際に便利です。☑️をクリックすると保存され、Ⓜ️をクリックするとロードされます。

プリセットの名称変更、削除を行うには、OSごとのファイル・システム上で Abbey Road Orchestra > Presets > Mixとフォルダに移動し、mpresetファイルを編集します。

② 詳細設定

③ グローバル

ミキサーに加えた変更が、プリセット内のすべてのテクニックに反映されます。Offにすると、ミキサーへの変更は選択したテクニックのみに影響します。

④ テクニック名

⑤ シグナル・ナビゲーション

左右矢印<>をクリックして追加シグナルにアクセスできます。未使用のシグナルは灰色で表示されます。

⑥ ソロ／ミュート

[S] (ソロ) をクリックすると、そのシグナルのみが再生されます。複数のシグナルの[S]をクリックすると、複数のシグナルを分離して聞くことができます。

[M] (ミュート) をクリックすると、そのシグナルを消音します。複数のシグナルの[M]をクリックすると、複数のシグナルを消音します。

- [S]をShift+クリックすると、複数のチャンネルをソロにすることができます。
- [S]や[M]をAlt/option+クリックするとすべてのソロまたはミュートが解除されます。
 - 💡 これらの動作は、Solo Latch (ソロ・ラッチ ; 後述) を使用して変更できます。
- Ctrl/command+クリックで、レベルを100%にスナップします (そしてシグナルをオンにします)。

⑦ シグナルのOn/Off

ここでシグナルのOn/Offを切り替えます (フェーダーを上げることでOnになります)。シグナルをOnにした場合、完全に有効になるまで時間差がありますので、インターフェース左上のLED を注視してください。

⑧ マルチ出力

アクティブな状態でシグナル・フェーダーの下をクリックすると、そのシグナルを別のステレオ出力にアサインできます。DAW でのミキシング時における自由度が向上します。

⑨ シグナル・フェーダー

ここで各シグナルのレベルを調整します。右クリックでMIDIランできます。

⑩ ビュー選択

各機能ビューを切り替え。各機能については該当項を参照。

⑪ 左右チャンネルの反転

左右のチャンネルを入れ替えます。

⑫ パン

ステレオ・フィールド内での近接シグナルの位置を調整します。

⑬ ステレオ幅

近接シグナルのステレオ幅を調整します。右クリックでMIDIランできます。

⑭ ロック

ミキサーをロックし、ミキサーへの変更を禁止します。MIDIコントローラによる変更も防げますが、ミキサーのロックを解除するとすぐにコントロールがアクティブになってしまうのでご注意ください。

エフェクト



① ビュー選択

各機能ビューを切り替え。各機能については該当項を参照。

② テクニック名

③ リバース

サウンドにリバースを追加します。

④ タイトネス

0%の場合、レスポンスがよりシャープになるように、サンプルの開始点をさらにカットします。

このコントロールは、打楽器演奏に際してのわずかなタメをなくせるため、DAWに手弾きで録音する際に便利です。録音後、このコントロールを戻し、DAWでネガティブ・ディレイ(負の値のトラック・ディレイ)を使用すれば、リアリティと正確なタイミングとの両立された究極のサウンドが得られます。

⑤ リリース

長い連続ボウイングとSupernalテクニックのリリース時間を調整します。

トップ・メニュー



① LED

インストゥルメントがロードされると緑色に点灯します。

② CPU メーター

CPUに負荷がかかると、メーターの隣が赤くなります。

③ DISKメーター

ドライブへの負荷が100%に近い、または100%を越す場合、高速なドライブの導入をご検討ください。

④ メモリ

使用中のRAMの容量を表示します。プリセットのロード時、メモリにロードされているインストゥルメントを表示します。

⑤ ボイス数

使用されている発音数を表示します。

⑥ リフレッシュ

インストゥルメントをリフレッシュします。Alt/option+クリックでプラグイン全体をリフレッシュします。MIDI ノートがハングアップしていたり、システム内のサンプルを移動した際に使用してください。

⑦ MIDIチャンネル

インストゥルメントを制御するMIDIチャンネルを設定します。anyを選択すると、インストゥルメントはすべてのMIDIメッセージに反応します。

⑧ チューニング

ノブを動かして0.01半音単位でチューニングできます。Ctrl/command+クリックするとデフォルトに戻ります。

⑨ パン

ステレオ・フィールドで出力信号全体を左右にパンします。Ctrl/command+クリックするとリセットされます。

⑩ ボリューム

インストゥルメント全体の音量を調節します。

⑪ プリセット設定

① ダイナミクス動作

ダイナミクス・フェーダーの動作を指定。

- FULL VELOCITY RANGE
- VELOCITY MAPPED TO DYNAMICS: ショート・ノートのベロシティをモジュレーション・ホイールでコントロールできます。ソフト・テイクオーバー無効 (⑥項参照)。
- COMPRESSED VELOCITY HIGH, COMPRESSED VELOCITY LOW: ダイナミック・レンジを固定ダイナミック・レイヤーに制限。ソフト・テイクオーバー無効 (⑥項参照)。

② ベロシティ

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。

③ CC マッピング

- [RESET]: 当該インストゥルメントのすべてのCCマッピングがデフォルトに設定。
- [CLEAR]: プラグインのCCマッピングをすべて削除。

④ テンポに同期

本製品では使用されません。

⑤ ボイス・チョーク

パーカッション・ライブラリのみ。エンドヒットをより正確に配置するために、シングルヒットをロールに割り込ませることができます。

これはパッチにも影響し、Guiros short scrapesはミディウムとロングの長音を中断します。



⑥ ロール・エンド

パーカッション・ライブラリのみ。有効にすると、ナチュラル・エンド・ヒットが記録され、ノートオフ時にトリガーされます。

⑦ ソフト・テイクオーバー

パーカッション・ライブラリのみ。

- OFF: ロール／ロングのベロシティはモジュレーション・ホイールによってのみ決定されます。
- ON: ロール・キーがベロシティに反応するようになります (キーがどれだけ強く押されたか、または弱く押されたかがダイナミクスを決定します)。

ユーザーがロールのキースイッチでトリガーしたベロシティ・レベルまでスクロールした段階で、モジュレーション・ホイールがアクティブになります。

この機能を使用する場合、プリセット設定のDynamics設定はFull Velocity Range (デフォルトの状態) に設定する必要があります (④項参照)。

⑧ ショート・リリース

本製品では使用されません。

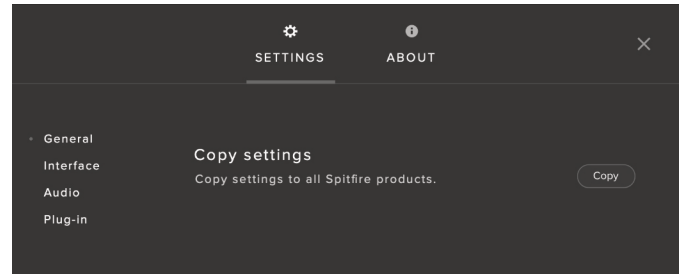
⑨ ソロ・ラッチ

- ON: ミキサーの複数チャンネルのソロ・ボタンを併用可能。
- OFF: ソロ・ボタンは単一チャンネルのみで機能。

⑫ プラグイン設定

Copy settings (設定のコピー)

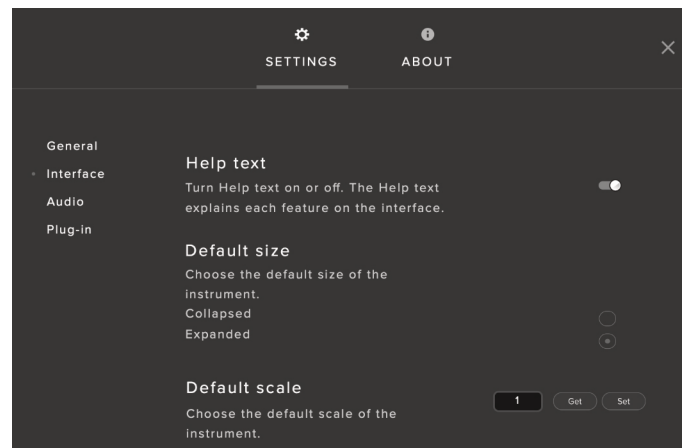
コントローラの共通設定を他のSpitfireプラグインにコピーします。

Help text (ヘルプ・テキスト)

プラグインの左下にパラメータ情報を表示します。

Default size (デフォルト・サイズ)

インストゥルメントがデフォルトで折りたたまれた状態で開くか、展開された状態で開くかを設定します。

Default scale (デフォルト・スケール)

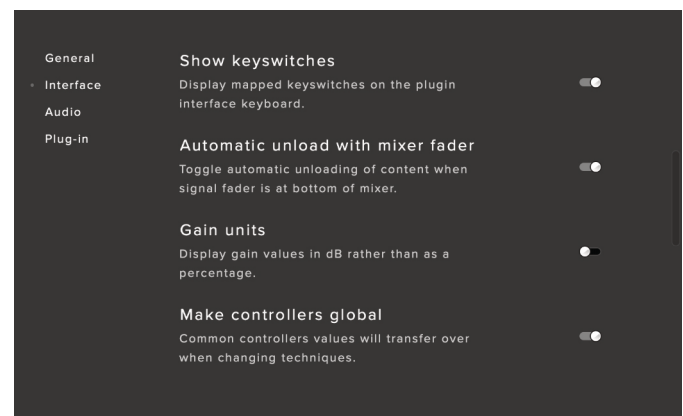
プラグインUIを開いたときの大きさ。[Get]を押して現在のスケールを設定するか、値をタイプしてから[Set]と[Save]を押してください。

Show keyswitches (キースイッチ表示)

有効にすると、複数のテクニックを持つプリセットは、利用可能なキースイッチを赤で、選択中のテクニックを黄色で表示します。

Automatic unload with mixer fader (ミキサー・フェーダーでアンロード)

フェーダーを完全に下げた時に、RAMからデータをアンロードするようになります。



Gain units (ゲイン単位)

ゲインをパーセントではなくdBで表示できます。

Make controllers global (コントロールをグローバルに)

テクニックを切り替えてもコントローラの共通値を保持します。

Disable host automation (ホスト・オートメーション無効)

DAWからのホスト・オートメーションの有効／無効を切り替えます。

Change knob drag type (ノブのドラッグ・タイプを変更)

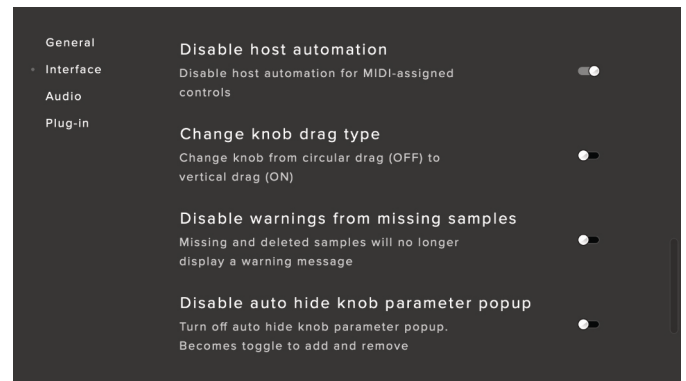
ノブをドラッグ操作するときのマウスの動作を変更します。

Disable warning from missing samples (サンプルの欠落による警告の無効化)

ライブラリのコンテンツが欠落している場合に表示されるプラグイン左上のエラーを非表示にします。

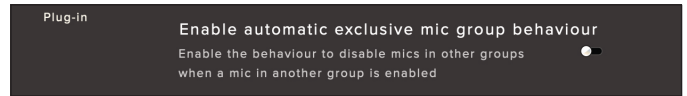
Disable auto hide knob parameter popup (ノブのパラメーター・ポップアップの自動非表示)

有効の場合、ノブをクリックすると常にコントロールメニューが表示されます。



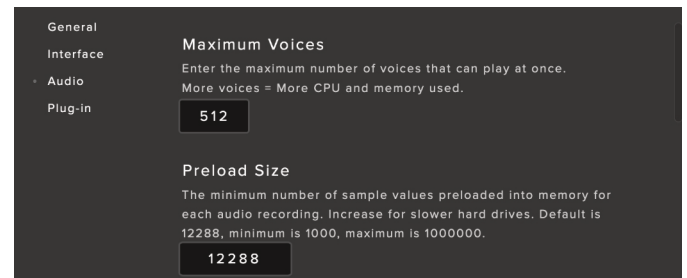
Enable automatic exclusive mic group behaviour (マイク・グループの自動排他動作を有効化)

マイクのグループ化を解除したい場合は無効にしてください。例えば、AMBIENTマイクを有効にすると、MIXシグナルは無効になります。



Maximum Voices (最大ボイス数)

一度に演奏できるボイスの最大数を入力。発音数が多いほどCPUとメモリの使用量が増えます。

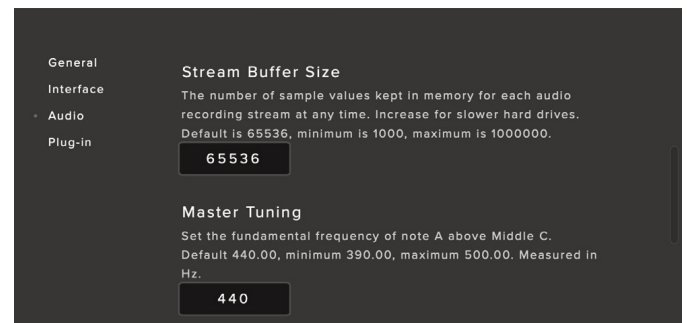


Preload Size (プリロード・サイズ)

各オーディオ録音のためにメモリにプリロードされるサンプル値の最小数です。ディスク・ドライブが遅い場合は値を増やしてください。デフォルトは12288です。

Stream Buffer Size (ストリーム・バッファ・サイズ)

各オーディオ録音ストリーム(サンプル)がメモリに保持されるサンプル値の数。低速のディスク・ドライブでは値を大きくしてください。

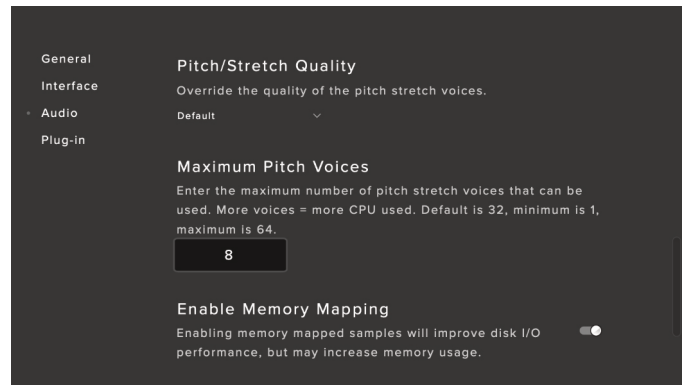


Master Tuning (マスター・チューニング)

プラグインのデフォルト・チューニングを変更します。例えば、A = 440HzまたはA = 432Hz。

Pitch/Stretch Quality (ピッチ/ストレッチ・クオリティ)

デフォルトのピッチ/タイム・クオリティを調整して、パフォーマンスを向上させたり、オーディオ・クオリティを改善することができます。使用するライブラリによっては非対応です。



Maximum Pitch Voices (最大ピッチ音色)

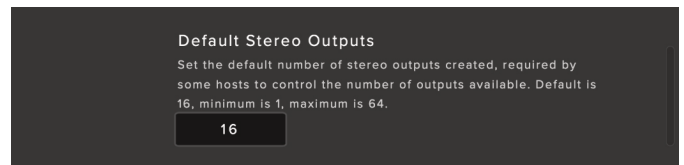
一度にトリガーされるボイス数を制限します。値が低いほどCPUの負荷を軽減します。

Enable Memory Mapping (メモリ・マッピングの有効化)

Windowsマシンではオフにするとパフォーマンスが向上します。

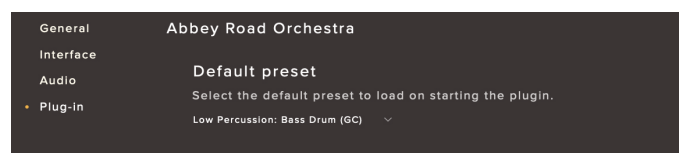
Default Stereo Outputs (デフォルト・ステレオ出力)

マイク・ルーティングのデフォルトの出力数。



Default preset (デフォルト・プリセット)

プリセット名をクリックし、リストからお好みのプリセットを選択してください。



マイク・シグナル

MIX 1

OVERHEAD, OUTRIGGER 1、および厳選されたスポット・マイクのブレンド。

MIX 2

TREE 2、MIDS、OUTRIGGERS 2にスポット・マイクをブレンドしたタイトなミックス。

SECTION OVERHEAD

オーケストラ・セクションの頭上に設置された大口径コンデンサー・マイクロホンで、楽器の音を明瞭に捉えます。

CLOSE 1

音源位置に近いスポット・マイクのブレンド。すべてのCLOSEとSECTION OVERHEADのバランスを試し、好みの近接サウンドを実現します。

CLOSE 2

音源にボディを加えるスポット・マイクのブレンド。すべてのCLOSEとSECTION OVERHEADのバランスを試し、好みの近接サウンドを実現します。

CLOSE RIBBONS

丸みがあり、精細なイメージを捉える近接リボン・マイクのペア。すべてのCLOSEとSECTION OVERHEADのバランスを試し、好みの近接サウンドを実現します。

TREE 1

Abbey Road最高のトリオ、クラシックな無指向性真空管マイクで構成されたデッカツリー。ミックスの出発点としてよく使われます。

TREE 2

より指向性の強いパターンを持つマイクで形成された、よりタイトで近接気味のデッカ・ツリーで、より速く、より繊細な素材に適しています。

OUTRIGGERS 1

いずれかのTREEと併用して広いイメージを得るためのペア。無指向性マイクを使用し、スタジオの全幅を再現。

OUTRIGGERS 2

いずれかのTREEと併用して広いイメージを得るためのペア。より指向性のあるパターンのマイクを使用し、部屋の縁を際立たせます。

MIDS

TREEとOUTRIGGERSと組み合わせることで音にさらなるフォーカスを加えます。

AMBIENTS

部屋の後方に配置された無指向性の小型ダイアフラム・マイクのペア。自然なアンビエンスを収録。

VINTAGE 1

1940年代のオリジナルRM1Bリボン・マイクのペアを指揮者の前に配置。ビンテージなスコアリング・ステージ・サウンドを生成。

VINTAGE 2

クラシックな44BXリボン・マイクのペアを指揮者のそばに配置。別バージョンのビンテージ・スコアリング・ステージ・サウンドを生成。

POP CLOSE

オーケストラ・レイアウトにとらわれないフレキシブルなイメージを与えるため、中央にパンされた近接マイクのミックス。

SPILL

演奏されていないセクションのスポット・マイクを合計したもので、臨場感を出すのに便利です。

楽器とテクニック

ANVILS

金属の棒をハンマーで叩いて鳴らしたものの。オーケストラで使用される金床（アンヴィル）に相当します。

Lump Hammer

重い塊状のハンマーで叩いたもの。暗いが、金属的なアタックを奏でます。

Pin Hammer

軽いピン・ハンマーによるヒットで、明るくメタリックなアタックを生み出します。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

BRAKE DRUMS

文字通り自動車のブレーキ・ドラムで、叩くと驚くほどクリアで響きのある音色が得られます。

Poly Beater

ポリ・ビーターでのシングル・ヒット。明るいアタックが生まれます。

Rubber Mallets

ゴム製のマレットで叩いたもの。バランスの取れたアタックを生みます。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

CHINA CYMBAL

武漢で手打ちされた伝統的な24"のチャイナ・シンバルで、ダークで生気に欠けたサスティンと独特のアタックが魅力です。

Felt Mallets

フェルト・マレットで叩いたもの。丸みのあるアタックを生み出します。

Sticks

ドラム・スティックを使ったもの。硬質で明瞭なアタックを生み出します。

Scrapes

シンバルの表面を擦ったもの。

Bows

シンバルのエッジを弓で弾いたもの。薄気味悪い倍音が生み出されます。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

CRASHES AND STACK

クラッシャー2枚とシンバル・スタックのセット。短くシャープで汚れた、メタリック・サウンドのパレットを作り出します。

Sticks

ドラム・スティックを使ったもの。硬質で明瞭なアタックを生み出します。

Rods & Dreads

ロッドとドレッド (ヘビー・ゲージのコイル状の金属ブラシ) をミックスし、はっきりとしたトランジェントを生み出すテクニック。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

GIANT CRASHER

サンダーシート (長方形の金属製シンバル) を2枚重ねて上から叩くことで、サスティンの少なく、パワフルで、碎け散るような打音を生み出します。

Pin Hammer

軽いピン・ハンマーによるヒット。明るくメタリックなアタックを生み出します。

Puili

竹製のプイリ・スティックで叩いたもの。キレの良いアタック。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

OIL DRUM

40ガロンのドラム缶を様々なビーターで叩き、奇抜で複雑なサウンドを生み出します。

Rubber Mallets

ポリ・ビーターで叩いたもの。明るいアタック。

Felt Mallets

ソフトなフェルト・マレットを使用。メロウなアタックを生み出します。

Brushes

ワイヤー・ブラシを使用。繊細な音色。

Hands

手で直接叩いた、ごく自然なサウンド。

Superball

スーパーボールで楽器をこすったもの。別世界のような質感を生み出します。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

PIATTI

オーケストラの定番ピアッティは、ハンドシンバルを打ち合わせて、鮮やかな煌めきを生み出します。3種類セットで収録。

- 21” Dark/Germanic
- 19” Mellow/Viennese
- 17” Bright/French)

SCAFFOLDS

足場のポールをビーターやハンマーで叩き、ピッチのはっきりした明るい音を出します。

Yarn Beaters

毛糸巻きビーターで叩いたもの。丸みを帯びたアタック。

Pin Hammer

軽いピン・ハンマーで叩くことで、明るく金属的なアタックを生み出します。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

SPIRAL CYMBAL

ブライتناアタックと適度なサスティンを持ち、独特のけたたましいサウンドを持つスパイラル・シンバル。

Sticks

ドラム・スティックを使ったもの。硬質で明瞭なアタックを生み出します。

SPLASH CYMBALS

速いアタック、短いサスティンを持つスプラッシュ・シンバル2種(8"、10")。

Sticks

ドラム・スティックを使ったもの。硬質で明瞭なアタックを生み出します。

SMALL METALS

様々な特色とテクスチャーを追加する小金属の総合コレクション。

Bell Tree

カップ状のベルをポリ・マレットで叩いて演奏する楽器。

Mark Tree

吊り下げられた金属製の小さな棒を指で撫でて鳴らします。グリッサンディ演奏が特徴。

Agogos

音程の異なり、ディケイの短い円錐形のベルを2つ並べたもの。細いスティックで叩いて、特徴的なリズムを生み出します。

Spring Coil

三角形のビーターで演奏する大きなコイル状のスプリングで、スタンドに吊るすか (オープン)、柔らかい表面上で演奏します (ミュート)。

Cowbells

拍子木のない鐘で、短く空虚なディケイを持ちます。ドラム・スティックで叩きます。

Cabassa

溝のある金属製の円筒にビーズを巻きつけ、ハンドルで回す手楽器で、シェーカーの代わりによく使われます。

Chain Drops

ヘビー・ゲージのチェーンをゴミ箱に落とし、強烈な金属的アクセントとテクスチャーを生み出します。

Finger Cymbals

2枚1組の小さなシンバルを打ち合わせ、長く高い音を出すシンバル。

Gaira

カリブ海の楽器で、金属の表面を激しくテクスチャー加工し、叩いたり擦ったりして特徴的な反復リズムを生み出します。

Reco-Reco

ブラジル音楽で知られる楽器で、中空の金属フレームにバネを張り、叩いたり擦ったりします。

Sleigh Bells & Indian Bells

ペレット・ベルをハンドル(スレイ・ベル)またはロープ(インディアン・ベル)に取り付け、振って鳴らします。リーンというさわやかな音。

Tambourines

金属製の「ジングル」をフープに取り付け、振ったり叩いたりします。繰り返しのリズムや単音のアクセントが得意。

Wind Chimes

吊り下げ式の小さな金属製チャイム。軽くはじくと艶やかな音が鳴ります。

Triangles

オーケストラの定番楽器。長い減衰を伴う明るく甲高い金属音を出します。

SUSPENDED CYMBALS

吊り下げ式シンバル3種 (20” Dark、 21” Mellow、 16” Bright)。様々なビーターで演奏すると広域のクラッシュ音と、きらめくようなテクスチャーが得られます。

Felt Mallets

ソフトなフェルト・マレットを使用。メロウなアタックを生み出します。

Brushes

ワイヤー・ブラシを使用。繊細な音色。

Sticks

ドラム・スティックを使用。硬質で明瞭なアタックを伴います。

Scrapes

シンバルの表面を擦る奏法。

Bows

シンバルのエッジを弓で弾いたもの。薄気味悪い倍音が生み出されます。

Dark - All in One

20” Darkで、使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

Mellow - All in One

21” Mellowで、使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

Bright - All in One

16” Brightで、使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

TAM TAMS

オーケストラ用タムタム (銅鑼のような楽器) 2種。非常に長く深い響きとダークな倍音を持つ、音程の定まらない大型楽器。

Tam Tam Mallets

タムタム用マレットを使用。柔らかなアタックと豊かなサスティーンを生み出します。

Scrapes

タムタムの表面を擦る技法。

Superball

スーパーボールで楽器をこすったもの。別世界のような質感を生み出します。

All in One (Tam Tam A)

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

All in One (Tam Tam B)

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

TEMPLE BOWLS

豊かなサスティンと瞑想的なサウンドを生み出す4種類のテンブル・ボウル。

Rubber Mallets

ゴム製のマレットで叩いたもの。バランスの取れたアタックを生みます。

Brushes

ナイロン・ブラシを使用したもの。基本周波数を抑制し、繊細なアタックを生み出します。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

THUNDERSHEET

64"×42"と、非常に薄い吊り下げ式の巨大な金属板。叩いたり振ったりすると特徴的な轟雷のような音が得られます。

Felt Mallets

ソフトなフェルト・マレットで叩いたもの。なアタックを生み出します。

Dreads

ヘビー・ゲージのコイル状の金属ブラシを使用し、金属的な音を鳴らします。

Bows

楽器のエッジに弓を当てて演奏。耳をつんざくような倍音を生み出します。

Superball

スーパーボールで楽器をこすったもの。別世界のような質感を生み出します。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

TRASH CANS

ストリート・サウンドを生み出すゴミ箱のペア。レイヤーや複雑なポリリズムの作成に最適。

Sticks

ドラム・スティックを使用。硬質で明瞭なアタックを伴います。

Dreads

ヘビー・ゲージのコイル状の金属ブラシを使用し、金属的な音を鳴らします。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

WATERPHONE

水で満たされた壺の周囲を金属の爪が取り囲む奇妙な楽器。弓で弾くことで、幻惑的な倍音とともに別世界のようなサウンドを生み出します。

Bow (Arco)

弓で楽器の爪群を横切るようにストローク。特徴的なサウンド。

Bow (Col Legno)

弓の背で楽器の爪部を叩く奏法。

All in One

使用可能なすべてのビーターとテクニックを、キーボード全体に表示します。

WIND GONG

26"のウインド・ゴング。叩くと風の音に似た音が出ます。

Felt Mallets

ソフトなフェルト・マレットで叩いたもの。メローなアタックを生み出します。

Bows

シンバルのエッジを弓で弾いたもの。薄気味悪い倍音が生み出されます。

付録

FAQとトラブルシューティング

Q: システム要件は何ですか？

⚠ 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。

Q: プラグインの設定をデフォルトに戻したいのですが。

以下のディレクトリにある.settingsファイルを削除して、設定をデフォルトにリセットできます。

Mac

Users/<ユーザー名>/Music/Spitfire Audio

Windows

C:¥Users¥<user>¥name¥AppData¥Roaming¥Spitfire Audio

Q: プリセットのリストが空です。

ライブラリ・フォルダを移動した場合、Spitfire Audio Appの**Locate Library**機能を使用することで解決できます。ライブラリの再認証が必要な場合、Spitfire Audio Appの**Repair**機能を使用してください。

Q: ライブラリ左上に赤い感嘆符(！)が表示されています。

感嘆符をクリックすると詳細なログが表示されます。Spitfire Audio Appの**Repair**と**Locate Library**機能を使用して問題が解決する可能性があります。解決しない場合は、spitfireaudio.com/supportのサポートチーム(英語)までご連絡いただき、ログを添付してください。

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。ライブラリをハード・ドライブで購入された場合、Spitfire Audio Appでダウンロードを完了する前に、ドライブの内容をインストール先のマシンにコピーしてください。ライブラリをダウンロードした場合は、ライブラリ・フォルダを2台目のマシンにコピーし、Spitfire Audio Appの**Repair**と**Locate Library**機能を使用してください。

Q: Kontaktのサイド・パネルにライブラリが表示されない。


Spitfire Audio独自のアプリ(スタンドアローン、プラグイン)は、KontaktやNative Access上で表示されません。

Q: インターネットに接続されていないマシンでのライブラリ認証。

インターネットに接続されていないマシンでは当該ライブラリを認証できません。認証はインターネット接続されたマシン上でSpitfire Audio Appを通じて行います。

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。
- 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。
- 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: 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: 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ません

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

はい、ライブラリ・フォルダを2台目のマシンにコピーし、Spitfire Audio App の**Repair**と**Locate Library**機能を使用できます。ダウンロードの大部分は別のマシンで行えますが、認証プロセスを完了するためにはインターネット接続が必要である点にご注意ください。

Q: Mac OSX 10.9でのダウンロード

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

Q: バグの報告

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: 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。

ドラム・マッピング・ガイド

個々のビーター・テクニックには、5つのマッピング・ブロック (BLOCK) があります。

- すべてのテクニックはBLOCK 1を使用
- BLOCK 1~4 (通常は1+2または1+3) の組み合わせを使用するテクニックが大半
- BLOCK 1~5を使用するテクニックは少数。

ブロックはインターバル (音程関係) を一定に保つよう設計されています。つまり、MIDIデータをアクティブなブロックの上下にトランスポーズすることで、同様のテクニックを実現することができます。

ドラムに2つのピッチがある場合 (ボンゴなど)、高い方のドラムが1オクターブ上にミラーリングされます。

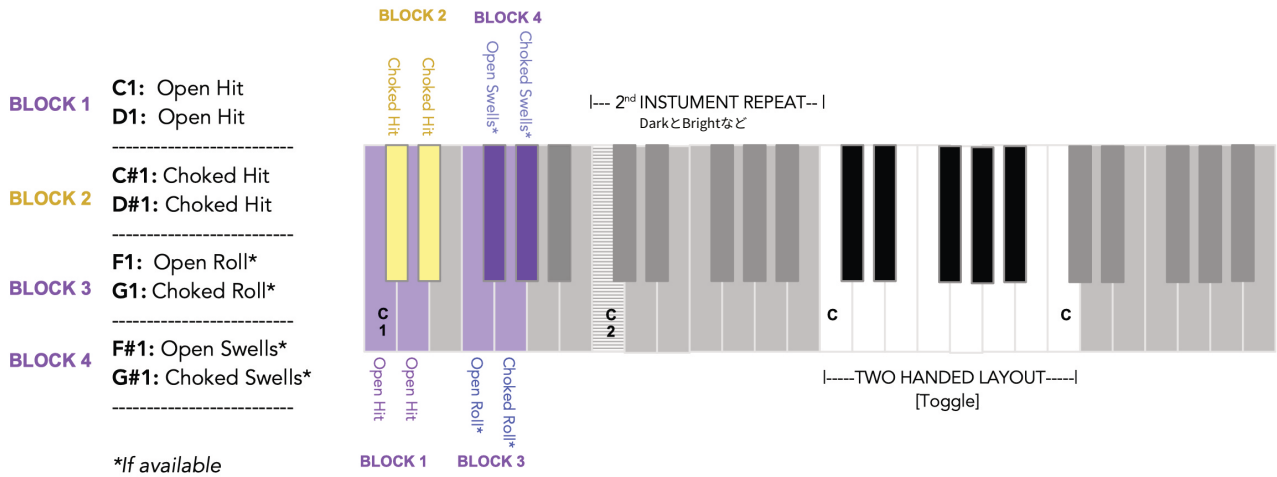
本製品には、ドラム・ヒット・キーを左右に分割して記録できる「右/左手マッピング」という機能があります。この機能を使用すると、1つ目のヒット・キーが左、2つ目のヒット・キーが右となります。2つ目のヒット・キーは常に全音アップします。

ビジュアル・レイアウト

デフォルト・レイアウト

<p>BLOCK 1</p> <p>C1: Short/Hit Type 1 [Left] D1: Short/Hit Type 1 [Right] E1: Long/Roll Type 1*</p> <hr/> <p>BLOCK 2</p> <p>C#1: Short/Hit Type 2 [Left] D#1: Short/Hit Type 2 [Right]</p> <hr/> <p>BLOCK 3</p> <p>F1: Short/Hit Type 3 [Left] G1: Short/Hit Type 3 [Right] A1: Long/Roll Type 3*</p> <hr/> <p>BLOCK 4</p> <p>F#1: Short/Hit Type 4 [Left] G#1: Short/Hit Type 4 [Right]</p> <hr/> <p>*可能な場合</p>	<p>BLOCK 2</p> <p>Short/Hit Type 2 [L] Short/Hit Type 2 [R]</p> <p>BLOCK 4</p> <p>Short/Hit Type 4 [L] Short/Hit Type 4 [R]</p> <p>-----2nd DRUM REPEAT----- ピッチが2つするとき、低/高に分割</p> <p>BLOCK 1 BLOCK 3</p>	<p>右/左手マッピングがOffのとき、 ヒット・キーは奏法アクティブだが、ラウンドロビンは単 純にサイクルされる</p> <p>-----TWO HANDED LAYOUT----- [Toggle]</p>
---	--	---

シンバル・レイアウト



*If available

SWELL (スウェル；使用可能な場合)

オープン・スウェルはF#に、チョークド・スウェルはG#に割り当てられています。

スウェルは、さまざまな長ささまざまなデスティネーション・ダイナミクス（最終的な音量）で録音されたワンショットです。鍵盤を押すベロシティとモジュールの位置によって種類が決まります。

ベロシティが高い（強く押される）と長さは短く、ベロシティが低いと長くなります。モジュレーション・ホイールの位置が、スウェルの大きさ、つまりデスティネーション・ダイナミクスを決定します。

例えば、短くラウドなスウェルをトリガーするには、モジュレーション・ホイールを最大にし、スウェルキーを強く押します。

スウェルのMIDI情報

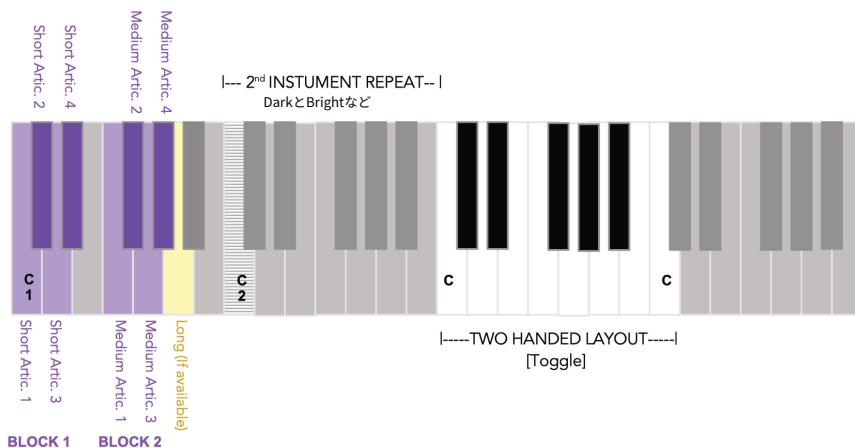
デスティネーション・ダイナミクス (=モジュレーション・ホイールのポジション)		長さ (=ベロシティ)	
ff	97~127	最短	97~127
f	64~96	短	64~96
mf	32~63	中	32~63
p	0~31	最長	0~31

FXレイアウト

- BLOCK 1**
C1: Short Articulation Set 1
C#1: Short Articulation Set 2
D1: Short Articulation Set 3
D#1: Short Articulation Set 4

F1: Medium Articulation Set 1
F#1: Medium Articulation Set 2
G1: Medium Articulation Set 3
G#1: Medium Articulation Set 4
A1: Long / Continuous Articulation

	SHORT	MEDIUM	LONG
Scrapes:	Fast Scrape	Medium Scrape	N/A
Bows:	Half Bow	Full Bow	Continuous
Superball:	Short Drag	Medium Drag	Continuous



FXテクニック (ボウ、スクレイプ、スーパーボール) は、4半音のブロックで構成された独自のマッピング構造に従います。

ブロック内の各キーは、各ダイナミックで1ラウンドロビンが収録された独自のパフォーマンス・セットです。これにより、ユーザーは使用したい特定のパフォーマンスを見つけ、いつでも呼び出せます。

例外

SMALL METALSパッチでは、BELL TREEとMARK TREEがこれらの構造に従っていません。

WATERPHONEのCol Legnoは、各「爪」が1オクターブ以上のナチュラル・キーを占めるようにマッピングされています。ボウイングはFX奏法スタイルのマッピングに従います。

シンバル・マップが適用されるもの

- China Cymbal (FXテクニックを除く)
- Suspended Cymbals (FXテクニックを除く)
- Tam Tams (FXテクニックを除く)
- Thundersheet (FXテクニックを除く)

- Wind Gong (FXテクニックを除く)
- Splash Cymbals

FXテクニックに相当するもの

- Bows
- Scrapes
- Superball

デフォルトのCCマッピング

CC#1	ダイナミクス
CC#7	グローバル・ゲイン
CC#10	グローバル・パン
CC#11	エクスプレッション
CC#18	タイトネス
CC#19	リバーブ

⚠ お使いのDAWや環境によっては、上記デフォルトのMIDI CC (コンティニューアス・コントローラ) と動作が合致しない場合があります。必要に応じて、環境にあった設定に調整してください。



Abbey Road Orchestra: Metal Percussion 日本語マニュアル

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

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/>