

USER MANUAL

Albion Solstice

目次

はじめに	1
製品仕様	1
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
インストールメントのロード	9
eDNA インターフェース	10
インターフェースの理解	11
FXページ	19
FX ラック	20
eDNAのシグナル・パス	22
MOTOR FX	25
eDNAブラウザ	28
DRONE GRID	30
インターフェース	34
ビューの切り替え	34
オーバービュー	35
エキスパート・ビュー	36
オスティナトゥム	39
付録	42
推奨環境	42
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	43
マイクとミックスの略称	44
FAQとトラブルシューティング	45
収録内容	52

はじめに

世代を超えて受け継がれてきた楽譜に記されない伝統を祝し、サンプリングの魔法を通じてその魅力を捉えた本ライブラリは、現代の、フォーク、伝統楽器から生まれる独創的な芸術性を探求します。このライブラリは、ジャンルを超えた映画音楽の作曲に必要なすべてを提供するために情熱的にキュレーションされており、作曲ツールキットの核を成す楽器と独自の技法の豊かさは驚異的です。豊かで多様な音楽遺産に触発された本ライブラリは、ストリングス、ブラス、ウッドウィンドの他に、ニッケルハルパ、ケルティック・フィドル、ハーディ・ガーディ、現代シンセサイザー、パーカッション演奏など、他にも多くのユニークな楽器を備えた豊かな機会の宝庫です。これはフォーク音楽を作るためのライブラリではなく、むしろ過去にインスパイアされた現代の映画音楽を作るために必要なすべてを備えたライブラリです。

製品仕様

- 74,286 サンプル
- 73.13 GB ダウンロード・サイズ
- 73.13 GB ディスク容量
- NKS対応、NI製ハードウェア互換
- 無料のKontakt Player付属
- Kontakt 5.6.8 以上

⚠ 最新の対応状況については製品ページをご確認ください。

ALBION SOLSTICE

スコットランドのEdinburghにある伝説的なCastlesound Studiosで録音された本ソフトウェアは、極めて近密でダイナミックなワークショップ風のアンサンブルで、クラシック、フォーク、ケルティック、ゲリック（Gaelic）などの伝統的な奏者や音響作家が参加し、アナログ・シンセサイザー、ユーロラック・モジュラー、エレクトリック・ギターによるテクスチャ、音程打楽器、そして特徴的な音響処理など、現代の楽器との融合を果たしています。このフォーク・ノワール・ライブラリは、イギリス全土から集められた現代および伝統楽器の有機的なサウンドに根ざした、無限のインスピレーションの泉であり、それらが処理され、混ぜ合わされ、解き放たれて、現代のスコアリングに適した比類なき音世界を創造します。

驚異的な映画音楽を1つのボックスで作成するために必要なすべてを備えた、広大で強力なスコアリング・ツールキットとして設計されています。有機的なコアである**The Solstice Orchestra**は専門的にキュレーションされた10のアンサンブルと1つのソロ楽器を収録、**The Cassette Orchestra**はテープで加工された750の有機サウンドを収録し、直感的なeDNA GUIを使用して拡張可能。そして**The Drone Grid**は、驚異的でユニークなテクスチャル・エボリューションの（ほぼ）無限のプールを提供し、尽きぬインスピレーションを作曲者に与えます。サウンドは以上3つのセクションに分かれています。

Albionシリーズは、映画のスコアを作成するために必要なすべてを提供することを目的としており、作曲の過程をサポートするサウンドでアイデアを即座に形にするのに役立ちます。本ソフトウェアでは、フォークや伝統的な楽器を新しい文脈で再解釈するアプローチを採用し、ジャンルを超えて、現代のスコアであらゆる可能性を追求できるようにしています。弊社の共同創設者であるChristian Hensonによって指揮され、各セクションは2年間にわたり専門的にキュレーションされ、ワークショップが行われました。本ソフトウェアはこれまでで最も大胆なAlbionです。

THE SOLSTICE ORCHESTRA

キュレーションされた10のアンサンブルと1つのソロ演奏者、235のアーティキュレーションを収録し、そのうち（レガートを含む）78が2つのストリング・セクションにあります。The Solstice Orchestraはフォークと現代の楽器アンサンブルのコレクションで、ありのままに提示されています。Albion Solsticeの鼓動する心臓部となるこれらの有機的なサウンドは、Christian Hensonが慎重に選んだスコットランドやイギリスの伝統音楽シー

ンの演奏者と緊密に協力して手作業で選ばれ、キュレーションされています。新鮮で近密で、時に挑発的なサウンドが、過去-現在-未来を同時に喚起する生の感情を吹き込んでいます。

THE CASSETTE ORCHESTRA

創造的なサウンドの豊富な源となるThe Cassette Orchestraは、The Solstice Orchestraの750のサウンド・ソースから作られた150のプリセットを備えています。デザイン上の不完全さを特徴とし、これらのサウンドは、ビンテージのカセットマシン、アナログテープ・ディレイ、壮大なユーロラック・モジュラー・リグ、そして彼のコレクションであるギター・エフェクターを含む多数のキュレーションされたパスを通じて、Christian Henson自らが加工し、変形させ、劣化させました。彼の世界に足を踏み入れ、不可能を探求し、想像を超えたものを創造しましょう。弊社のeDNAエンジンを使用して、ペアのサウンドを調整、カスタマイズ、変形し、私たちが提供するサウンド・ソースから独自のサウンドを作り出すことができます。

THE DRONE GRID

これは、長く進化するテクスチャをThe Solstice Orchestraから得たサウンドを使用して、人気のEvo gridに収めたもので、ほぼ無限のインスピレーションと創造力を提供します。Christian Hensonによってキュレーションされたこれらのパフォーマンスは深い特徴を持ち、エクスペッションとダイナミクスのスライダーを通じてさらに深く沈潜することができます。

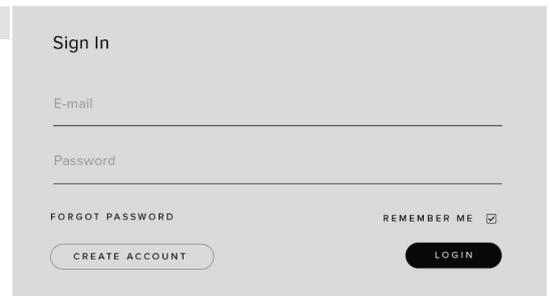
レイヤー状のテクスチャの世界が展開され、トップ・クラスの音楽家たちのパフォーマンスに込められた動きやダイナミクスを反映し、The Blaggards (Band)、The Elders (Strings)、The Hosts (Choir)、The Callers (Brass & Woodwinds)などのソースから引き出しています。各セクション内のサウンドはプリセットとして提供、あるいはランダムマイザーを使用してすべてのセクションからユニークな組み合わせを作成できます。Evoを使用すると、The Solstice Orchestraの各セクションのサウンドをレイヤーで重ねることができ、ストリングス、アコーディオン、ニッケルハルパ、ハーディ・ガーディなど、キーボードの各ノートが各Drone Evoを表し、選択したサウンドをキーボード全体に広げてインスピレーションを集中させることができます。フルのキー・レンジでパッドやメロディ・ラインを作成することが可能です。

ダウンロードとインストール

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

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。



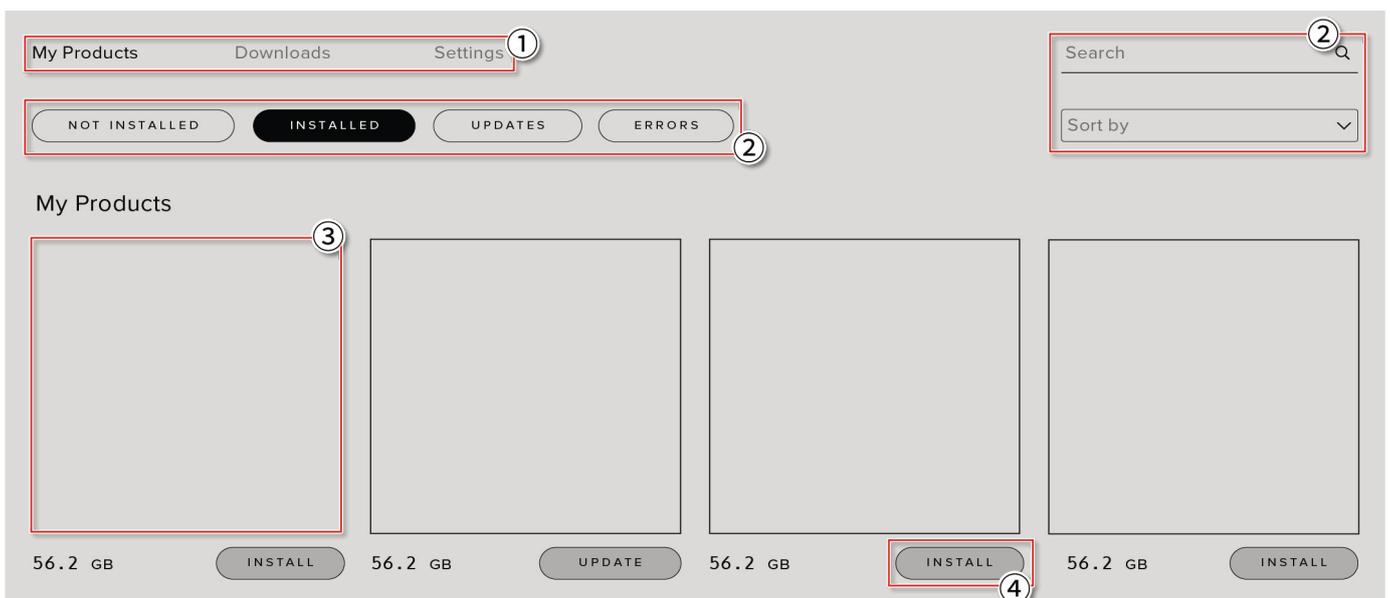
Sign In

E-mail

Password

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

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



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。

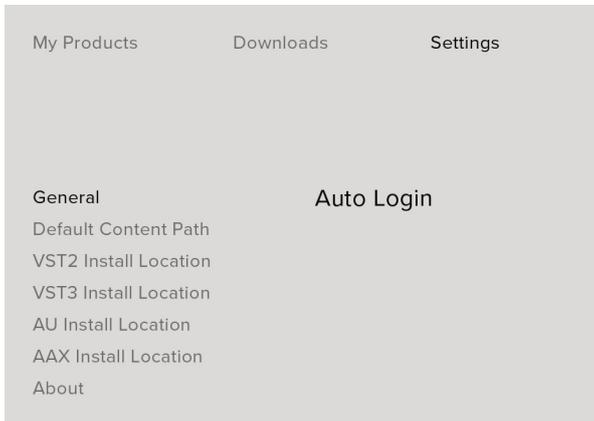
③ ライブラリ

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。

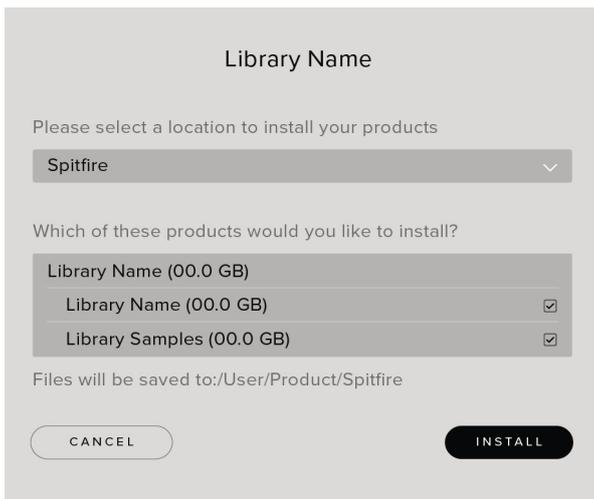
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



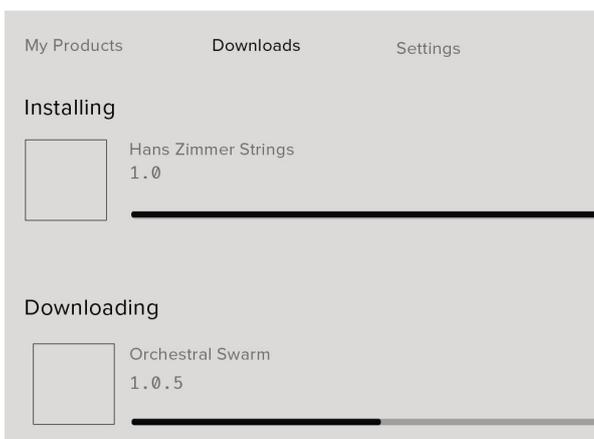
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

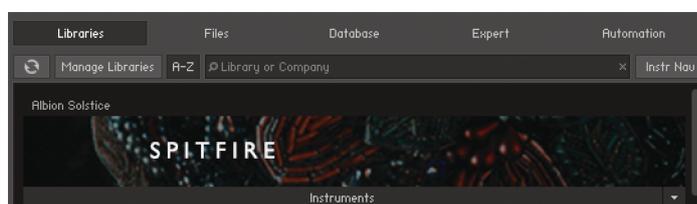
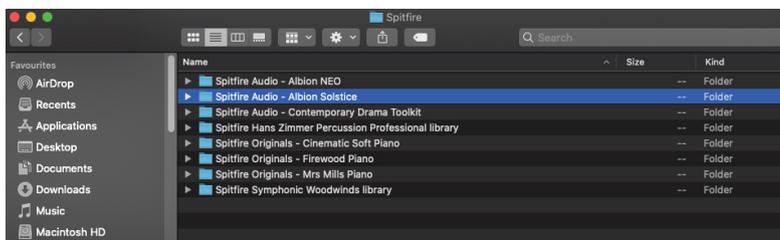


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

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。

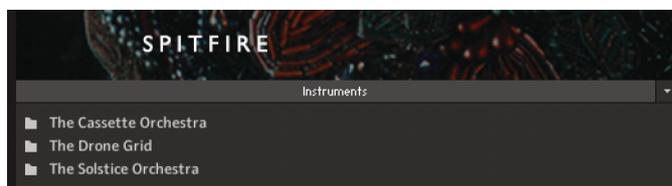
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

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。

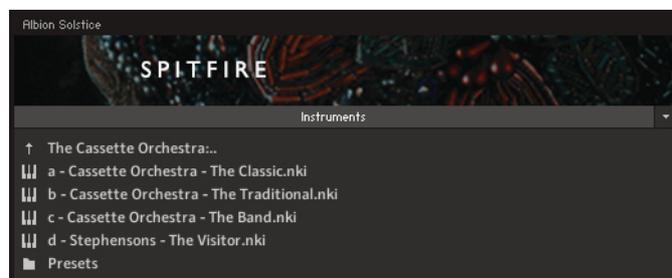
フォルダ構造

[Instruments]バーをクリックして展開すると、The Cassette Orchestra, The Drone Grid, The Solstice Orchestraの3つのフォルダがあります。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、上向き矢印↑を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。



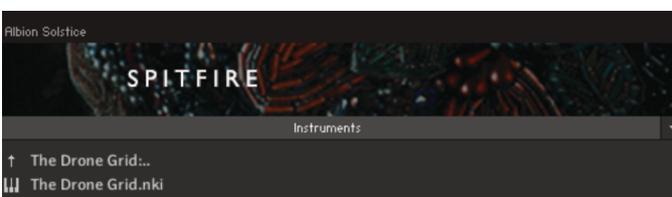
THE CASSETTE ORCHESTRA

eDNAインターフェースを使用する4つのインストゥルメントと、150のプリセットを含むサブフォルダが収納されています。



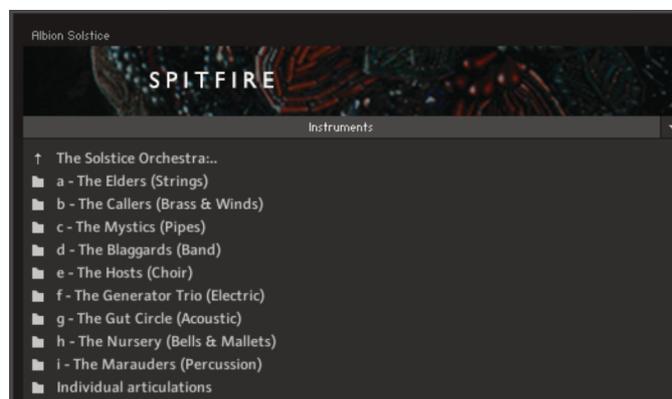
THE DRONE GRID

Evoグリッドを使用するDrone Gridインストゥルメントを収納しています。このインストゥルメントを使用し、ライブラリの他の部分の要素を簡単に組み合わせることで、レイヤー・サウンドを作成することができます。



THE SOLSTICE ORCHESTRA

各楽器のメイン・テクニク・パッチや、追加のアンサンブル・サイズ、Evo、Motorパッチなど、各楽器セクションのサブフォルダを収納しています。各楽器のアーティキュレーションを含み。RAMとCPUを節約する、Individual articulations サブフォルダも収納しています。



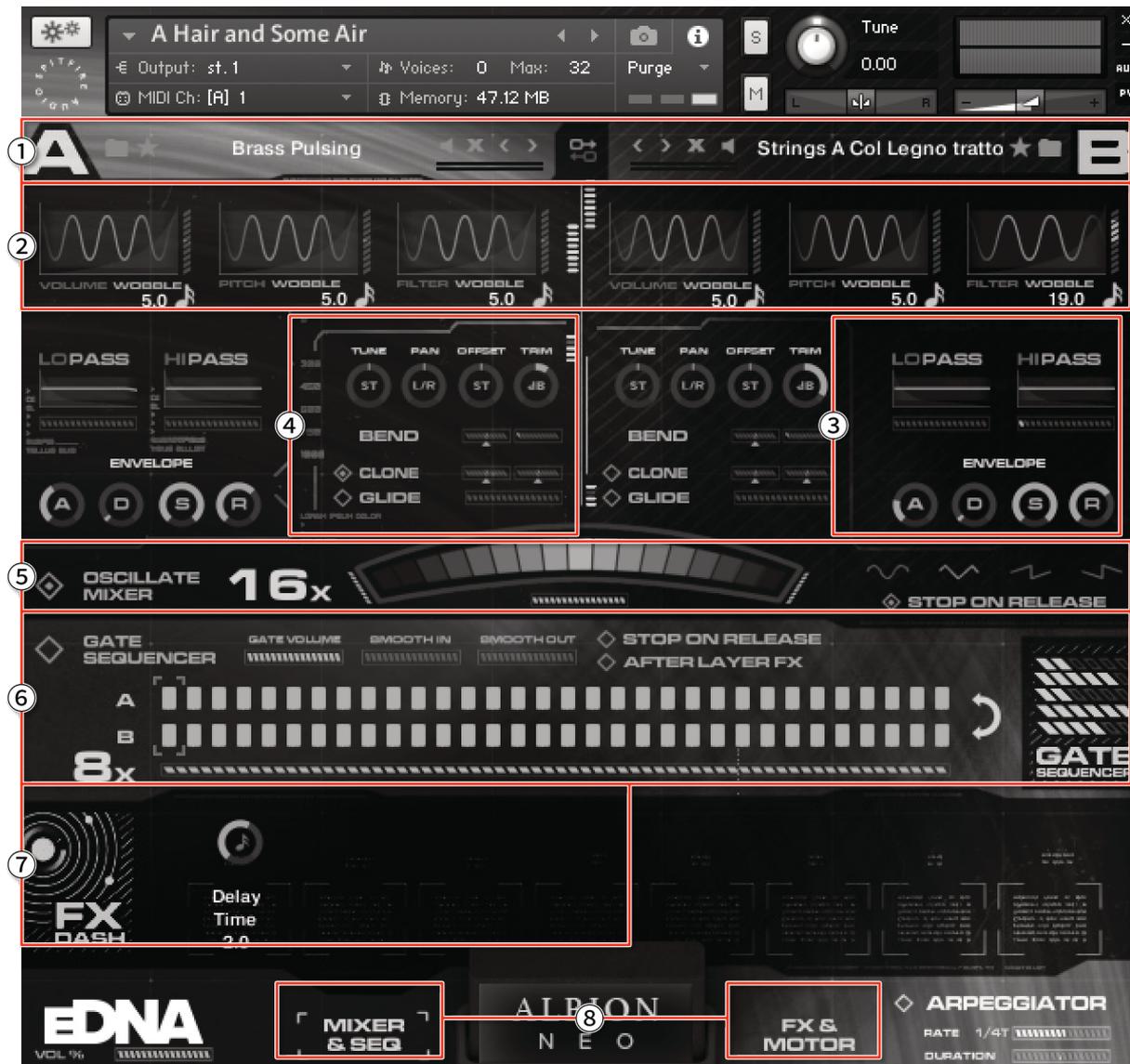
インストゥルメントのロード



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。

eDNA インターフェース



- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. サウンド・ベイ/eDNAブラウザ 2. ウォブル 3. フィルタ、エンベロープ 4. サンプルとノートのコントロール | <ol style="list-style-type: none"> 5. ミキサー 6. ゲート・シーケンサー 7. FXダッシュボード 8. ページ・ボタン |
|--|--|

インターフェースの理解

eDNAインストゥルメントは、サウンド・ベイA(左)とB(右)にロードされた2つのサウンドで構成①されます。これらのサウンドは、ウォブル②を経て、フィルタとエンベロープ③に送られます。

ノートのマッピングやピッチなどのコントロール④も、インターフェイス上で行います。

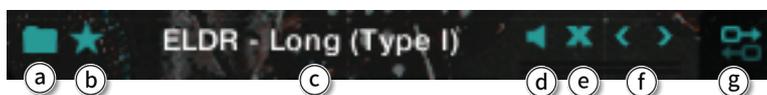
信号の流れは上から下へ。次に、ミキサー⑤が2つのベイ間をクロスフェードし、サウンドはゲート・シーケンサー⑥に送られます。

FX ダッシュボード⑦はインターフェイスの最下部にあります。これは FX&MOTORページのクイックアクセス・コントロールであり、実際にはシグナル・パスのさまざまな場所にあります(後述)。

メイン・インターフェイスと FX ページの間を切り替えはページ・ボタン⑧で行います。

① サウンド・ベイ/eDNAブラウザ

標準プリセットでは、どのサウンドがロードされているかが表示され③、サウンドのレート②やミュート④、中央のボタン⑤でベイの入れ替えができます。

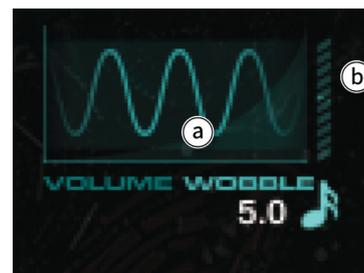


ファクトリー・サウンドとプリセット (Full) パッチでは、ブラウザ①で異なるサウンドをブラウズしてロードしたり、サウンドをアンロード②したり、利用可能なサウンドを行ったり来たり③することもできます。

② ウォブル

低周波オシレータ (LFO)。ボリューム、ピッチ、フィルタに連動します。

それぞれ周波数①とピッチ②を指定でき、上下にドラッグするだけで変更できます。また、右クリックまたはCtrl/control+クリック)で MIDIコントローラにアサインすることもできます。



③ フィルタとエンベロープ

LOPASS (カットオフ・ポイント以上の周波数をカット) とHIPASS (カットオフ・ポイント以下の周波数をカット) の2つのフィルタ。



① 周波数

カーブを左右に動かして、フィルタのカットオフ周波数を調整。

② レゾナンス

カーブを上下に動かして、フィルタのレゾナンスを調整。

③ 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。



④ 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。

⑤ 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。

⑥ 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。

④ サンプルとノートのコントロール

ウォブル同様、すべてのノブはマウスを上ドラッグすると時計回りに、下ドラッグすると反時計回りに動きます。

💡 コントロールをAlt/optionを押しながら調整すると、ベイA/B間で操作がミラーリングされます。

① TUNE (チューニング)

サンプルのピッチを50セント（四分音）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)

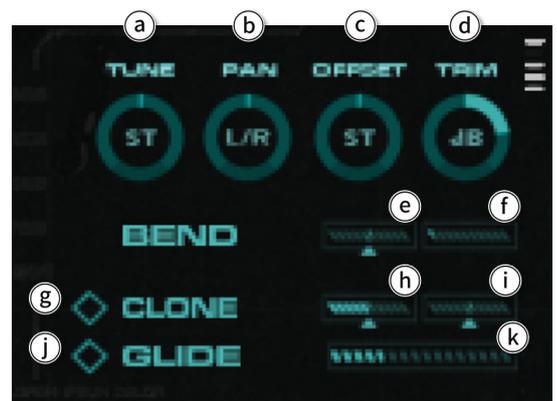
使用するサンプルを変化させる最も簡単な方法です。TUNEノブ①と組み合わせて使用することで、目的の効果を得ることができます。

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。



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。

ⓔ BEND (ベンド) 量

ピッチのベンド量をスケールリングします。

ⓕ 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

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。

ⓗ COARSE TUNE

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。

ⓓ 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。

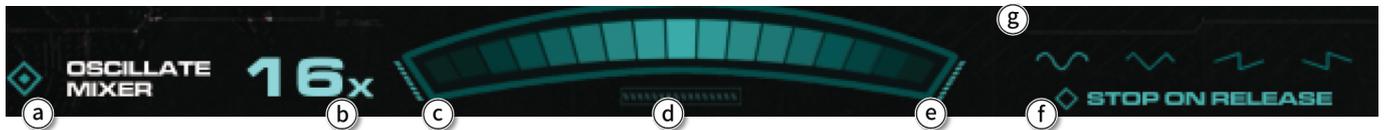
ⓓ GLIDE (グライド) On/Off

グライド・コントロールをOnにします。

ⓓ GLIDE (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。

⑤ ミキサー



ここで、美しいシンプルさに命を吹き込みます。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。パッチ名にMWと付いているものは、モジュレーション・ホイールまたはCC#1にアサインされます。

内蔵のオシレーターを使用して、テンポに合わせてミキサーを前後に動かすと、面白い効果が生まれます。

① OSCILLATE MIXER

オシレーターの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 X-FADER

ベイA/B間のクロスフェーダー。

④ 開始位置、フェーズ

クロスフェーダー③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ー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。

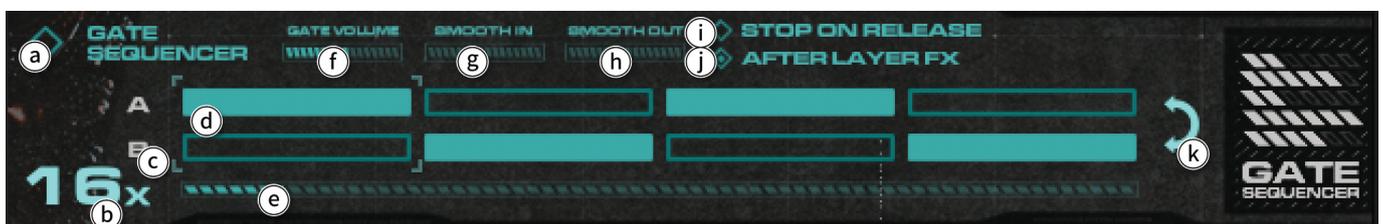
⑥ STOP ON RELEASE

すべてのノートがリリースされた後、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。

⑦ 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。

⑧ ゲート・シーケンサー



ゲート・シーケンサーは両方のサウンド・ベイのミュートとミュート解除を個々に、リズムに基づいて行います。上列がベイ A、下列がベイBのゲートです。デフォルトの設定はすべてOnです。AかBのどちらかをゲートするには、ゲートしたいステップをクリックします。

⑧ On/Offスイッチ

機能のOn/Offを切り替えます。

⑨ SPEED

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。

⑩ 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。

⑪ セル

クリックして各ステップのOn/Offを切り替えます。

⑨ 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。

⑩ GATE VOLUME (ゲート・ボリューム)

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。

⑪ SMOOTH IN (スムーズ・イン)

ゲートの出だしの形状を滑らかにします。

⑫ SMOOTH OUT (スムーズ・アウト)

ゲートの末尾の量を調整します。

⑬ STOP ON RELEASE (リリース時に停止)

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。

⑭ AFTER LAYER FX

バンクFXの後にゲート・ステージを切り替えます。

⑮ 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。
- 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。

⑦ FX DASH (FX ダッシュボード)



これらのコントロールはFXページ(後述)でアサインされ、オーディオ・エフェクトに最も必要なコントロールに素早くアクセスできます。

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・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。

⑧ ページ・ボタン



① 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。

② FX & MOTOR

FXページに戻るにはこれをクリックします。

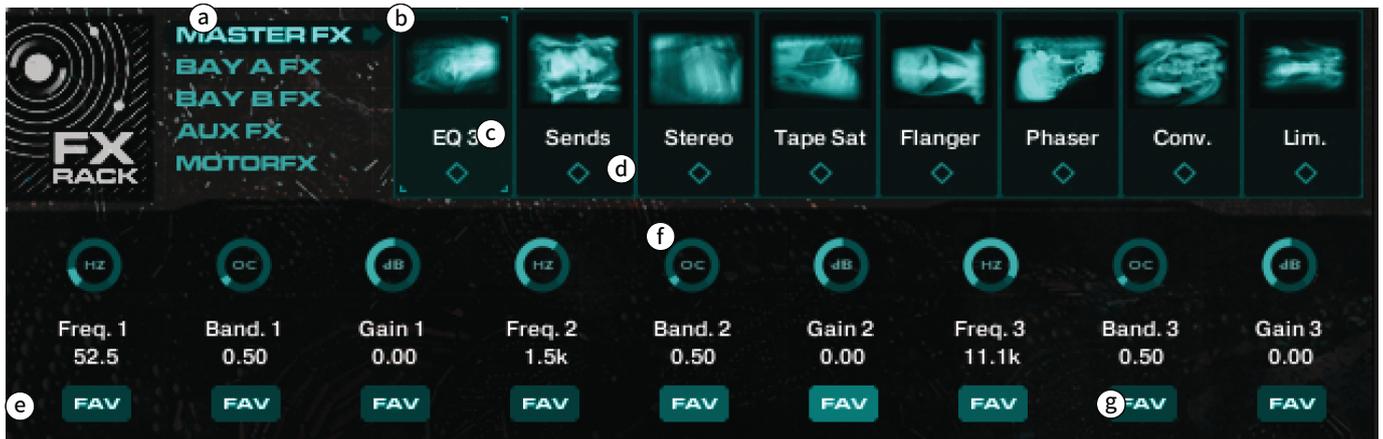
FXページ

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。



① FX ラック

eDNAエンジンには5つのFXラックがあります。後述するMOTOR FXラックを除けば、どのラックも同じ動作をします。ここではマスター、ベイA&B、Aux FXラックの動作を説明します。



(a) 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。

(b) エフェクト・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。

(c) エフェクト名

(d) エフェクト・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。

(e) 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

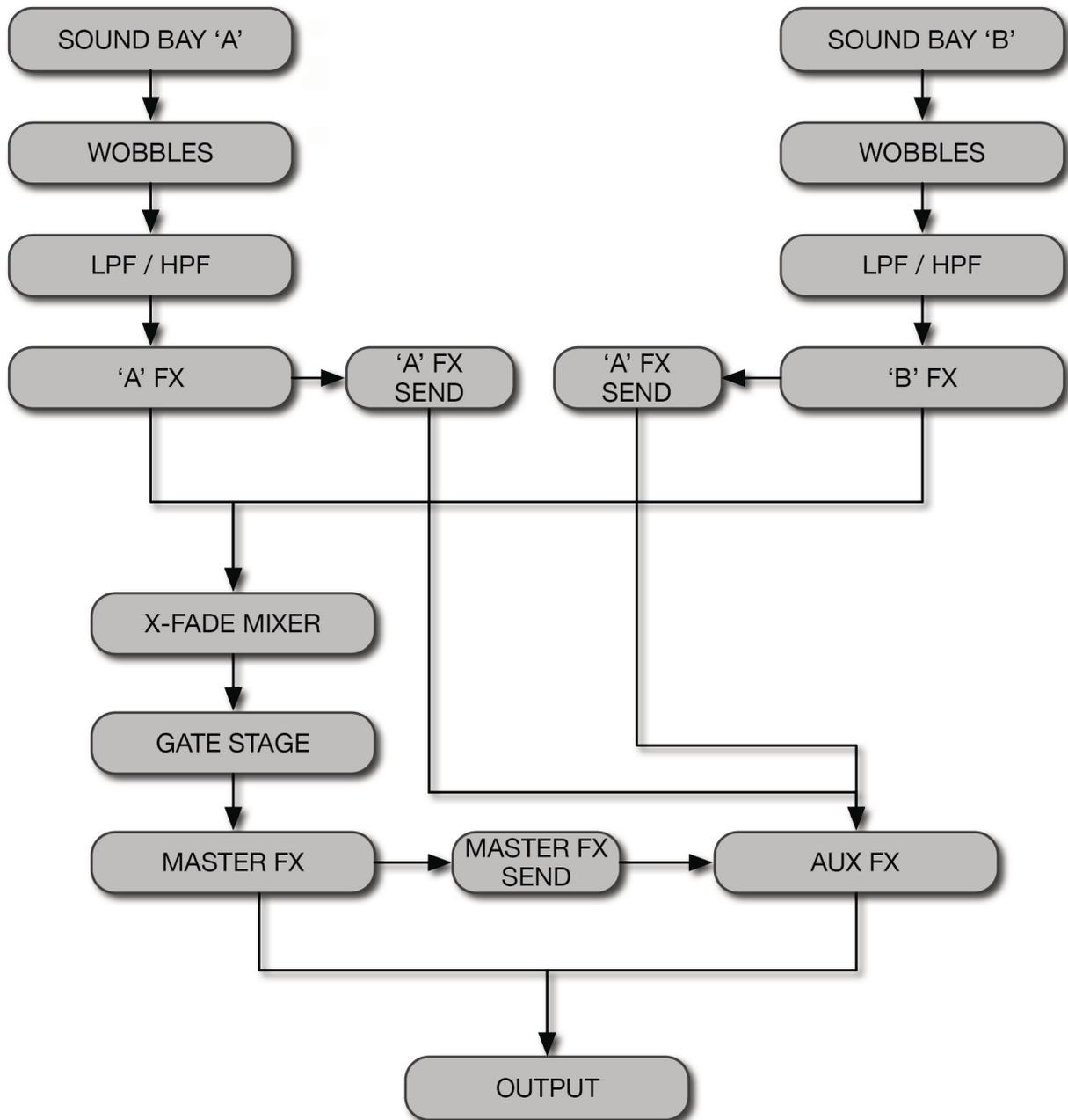
このボタンを押したエフェクトがQuick FX Dashにロードされます。エフェクトをオートメーション化したり、コントローラで微調整する場合にも必要です。削除するには、[FAV]ボタンを再度クリックします。

メイン・ミキサー・ページのダッシュに戻ると、FX DASHにFAVしたノブが表示されています。

ノブを右クリックまたはCtrl+クリックしてMIDI CCをアサインできます。

💡 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のシグナル・パス



5つの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または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。

SEND

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。SEND 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。

② MOTOR FX



MOTOR FXベイは、他の4つのFXベイとは少し異なります。シグナル・パスのどこで鳴らしたいかを選択し①、各パラメータの下にあるボタン②を使って、特定のパラメータを2つのモーターのいずれかにアサインできます。

これらのパラメータは、基本的に複雑な低周波オシレータ (LFO) であるページ上部の2つのモーターのいずれかに割り当てられます。

ウォブルのような単一のLFOではなく、MOTORにはメインLFO[Ⓐ]があり、それ自体が2番目のサブLFO[Ⓒ]によって制御されます。この2つの間のコントロール[Ⓑ]を使って、強度と周波数の両方を異なる量だけ発振させられます。

Ⓐ メイン・モーター



① INTENSITY

FXパラメータに及ぼすモーターの影響を調整。

② FREQUENCY

LFOの速度を調整。

③ 波形テーブル

5つのノブは、モーターがパラメータをコントロールする形状を左右します。たとえばSINE (サイン波) の深さを調整後にRECT. (矩形波) やTRI. (三角波) を加えてみてください。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。

② サブ・トゥ・メインコントロール

**① サブ・トゥ・メイン INTENSITY (強度)**

メイン・モーターのINTENSITYコントロールに対するサブ・モーターのコントロールのINTENSITYを調整。

② サブ・トゥ・メイン FREQUENCY (周波数)

メイン・モーターのFREQUENCYに対するサブ・モーターのコントロール強度を調整。

③ FREQUENCY (サブ・モーターの周波数)

メイン・モーター内の2つの可能なパラメータをモーターで動かす速度を調整。

④ 波形テーブル

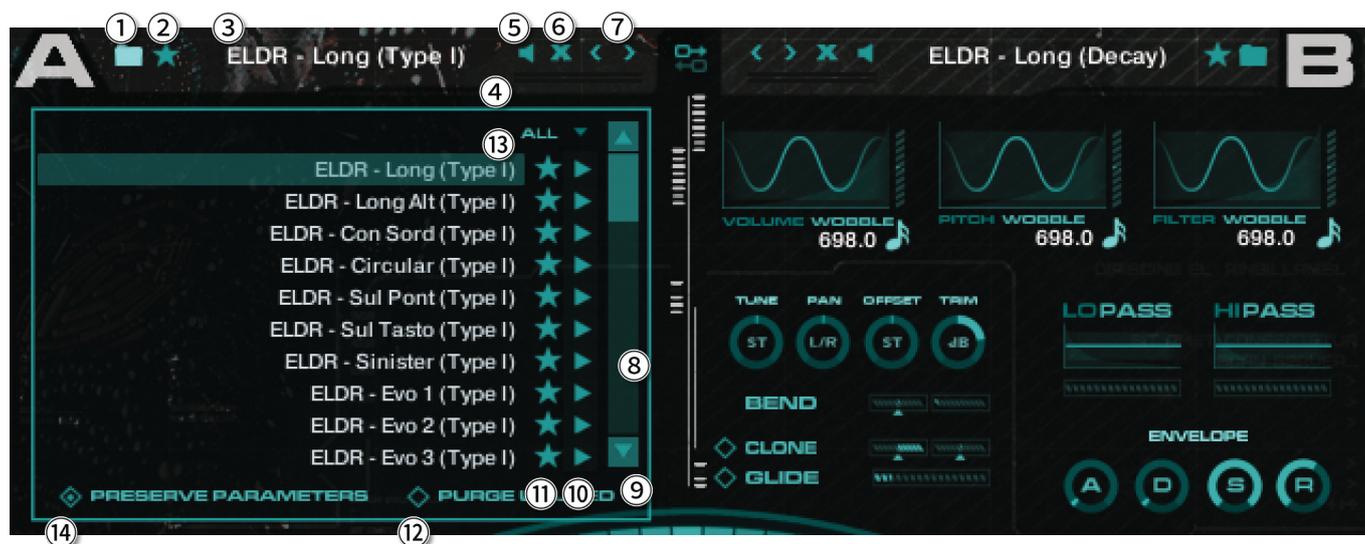
上記のモーターと同様に、波形はここからコントロールできます。

💡 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

プリセットで遊んでみたら、自分でも作ってみたいくなるかもしれません。ファクトリー・サウンド・パッチとフル・プリセット・パッチでは、ブラウザを使って利用可能なサウンドをブラウズできます。



① ブラウザ・ボタン

ブラウザ・ウィンドウを開閉します。

② レーティング

サウンドに1~5のレーティングを付けられます。フィルタを使用して検索しやすくなります。

③ サウンド名

④ レベル・メーター

各ベイにある独立したメーターです。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を切り替えられます。

⑥ ページ・ボタン

ベイを空にします。

⑦ スクロール・ボタン

リストの次、または1つ前へ移動します。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してください。

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です。

⑩ 試聴ボタン

ロードする前にサウンドをチェックできます。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します。

⑫ 不使用をページ

未使用のサウンドをメモリから除去します。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。

DRONE GRID



① グリッドまたはペグボード

ここですべてのアクションが起こります。独自のEvolutionセットを即座に作成する優れた方法です。ペグ●はトグルのように動作し、クリックしてペグを選択すると、同じX軸またはY軸上のペグが自動的に無効になります。Y軸はピッチ・センター、X軸はEvolutionです。

② Evo

Evolution (変化) は、時間とともに変化するかなり長いサウンドです。これは、進化、変化、変異し、ループする前に元の状態に戻るからです。各Evolutionは、意図的に異なるテンポで収録されているため、グリッド上に異なるEvolutionをペグして一緒に演奏開始し、しばらくすると異なるEvolutionが互いにつながり始めます。

💡 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、[D#2, evo1]をクリックし、[A#6, evo10]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。

■ サイコロ

Evoの右隣のサイコロ🎲をクリックし、"Randomise with any"を選択すると、完全なランダム・パターンが作成されます。このボタンを押せば、地球上であなたと同じサウンドマップを使っている人は誰もいないでしょう。

他にもいくつかのオプションがあります。その中には ランダムに表示されるペグを現在画面に表示されているEvolutionに限定する"randomise only visible"や、ランダム化の際に縦方向に一行に並べる "randomise in column"などです。

コントローラ

演奏に合わせてサウンドを変化させる3つのコントローラが備わっています。これらのコントローラには固有のコントローラ番号を割り当てることができるため、外部コントローラを使ったオートメーション等が可能です。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。

③ Dynamics

CC#1。ほとんどのストリングス・ライブラリでは、ラウドとソフトの異なるダイナミック・サンプル間のクロスフェード・ミックスをコントロールします。

④ Expression

CC#11。任意のエクスペッション・コントローラを示します。このコントローラは作曲家の間でラウドネスのオートメーションとして好まれており、ボリューム (CC#7) はミキシング時のトリム・コントローラとして使用されます。

⑤ Note Centre

キーボードの各 Evo に対して、完全4度ずつ12種類の別々のサンプルを録音しました。この理由は、オクターブ間で非対称性を作り出すことで、感動的な驚きを味わえるようにするためです。

⑥ FX, Volume, Pan

FXペグはシンプルなトグル・イン／アウトで、右側のFX Controlsにセンドできます。

Volumeトリムは、Evo同士のバランスを調整できます。もともと音量が大きいEvoを使用する場合に便利です。

Panは、ステレオ・フィールド内の各Evoをパンニングできます。

- 💡 FXをCtrl/command+クリックすると、すべてのEvo FXのOn/Offが切り替わります。
- 💡 FXをクリック後、別のFXをShift+クリックすると、それらのFXとその間のすべてのFXのOn/Offが切り替わります (例: evo 4 FXをクリックし、evo 8 FXをShift+クリックすると、evo FX 4~8のラインが表示されます)。
- 💡 Pan, VolumeをAlt/option+ドラッグすると、すべてのEvoに影響します。
- 💡 Pan, Volume, FXをCtrl/command+クリックすると、デフォルトにリセットされます。

⑦ FXデッキ

KontaktホストFXエンジンから、使いやすく効果的なFXを厳選しました。これらのコントロールの詳細については、Kontakt のユーザー・マニュアルを参照してください。これらのエフェクトをパンチアウトしてDAWやアウトボードで使用したい場合は、ミキサー③でマイクの頭文字をクリックしてチャンネルをKontakt出力に割り当て、必要なバスに信号を送ります。

⚠ 訳注: Drone Gridにミキサー機能は実装されていません。

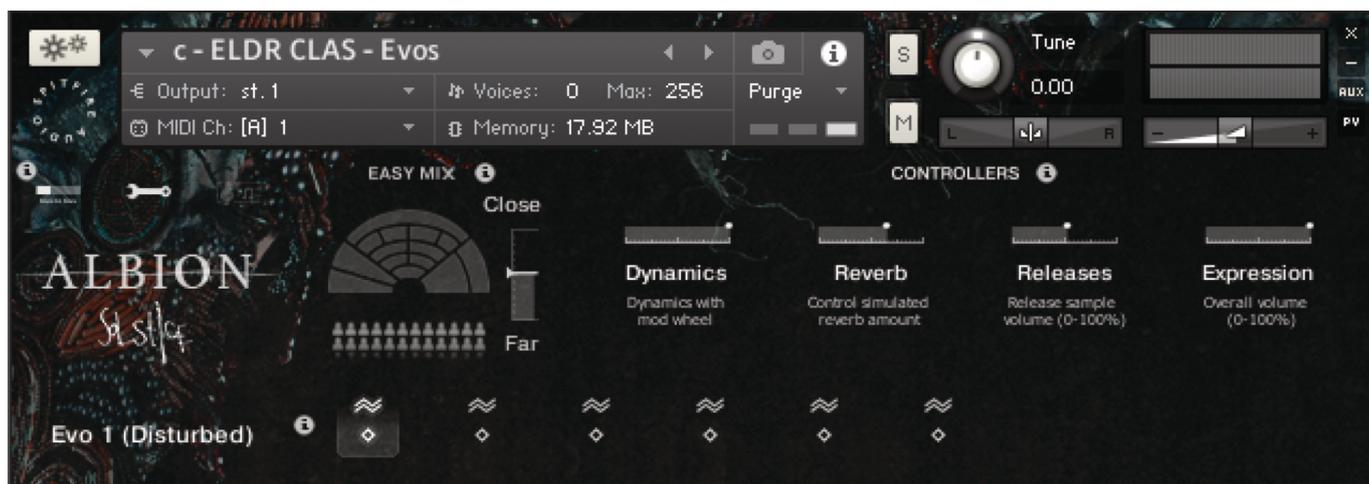
⑧ A, D, S, R

それぞれアタック、ディケイ、サスティン、リリース。ほとんどのシンセサイザーで使用されている、サウンドの「シェイプ」をコントロールする標準的なパラメータ・セット。

アタック(A)を上げると音量がフェードし、ディケイ(D)は次のノブでコントロールされるサスティン・レベル(S)まで、音量が変化する時間を決定します。最後のリリース・ノブ(R)は、キーから指を離したときにサンプラーがサンプルを開放するまでの時間をコントロールします。

インターフェース

ビューの切り替え

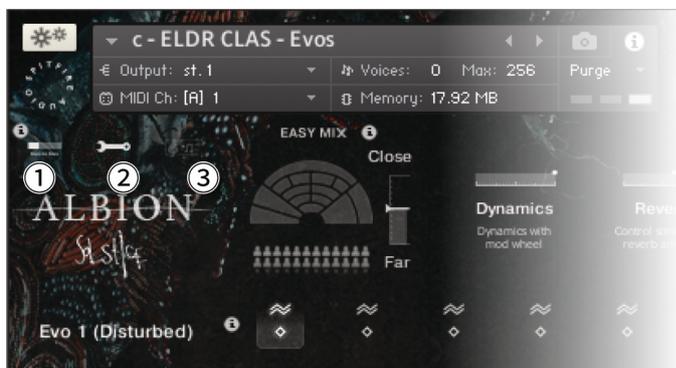


最初にロードすると、このGUIが表示されます。これは2つのページのうちの1つで、パネル・スイッチャーを使って切り替えられます。

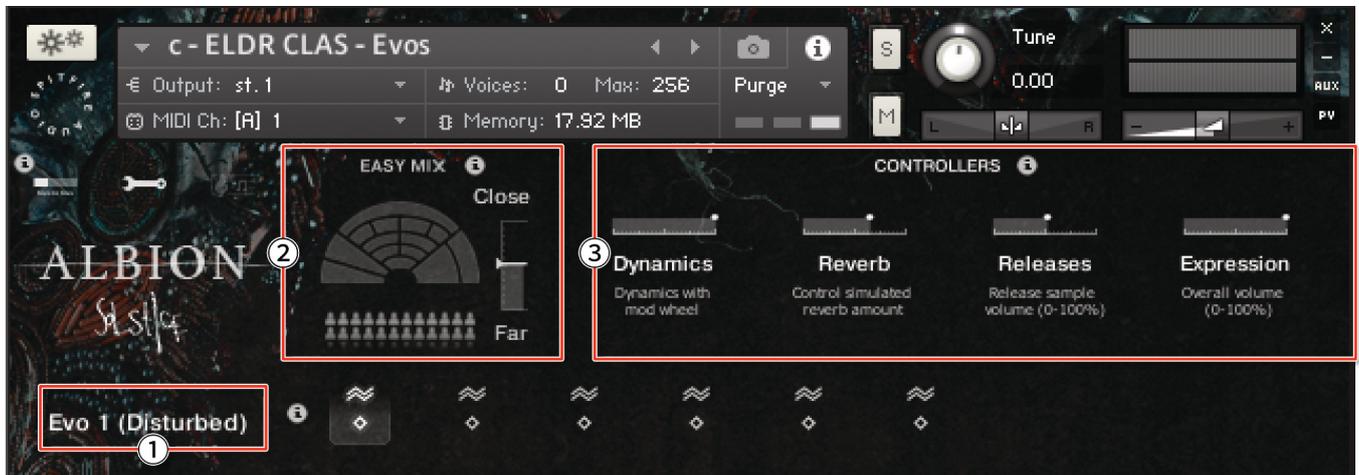
すべてのGUIコントロールには固有のコントローラ番号を割り当てられます。右クリックまたはCtrl+クリックを通じ、割り当てや解除、またMIDI CCの割り当て状態を確認できます。

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。

- ① オーバービュー (上図)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム (ここでは使用されません)



オーバービュー



① サイド・バー

選択中のアーティキュレーションを表示。

② EASY MIX

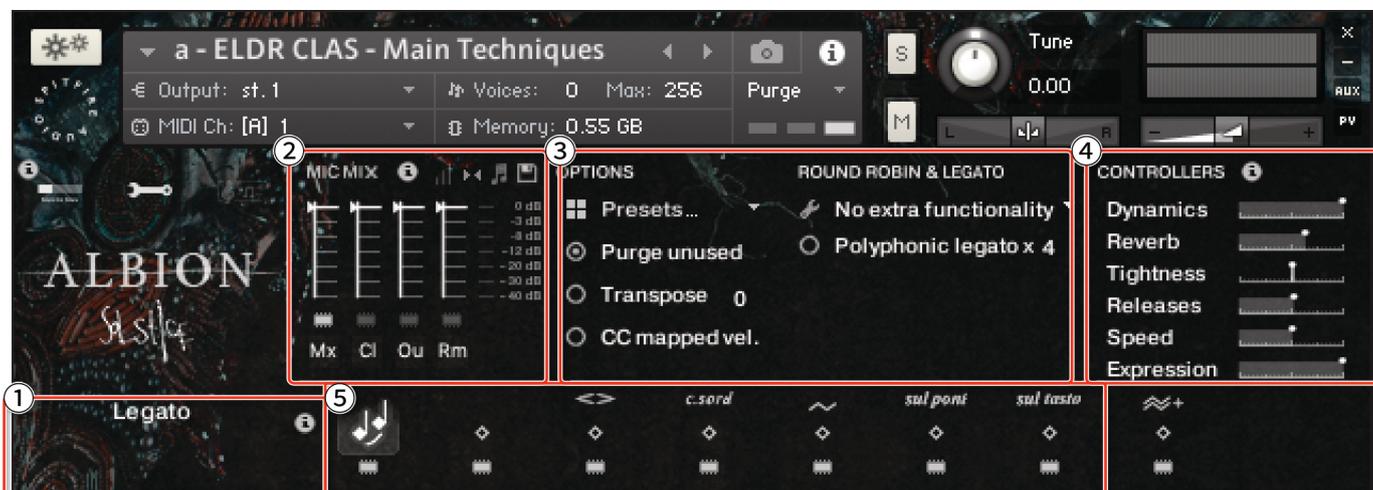
本ソフトウェアにはMx, Cl, Ou, Rmの4種類のマイク・オプションがあり、EASY MIXのCLOSE/FARフェーダーを調整して、これらのブレンドを自動的に作成し、サウンドを調整することができます。

- MX: ミックス
- Cl: クローズ
- OU: アウトリガー
- Rm: ルーム

③ CONTROLLERS

Dynamics	CC#01。ラウドとソフトの間で異なるダイナミクスをクロスフェード。
Reverb	CC#21。リバーブの切り替えスイッチ。右に回すとリバーブ量が増えます。
Releases	CC#17。リリース・サンプルのボリュームを調整。
Expression	CC#11。ダイナミクス内の音量を調整するインストゥルメント・トリム。

エキスパート・ビュー



① サイド・バー

オーバービュー・ページでの表示と同様です。

② MIC MIX (マイク・ミキサー)

9種ものマイク・オプションについては付録参照。これらの一部は個々のアンサンブルまたはパッチ専用ですが、ミキサーで全てコントロールできます。

スライダー下部の■をクリックして、マイクやミックスをロード／パージします。マイクの頭文字をクリックしてKontaktのマルチ出力にアサインできます。サラウンド信号を作成する際に便利です。



③ a) パン・マイク・コラプサー

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。

④ b) アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

アーティキュレーションを変更してもMic Mixを保持。

⚠ 個々のvoでは不可能です

② 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、プリセットをディスクに保存したり読み込んだりできます。

③ 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 ROBIN & LEGATO

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。

④ CONTROLLERS

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に設定しておくことで、感情豊かな表現が自在に行えるようになります。

Dynamics

CC#1。異なるダイナミック・サンプル間のクロスフェード・ミックスを調整。

Release

CC#17。ロング／ショート・ノート両アーティキュレーションにおいてサンプル再生時のリリース・テールを調整。

Tightness

ショート・ノートの演奏のタイトさを調整。

Reverb

CC#21。残響のシミュレーション量を調整。

Expression

CC#11。ダイナミクスの中で音量を調整するインストゥルメント・トリム。

Speed

CC#16。レガートの移行速度を調整。

⑤ アーティキュレーション表示

現在選択されているアーティキュレーションを表示します。

オスティナトゥム



進化し続けるこのデバイスは、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 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。

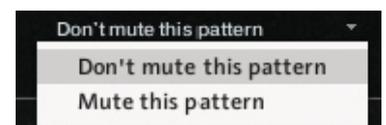
ロード／セーブ

以前に作成したオスティナートを保存できます。

③ パターン・セレクタ

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（カスタマイズ可能な）キースイッチ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。

次の画像は、トラック1にせわしない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。



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。

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。

マイクとミックスの略称

- MX: ミックス
- Cl: 近接マイク
- OU: アウトリガー
- RM: ルーム
- DY: ダイナミック (Generator Trioのみ; Mixを含む)
- CN: コンデンサー (Generator Trioのみ; Mixを含む)
- BD: バウロン (Mauraders KitおよびLoopのみ; Mixを含む)
- PC: パーカッション (Mauraders KitおよびLoopのみ; Mixを含む)
- DR: ドラム・キット (Mauraders KitおよびLoopのみ; Mixを含む)
- DPA: クリップオン・マイク (The Eldersのみ)

⚠ The Eldersでは、各プリセットに厳選されたミックスが用意されており、近接、アウトリガー、ルームの3種類のマイク・ポジションが用意されています。このセクションの特徴は、超高音質なDPAクリップオン・マイクを使用している点です。

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ウィ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と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。

収録内容

THE ELDERS (STRINGS)

Albionシリーズライブラリの核となるのは、特徴的なストリングスです。本ソフトウェアも例外ではありません。このグループには、3つのサブカテゴリーに分けられた2つのストリング・セクション、クラシック・オクテット（8人）、トラディショナル・セクステット（6人）、エルダーズ・ベースが含まれています。これらのセクションでは、クラシックやフォークの伝統的なアーティキュレーションに加え、これらの演奏のために開発された、まったく新しいテクニックも提供されます。さらに、各プリセットには厳選されたミックスが用意され、マイクの位置は近接、アウトリガー、ルームの3種類から選択できます。このセクションでユニークなのは、超近接で精細なサウンドを実現するために、ハイエンドのDPAクリップオン・マイクを使用している点です。

THE ELDERS - CLASSIC OCTET

クラシック・オクテットは、バイオリン、ビオラ、チェロ（2,2,2,2）が有機的な演奏を披露します。このグループは、クラシック・ストリングスの新しい形であり、オーケストラの演奏スタイルに重点を置いています。期待されるすべてのアーティキュレーション、すなわち、多層的なレガート、ダイナミックなヘアピン・サスティン、トリル、スタッカート、ピチカート、コル・レーニョなどを含みますが、サーキュラー・ボーイング（circular bowing）、シニスター・スル・ポンティチェロ（sinister sul ponticello）、映画のように進化するテクスチャを提供するEvo、サーキュラー・サスティン（弓を円を描くように動かすことで、時間の経過とともにピッチと音色が微妙に変化する、息づかいのようなオーガニックなサウンド）、Motorなど、新しいボーイング・テクニックにも焦点を当てています。伝統的にはmeasured tremolo（一定間隔のトレモロ）と呼ばれていますが、Motorは、これまでにない感触のトレモロ演奏を実現する新しい奏法です。より深い感覚をもたらし、楽譜にペース感を生み出すツールとなります。

- Circular
- Col Legno
- Evo 1 (Disturbed)
- Evo 2 (Trembling)
- Evo 3 (Quiver)
- Evo 4 (Unsteady)
- Evo 5 (Flickering)
- Evo 6 (Hesitant)
- FX Bends (Major 3rd)
- FX Cluster
- Legato
- Long (Con Sord)
- Long Hairpin
- Long
- Malevolent
- Marcato
- Motor (90BPM)
- Motor (110BPM)
- Motor 16ths (90BPM)
- Motor 16ths (110BPM)
- Motor Triplet (90BPM)
- Motor Triplet (110BPM)
- Pizzicato
- Short Gliss Down FX
- Short Gliss Up FX
- Sinister
- Spiccato
- Staccato (Brushed Con Sord)
- Sul Pont
- Sul Tasto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

THE ELDERS - TRADITIONAL SEXTET

トラディショナル・セクステット (6人) は、バイオリン、ビオラ、チェロ (2,2,1,1) の編成ですが、ケルトの伝統からインスピレーションを得ており、コンセルバトワール (conservatoire ; 音楽院) 以外の演奏スタイルや音色を取り入れています。独特の音程の変化と特徴的な音色、そしてビブラートなしが特徴です。このバンドは、音程と演奏を通じて、より自由で多彩な文化をサウンドに呼び起こします。より幅広いポルタメント・レガート、さまざまなサスティン、そして私たちが開発したセルラー・ロング (cellular longs) と呼ばれるまったく新しいアーティキュレーションを用いています。このエキサイティングな新しいアーティキュレーションは、固定された音階にダイナミックな演奏を組み合わせることで生み出されます。各音はまったく異なり、それぞれが独自の個性を持つ声のように響きます。

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| • Cellular D (Combo) | • Long Artisan |
| • Cellular D | • Long |
| • Cellular G (Combo) | • Motor (110BPM) |
| • Cellular G | • Motor 16ths (110BPM) |
| • Col Legno | • Motor Triplet (110BPM) |
| • Crescendo | • No Rosin |
| • Evo 1 (Unstable) | • Pizzicato (Loose) |
| • Evo 2 (Shaken) | • Pizzicato (Torn) |
| • Evo 3 (Fractured) | • Pizzicato |
| • Flautando Cold | • Scattered Tremolo |
| • Flautando Warm | • Sforzando |
| • FX Cluster | • Spiccato (Brushed) |
| • FX Gliss Up (5th) | • Spiccato (Pointed) |
| • FX Gliss Up (Octave) | • Spiccato (Ricochet) |
| • FX Gliss Up | • Sul Pont |
| • Harmonics | • Sul Tasto |
| • Legato | • Tremolo |
| • Long (Combo) | |
| • Long Artisan Infinite | |

THE ELDERS BASS

クラシック・オクテット(8人)とトラディショナル・セクステット(6人)の音域を広げるために採用された、力強いコントラバスのソロ。Albionのみで使用されるこの楽器は、ソロ楽器として単独で使用でき、この基礎となる要素を細かくコントロールでき、独立して、またはストリング・バンドと混合して演奏できるように設計されています。

- Bartok
- Col Legno
- Harmonics
- Legato
- Long
- No Rosin
- Pizzicato
- Staccato
- Sul Pont
- Sul Tasto

THE CALLERS (BRASS & WINDS)

サクソ、トロンボーン、ユーフォニウム、チューバ、コントラバス、クラリネットなど、魅力的な金管楽器と木管楽器の幅広いセレクションです。従来の木管楽器セクションを補うように設計されたインスピレーションあふれるセクションであるThe Callersは、レガート、サスティン、ショートなど、期待されるアーティキュレーションをすべて備えていますが、音の立ち上がり部分での短めのピッチベンド、徐々に変化する音色を持つロング、自然な歪みのあるユニークなオーバートーンなど、ケルト音楽の演奏スタイルも取り入れています。インスピレーションのきっかけとなるよう、特別にワークショップで開発された「スキッタード・トレモロ (scattered tremolos; 間隔不均等なトレモロ)」と呼ばれるテクニックにより、信じられないほどのリアルな演奏を実現します。鍵盤の全音域にわたって広がる、実に豊かなサウンドがすぐに利用できます。

- Air FX
- Chatter FX
- Evo 1 (Sorrow)
- Evo 2 (Divided)
- Evo 3 (Turbulant)
- Evo 3 (Turbulent)
- Evo 4 (Cacophony)
- Evo 5 (Meandering)
- Evo 6 (Shaken)
- Falls
- Flutter Tongue
- Gliss Up (Maj)
- Gliss Up (Min)
- Key Noise
- Legato
- Long (Combo)
- Long
- Marcato
- Motor (90BPM)
- Motor (110BPM)
- Motor 16ths (70BPM)
- Motor 16ths (90BPM)
- Motor Triplet (90BPM)
- Motor Triplet (110BPM)
- Overblown
- Rips
- Scattered Tremolo
- Short Gliss Down FX
- Short Gliss Up FX (Fast)
- Short Gliss Up FX (Slow)
- Spoken
- Staccatissimo
- Whisper FX

THE MYSTICS (PIPES)

フルートとケルティック・フルート、ホイッスルをミックスした小規模なグループで、従来の木管楽器セクションの最高峰を標榜するものです。一般的にクラシック音楽と関連付けられるフルートとケルティック・フルートの組み合わせにより、演奏スタイルの違いによるピッチの変化により、鋭い音色や幅広いサウンドの広がりが可能になります。これまでに聞いたことのないサウンドのコレクションは、ミステリアスで、少し不安を掻き立てるような、豊かで深みのあるサウンドを提供します。伝統的なアーティキュレーションに加え、音の立ち上がり部分にケルト音楽特有のわずかなピッチバンドも含まれます。

- Flicker
- FX Gliss Up
- Legato
- Long (Combo)
- Long
- Overblown Staccatissimo
- Staccatissimo
- Staccato
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)
- Wavering

THE BLAGGARDS (BAND)

The Solstice Orchestraの魂ともいえるこの即興的なアンサンブルは、アコーディオン、ベース・ハーモニカ、ニッケルハルパ、ハーディ・ガーディ、ハルモニウム、クラルサツハ (clàrsach; ケルティック・ハープ) で構成されています。このグループは、同様の歴史的背景を持つ楽器でありながら、異なる民族音楽の伝統を持つ楽器を組み合わせ、最もわかりやすい例であり、現代的な映画音楽にふさわしいものです。最も多様な楽器のコレクションであるため、アンサンブルだけでなくデュオでも録音し、演奏のコントロール性能を高めるよう配慮しました。

- FX Gliss Up
- Harmonics (Solo Harp)
- Long (Bellows)
- Long (Combo)
- Long (Senza Harp)
- Long (Solo Harp)
- Long
- Staccatissimo (Bellows)
- Staccatissimo (Senza Harp)
- Staccatissimo
- Staccato (Senza Harp)
- Staccato
- Tremolo (Senza Harp)
- Tremolo (Solo Harp)
- Tremolo

THE HOSTS (CHOIR)

さまざまな民族の伝統に由来する、6人の高音と1人の低音の女性歌手による心に響くアンサンブル。この女性ボーカルのコレクションは、規模としては控えめに見えるかもしれませんが、すぐに利用できる多種多様なサウンドとテクスチャは、実に魅力的です。これまで耳にしたことのないパフォーマーの集合体であり、各シンガーは、伝統的なパフォーマンスの背景から得た豊富な知識を持ち、さまざまなテクニック、ビブラートへのアプローチ、ピッチの抑揚をミックスしています。本質的にパフォーマンス・ベースのこのオーガニックなアンサンブルは、魅惑的なロング・パッド、変化を伴うテクスチャ、ヴォーカリゼーションを想起させます。

- Cellular
- FX Drone
- FX Songbath
- Long Infinite Ah
- Long Infinite Eh
- Long Infinite Mm
- Long Infinite Oh
- Long Natural Ah
- Long Natural Eh
- Long Natural Mm
- Long Natural Oh
- Motor (90BPM)
- Motor (110BPM)
- Wavering
- Wicken Glissando

THE GENERATOR TRIO (ELECTRIC)

The Solstice Orchestraにおける、唯一のアンプで増幅された楽器で構成されたアンサンブルです。2本のエレクトリック・ギターとエレクトリック・ベースによる魅力的なアンサンブルで、ストラミング、ピッキング、E-Bowによる演奏でテクスチャを作り出します。このライブラリ内の他の楽器とはかなり異なるものの、演奏意図やテクニックは似たものが使われています。グループとして一斉に録音され、ディストーション、リバーブ、ディレイなどのエフェクトもすべてライブで処理されているため、これらの演奏にはそれらの効果がそのまま残っています。このセクションはエレクトリック・ギターという現代的なフォーク楽器を表現しており、非常にインスピレーションに富んだツールとなっています。これらのパッチは、リアルタイムでエフェクトを調整したパッドであるEvoや、繰り返し一定間隔の連符をループさせるMotor(リズム・パターン)を特徴とし、スコアを作成するための強力な出発点として、また既存のキューにテクスチャを加えるために役立ちます。

- Evo 1 (Undulate)
- Evo 2 (Shiver)
- Evo 3 (Lament)
- Evo 4 (Raucous)
- Evo 5 (Enharmonics)
- Harmonics
- Long
- Motor (90BPM)
- Motor (110BPM)
- Motor 4ths (90BPM)
- Motor 4ths (110BPM)
- Motor Bends (90BPM)
- Motor Bends (110BPM)
- Motor Bends Triplet (90BPM)
- Motor Bends Triplet (110BPM)
- Motor Triplet (90BPM)
- Motor Triplet (110BPM)
- Overdriven Bow
- Spiccato Muted
- Staccato
- Tremolo Fast
- Tremolo Slow
- Wave

THE GUT CIRCLE (ACOUSTIC)

ギター・ファミリーの伝統的なフォーク・サイドを代表するこのセクションは、ウクレレ、スティール弦とナイロン弦のギター、マンドリンのきらめくグループ。The Blaggardsのように、作曲スタイルを変えることなく、新たなパレットを提供する特徴的なサウンド。このセクションのユニークなstrum motorsは、各プレイヤーがそれぞれの伝統から引き出す自然な演奏感覚をもたらし、現代のシネマティック・スコアに大きなインスピレーションを与えます。

- Motor (90BPM)
- Motor (110BPM)
- Motor Bend (90BPM)
- Motor Bend (110BPM)
- Motor Triplet (90BPM)
- Motor Triplet (110BPM)
- Performance A (90BPM)
- Performance A (110BPM)
- Performance A 16ths (90BPM)
- Performance A 16ths (110BPM)
- Performance D (90BPM)
- Performance D (110BPM)
- Performance D 16ths (90BPM)
- Performance D 16ths (110BPM)
- Plucked
- Scattered FX
- Tremolo Fast
- Tremolo Slow

THE NURSERY (BELLS & MALLETS)

バイブ、チェレステ、ダルシトーン、グロッケンシュピール、バイク・ベル、ハンド・ドラム、ファウンド・パーカッションの様々な要素からなるユニークなアンサンブルによる、子供のようなサウンドを刺激するチューンド・パーカッションのカルテット。これらの音は、複数の奏者が同時に打鍵することで発生する複雑なハーモニクスによって、紛れもなくユニークな音色を生み出します。この内蔵された人間のレイテンシーが、リラックスした自然な広がりをもたらし、作曲にリアリズムとニュアンスをもたらします。

- Bowed
- Chatter FX
- Chatter Octaves (Senza T Drum)
- Chatter Octaves
- Long
- Motor (90BPM)
- Motor (110BPM)
- Motor 16ths (90BPM)
- Motor 16ths (110BPM)
- Motor Triplet (90BPM)
- Motor Triplet (110BPM)
- Staccato
- Tremolo Bowed
- Tremolo Fast
- Tremolo Soft
- Tremolo

THE MARAUDERS (PERCUSSION)

グループとして録音された、パフォーマンスをフィーチャーしたパーカッション・アンサンブル。これらは固定されたループではなく、生命力と人間的なニュアンスに満ちたパフォーマンスであり、あなた自身のサウンドに(微調整可能な)完璧な構成要素を提供します。The Main Kit(パーカッションとバウロンを組み合わせたユニークなドラム・キット)、The Snake Kit(ダイナミックなヒットとパーカッションを追加した、より伝統的なドラム・キット)、Grooves(90BPMと110BPMの両方で録音され、幅広いテンポに対応する36のグループを収録した2パッチ)、The Visitor(サウンドの錬金術師、Andy GrayとChristian Hensonが作成した、11キットと12グループを収録したライブラリ)、このセクションは以上4つの特徴的なセットで構成されています。グループを構成する多くのエレメントはステムとして分割することができ、エレメントを個別にコントロールしてさらにカスタマイズすることができます。

THE MARAUDERS

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| • Grooves (90BPM) | • Groove - The Rituals |
| • Grooves (110BPM) | • Groove - The Standing |
| • Grooves Triplets (90BPM) | • Groove - The Summoning |
| • Grooves Triplets (110BPM) | • Kit - Cinematic Snakes |
| • THE VISITOR | • Kit - Destroy |
| • Groove - The Aberrations | • Kit - Hypre Snakes |
| • Groove - The Allfather | • Kit - Hypre |
| • Groove - The Altar | • Kit - Marauding SP 1 |
| • Groove - The Arcane | • Kit - Marauding SP 2 |
| • Groove - The Circle | • Kit - Overdrive |
| • Groove - The Druids | • Kit - Snakes 1200 |
| • Groove - The Grove | • Kit - The Overstayer |
| • Groove - The Healer | • Kit - The Six |
| • Groove - The Heretics | • Kit - The Sub |

THE CASSETTE ORCHESTRA

The Solstice Orchestraから抜粋した750の音源から作られた150のプリセット。Christian Henson氏により、数々の特別なシグナル・パスを経てサウンドはさまざまに加工されています。

■ Type 1

ビンテージのカセットテープ・マシンで加工され、再生時にピッチを落として半分速のアーティファクトを生成。

■ Hysteresis

Christianのペダルボードで限界までプッシュされたサウンド。キュレートされたパスの中で最も強く加工され、各サウンドは限界までピッチを上げ、ビートを潰し、歪ませています。強度なざらつき。

■ Descant

2台のFairfield Circuitry Shallow Waterペダル (ステレオ用) を使って作られたこのモジュレーション・ワウダーランドは、テープ・ストップ・エフェクト、ランダムなピッチ・スweep、ゆらめくコーラス・トーンなどを含み、ナチュラルなキャラクターを持った色彩豊かなサウンドを生み出します。

■ Decay

Strymon Nightsky, OTO Machines BAM Space Generator, Chase Bliss Audio Automatone CXM 1978の3種類の個性的なりバース・ペダルを使ったサウンド。100%ウェットでキャプチャーされて各ソースのトランジェントはぼかされ、オリジナルのキャラクターが不明瞭になり、何日もの間スプラッシュが続く美しく壮大なシネマティック・パッドに仕上がります。

■ No Bias / Low IPS

古色蒼然としたレコーディング・テクノロジーにインスパイアされた各音源は、Christianの壮大なEurorackモジュラーの壁を經由して虐げられ、歪つにベンドされます。その結果、ハイカットされたコーラス・サウンドは、過去のビンテージ・テープ・ベースのサウンドに似ていますが、音量低下や信号の途切れ、不安定で揺らいだピッチなど、適度な劣化を伴っています。

■ RE301

ビンテージ・クラシックのRoland RE-301 Chorus Echoと、その後継機であるEcho Fix EF-X2 Echoを含む2つのテープ・ディレイの豊かなサウンド。それぞれのサウンドを1回のディレイ・リピートで両方のマシンに録音することでユニークなステレオ・エフェクトを作り出し、ピュアで色彩豊かなサウンドを捉えました。テープの物理的なシグナル・パスがサウンドの浮き沈みを生み、ピッチとボリュームの微妙な変化により、押さえたコードやノートに輝きを与えます。

- 3rd Guitarist
- 9 Centimetre Tack Piano
- A Fisherman's Song
- Adrift
- Analogy
- Apparition
- Arpeggio Choir
- Ascending
- Atlantis
- Awakening
- Bell & Pad
- Bell Arpeggio
- Belly Pad
- BHS Electronics Piano
- Bit-Crash
- Brain Grenade
- Breakthrough
- Bright Pluck Mod TO Gate
- Bubbling Pad
- Burnt Cables
- Call TO The Wind
- Choir a Tron
- Cryptic Interference
- Cupboard Bass
- Curiouser and Curiouser
- Daydream
- De-Muted plucks
- Distant Bell Choir
- Distorsiosis
- Distress Signal
- Downwong Piano
- Drake's Drum
- Dressed to Eleven
- Earthquake
- Every Other Synth Preset
- Exponential Growth
- Extraordinary Pad
- Factory pulse
- Fake Tremolo
- False Alarm
- Familiar Pad 1
- Familiar Pad 2

- Fatal Eclipse
- Fifth Floor
- Filthy Pulse
- Filthy Vox
- FM Piano Through Bad Amp
- Forgotten 80s Arcade Maschine
- Forlorn
- Fragile Harmonics
- Furdles
- Grans Organ Like Youve Never Heard
- Growling Sirens
- Havelok's Swell
- Hawkins Dropout
- Helicopter Voices
- How Could You
- I Never Dusted That 80s Synth
- Impending Doom Bass
- Industrial Wind
- Insect Drone
- Intensity
- It Talks
- Lead Oblivion 1
- Lead Oblivion 2
- Lead Oblivion 3
- Less than Polite Pad
- Lo Fi Pluck n Pad
- Lo Fi Space Pad
- Low & High
- Low Stress Tense
- Maypole Distortion
- MelloPizz
- Mellow Pad
- Memorez
- Mid Range Love
- Midnight Drive
- Modulator Pad
- Monolyth
- Mourning Lullaby
- Mythical Winds
- Mytikas
- Nerve Tension 1
- Nerve Tension 2
- Neverpiano
- Nursery Rhyme
- Organic or Electric
- Palm To Ambivalence
- Pedalboard
- Pensive Gate 1
- Pensive Gate 2
- Permission
- Phatt & Dutty Pulsar
- Piano and Laser Pad 1
- Piano and Laser Pad 2
- Piano With Long Pad
- Piano With VERY Long Pad
- Pizziculito 1

- Pizziculto 2
- Presence
- Pulse In The Machine
- Quite Right
- Rave Organ 1
- Rave Organ 2
- Resentful Pad
- Reverie
- Ruptured Capsule
- Sailing Towards The Sun
- Saturnal
- Shadow Choir
- Shadows
- Shimmers
- Shudderer
- Simple EP & Pad
- Slightly Troubled Organ Pad 1
- Slightly Troubled Organ Pad 2
- Slow Saturated Pad
- Single Reflective Consonants
- Slightly Saturated Pad
- Slow Siren
- Soft Synth Arpeggio
- Solid Bass Arp
- Some Consonance
- String theory
- Synthetic Air
- Tape Organ
- The Dot
- The Duke
- The Mellowest Pad
- The Shadow Monster
- The Warbler
- Those Plucking Modulators
- Timid Troubadour
- Transformation
- Trio Peaks
- Ultra Simple Pad 1
- Ultra Simple Pad 2
- Unsung Voices
- Utter Filth Slow Pad
- Vertigo
- Very Simple Electric Piano
- VHS Broken Piano
- VHS Piano and Hold For Pad
- War Hits
- Warbling Mega Pad 1
- Warbling Mega Pad 2
- Warbling Mega Pad 3
- Was Jan Hammer THAT Dark
- Were The 80s Really That Scary
- What Is Tuning



Albion Solstice 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/>