

USER MANUAL

Albion Colossus

目次

はじめに	1
ダウンロードとインストール	4
SPITFIRE APPの設定	6
専用プラグイン	7
標準インターフェース	8
標準プリセット・セレクタ	10
標準メイン・コントロール	12
標準テクニク・セレクタ	14
エフェクト	17
標準テクニク・エディタ	19
シンセ・インターフェース	21
シンセ・プリセット・セレクター	22
メイン・コントロール	25
eDNA インターフェース	27
サウンド・ベイ	27
ウォブル	27
エンベロープ	28
サンプル／ノート・コントロール	29
オシレート・ミキサー	31
シンセ・マスターFX	32
AUX FX	37
シンセ・ベイA FX	41
eDNA ベイB FX	46
ゲート・シーケンサー	51
概観 (グリッド)	53
プリセット・セレクタ (グリッド)	54
メイン・コントロール (グリッド)	56
グリッド	58
エフェクト (グリッド)	60
トップ・メニュー	62
新機能解説	69
付録	70
スタンダード・テクニク／ミックス	70
FAQとトラブルシューティング	79
デフォルトのCCマッピング	86

はじめに

エピック・スコアリングの新時代

大作映画のスコアリングにおける新たな時代の到来です。弊社がこれまでにリリースしたライブラリの中で最も壮大なこのライブラリは、巨大なオールインワンのツールキットであり、コントラスト、ダイナミズム、そして強烈さを極限まで高め、あなたのスコアを驚異の新たな高みへと引き上げます。

サスペンスがなければ、アクション映画は成り立ちません。この音楽エンジニアリングの偉業は、静かなサスペンスと緊張感から、最もドラマチックで壮大な音世界まで、シームレスにサウンドトラックを移行させるのに必要なあらゆる要素を提供します。2種類の完全なオーケストラ、ChamberとSymphonic、重厚なギター・サウンド、多様な打楽器とドラムキット、壮大なシンセサイザーなど、超モダンなサウンドトラック制作のために精魂込めて作られたものです。

ScaleやDepth, Hypeなど新機能を見つけてください。これらの機能は、表現力豊かなコントロールにより、サウンドの強度を高め、さらに先へと押し進めることができます。

動作環境

Mac

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

Windows

- Windows 10, 11 (最新のサービスパック、64ビット)
- 最小: Intel 2.8GHz i5 (クアッドコア)、またはAMD Ryzen 5
- 推奨: Intel 2.8GHz i7 (6コア) またはAMD R7 2700

- 64bit DAW
- インストール時に必要なディスク容量 148 GB
- 専用プラグイン (AU, VST, VST3, AAX)、NKS対応

⚠️ 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。

本ソフトウェアは、専用プラグインで提供される初めてのAlbionであるだけでなく、これまでで最も大規模で大胆なものです。オーケストラ・ライブラリとしての常識を覆し、既存の枠を超えて、アクション・ライブラリがどうあるべきかを再定義します。単に大規模で大音量だけでなく、明瞭で機敏な音色も特徴としています。

本ソフトウェアは、4つのコントロール次元を中心に構築されています。

- Expression (音量)
- Timbre (ダイナミクス)
- Scale (演奏者の人数)
- Depth (ミックス&シグナル)

各セクションには、一つは600席のオーディトリウムで録音された小規模なチェンバー・オーケストラ、もう一つは2,500席のロイヤル・コンサート・ホールで録音されたフルサイズのシンフォニック・オーケストラが使用されます。これらは同じマイク、プリアンプ、デスクなどを使用して録音され、両方の会場は同じ建物内でつながっています。Aperture製品の経験を活かし、ユーザーが近密で静かな音から爆発的でエネルギッシュな音まで、指一本でスムーズに変化させられるようにミックスを調整しています。

さらに、重厚で極めてタイトな (Djent) ギターとドラム・キットが鋭いトランジェントを提供し、現代的なシンセサイザー・サウンド、パーカッション、FXのコレクションがこのライブラリを完成させます。

下記の機能が含まれます。

EVO Grid Mode

アコースティック・コンテンツから生成された、変化するテクスチャの配列をEVO Engineで利用可能。10の弦楽器、4つの金管楽器、4つの木管楽器、8つのグラニューラー・エボリューションにより、可能性が無限に広がります。

eDNA

ライブラリから厳選されたサウンドを収録したフル機能のサウンド・デザイン・エンジン。各サウンドは

完全に再処理され、新しい音色パレットを提供。995の技術と、5種類の歪みの加わった残虐なワープを備え、あなたの作曲活動を次のレベルに引き上げます。

本ソフトウェアは、意図的に強力な処理が施され、破壊の一手手前まで追い込まれたサウンドを持ち、さらに多くの方法で音をさらに引き上げることができます。幽玄な美しさから極めて激しいサウンドまで巧みに移行し、ユーザーが感情的で強烈かつ複雑な音楽を簡単に作り上げることを可能にします。

ALBION

Albionのコンセプトはシンプルです。TV、映画、ゲーム、トレーラーのための良質なスコアを作成するために必要なすべてを、1つの製品で提供すること。また、ポップスやエレクトロニック音楽にシネマティックでハイブリッドなオーケストラ要素を加える際に、他の製品にはない強みをもたらします。

10年以上にわたり世界中のメディア作曲家たちから信頼されているAlbionのバーチャル・インストゥルメントは、さまざまなサイズのオーケストラを中心に構築され、クラシックから先進的な技術に至るまで幅広いパフォーマンスを行い、それぞれが独自の工夫を加えています。

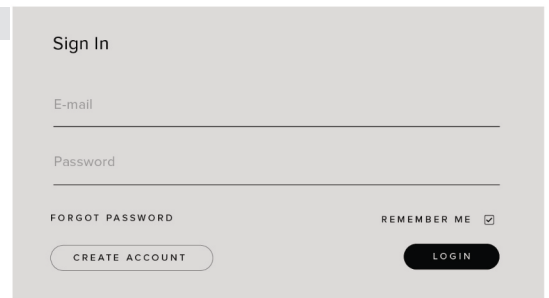
『Albion One』のクラシックでシネマティックなサウンド、『Albion Uist』の重厚な低音、『Albion Tundra』の「静寂の端」テクスチャ、『Albion Neo』の繊細でモダンな音色、『Albion Solstice』のオーガニックでフォークノワールなサウンド、あるいは最新作のアクション満載の『Albion Colossus』など、シネマティックなサウンドを即座に求める方々のためにデザインされています。

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。



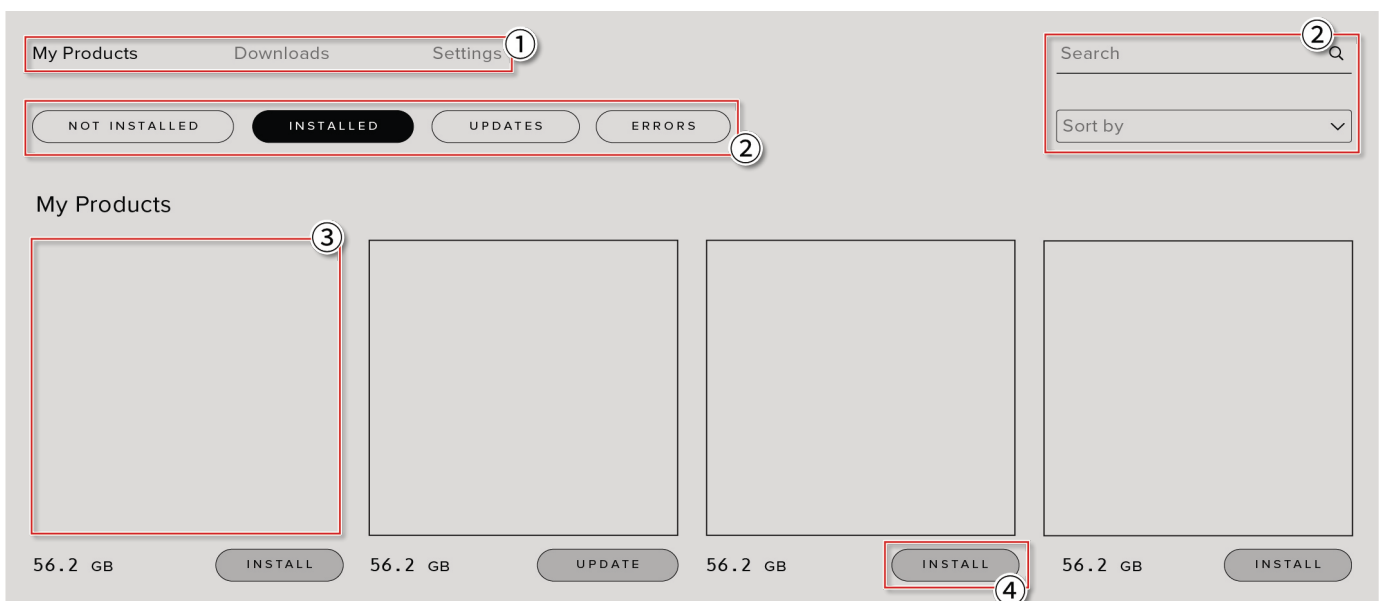
Sign In

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。

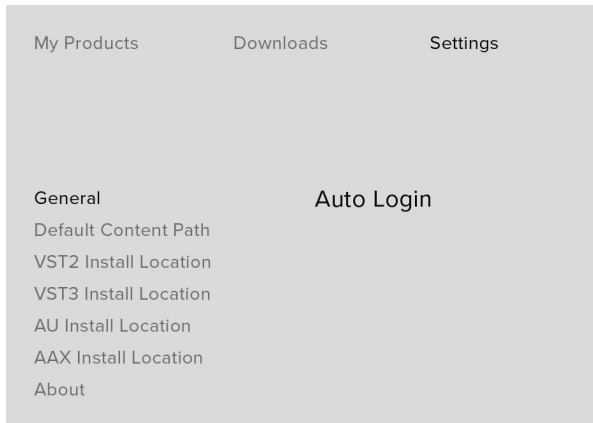
③ ライブラリ

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。

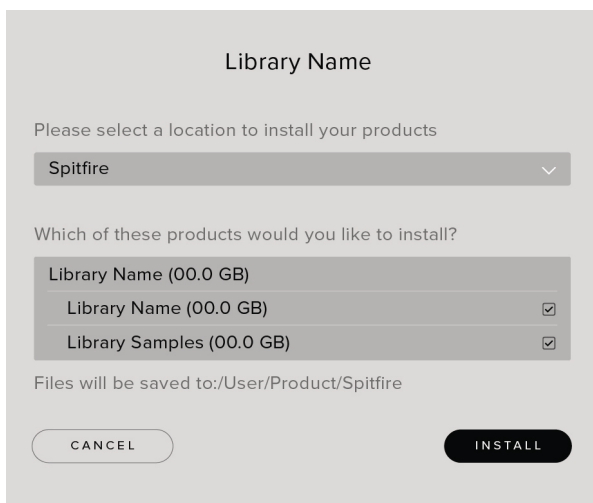
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



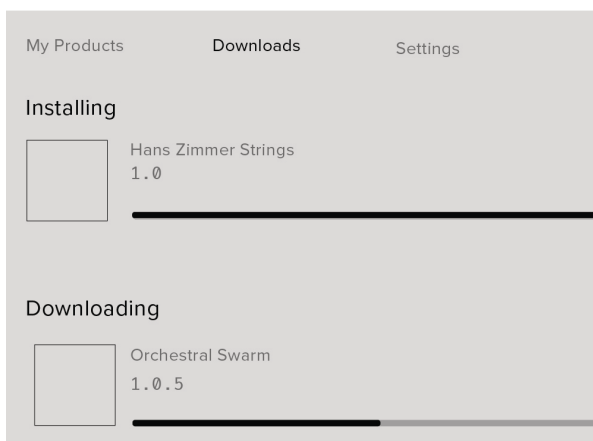
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ)の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

専用プラグイン

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 > Albion Colossus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Albion Colossus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。
- Albion Colossusの選択肢を開けます。

標準インターフェース



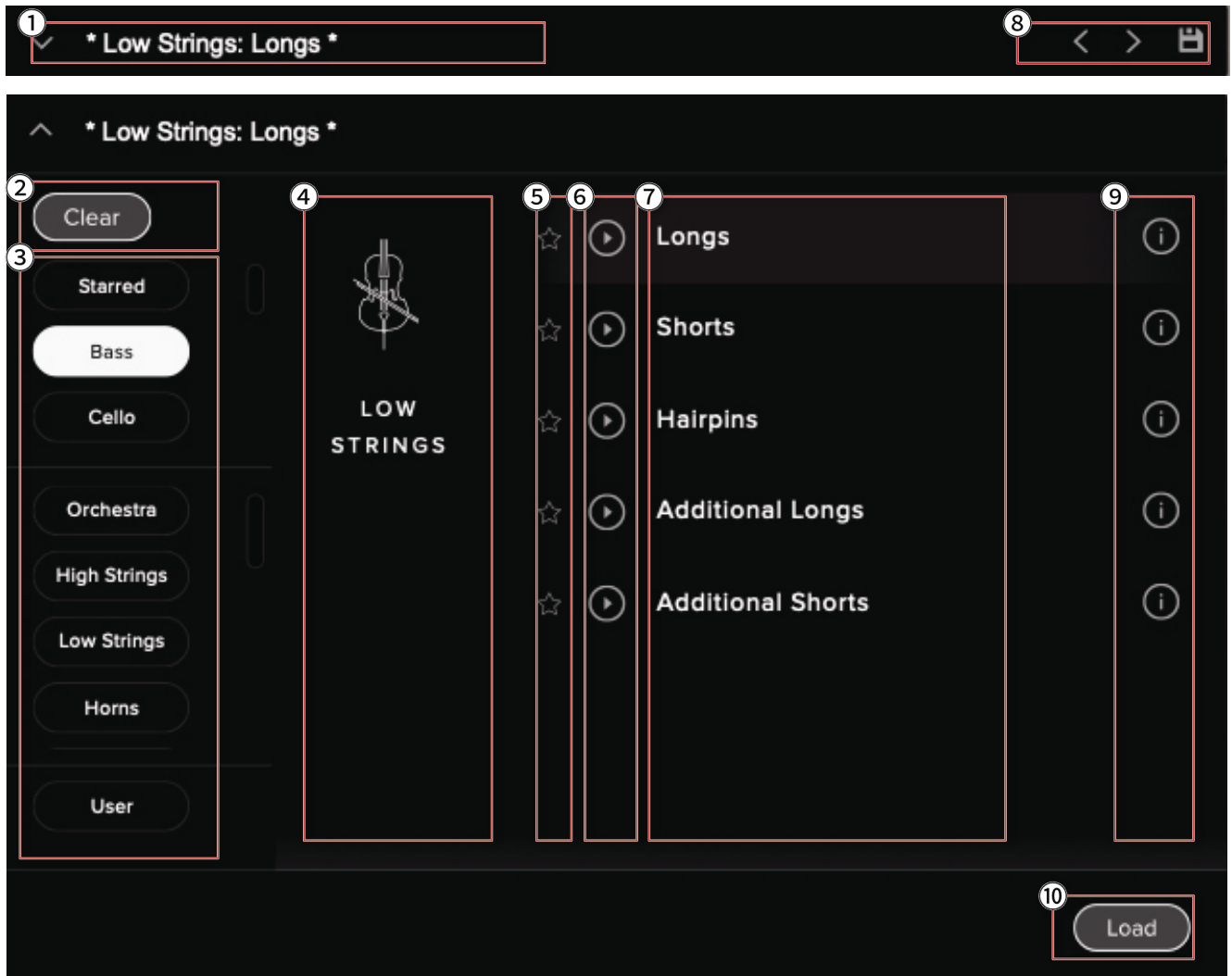
- ① トップ・メニュー
- ② プリセット・セレクト
- ③ メイン・コントロール
- ④ テクニック・セレクト



⑤ FXコントロール

⑥ キーボード、INFO (情報)

標準プリセット・セレクタ



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。

標準メイン・コントロール



① エクスプレッション

テクニックのレベルを調整。

② ダイナミクス

ロールとループのダイナミクスを調整。

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。

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

💡 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。

HYPE	ミックスにダイナミックなレイヤーを追加。
TIMING	各シグナルのタイムアライメントを調整。テンポ同期のテクニックでは、再生速度を調整。
RELEASE	全体のリリース・エンベロープを調整。
FILTER	中央値より左はローパス・フィルタのカットオフ周波数を調整、右はハイパス・フィルタのカットオフ周波数を調整。
COMPRESS	マスター・バスのコンプレッションの適用量を調整。値を大きくするとスレッシュホールドが下がり、それに対応するオート・メイクアップ・ゲインがボリュームを保持。
REVERB	コンボリレーション・リバーブへのセンド量を調整。

④ スケール

チェンバーとシンフォニック間のブレンドにより、セクションのスケールを調整。後述。

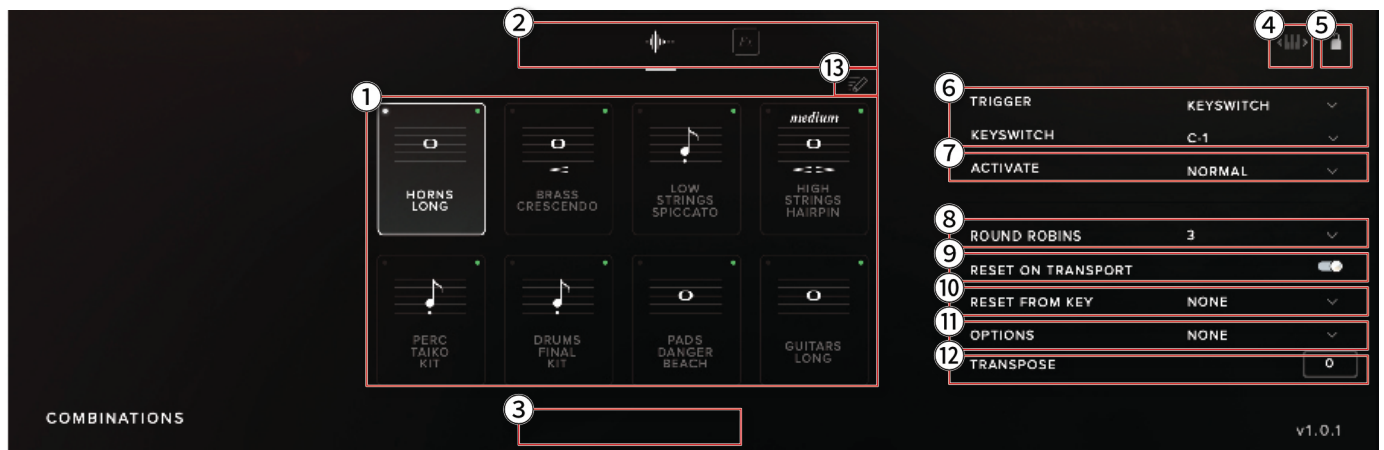
⑤ 深さ

近距離、高精細なものから、遠く、アンビエントなものまでミックスの深さを調整。後述。

⑥ パラメーター・リンク

ダイナミクス (CC#01) またはエクスペッション (CC#11) いずれかのスライダーを使用して、両方のコントロール面を調整する機能を提供。後述。

標準テクニック・セレクト



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

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 オプション

NEIGHBOUR ZONE RR	隣の音から音を借用し、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。
LAYER X2	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします。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。
LAYER X2 (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。
LAYER +2	演奏されたキーの2つ上のサンプルをラウンドロビンとして使用します。サンプルは再生に適したピッチに移調されます。
LAYER -2	演奏されたキーの2つ下のサンプルをラウンドロビンとして使用します。サンプルは再生に適したピッチに移調されます。

⑫ トランスポーズ

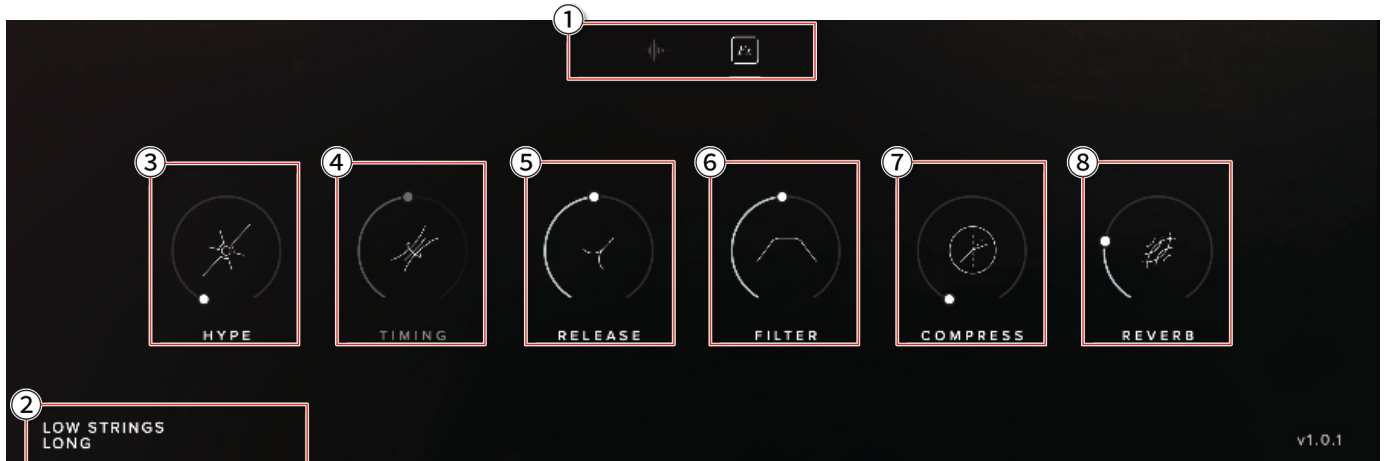
1半音単位で上下にトランスポーズします。このコントロールはサンプルをストレッチするのではなく、入力された MIDI ノートをトランスポーズします。

サンプルを調整するには、TUNE ノブを使用します。

⑬ 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。

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 HYPE

ミックスにダイナミックなレイヤーを追加。

④ TIMING

各シグナルのタイムアライメントを調整。テンポ同期のテクニックでは、再生速度を調整。

⑤ RELEASE

全体のリリース・エンベロープを調整。

⑥ FILTER

中央値より左はローパス・フィルタのカットオフ周波数を調整、右はハイパス・フィルタのカットオフ周波数を調整。


⑦ COMPRESS

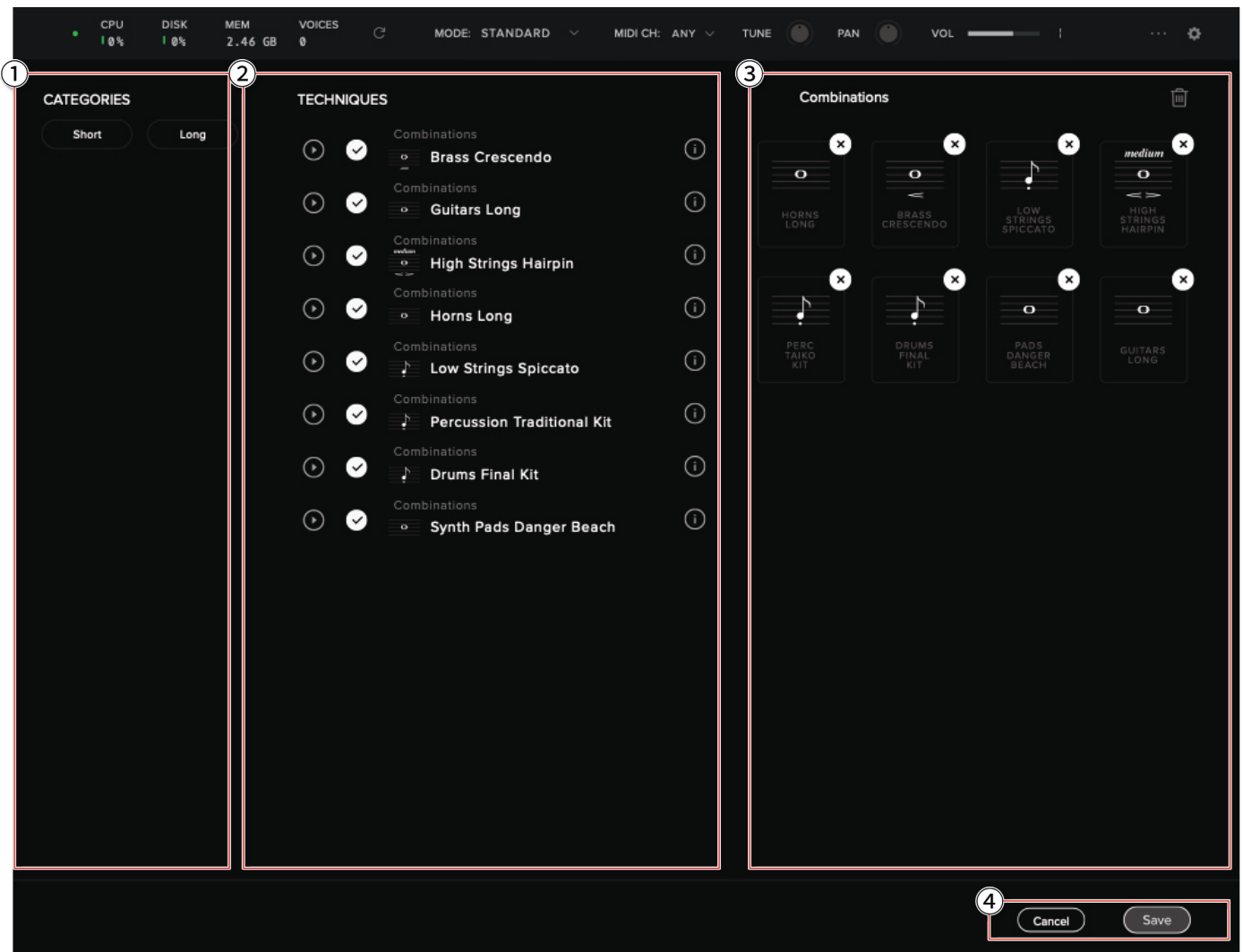
マスター・バスのコンプレッションの適用量を調整。値を大きくするとスレッシュホールドが下がり、それに対応するオート・メイクアップ・ゲインがボリュームを保持。

⑧ REVERB

コンボリユーション・リバーブへのセンド量を調整。

標準テクニック・エディタ

テクニック・セレクタの④鉛筆アイコン  をクリックすると、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るエディタが開きます。




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テクニック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。

シンセ・インターフェース



① トップ・メニュー

② プリセット・セレクト

③ メイン・コントロール

④ サウンド・ベイ

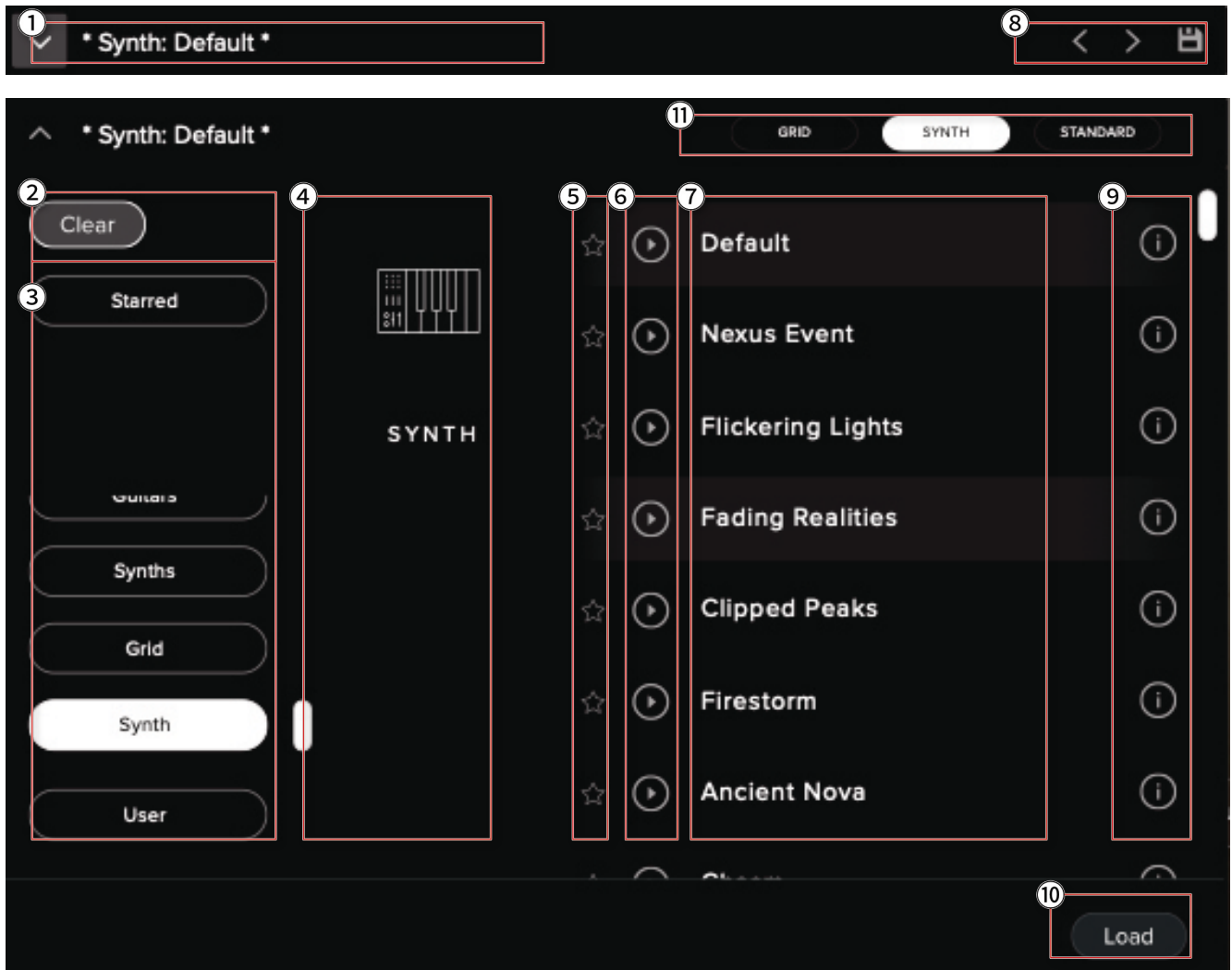
⑤ ウォブル

⑥ エンベロープ

⑦ ミキサー

⑧ キーボード、INFO (情報)

シンセ・プリセット・セクター



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

①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。

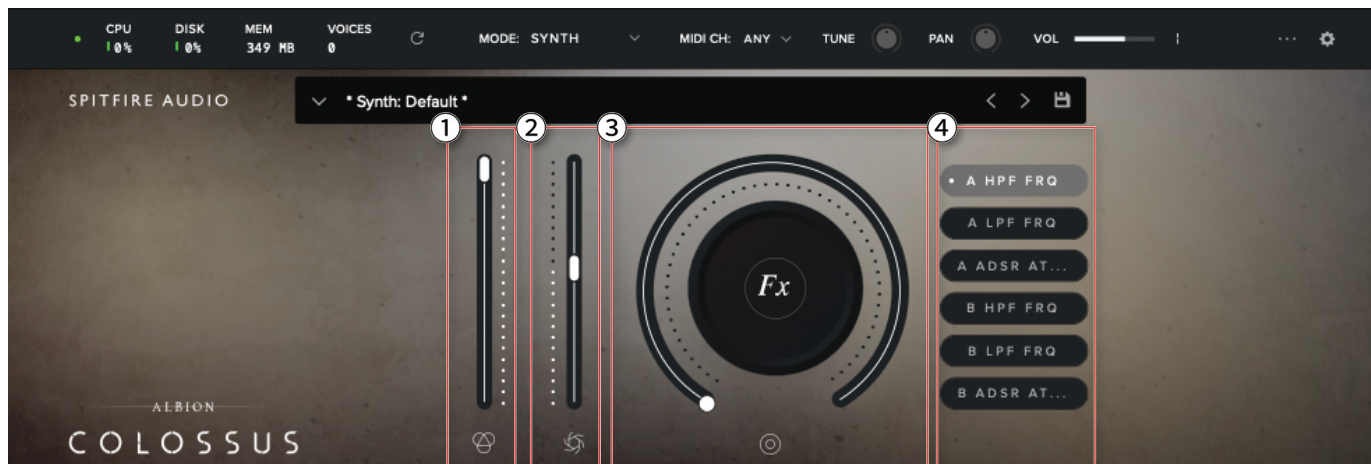
⑩ ロード

プリセットを選択し、ロードする際に押すボタン。プリセットのダブルクリックでもロード可能。

⑪ モード・フィルタ

そのモード・フィルタでグループ化されたプリセットのみを表示。

メイン・コントロール



① エクスプレッション

テクニックのレベルを調整。

② ダイナミクス

ロールとループのダイナミクスを調整。

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（次頁）のいずれかをノブに割り当てられます。

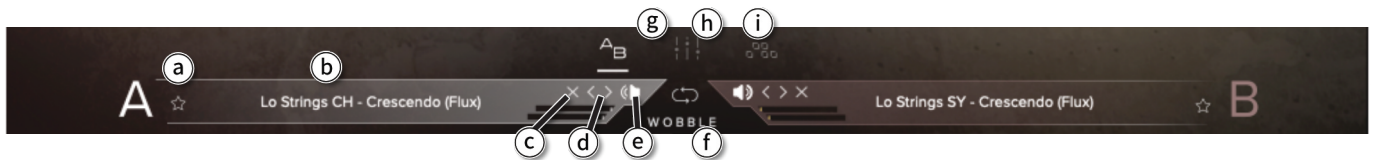
💡 これらのコントロールは、右クリックして表示されるメニューから設定することで特定のMIDIコントローラにアサインできます。

💡 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。

A HPF FREQ	ベイA用のハイパス・フィルタを調整。
A LPF FREQ	ベイA用のローパス・フィルタを調整。
A ADSR AT	ベイAの音量エンベロープのアタック・タイムを調整します。
B HPF FREQ	ベイB用のハイパス・フィルタを調整。
B LPF FREQ	ベイA用のローパス・フィルタを調整。
B ADSR AT	ベイBの音量エンベロープのアタック・タイムを調整します。

eDNA インターフェース

サウンド・ベイ



- Ⓐ サウンドのお気に入り
- Ⓑ サウンドのロード状態
- Ⓒ サウンドのアンロード
- Ⓓ サウンドを順に切り替え
- Ⓔ ミュート
- Ⓕ ベイA/Bの入れ替え
- Ⓖ eDNAのメイン・パネルを表示
- Ⓗ FXページを表示
- Ⓘ ゲート・シーケンサーを表示

ウォブル



ウォブルは低周波オシレーター (LFO) で、VOLUME, PITCH, FILTERと連動します。各コントロールは上下にドラッグして変更できます。右クリックで MIDI コントローラにアサインできます。

- Ⓐ ウォブル周波数
- Ⓑ ウォブル適用量

エンベロープ



フィルタとADSRで構成されており、LO-PASS (カットオフ・ポイントより上の周波数をカット) と HI-PASS (カットオフ・ポイントより下の周波数をカット) の2つのフィルタを備えます。

㉑ フィルタのカットオフ周波数

上下にドラッグしてを調整。

㉒ フィルタのレゾナンス

左右にドラッグして調整。

ADSRは、サウンドの音量エンベロープをコントロールします。

㉓ アタック・タイム

サウンドに緩急をつけます。

㉔ ディケイ・タイム

アタック後、サスティン・レベル㉑に達するまでの時間。

㉕ サスティン・レベル

ディケイ・タイム後、キーを押し続ける限り保たれる音量。

㉖ リリース・タイム

キー・オフ後に音が無音まで到達する時間を設定します。

サンプル／ノート・コントロール



① TUNE (チューニング)

サンプルのピッチを50セント (四分音または半音) 単位で調整します。Shiftを押しながら操作すると微調整 (5セント単位) できます。

② PAN (パン)

ステレオ・フィールド内で楽器を左右に移動します。

③ OFFSET (オフセット)

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①と組み合わせて使用することで、目的の効果を得ることができます。

例: +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 (トリム)

ゲイン・ステージです。ベイA/Bの音量バランスを調整します。

例: ベイA/Bの各インストゥルメントのバランスを調整する必要がある場合に使用します。

💡 コントロールをAlt/option+ドラッグすると、ベイA/Bが同時に同じ値で変更できます。

Bend Controls

ピッチベンド・ホイールを使用したときの動作をコントロールします。

ⓔ GLIDE (グライド) On/Off

グライド・コントロールをOnにします。

ⓕ グライド

目的の音に到達するまでのグライド時間を調整します。

ⓖ % BEND (ベンド)

ピッチのベンド量をスケーリングします。次項参照。

ⓗ BEND

最大2400セントまでのベンド量を設定します。

例: ⓗを2400セント、ⓖを-100%に設定すると、-2400セントのベンドになります。ⓖを+50%に設定すると、+1200セントのベンドになります。

ⓔ CLONE (クローン) On/Off

クローン・コントロールをアクティブにします。

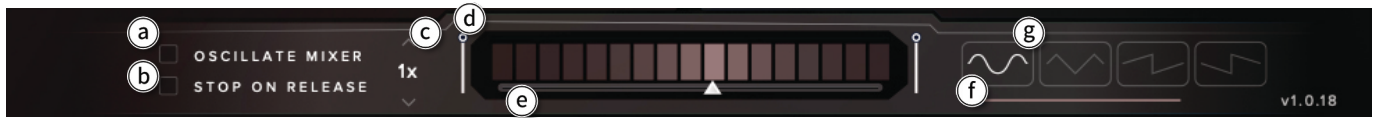
ⓙ CLONE

100セント単位で±1200セント (1オクターブ) までチューニング可能。

ⓚ FINE TUNE (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します。

オシレーター・ミキサー



DJのミキサーのように、ベイA/Bの音をクロスフェードさせます。

Ⓐ OSCILLATE MIXER

オシレーターのOn/Offを切り替えます。

Ⓑ STOP ON RELEASE

すべてのノートがリリースされた後、フェーダーをStopポジションに戻し、エフェクトを停止します。

Ⓒ 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。

Ⓓ 強さ

クロスフェーダーⒺの動作量をコントロール。両スライダーを50%にすると、各ベイで半分ずつ振動します。

Ⓔ X-FADER

ベイA/B間のクロスフェーダー。

Ⓕ 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。

Ⓖ オシレーター・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。

シンセ・マスターFX

サウンド・バンクAとBにおけるダイレクト・インサートとなります。



EQ

周波数スペクトルを調整する3つのバンド。

FREQUENCY

バンド位置を調整。

GAIN

周波数のブーストまたはカットをdB単位で調整。

Q

選択した周波数の帯域幅を調整。



GRAIN

グラニューラーFX。

DELAY

グレインが生成されるディレイライン内からの時間オフセット。

DELAY SPREAD

ディレイ・タイムのランダムな分布。

DURATION

各グレインの持続時間。

DURATION SPREAD

グレインのDURATION (上項) をランダムに分布。

GAIN FREQUENCY

新しいグレインが生成される頻度。

FREQUENCY SPREAD

グレインの周波数をランダムに分布。

TUNING

グレインのピッチのチューニング (半音単位) 。

**TUNING SPREAD**

グレインのチューニングをランダムに分布。

TUNING QUANTISE

グレインのチューニングの従う音階を指定。

MIX

エフェクトの全体的なミックス。

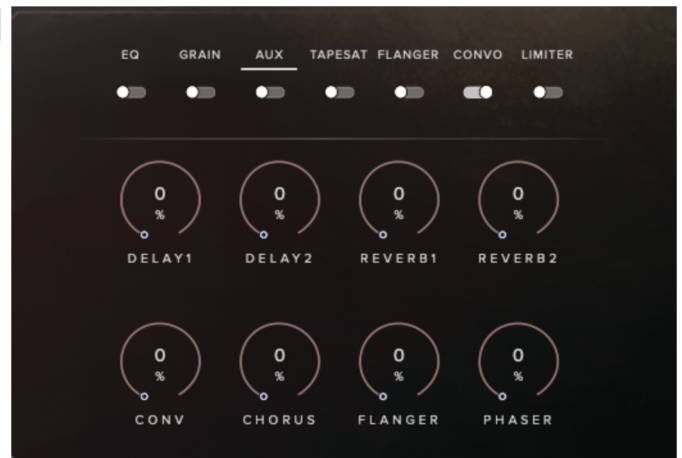
AUX

8つのFXセンドがありますが、AUX FXセクションでアクティブにしておく必要があります。

DELAY (ディレイ) と REVERB (リバーブ) へのセンドが2つずつ。

CONV (コンボリューション), CHORUS (コーラス), FLANGER (フランジャー), PHASER (フェイザー)。

SENDをOnにし、AUX FXリターン・エリアでFX設定を調整します。



TAPESAT

テープ・レコーダの穏やか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します。

GAIN

歪みの大きさを調整。

WARMTH

テープのトーンコントロール。倍音を追加

HF ROLL OFF

高い周波数を減衰。

OUTPUT

ゲインの減少を補正。



FLANGER

信号を分割して一方を遅延。遅延させた信号は変調され、入りにフィードバックされます。

DEPTH

LFOモジュレーション適用量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

FEEDBACK

入力に戻される出力信号の量。

SPEED

LFOモジュレーション速度。

PHASE

左右チャンネル間の位相差。

COLOUR

エフェクトのディレイを調整。値を下げるとフェイザーに似たエフェクトになります。

DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。



CONVO

インパルス・レスポンス (IR) 方式のリバーブ。

PRE DELAY

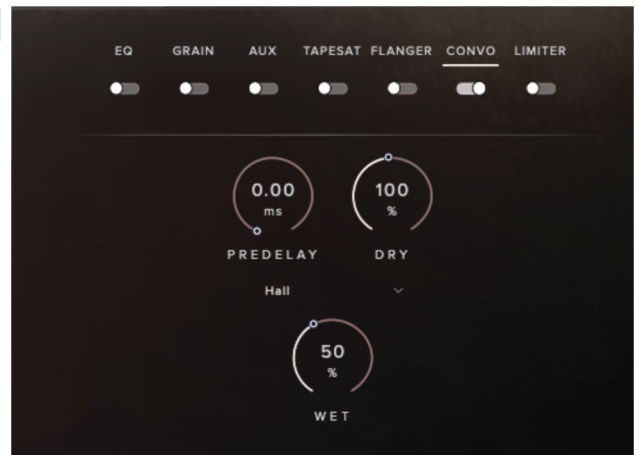
リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

ドロップダウン・メニュー

各種インパルスを選択。



LIMITER

出力信号全体のクリッピングを防ぐもので、レシオは 1.100、アタックは高速固定です。

IN GAIN

入力信号のゲインを設定。減衰具合がわかるくらいまで上げます。

RELEASE

未処理の信号に戻るまでの時間をミリ秒単位で指定。

OUTPUT

減衰したゲインを補正します。



AUX FX



ベイA/B FXやマスターFXからのAUXセンドで呼び出されるFXです。

DELAY 1, 2

TIME

ディレイ・タイム。1/8は8分音符。

DAMP

ディレイを繰り返すごとに、高音域を減衰。

PAN

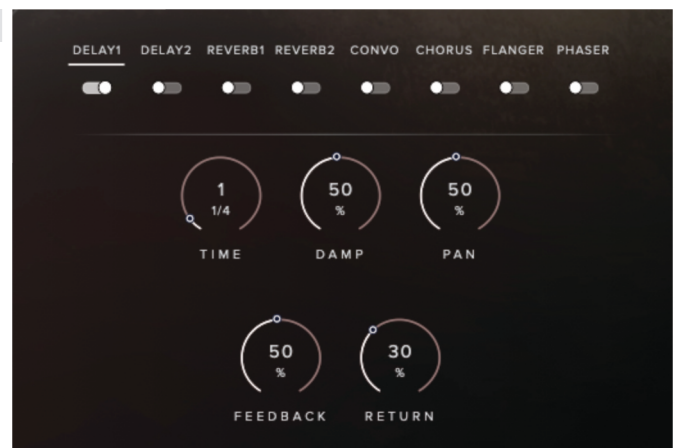
L/Rチャンネル間でディレイが変動するステレオ・ディレイを作成。

FEEDBACK

リピートする量を調整。

RETURN

FX全体の音量レベル。



REVERB 1,2**PRE DELAY**

リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

SIZE

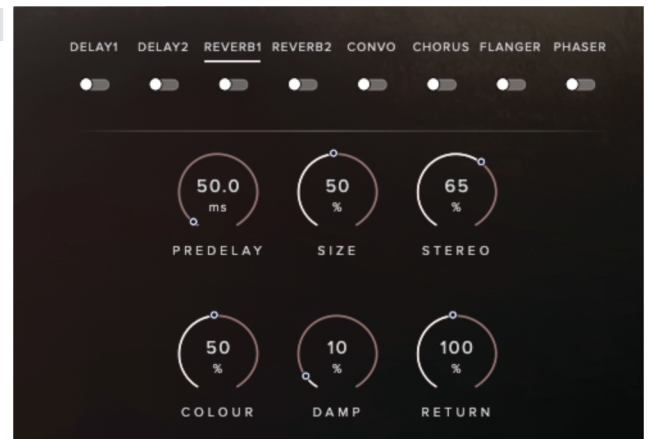
仮想空間の規模を調整。

STEREO

ステレオ幅を調整。

DAMP

仮想空間の反射面の吸収率を調整。

**COLOUR**

低い値では反射面の素材が柔らかくなり、高い値では反射しやすくなります。

RETURN

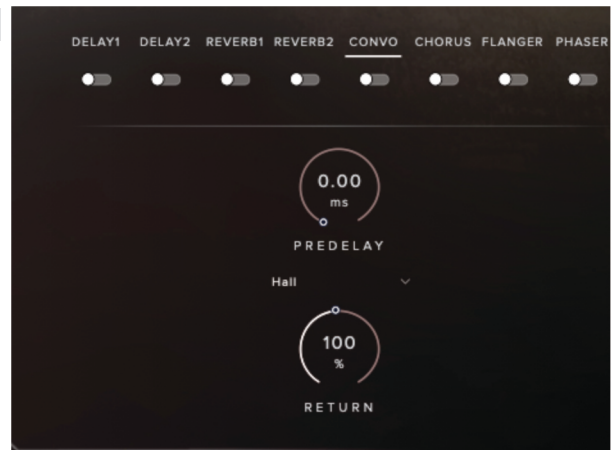
FX全体の音量レベル。

CONVO**PRE DELAY**

リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

**ドロップダウン・メニュー**

各種インパルスを選択。

CHORUS**DEPTH**

LFOモジュレーション適用量。

SPEED

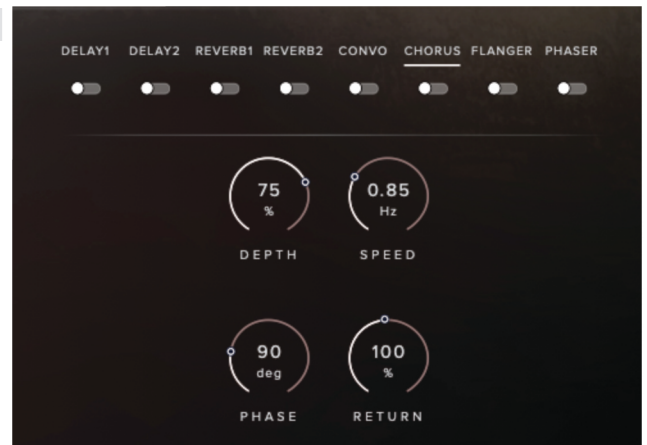
LFOモジュレーション速度。

PHASE

左右チャンネル間の位相差。

RETURN

エフェクトの全体的な音量レベル。

**FLANGER****DEPTH**

LFOモジュレーション適用量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

FEEDBACK

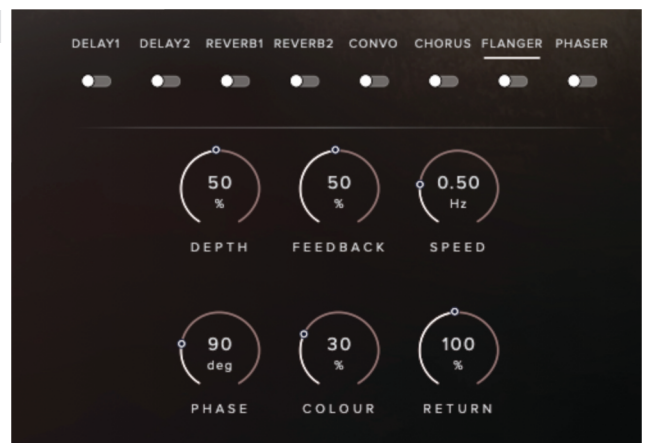
入力に戻される出力信号の量。

SPEED

LFOモジュレーション速度。

PHASE

左右チャンネル間の位相差。



COLOUR

エフェクトのディレイを調整。値を下げるとフェイザーに似たエフェクトになります。

RETURN

FX全体の音量レベル。

PHASER**DEPTH**

LFOモジュレーション量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

FEEDBACK

入力に戻される出力信号の量。

SPEED

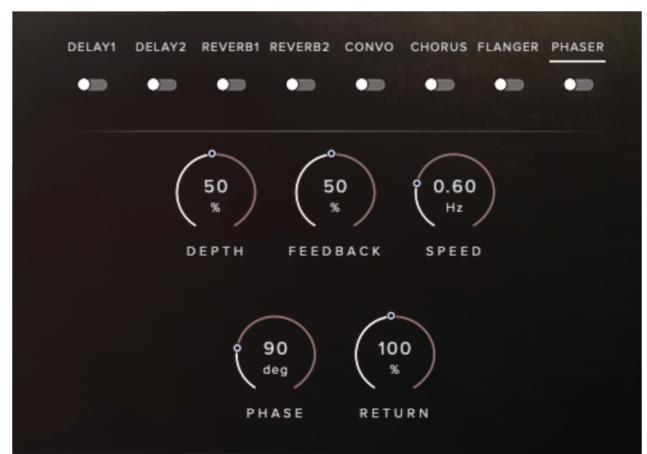
オールパス・フィルタでのLFOの変化率を調整。

PHASE

左右チャンネルの位相差。

RETURN

FX全体の音量レベル。



シンセ・ベイA FX



ベイAのサウンドに影響を与えるダイレクト・インサート。

SHAPE

トークボックス効果をヒントに、母音をターゲットにできるフィルタ。

TALK

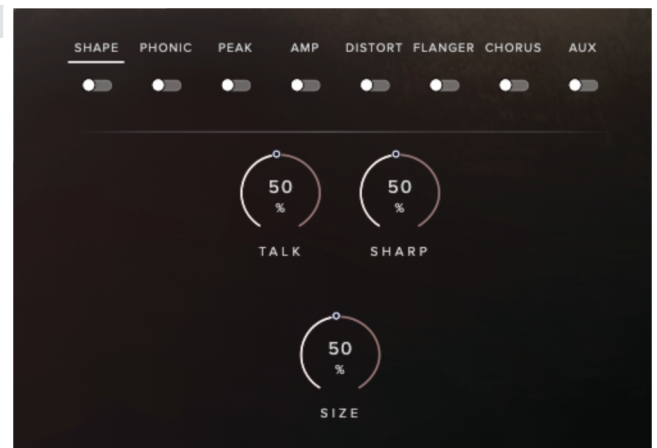
フィルタの周波数特性をコントロール。

SHARP

シンセのレゾナンス・コントロールのように、ノッチをブーストまたはカット。

SIZE

周波数カットオフ・コントロールのように機能。



PHONIC

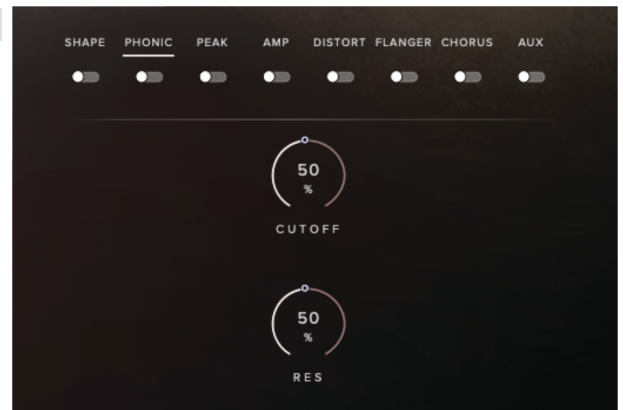
SHAPE同様、母音を強調するフィルタ。

CUTOFF

フィルタの周波数中心を調整。

RESONANCE

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。



PEAK

カットオフ周波数を強調するラダー・ピーク・フィルタ。

CUTOFF

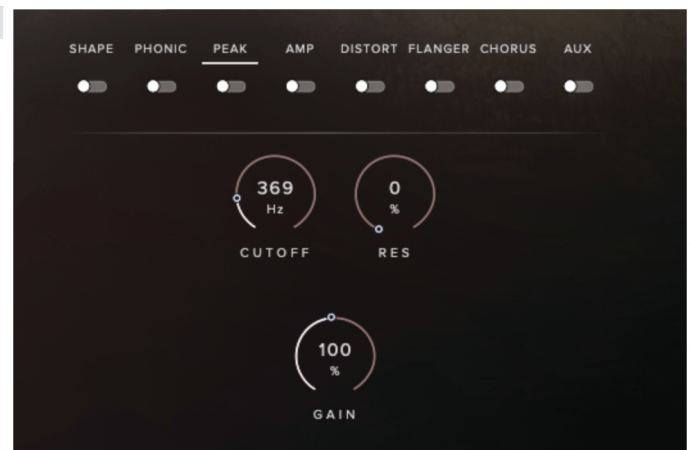
フィルタの中心周波数を調整。

RESONANCE

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。

GAIN

フィルタ・ステージの後の全体の音量を調整。



AMP**BASS**

低域の周波数を調整。

MID

中域の周波数を調整。

TREBLE

高域の周波数を調整。

PRESENCE

中高域をブースト。

DISTORT**DRIVE**

歪みの量を調整。

DAMP

高域を調整。PRESENCEの効果に近い。

OUTPUT

FX後の音量レベルを調整。

**PREAMP**

ドライブやディストーションを加えます。

OUTPUT

FX後の音量レベルを調整。



FLANGER

DEPTH

LFOモジュレーション適用量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

FEEDBACK

入力に戻される出力信号の量。

SPEED

LFOモジュレーション速度。

PHASE

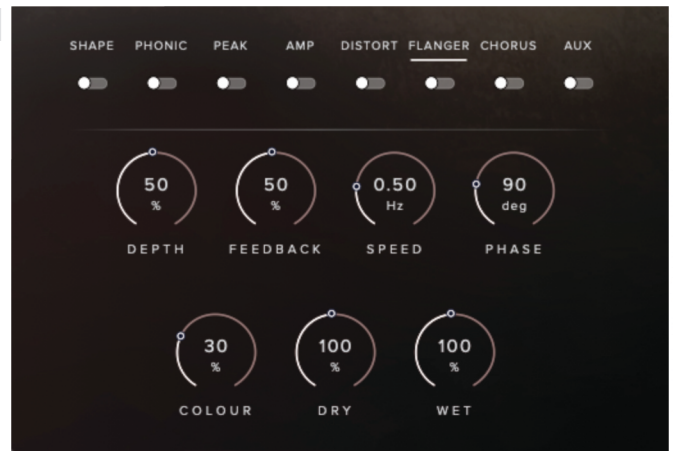
左右チャンネル間の位相差。

COLOUR

エフェクトのディレイを調整。値を下げるとフェイザーに似たエフェクトになります。

DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。



CHORUS

DEPTH

LFOモジュレーション適用量。

SPEED

LFOモジュレーション速度。

PHASE

左右チャンネル間の位相差。

DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。



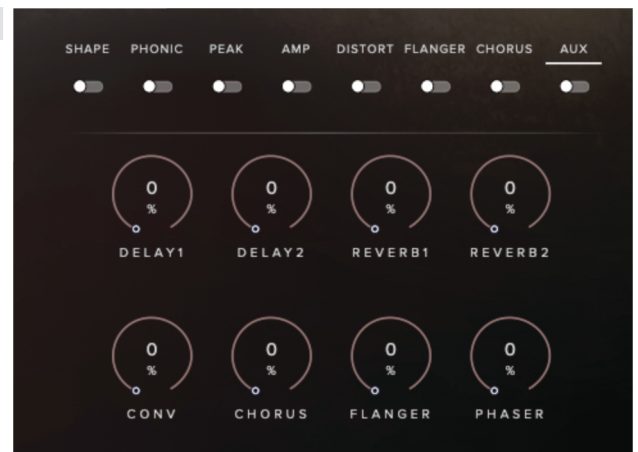
AUX SENDS

8つのFXセンドがありますが、AUX FXセクションでアクティブにしておく必要があります。

DELAY (ディレイ) と REVERB (リバーブ) へのセンドが2つずつ。

CONV (コンボリューション), CHORUS (コーラス), FLANGER (フランジャー), PHASER (フェイザー)。

SENDをOnにし、AUX FXリターン・エリアでFX設定を調整します。



eDNA ベイB FX



ベイBのサウンドに影響を与えるダイレクト・インサートです。

FORM

母音をターゲットにできるフィルタ。

TALK

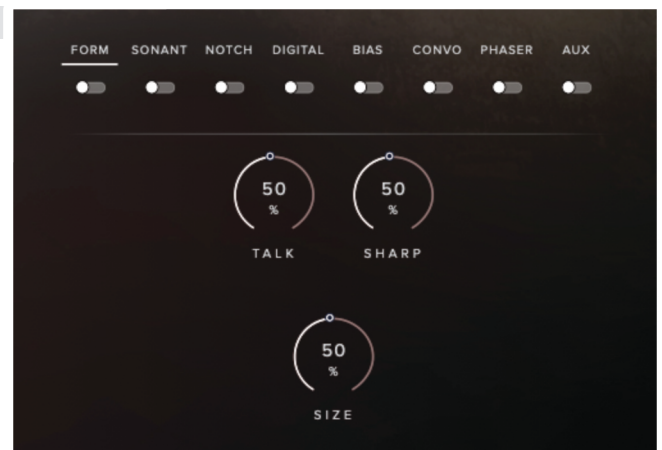
フィルタの周波数特性。

SHARP

シンセのレゾナンス・コントロールに似ており、ノッチをブーストまたはカット。

SIZE

周波数カットオフ・コントロールのように機能。



SONANT

PHONIC同様の効果。

CUTOFF

フィルタの周波数中心を調整。

RESONANCE

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。



NOTCH

PEAK同様の効果ですが、このフィルタはカットオフ周波数の両端の帯域をカットします。

CUTOFF

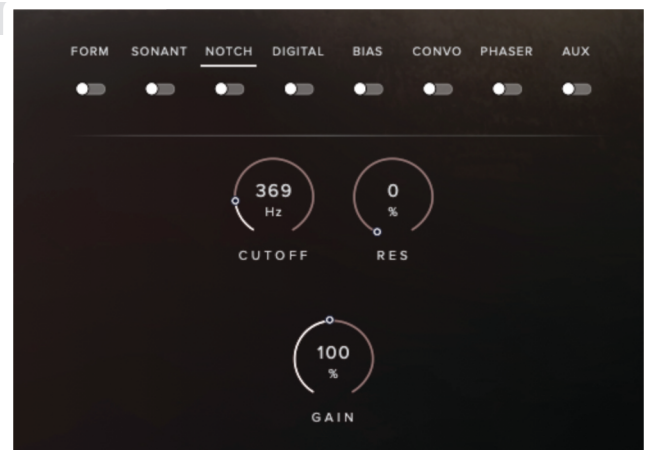
フィルタの中心周波数を調整。

RESONANCE

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。

GAIN

フィルタ・ステージの後の全体の音量を調整。



DIGITAL**BITS**

オーディオの量子化を様々なビット深度に調整。

SRATIO

オーディオのサンプルを異なるサンプルレートに調整。

NOISE

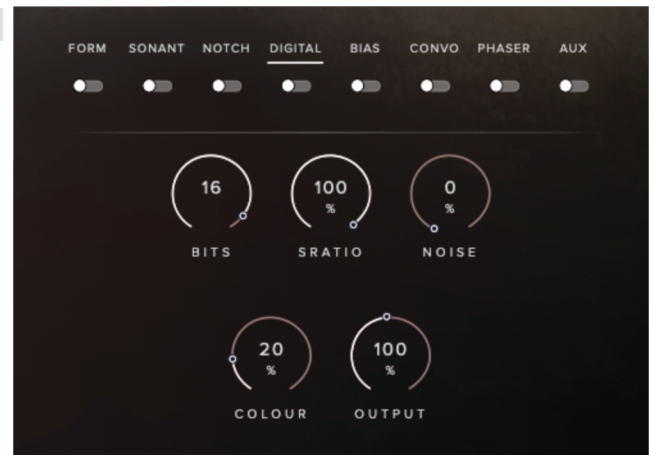
オーディオ信号にノイズを追加。

COLOUR

ノイズに周波数変化を追加。

OUTPUT

FX後の音量レベルを調整。

**BIAS**

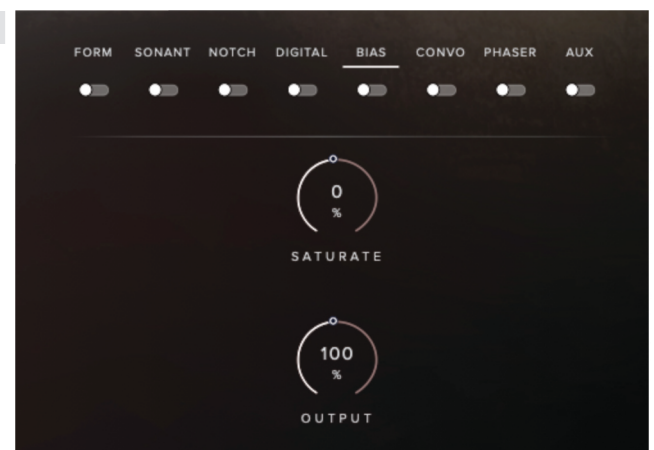
サチュレーション・ベースのアンプです。

SATURATE

緩やかなコンプレッションが加わります。アナログテープのドライブのような効果。

OUTPUT

FX後の全体的な音量出力。



CONVO

PRE DELAY

リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。



ドロップダウン・メニュー

各種インパルスを選択。

PHASER

DEPTH

LFOモジュレーション量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

FEEDBACK

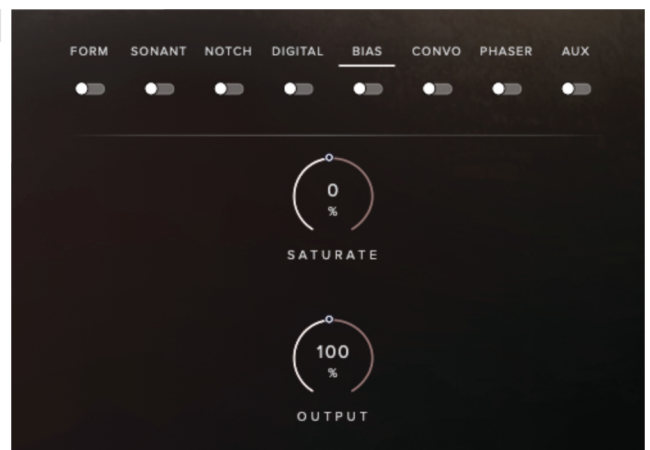
入力に戻される出力信号の量。

SPEED

オールパス・フィルタでのLFOの変化率を調整。

PHASE

左右チャンネルの位相差。



DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

AUX SENDS

8つのFXセンドがありますが、AUX FXセクションでアクティブにしておく必要があります。

DELAY (ディレイ) と REVERB (リバーブ) へのセンドが2つつ。

CONV (コンボリユーション), CHORUS (コーラス), FLANGER (フランジャー), PHASER (フェイザー)。

SENDをOnにし、AUX FXリターン・エリアでFX設定を調整します。



ゲート・シーケンサー



Ⓐ スピード

ゲート・シーケンスのスピードをDAWのテンポをベースとして調整します。

Ⓑ セル

クリックして各ステップのOn/Offを切り替えます。

Ⓒ DEPTH

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。

Ⓓ SMOOTH IN

ゲートの出だしの形状を滑らかにします。

Ⓔ SMOOTH OUT

ゲートの末尾の量を調整します。

Ⓕ LENGTH

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。3拍子の楽曲で使用する場合などに便利です。

Ⓖ STOP ON RELEASE

鍵盤から指を離れたときにゲート・エンジンをOffにします。

Ⓗ AFTER LAYER FX

バンクFXの後にゲート・ステージを切り替えます。

Ⓘ GATE SEQUENCER

機能のOn/Offを切り替えます。

Ⓙ 入れ替え

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。

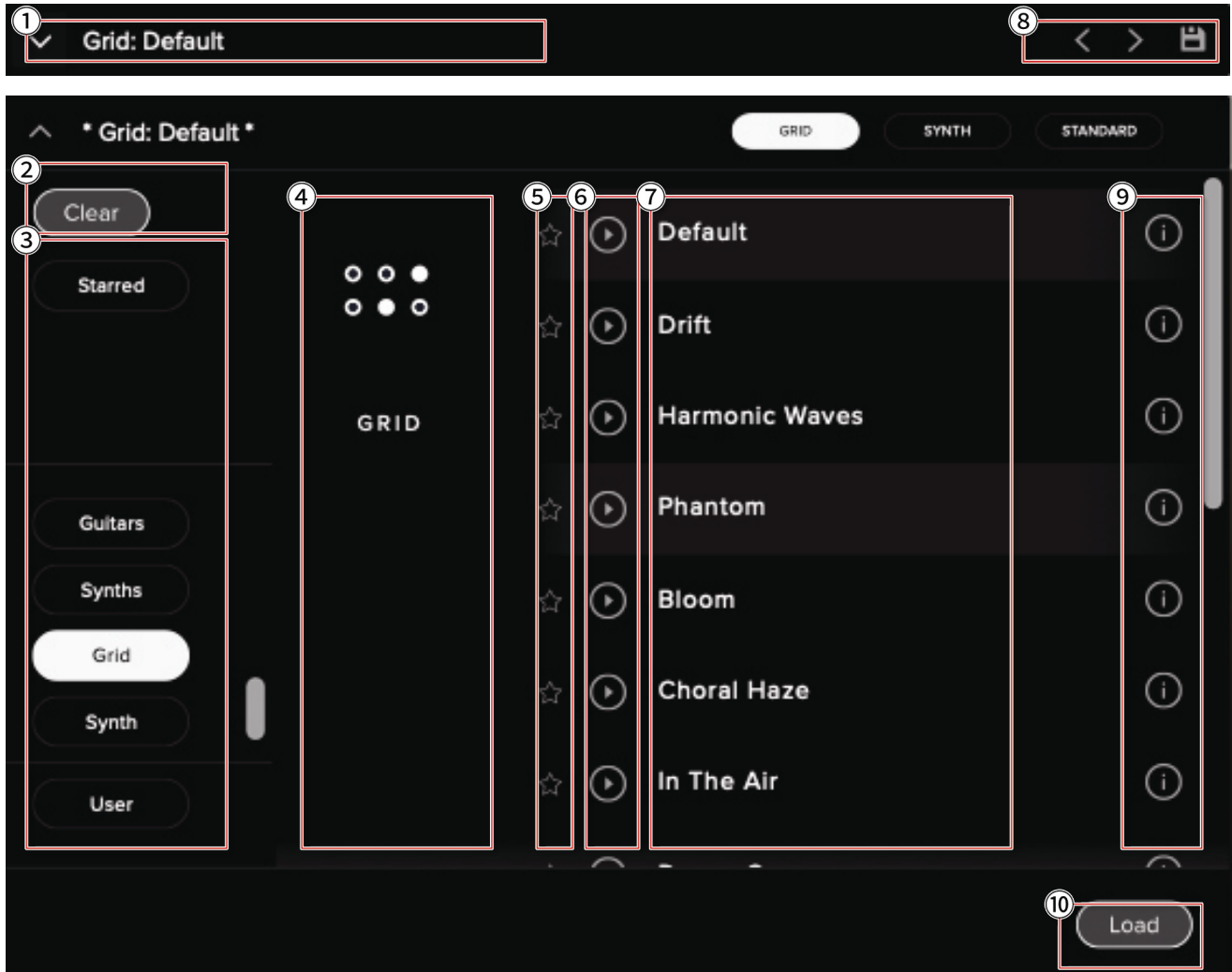
- ステップをShift+クリックして、範囲を切り替え (例: 2番目のステップを押し、10番目のステップをShift+クリックすると、2~10番目のステップが切り替わる)。
- Altを押しながら操作すると、A/B両方のセルに影響します (Alt+ノブ操作も同様)。
- Ctrl/command+クリックすると、現在のシーケンサー・トラックのステップ状態が反転。

概観 (グリッド)



- ① トップ・メニュー
- ② プリセット・セレクタ
- ③ メイン・コントロール
- ④ キット、ランダムマイゼーション・セレクタ

プリセット・セレクタ (グリッド)



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(グリッド)



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。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。

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

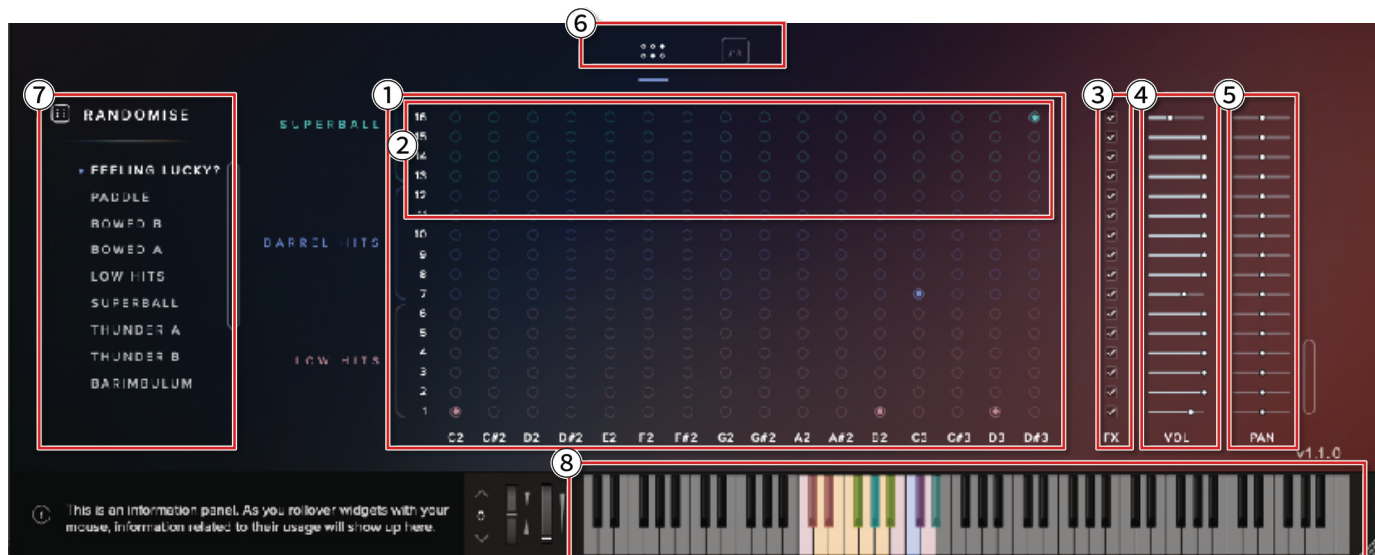
クリックすると、利用可能なコントロールのいずれかをノブに割り当てられます。

💡 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。

REVERB	コンボリユーション・リバーブへのセンド量を調整。FXページのIRセレクター (後掲) でリバーブ・タイプを切り替え可能。
TAPE SAT	テープ・サチュレーションの量を調整。
TAPE GAIN	テープ・サチュレーション信号のゲイン量を調整。
TAPE WARM	テープ・サチュレータのウォーム度を調整。
TAPE HF	テープ・サチュレータの高域を減衰させるポイントを調整。
DELAY	ディレイ・エフェクトに送る信号量を調整。

グリッド



① グリッド

グリッド上の○をクリックして、キーボード上にテクニックを割り当てます。点灯中の○は、現在テクニックが割り当てられている場所を示します。この○はトグルのように動作し、○をクリックしてテクニックを選択すると、同じY軸上のサークルが自動的に無効になります。X軸はピッチ・センター、Y軸はテクニックです。カテゴリは色分けされており、縦にスクロールすると、もっとカテゴリが見られます。

② グリッド・ワープ・ミックス

各カテゴリの各行が各ワープ信号を表します。ワープ・ミックスの詳細については、マイク信号の項を参照してください。

- 💡 ノート値をCtrl/command+クリックすると、そのテクニックがすべてのノート・センターに割り当てられます。
- 💡 ノート値をShift+クリックすると、最初に選択したノート値から対角線が引かれます。例えば、[D1, 16]をクリックしてから[D#3, 1]をShift+クリックすると、左上から右下に対角線が引かれます。

③ FX

チェックボックスで、この行のテクニックをFXに送るかどうかを切り替えます。

④ ボリューム

各テクニックのレベルを調整するフェーダー。

⑤ パン

各テクニックを左右にパン。

⑥ ナビゲーション・ボタン

メイン・グリッドとFXビューを切り替え。

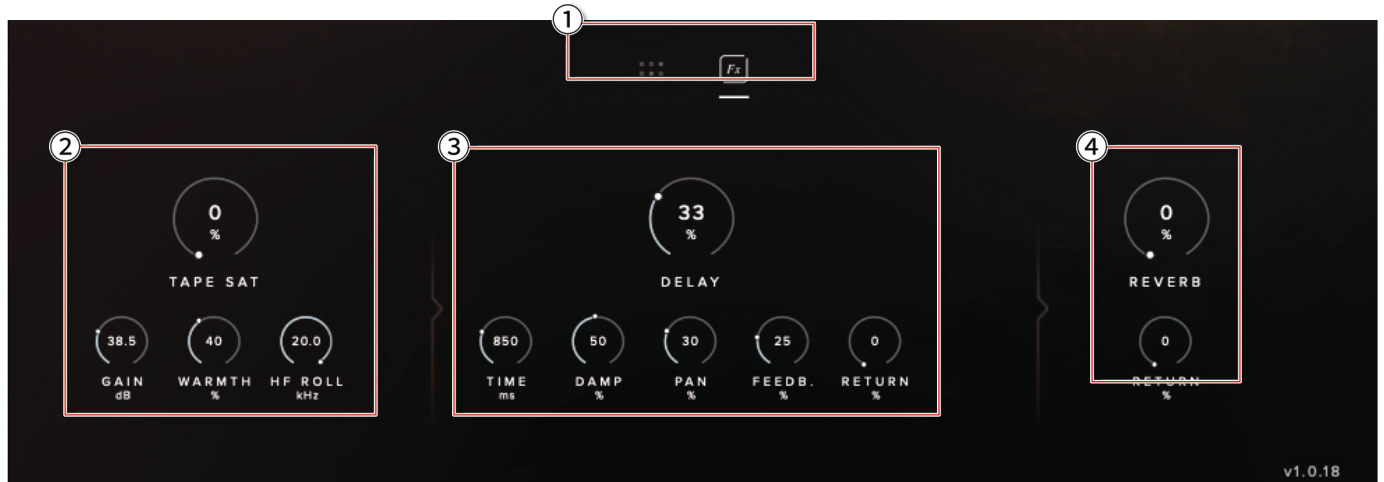
⑦ ランダム表示

この見出しの下のオプションをクリックすると、各カテゴリーにランダムにテクニックが割り当てられます。

⑧ キーボード

各テクニックの演奏可能範囲を表示します。鍵盤の色も、それぞれの鍵盤が割り当てられているカテゴリーに応じて変わります。

エフェクト (グリッド)



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 テープ・サチュレーション

TAPE SAT	テープ・サチュレーションの量を調整。
GAIN	テープ・サチュレーション信号のゲイン量を調整。
WARMTH	テープ・サチュレータのウォーム度を調整。
HF ROLL	テープ・サチュレータの高域を減衰させるポイントを調整。

③ デイレイ

DELAY	デイレイ・エフェクトへのセンド量を調整。
TIME	デイレイタイムをミリ秒単位で設定。
DAMP	信号の減衰度を調整。値が大きい、リピートごとに高域が減衰。
PAN	デイレイ効果のステレオの広がり方を調整。
FEEDBACK	デイレイラインに送り返されるレベルを調整。値が高いほど、リピート回数が増加。
RETURN	ミックスにおけるデイレイ・エフェクトのレベルを調整。

④ リバーブ

REVERB	コンボリレーション・リバーブへのセンド量を調整。
RETURN	ミックスにおけるリバーブ・エフェクトのレベルを調整。

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

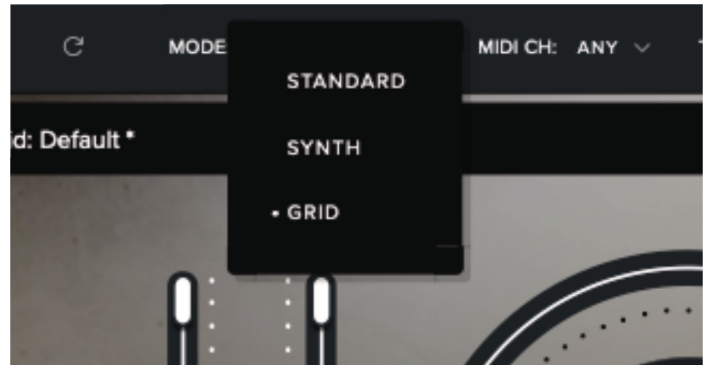
使用されている発音数を表示します。

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 モード切替

COREとPROの両方のバージョンをインストールしている場合にのみ使用できます。製品を切り替えるには、ここをクリックしてください。



⑧ 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。

⑨ チューニング

ノブを動かして半音単位でチューニングします。Shift+ドラッグで0.01半音単位でチューニング可能。Alt/option+クリックするとデフォルトに戻ります。

⑩ パン

ステレオ・フィールドで出力シグナル全体を左右にパンします。Alt/option+クリックすると中央値に戻ります。

⑪ ボリューム

インストゥルメント全体の音量を調整します。

⑫ レベル

出力シグナルのレベルを視覚的に示します。

⑬ 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。異なるレイヤーをトリガーする際に弾くその強さを指定します。

ダイナミクスにマッピングされたベロシティでは、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。

- FULL VELOCITY RANGE
- VELOCITY MAPPED TO DYNAMICS
- COMPRESSED VELOCITY HIGH
- COMPRESSED VELOCITY LOW

② ベロシティ

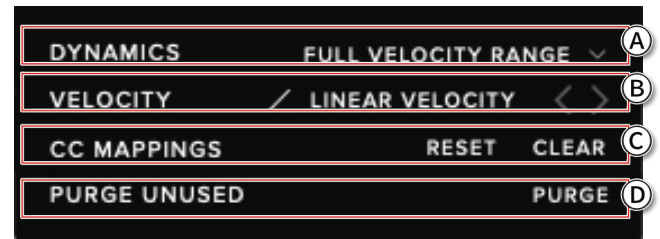
コントローラのタッチに合わせて4つのベロシティ・カーブから選択。

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 不使用サンプルをパーズ

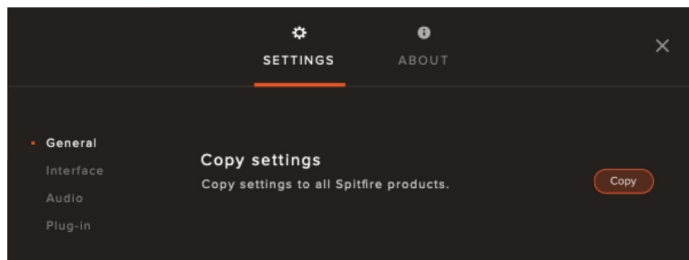
グローバル設定（後述）でEco-Loadが有効になっている場合のみアクティブになります。希望するテクニックを選択したら、このオプションを使用して、システム・メモリから不要なサンプルをパーズ（破棄）できます。他のテクニックを選択するごとにメモリにロードされますので、PURGEを再度アクティブにしてください。



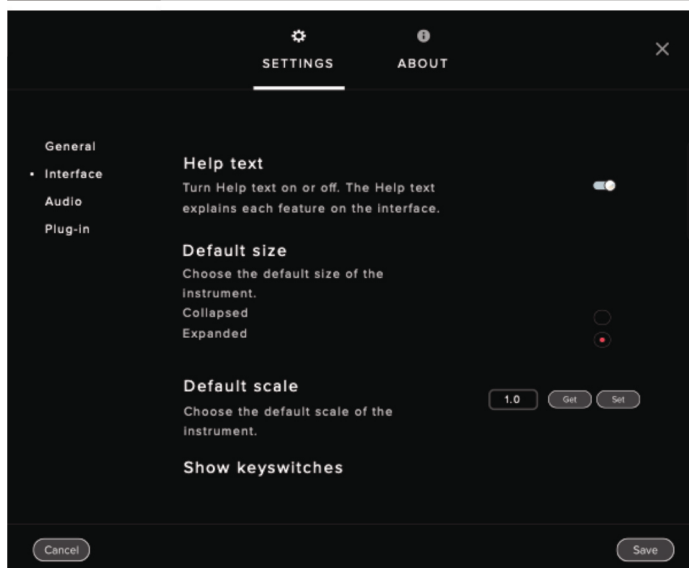
⑭ プラグイン設定

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)

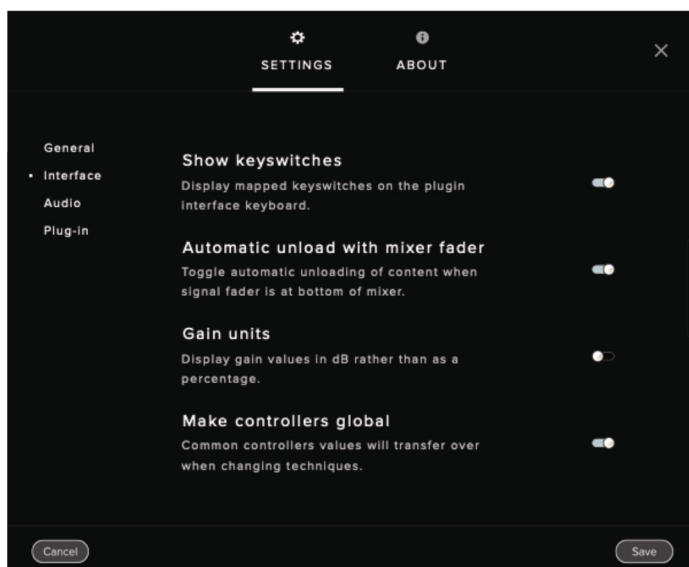
インストゥルメントがデフォルトで折りたたまれた状態で開くか、展開された状態で開くかを設定します。

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)

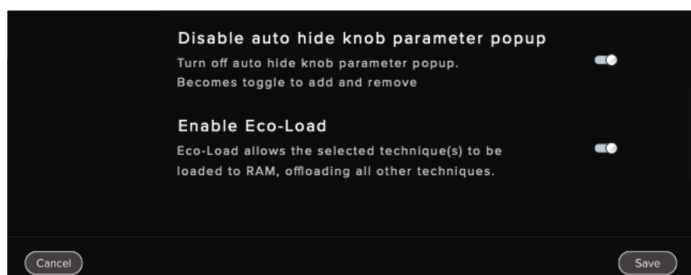
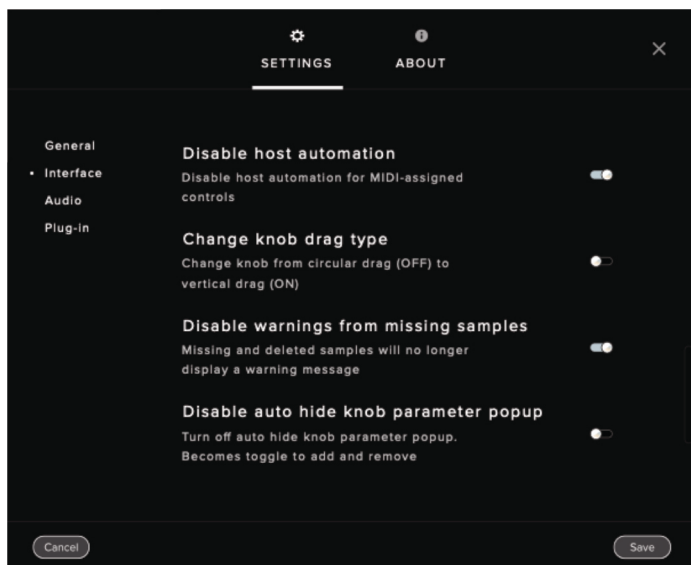
ライブラリのコンテンツが欠落している場合に表示されるプラグイン左上のエラーを非表示にします。

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 Eco-Load

有効にすると、選択したテクニックのみがRAMにロードされます。

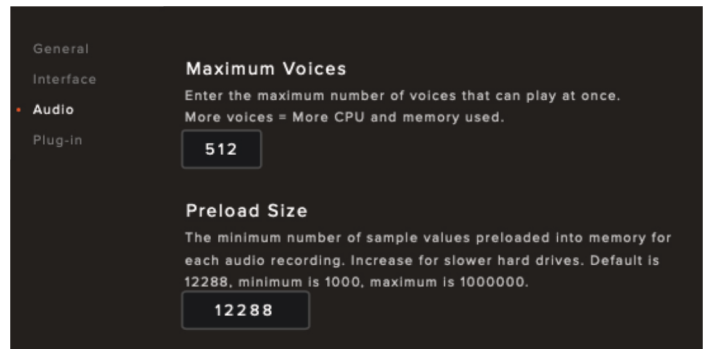


Maximum Voices (最大ボイス数)

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。

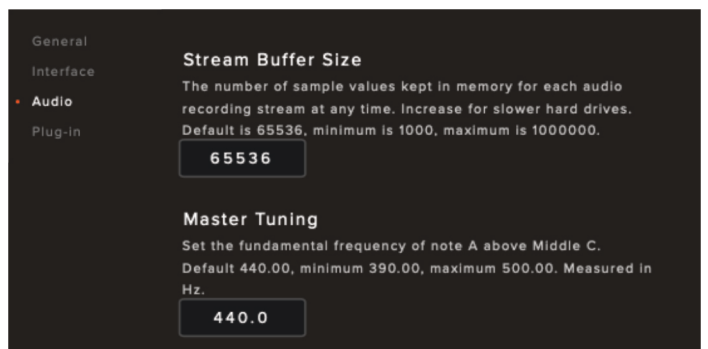
Preload Size (プリロード・サイズ)

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。

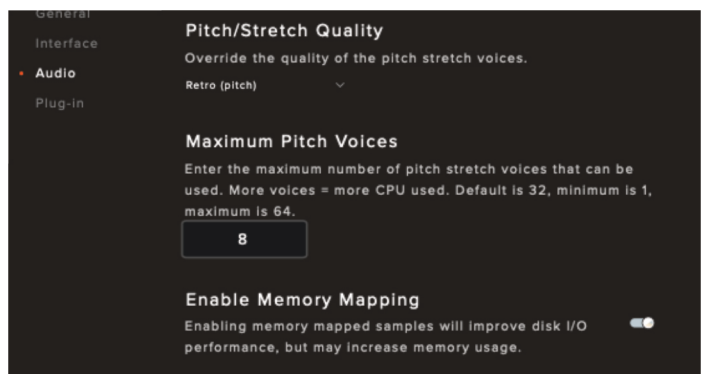


Master Tuning (マスター・チューニング)

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)

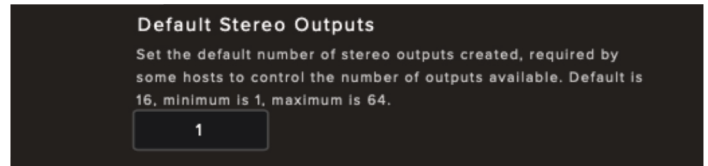
一度にトリガーされるボイス数を制限します。値が低いほどCPUの負荷を軽減します。

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。

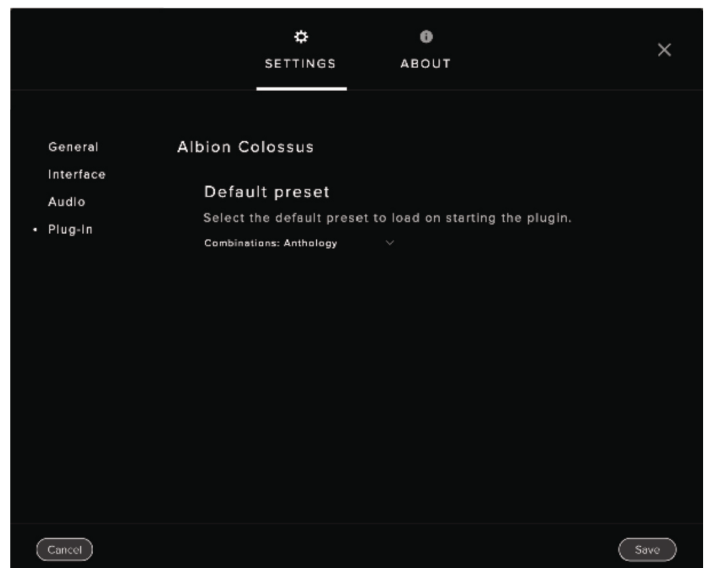
Default Stereo Outputs (デフォルト・ステレオ出力)

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。



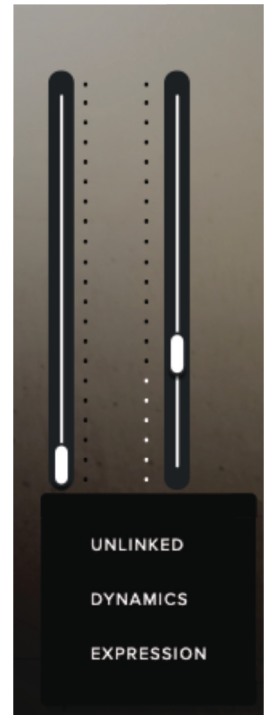
新機能解説

PARAMETER LINKING (パラメータのリンク)

SCALE & DEPTH コントロールのすぐ下のドロップダウン・メニューからアクセスできます。

このコントロールでは、ライブラリの両方のコントロール要素を、ダイナミクス (CC#1) またはエクプレッション (CC#11) スライダーで調整できます。リンク機能により、各インストゥルメントを使用する際のコントロールがより使いやすくなります。

両方のコントロールに、リンク解除 (UNLINK) オプションも用意されています。いずれかのパラメータをペアから分離して、より細かな編集機能を使用できます。



SCALE

バンドの規模を拡大し、室内楽から交響曲まで対応できます。Glasgow Royal Concert Hallで録音された「Chamber」はNew Auditoriumで、「Symphony」はMain Concert Hallで収録されました。どちらも同じ機材と演奏者で収録されています。

DEPTH

操作に最適な超近接信号から、ツリーベースのミックス2種類、超ワイドでアンビエントなミックスまで、幅広いミックスを提供します。

HYPE

各プリセットを異なる方法で強化し、テープの飽和、深み、ディストーションの広がりなど、プロの制作知識をサウンドに追加します。ラウドから、もっとラウドへ。

付録

スタンダード・テクニック／ミックス

COMBINATIONS

ANTHOLOGY

ライブラリ全体から厳選したテクニックで、Albion Colossusの音響的可能性を実演します。

LOW STRINGS

LONGS

Chamber (4, 3) と Symphonic (12, 10) のチェロとベースセクションの主なロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

SHORTS

Chamber (4, 3) と Symphonic (12, 10) のチェロとベースセクションの主なショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HAIRPINS

Chamber (4, 3) と Symphonic (12, 10) のチェロとベースセクションのヘアピン奏法を、ユニゾンで一緒に演奏します。

ADDITIONAL LONGS

Chamber (4, 3) と Symphonic (12, 10) のチェロとベースセクションの追加ロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に提示します。

ADDITIONAL SHORTS

室内楽(4、3)および交響楽団(12、10)のチェロとベースセクションの追加ショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HIGH STRINGS

LONGS

Chamber (8, 6, 4) およびSymphonic (16, 14, 12) のバイオリン1, 2、ビオラ・セクションの主なロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

SHORTS

Chamber (8, 6, 4) およびSymphonic (16, 14, 12) のバイオリン1, 2、ビオラ・セクションの主なショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HAIRPINS

Chamber (8, 6, 4) およびSymphonic (16, 14, 12) のバイオリン1, 2、ビオラ・セクションの主なヘアピン・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

ADDITIONAL LONGS

Chamber (8, 6, 4) およびSymphonic (16, 14, 12) のバイオリン1, 2、ビオラ・セクションの追加ロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

ADDITIONAL SHORTS

Chamber (8, 6, 4) およびSymphonic (16, 14, 12) のバイオリン1, 2、ビオラ・セクションの追加ショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

BRASS

LONGS

Chamber (1チューバ、1ユーフォニアム) とSymphonic (6トロンボーン、2バス・トロンボーン、1コントラバス・トロンボーン、2チューバ、3チンバasso) のブラス・セクションにおけるロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

SHORTS

Chamber (1チューバ、1ユーフォニアム) とSymphonic (6トロンボーン、2バス・トロンボーン、1コントラバス・トロンボーン、2チューバ、3チンバasso) のブラス・セクションにおけるショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HAIRPINS

Chamber (1チューバ、1ユーフォニアム) とSymphonic (6トロンボーン、2バス・トロンボーン、1コントラバス・トロンボーン、2チューバ、3チンバasso) のブラス・セクションにおけるヘアピン・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HORNS

LONGS

Chamber (3) とSymphonic (8) のフレンチホルン・セクションにおけるロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

SHORTS

Chamber (3) とSymphonic (8) のフレンチホルン・セクションにおけるショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HAIRPINS

Chamber (3) と Symphonic (8) のフレンチホルン・セクションにおけるヘアピン・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

WOODWINDS

LONGS

Chamber (1オーボエ、1バス・クラリネット、1コントラバス・クラリネット、1コントラファゴット) と Symphonic (3オーボエ、2バス・クラリネット、2コントラバス・クラリネット、1コントラファゴット、1テナー・サクソ、1コントラバス・サクソ) のウッドウインズセクションにおけるロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

SHORTS

Chamber (1オーボエ、1バス・クラリネット、1コントラバス・クラリネット、1コントラファゴット) と Symphonic (3オーボエ、2バス・クラリネット、2コントラバス・クラリネット、1コントラファゴット、1テナー・サクソ、1コントラバス・サクソ) のウッドウインズセクションにおけるショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HAIRPINS

Chamber (1オーボエ、1バス・クラリネット、1コントラバス・クラリネット、1コントラファゴット) と Symphonic (3オーボエ、2バス・クラリネット、2コントラバス・クラリネット、1コントラファゴット、1テナー・サクソ、1コントラバス・サクソ) のウッドウインズセクションにおけるヘアピン・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

FLUTES

LONGS

Chamber (1フルート、1アルト・フルート、1バス・フルート) とSymphonic (6フルート、3アルト・フルート、1バス・フルート) のフルート・セクションにおけるロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

SHORTS

Chamber (1フルート、1アルト・フルート、1バス・フルート) とSymphonic (6フルート、3アルト・フルート、1バス・フルート) のフルート・セクションにおけるショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HAIRPIN

Chamber (1フルート、1アルト・フルート、1バス・フルート) とSymphonic (6フルート、3アルト・フルート、1バス・フルート) のフルート・セクションのヘアピン・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

ピッコロ:

LONGS

Chamber (2ピッコロ) およびSymphonic (3ピッコロ) のピッコロ・セクションのロング・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

SHORTS

Chamber (2ピッコロ) およびSymphonic (3ピッコロ) のピッコロ・セクションのショート・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

HAIRPIN

Chamber (2ピッコロ) およびSymphonic (3ピッコロ) のピッコロ・セクションのヘアピン・テクニックを、ユニゾンで一緒に演奏します。

PERCUSSION

CONCERT

ここには、Gran Casa, Toms, Snares, Piatti Cymbals, Tam Tamのほか、Timpaniが含まれ、単発のヒットとロールが収録されています。

TRADITIONAL

ここには、Bodhran, Rototoms, Dholsのほか、太鼓のコレクション (大太鼓、長胴太鼓、桶胴太鼓、締太鼓) が含まれ、単発のヒットとロールが収録されています。

JUNKYARD

さまざまな金属物に対する単発のパーカッションヒット音のコレクション。

TUNED

Crotales, Glockenspiel、およびVibraphoneの長音と短音で構成されたチューンド・パーカッションのコレクション。

DRUMS

ACOUSTIC DRUMKIT

ハードなリズム向けの完全なアルミ製ドラムキット。ドライなChamberキットと、より豊かな音色のSymphonicキットが、Scale Controlの両端に配置されています。

ALTERED DRUMKITS

これらのドラムキットは、Snakes of Russiaによって手を加えられたパーカッションおよびドラム・サウンドを使用して作成されました。Scale Controlの両端に、小キットと大キットが用意されています。

GITARS

LONGS

Chamber (3×トラック) およびSymphonic (6×トラック) のオーケストラ・ギター・セクション。

SHORTS

Chamber (3×トラック) およびSymphonic (6×トラック) のオーケストラ・ギター・セクション。

FX

Chamber (3×トラック) およびSymphonic (6×トラック) のオーケストラ・ギター・セクション。

SYNTHS

BASS

Snakes of Russiaが所有するシンセサイザーとエフェクト・ユニットのコレクションを使用して作成されました。サウンドは、Scale Controlの両端にある小と大のサウンドとしてご利用いただけます。

DRONES

Snakes of Russiaが所有するシンセサイザーとエフェクト・ユニットのコレクションを使用して作成されました。サウンドは、Scale Controlの両端にある小と大のサウンドとしてご利用いただけます。

KEYS

Snakes of Russiaが所有するシンセサイザーとエフェクト・ユニットのコレクションを使用して作成されました。サウンドは、Scale Controlの両端にある小と大のサウンドとしてご利用いただけます。

LEADS

Snakes of Russiaが所有するシンセサイザーとエフェクト・ユニットのコレクションを使用して作成されました。サウンドは、Scale Controlの両端にある小と大のサウンドとしてご利用いただけます。

PADS:

Snakes of Russiaが所有するシンセサイザーとエフェクト・ユニットのコレクションを使用して作成されました。サウンドは、Scale Controlの両端にある小と大のサウンドとしてご利用いただけます。

SCALE CONTROL MIC / MIXES

プラグイン内にMIXERページはありません。MIX 1~4は拡張されたEASY MIXER構成になっており、APERTURE (絞り)のように、近い信号から遠くアンビエントな信号までをシミュレートする効果があります。

MIX 1

DPA / 近接マイク / スポットマイク

MIX 2

ツリー 1 / アウトリガー / バイノーラル・マイクヘッド

MIX 3

ツリー 2 / アウトリガー

MIX 4

アンビエント

HYPE

Hypeコントロールに接続されたオーバーレイ。各プリセットを異なる方法で強化し、内蔵エフェクトとして機能します (例: テープサチュレーション/ディストーション/ワイドニング効果など)。マルチダイナミック信号。

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かなかった場合、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。

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#17	タイミング
CC#18	リリース
CC#19	リバーブ
CC#20	スケール
CC#21	デプス
CC#74	フィルタ

⚠ 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。



Albion Colossus 日本語マニュアル

2024 ©Crypton Future Media, Inc. 2024/AUG 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/>