

USER MANUAL

Albion Tundra

目次

はじめに	1
製品仕様	1
ALBION ‘TUNDRA’ ORCHESTRA	2
ダウンロードとインストール	5
THE SPITFIRE AUDIO APP	5
SPITFIRE APPの設定	7
KONTAKT PLAYERでの登録	8
フォルダ構造	9
インストゥルメントのロード	11
eDNA インターフェース	12
インターフェースの理解	13
FXページ	21
FX ラック	22
eDNAのシグナル・パス	24
MOTOR FX	27
eDNAブラウザ	30
VRAL GRID	32
各EVOLUTION	36
ビューの切り替え	36
オーバービュー	37
エキスパート・ビュー	39
オスティナトゥム	42
付録	45
推奨環境	45
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	46
eDNAエフェクト	47
マイク、ミックスの略称	51
FAQとトラブルシューティング	52
収録内容	59

はじめに

本ソフトウェアはまさに音のオデッセイとしか言いようがありません。弊社チームはこれまでで最も生々しく、氷のように冷たいサンプルを収録するため、北の地域へと旅しました。ロンドンに戻り、私たちは巨大なオーケストラの録音を始めましたが、それは上空から響く天使のコーラスのような、伝統に根ざしたスタイルではありませんでした。私たちが求めたのは、この地球自身のものと感じられる音のタペストリーを作り出すことでした。それはまるで地面の苔を通り抜け、エストニアの森、スコットランドの湖、ノルウェーのフィヨルドの匂いがし、アイスランドの永久凍土とツンドラに立った時の孤立感を呼び起こすようなものでした。

製品仕様

- 44.4 GB ダウンロード・サイズ
- 88.8 GB インストール時に必要なディスク容量
- NKS対応、NI製ハードウェア互換
- 無料のKontakt Player付属
- Kontakt 5.6.8以降

 最新の対応状況についてはWeb上の製品ページをご確認ください。

ALBION 'TUNDRA' ORCHESTRA

凍てつくストリングス・サウンド

特別なものを作るには、未知の領域に飛び込む勇気が必要です。私たちは弦楽器に冷たく凍ったような輝きを持たせたいと考え、周波数の中低域を削る必要があると感じ、オーケストラからビオラを排除し、代わりにリッチなチェロとバスでサポートするという大胆な決断をしました。チェロ12人とバス6人を部屋の中央に配置し、大幅に増強されたバイオリン・セクション2つ(20人と18人)を「アンティフォナル」(部屋の反対側)に座らせました。この巨大なセクションのアーティキュレーションには、人気のフラウタンド奏法にミュートを追加したような従来の技法から、この規模のバンドであっても各奏者の音が聞こえるようにポリ・ディビジ (複数の小グループに分けて演奏) で演奏する技法まで、幅広いものがあります。さらに、非正統なアプローチも取り入れました。奏者たちにレジン塗っていない練習弓を持参してもらい、弓の摩擦を極限まで制限したり、あるいは弓の背で弦を弾かせるなどしました。Jake Jacksonの真の挑戦は、天蓋を完全に上げ、信号にできるだけ多くの初期反射を含めることで、奏者たちの音を部屋の環境音よりも大きくすることでした。私たちは弦楽器を高音域と低音域の2つのセクションに分けて録音し、可能な限り同じアーティキュレーションを持たせました。これらのカスケード状の長いアーティキュレーションに加え、フラウタンド・レガートやブラッシュ・ショート、そして主奏者のみがクリック・トラックを使用して演奏するという珍しいルーズ・ピチカートも含まれています。

金管楽器と木管楽器のささやき

私たちは4つのバンド(高音木管、中域木管、中域金管、低音金管)を、コーラル・モードを念頭に置いて招集しました。人気のTrumpet Fieldsでの無料楽器の経験を活かし、すべてのバンドに対して「抜き身で、正直で、音楽院風でない」よう指示しつつ、同時に、ホールを活気づける具体的なテクスチャー・アプローチを取りました。これにより、自然な苔のようなパティエナが作り出されました。全体の「Tundra」オーケストラは、静かな音から「Oblivion」に至るまでのすべての音を演奏しており、最終的に、ユニークな品質ではあるものの、非常にダイナミックで多彩な表現力を持つ楽器セットとして、単独でも十分に機能するものに仕上がりました。

VRAL GRID

常に興味深い創造的プロセスの中で、私たちはTundraバンドを、ハルモニウムやシュルティ・ボックス（一音のインドのドローン楽器）を選び、これを伴奏として使用しようとしていました。しかし、「Tundra」の魔法に合わないと感じたため、これは放棄されました。すべてを放棄したわけではなく、Christianがプレイヤーに対して、ペロー（風箱）の音とリードが実際に鳴るギリギリの間で演奏するように求めた一連の録音は別でした。これにより、スタッタリングのような粒状のフォークベッドが生まれ、これを処理して特殊な北欧スタイルのEvo Gridに変えました。32のエボリューションが12のリージョンに広がり、ダイス機能でプリセットを即座にランダム化し、ほぼ無限の可能性を生み出すことになります。

STEPHENSON'S STEAM BAND

Albion 1〜3までの成功したワーブド・オーケストラ素材に続き、今回は異なるアプローチを採用しました。デジタル処理と加工ツールの「イン・ザ・ボックス」のまっさらのセットを使用するのではなく、完全に「アウト・オブ・ザ・ボックス」で、RolandのSpace Chorus EchoesやクラシックなEventides、Axe FX Prosを使用して加工チェーンを構築しました（1960年代のアメリカの早期警戒システムから放置されたスタジオを組み立てたようなものを想像してみてください）。このコレクションにはオーケストラの素材だけでなく、前述のハルモニウムとシュルティ・ボックスも含まれており、ことさらにユニークで北欧的な感覚を提供します。このコンポーネントの最終結果は、ライブラリの他の部分と同様に、インスピレーションを与えるものであり、苔むし、地に足のついたものとなっています。これらのプリセットをすぐにカスタマイズできるように、人気のeDNAエンジンで提供されています。

DARWIN PERCUSSION

壮大なものを避けることなく、時間を刻むために、またはアクセントとして使用するための重厚なエピック・ドラム・コンボを作成することが重要だと感じました。Arvo Pärtの「Cantus in Memoriam Benjamin Britten」を思い浮かべてください。小さなドラムを、巨大なVerdiのバスドラムや太鼓と組み合わせた独自のコンビネーションが特徴です。これらのドラムは遠い異教の儀式を思わせる音色です。

BRUNEL LOOPS

私たちは、伝説的なPaul Clarvis (オリンピック・ドラム隊のリーダーであり、ロンドンの映画セッションでも人気) を、弊社のドライ・ステージに招き、彼の有名な「パーカッションに見えないパーカッション楽器」を満載した車と共に、精密で混じり気のないリズム・パッセージを録音し、スコアに霜のような勢いを与えるために使用しました。こちらもeDNAプラットフォームで提供され、瞬時に調整可能ですが、弊社の受賞歴のある作曲家やプロデューサーのチームによってデザインされた、びっくり箱のような一連のプリセットも用意されています。

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](#)

The screenshot displays the app's main interface. At the top, there are three tabs: 'My Products' (selected), 'Downloads', and 'Settings'. Below the tabs is a filter bar with buttons for 'NOT INSTALLED', 'INSTALLED', 'UPDATES', and 'ERRORS'. To the right is a search bar and a 'Sort by' dropdown menu. The main area shows a grid of product cards, each with a placeholder image, a size of '56.2 GB', and an action button ('INSTALL' or 'UPDATE').

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。

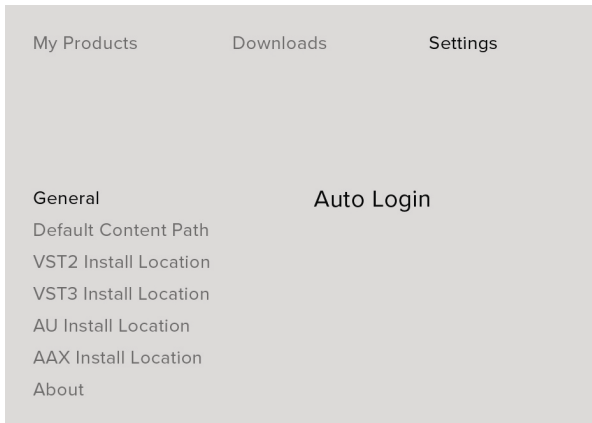
③ ライブラリ

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。

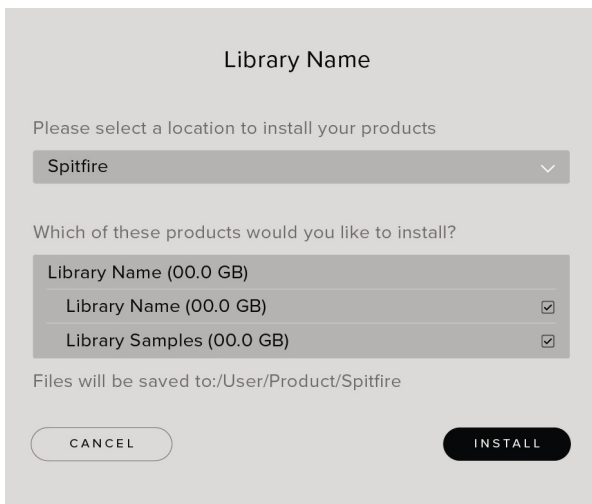
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



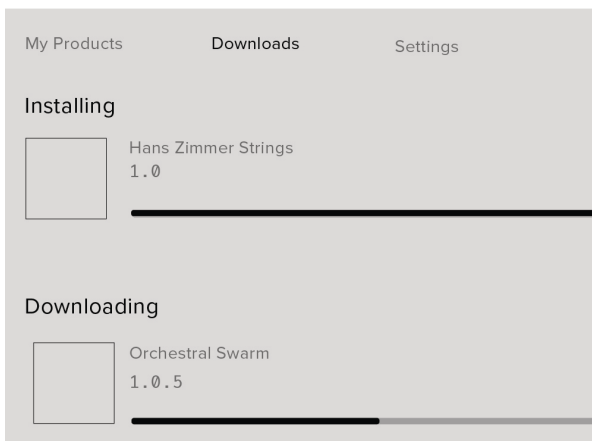
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ)の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

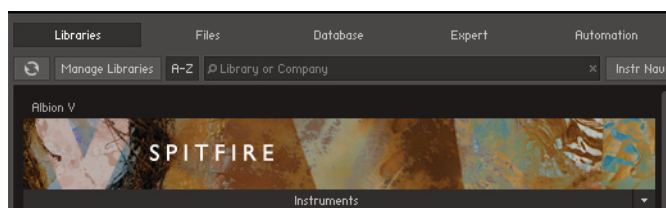


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT PLAYERでの登録

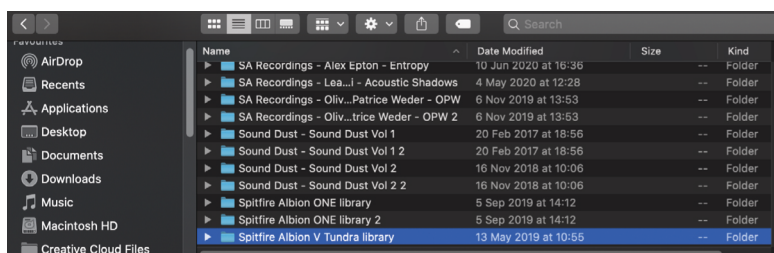
Native Instrumentsの無償のKontakt Playerは、[こちら](#)から入手できます。

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。

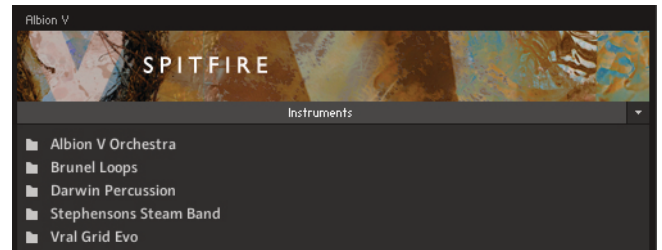
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

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、5つのフォルダ (Albion V Orchestra, Brunel Loops, Darwin Percussion, Stephenson's Steam Band, Vral Evo Grid) 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、もう一度ダブルクリックすると、フォルダ構造の1つ上の階層に戻ります。



Albion V Orchestra

ルート・レベルには、主要アーティキュレーション・セットがあります。これには、オーケストラ用に録音された、レガートを除くすべてのアーティキュレーションが含まれています。これらのアーティキュレーションを読み込み、GUI上でアーティキュレーションを切り替えます。MIDIキースイッチまたはUACCを使用します。さらに3つのサブフォルダがあります。

Individual Patches

各アーティキュレーションに独自のプリセットが用意されています。パレットを作成するのに最適。

Legato Patches

音符間をつないだ演奏するモノフォニックなパッチです。

Other Patches

タイムマシン・ショートを収納。Kontaktのタイムマシン・エンジンを使用して、ショートの長さを変更できます。

Brunel Loops

最初の4つのフォルダには、テンポ別に分類されたプリセットが収納されています。DAWで使用しているテンポに合わせてループがロックされますが、シーケンスのテンポに近いテンポを選択することをお勧めします。2つのサブフォルダがあります。

Construction Kits

独自のプリセットを作成するためのテンプレートで、さまざまなエフェクトがロードされており、テンポにロックされているものや、周波数にロックされているものがあります。

Dev Kits

独自のプリセット・セットを作成したい開発者向け。Brunel Loopsの最も未加工な形態です。

Darwin Percussion

シンプルに作られています。1つのプリセットで、キーボード全体にさまざまなピッチのドラムが多数用意されています。

Stephenson's Steam Band

サウンドの種類別に整理された3つのフォルダに楽器が収められています。

Bellow Pads

ハルモニウムとシュルティ・ボックスのコレクションで構成。

Jarv Pads

Albion V Tundraのオーケストラ素材から作られたワイドスクリーンの映画用パッド。

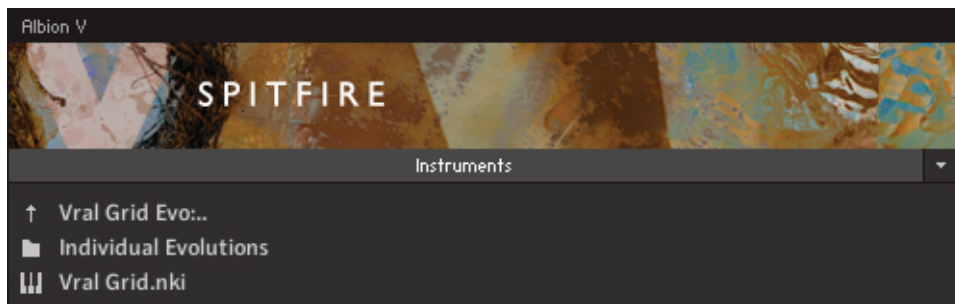
Sammal Presets

最も歪んだ、突飛なSteamサウンドのセット。

Vral Grid

32のEvoをすべて含む単一の楽器で、そこから独自のプリセットを即座に作成できます。Individual Instrumentsのサブフォルダもあります。Gridが適さないものは、各Evoがシンプルな1つのサウンド、1つのプリセットとして提供されています。

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



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
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。

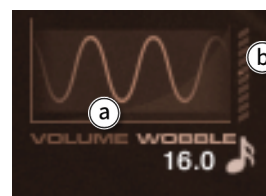


ファクトリー・サウンドとプリセット (Full) パッチでは、ブラウザ①で異なるサウンドをブラウズしてロードしたり、サウンドをアンロード②したり、利用可能なサウンドを行ったり来たり③することもできます。

② ウォブル

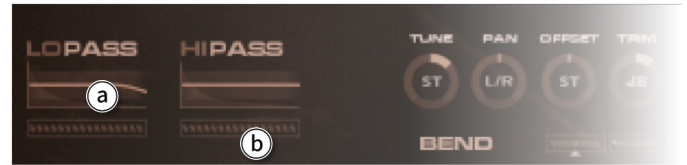
低周波オシレータ (LFO)。ボリューム、ピッチ、フィルタに連動します。

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 デイケイ

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

デイ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、デイ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。

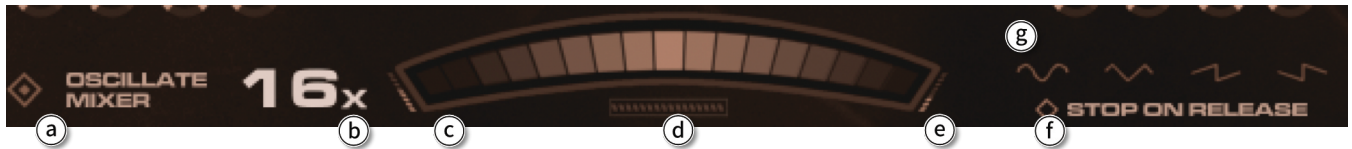
Ⓖ GLIDE (グライド) On/Off

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。

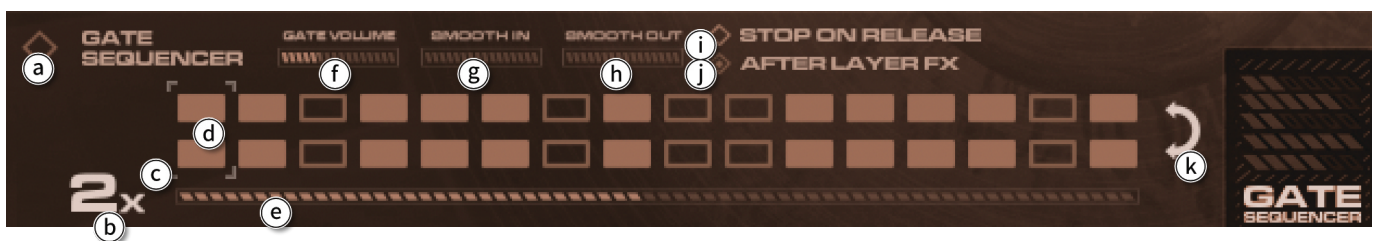
① STOP ON RELEASE

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。

② 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。

③ 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。

① On/Offスイッチ

機能のOn/Offを切り替えます。

② 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。

③ トランスポート・ポジション

シーケンスの再生位置を示します。

④ セル

クリックして各ステップのOn/Offを切り替えます。

⑥ 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。

⑦ 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。

⑧ 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。

⑨ SMOOTH OUT (スムーズ・アウト)

ゲートの末尾の量を調整します。

⑩ 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。

⑪ AFTER LAYER FX

バンクFXの後にゲート・ステージを切り替えます。

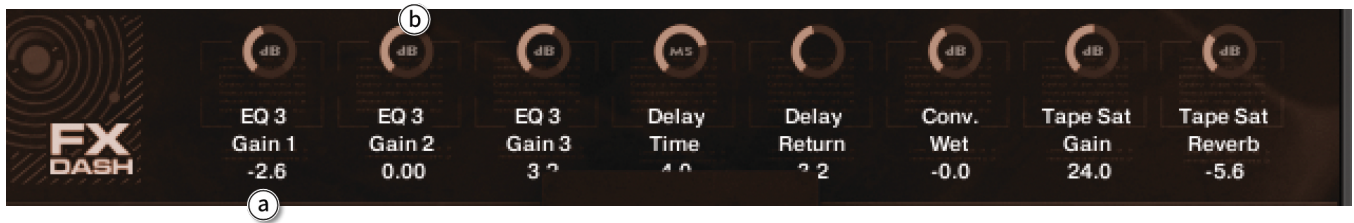
⑫ 入れ替え

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。

① FXステージ

eDNAで使用可能な5つのFXラックを切り替えます。

② 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。

③ エフェクト名

④ 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。

⑤ プラグイン・ダッシュボード

上段でクリックされているエフェクトのパラメータを表示します。

⑥ プラグイン・パラメータ

このパラメータに直接コントローラをアサインすることはできません。まずメイン・ミキサー・ページの Quick FX Dashにロードする必要があります(後述)。

⑦ [FAV] ボタン

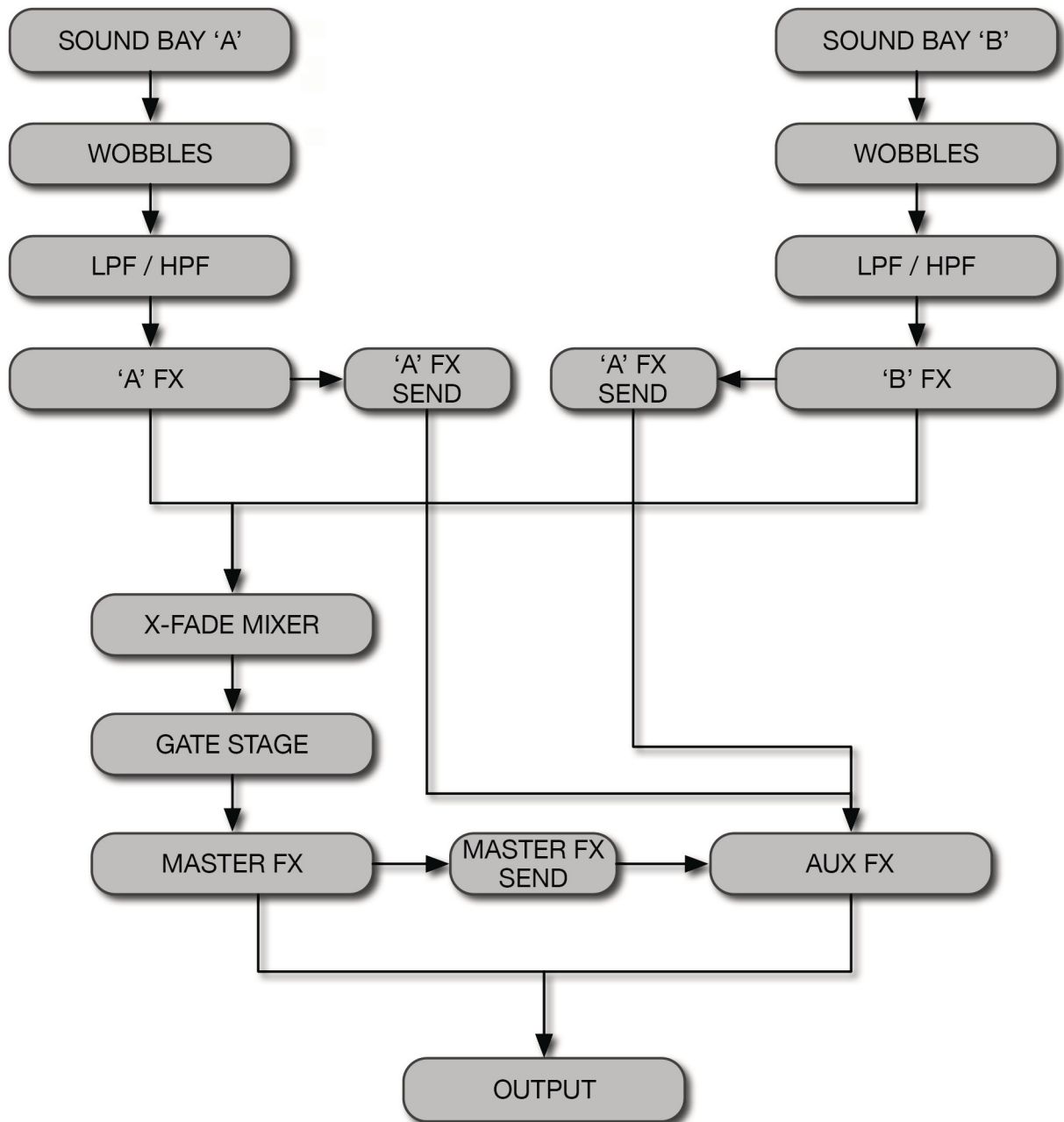
このボタンを押したエフェクトがQuick FX Dashにロードされます。エフェクトをオートメーション化したり、コントローラで微調整する場合にも必要です。削除するには、[FAV]ボタンを再度クリックします。

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。

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。

⑥ 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

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 不使用をパージ

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。

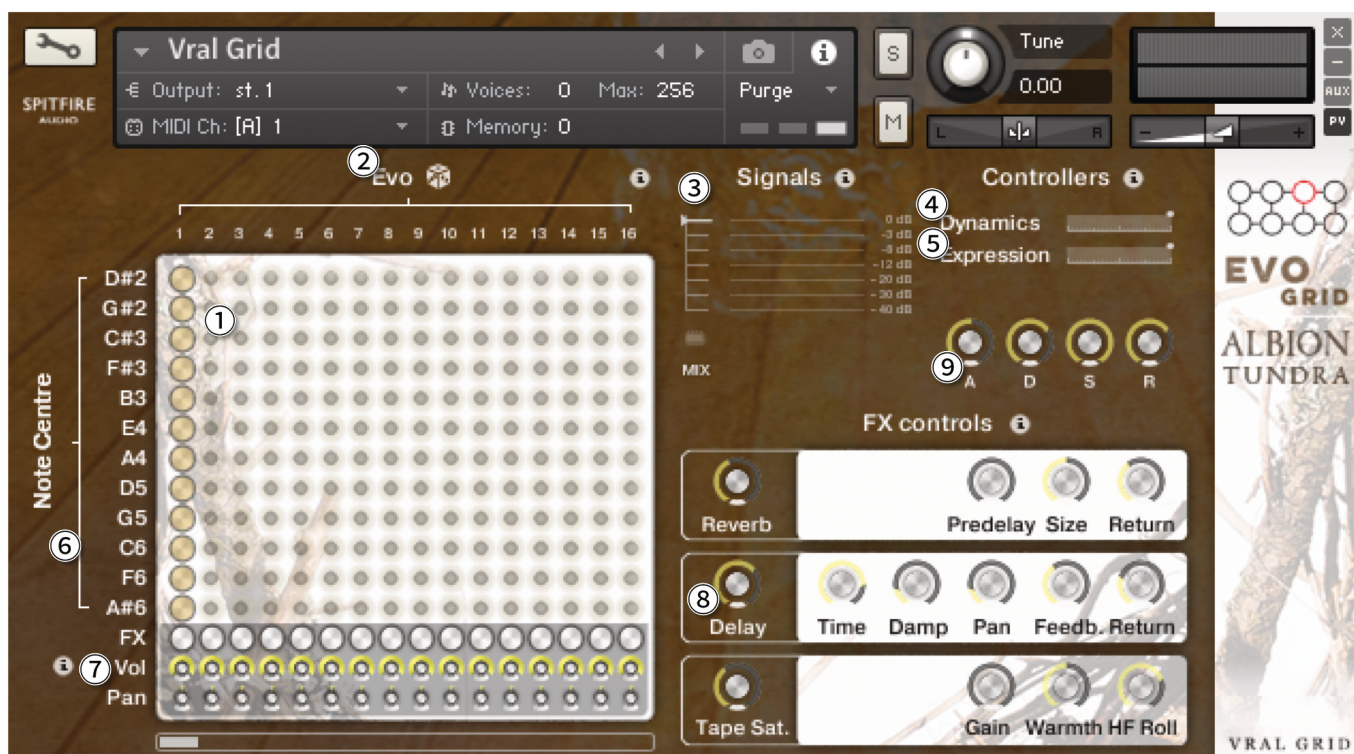
⑬ インストゥルメント・ブラウザ・フィルタ

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。

VRAL 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。

③ ミキサー

ここには6種類のマイク・オプションがあり、これらはすべてミキサーでコントロールできます(付録参照)。

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/ページします。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。

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のできるため、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。

④ 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。

⑤ 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。

⑥ 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。

⑦ 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。

⑧ 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。

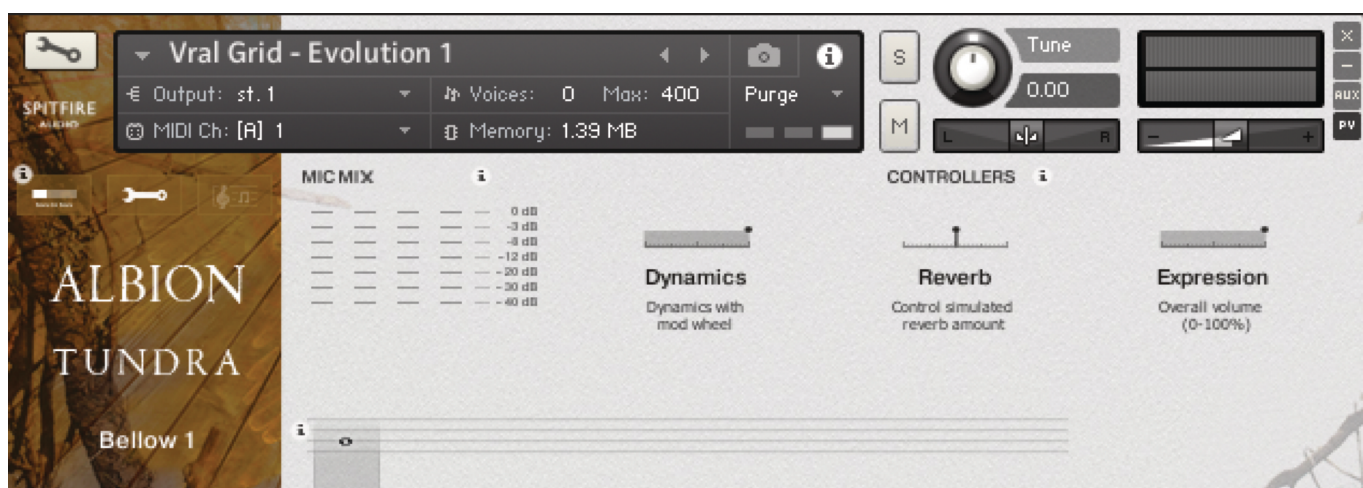
⑨ A, D, S, R

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。

各EVOLUTION

ビューの切り替え



VRAL GRIDとともに、各Evolutionはパッチとして利用可能で、標準的なGUIで読み込めます。CPUおよびメモリの節約に役立ちます。

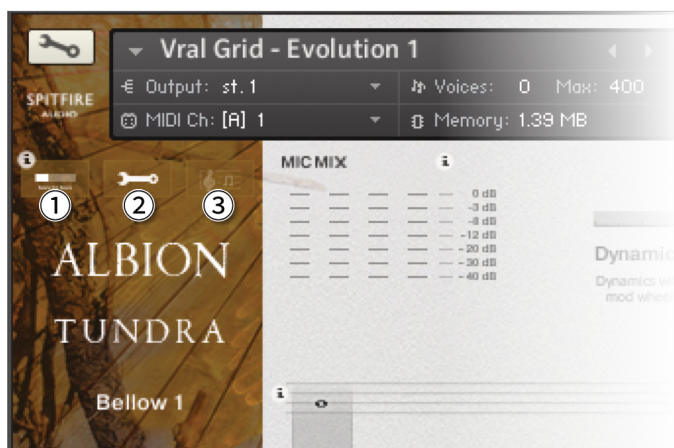
EVOを最初にロードすると、このGUIが表示されます。これは2つのページのうちの1つで、パネル・スイッチャーを使って切り替えられます。

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。

ボタンで、ビューまたはページを切り替えます。

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



オーバービュー



① サイド・バー

再生中のパッチを表示。

② EASY MIX

C, T, A, Oの4種類のマイク・オプションがあります。Close/Farフェーダーで、これらのマイクのブレンドが自動的に作成され、サウンドに深みを追加したり、取り除いたりできます。

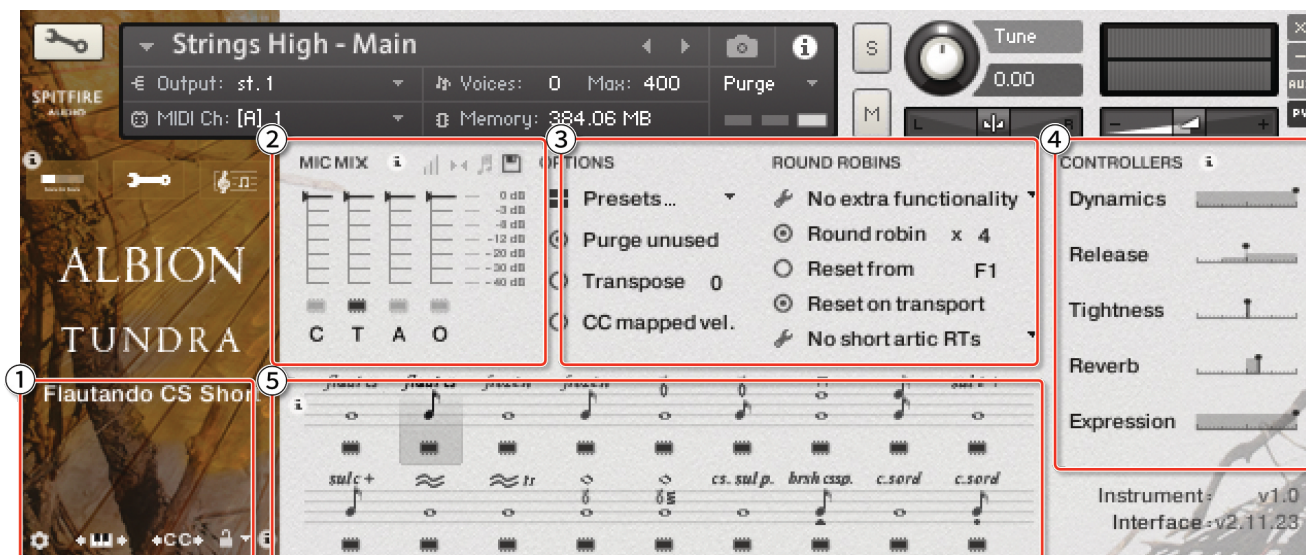
Evolutionパッチには4種類のマイク・オプションのみ使用します (A1, A2 A3, R)。

- C - クローズ
- T - ツリー
- A - アンビエント
- O - アウトリガー

③ コントローラ

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	キー・オフ後に音が無音に到達する時間 (CC#17)。
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。

エキスパート・ビュー



① サイド・バー

オーバービュー・ページでは、演奏中の楽器を表示します。ここでは、アーティキュレーションとキースイッチに関する追加機能があります。このライブラリのEvolutionには、異なるアーティキュレーションは含まれていません。ただし、一部のディストーション・パッチには、この機能が含まれています。

② MIC MIX (マイク・ミキサー)

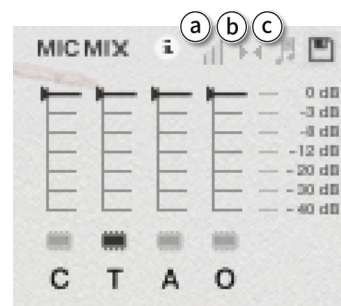
6種類のマイク・オプションがあります。本ソフトウェアでは、これらはパッチによって異なりますが、すべてミキサーでコントロールできます(付録参照)。

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／ページします。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。

① コントローラのタッチに合わせて4つのベロシティ・カーブから選択。

② 各信号のステレオ幅とパンを調整。

③ アーティキュレーションを変更してもMic Mixを保持。



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 ROBINS

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

④ コントローラ

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。

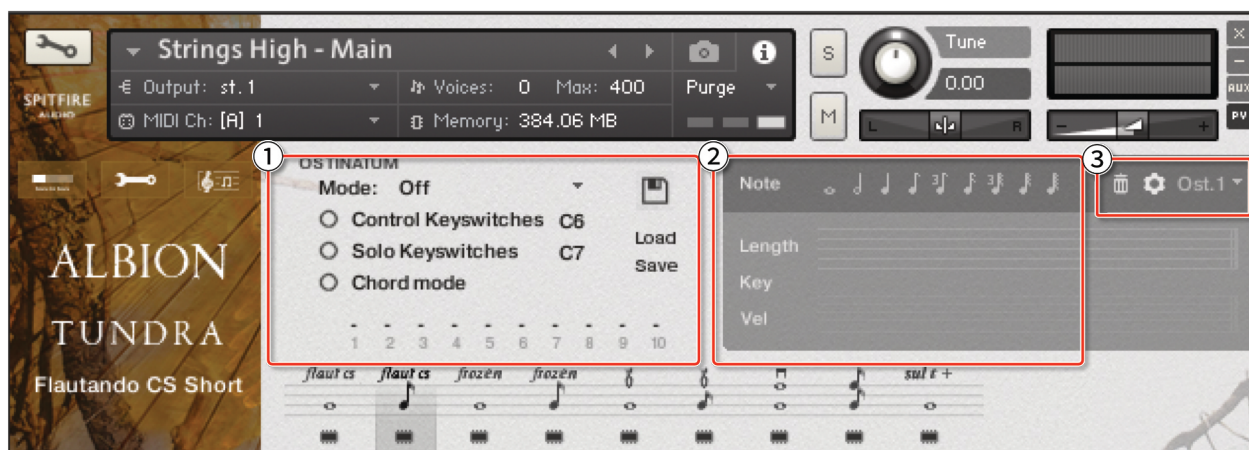
Speed

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



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。キースイッチでオフにしたり、モードを設定したりできます。
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。最初のキースイッチはすべてのトラックをオンにし、その後のキースイッチは各トラックをソロにします。
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します。特定の長さのトレモロを作成するのに最適です。

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。

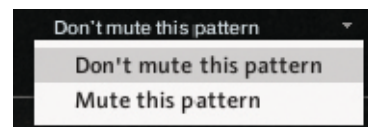
ロード／セーブ

以前に作成したフレーズを保存できます。

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。

eDNAエフェクト

EQ3

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

Jump

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

Limiter

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

Tape Saturator

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

Distortion

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

Lo-Fi

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

Saturation

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

Stereo Modeller

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

Delay

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

Chorus

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

Flanger

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

Phaser

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

Convolution

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

Reverb

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

Formant I & II

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

Vowel A

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

Vowel B

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

Ladder Peak

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

Ladder Notch

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

マイク、ミックスの略称

C: 近接マイク

楽器の近くに最適なフォーカスが得られるように配置された真空管マイクのセレクション。このマイク・コントロールは明瞭で、時には少し"音の丸み"を加え、単独では距離感が近い、またはポップ・ミュージック・スタイルのサウンドを実現する方法となります。

T: ツリー

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

A: アンビエント

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

O: アウトリガー

ツリーの左右に大きく離して配置されたビンテージ・マイクのセット。室内と演奏陣のバランスは同等ですが、ステレオの広がりが広がります。このマイクの効果は、ツリー・マイクとアンビエント・マイクの間的なもの。

⚠ VRAL GRIDでは、Evolutions用に単一のミックスが提供されます。

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。

収録内容

ALBION TUNDRA ORCHESTRA

- High Strings - Main
- High Strings - Soft and Wild
- Low Strings - Main
- Low Strings - Soft and Wild
- High Brass
- Low Brass
- High Woods
- Mid Woods

STRINGS

HIGH STRINGS

- Long - Air and Ice
- Long - Air Ice and Tratto
- Long - Col Leg Tratto
- Long - Double Stopped 5ths
- Long - Flautando Con Sord
- Long - Frozen
- Long - Gypsy Harmonics
- Long - Gypsy
- Long - Harmonic Trens
- Long - No Rosin
- Long - Other Harmonics
- Long - Pulsing Con Sord

- Long - Richocets
- Long - Silken Con Sord
- Long - Sul G/C
- Long - Sul Pont Con Sord
- Long - Super Sul Tasto
- Long - Travelling Trens
- Short - Brushed Pizzicato Con Sord
- Short - Brushed Silken Con Sord
- Short - Brushed Sul Pont Con Sord
- Short - Double Stopped 5ths
- Short - Flautando Con Sord
- Short - Frozen
- Short - Gypsy
- Short - Light And Loose Col Leg
- Short - Pizz Sul Pont
- Short - Pizz Sul PontCol Leg Mix
- Short - Pizz Harmonics - Basses
- Short - Pizz Harmonics - Celli
- Short - Super Sul Tasto
- Trens - Gypsy Harmonics

LOW STRINGS

- Long - Air and Ice
- Long - Air Ice and Tratto
- Long - Col Leg Tratto
- Long - Double Stopped 5ths
- Long - Flautando Con Sord
- Long - Frozen
- Long - Gypsy Harmonics
- Long - Gypsy
- Long - Harmonic Trems
- Long - No Rosin
- Long - Other Harmonics
- Long - Pulsing Con Sord
- Long - Pulsing CS Sulpont
- Long - Silken Con Sord
- Long - Sul G/C
- Long - Sul Pont Con Sord
- Long - Super Sul Tasto
- Long - Travelling Trems
- Short - Brushed Pizzicato Con Sord
- Short - Brushed Silken Con Sord
- Short - Brushed Sul Pont Con Sord
- Short - Double Stopped 5ths
- Short - Flautando Con Sord
- Short - Frozen
- Short - Gypsy

- Short - Light And Loose Col Leg
- Short - Pizz Harmonics - Basses
- Short - Pizz Harmonics - Celli
- Short - Super Sul Tasto
- Trems - Gypsy Harmonics

WOODWINDS AND BRASS**HIGH BRASS**

- Long - Air
- Long - Bursts
- Long - Doodle Tonguing
- Long - Double Tongue Mute Cresc
- Long - Finger Trills
- Long - Fltz
- Long - Gran Flutter Bright Cresc A
- Long - Gran Flutter Bright Cresc B
- Long - Hollow Distant
- Long - Mini Cresc
- Long - Multiphonics
- Long - Overblown FFF
- Long - Slight Bend
- Long - Stifled
- Long - Super Air
- Long - Tuning Slide Taken Out
- Long - Vibrato
- Short

LOW BRASS

- Long - Air
- Long - Bursts
- Long - Doodle Tonguing
- Long - Double Tongue Mute Cresc
- Long - Finger Trills
- Long - Fltz
- Long - Gran Flutter Bright Cresc A
- Long - Gran Flutter Bright Cresc B
- Long - Hollow Distant
- Long - Mini Cresc
- Long - Multiphonics
- Long - Overblown FFF
- Long - Slight Bend
- Long - Stifled
- Long - Super Air
- Long - Vibrato
- Short

HIGH WOODS

- Long - Air
- Long - Aleatoric Overblown
- Long - Bursts
- Long - Doodle Tonguing
- Long - Finger Trills
- Long - Fltz

- Long - Hollow
- Long - Mini Cresc
- Long - Multiphonics
- Long - Overblowing
- Long - Overblown
- Long - Pulsing Semi Cresc
- Long - Slight Bend
- Long - Super Air
- Long - Vibrato
- Short - Overblown
- Short - V Short
- Short

LOW WOODS

- Long - Air
- Long - Aleatoric Overblown
- Long - Bursts
- Long - Doodle Tonguing
- Long - Finger Trills
- Long - Fltz
- Long - Hollow
- Long - Mini Cresc
- Long - Multiphonics
- Long - Overblowing
- Long - Overblown
- Long - Pulsing Semi Cresc

- Long - Slight Bend
- Long - Super Air
- Long - Vibrato
- Short - Overblown
- Short - V Short
- Short

LEGATO PATCHES

- High Strings - Air and Ice Legato
- High Strings - Flaut Con Sord Legato
- Low Strings - Flaut Con Sord Legato

OTHER PATCHES

- High Strings - Time Machine Shorts
- Low Strings - Time Machine Shorts
- High Brass - Time Machine Shorts
- Low Brass - Time Machine Shorts
- High Woods - Time Machine Shorts
- High Woods - Time Machine Shorts

VRAL EVO GRID

- An Evo Grid containing 32 evolutions

BRUNEL LOOPS

ARCTIC COMBOS - 30 PRESETS

- Farteous Maximus 2
- Farteous Maximus 3
- Farteous Maximus
- Filtered Scoops - MW is gate strength
- Filtered Scoops 2 - MW is gate strength
- Filtered Scoops 3 - MW is gate strength
- Funny Goings On Deeper
- Funny Goings On
- Glitcher HH 2
- Glitcher HH
- Leather Bellows and Animal Skin 2
- Leather Bellows and Animal Skin
- Metal Shaker and Bodhran
- Passing Time 2
- Passing Time
- Scooped Hallucinogens 2 MW is Bottom
- Scooped Hallucinogens 3 MW is Bottom
- Scooped Hallucinogens MW is Bottom
- Slapping Thighs
- Stuttering HHs
- Super Fat Pulser 2 MW is Saturation

- Super Fat Pulser 3 MW is Saturation
- Super Fat Pulser 4 MW is Saturation
- Super Fat Pulser 5 MW is Saturation
- Super Fat Pulser 6 MW is Saturation
- Super Fat Pulser MW is Saturation
- Tuneful Bells n Bass
- Tuneful Bells n Bottom
- Tuneful Bells n Chaos 2
- Tuneful Bells n Chaos

RAW PRESETS - 22 PRESETS

- Assorted Metal
- Bodhran Brushed
- Bodhran Hotrods
- Bodhran
- Broze Tear Drop
- Burma Bells
- Djun Djun
- High Djun Djun
- Hubbuck Cymbal Central
- Hubbuck Cymbals
- Hubbuck Hi Hat
- Key Tree
- Metal Rings
- Paiste Central Cymbal
- Paiste High Hats

- Paiste Stereo Cymbals
- Quadrabans Medium
- Quadrabans Wide
- Tambourine Stereo
- Tbal Rims with Hands
- Tbal
- Temple Cymbals

DARWIN PERCUSSION

- Darwin Percussion

STEPHENSONS STEAM BAND

BELLOW PADS

- Awesome Blade and Sky Bellows - MW is Filters
- Bellow Drones and Ricochets PLAY LOW - MW is Filters
- Bitey Bellow Drone - MW is Gate
- Blade Bellow - MW is Gate Depth
- Blade Bellow2 - MW is Filters
- Blade Bellow2a LPF - MW is Filters
- Blade Drone - MW is Gate Depth
- Cluster Drone - MW is Gate
- Distorted Sunrise Bellows 2 - MW is Filters
- Harmonic Drone - MW is Gate Depth
- Harmonic Sky Bellows - MW is Filters

- Lanois Bellow - MW is Gate Depth
- Lanois Bellow lpf - MW is Gate Depth
- Misstuned Sky Bellows - MW is Filters
- Morse Drone - MW is Gate Depth
- Morse Drone 2 - MW is Gate Depth
- Morse Drone 3 Angry - MW is Gate Depth
- Needs A Tune Up - MW is Gate Depth
- Nice Chord Sky Bellows - MW is Filters
- Northern Lights - MW is Gate
- Northern Lights 2 - MW is Gate
- Random Bellow Celeste - MW is Delay Return
- Simple Bellow Boxes - MW is Gate Depth
- Sky Bellows - MW is Filters
- Slow Vibes - MW is Gate Depth
- Stephensons - Bellow 1
- Stephensons - Bellow 2
- Stephensons - Bellow 3
- Super Spread - MW is Gate Depth
- Super Spread Quiet - MW is Gate Depth
- Thownshends Friend - MW is Gate Depth
- Thownshends Friend 2 - MW is Gate Depth
- Trem Bellows via a Torn Tweed - MW is Gate Depth
- Trem Bellows via a Torn Tweed 2 - MW is Gate Depth
- Very Dark Drone - MW is Gate
- Very Very Dark Bellow Drone - MW is Gate

JARV PADS

- A Fond Farewell MW is 8ve
- A Melody Is Possible Fat MW is Phase Align
- A Melody Is Possible MW is Phase Align
- AMAZING Chord Try 8ves MW is Flash Gordon Interval
- Amazo Chord 2 MW is Filter
- Amazo Chord MW is Stutter
- Anthems MW is Hiss
- Arctic Chorus 2 MW is Rain
- Arctic Chorus MW is Rain
- Awesome Distant Choir MW is Dynamic
- AWESOME Glacial Pad 2 MW is Gates
- AWESOME Glacial Pad MW is Trumpets
- Awestruck and Drone MW is Hiss
- Awestruck MW is Hiss
- Chordal Waves MW is Tuning
- Dark Pad MW is Interference
- Distant Symphony MW is Glitch
- Endless Glacier MW is Gate
- Fireflies MW is Flutter
- For Epilogues in Major Keys MW is Phase Align
- Go Back In Time and Give To Bukem 2 MW is Gate
- Go Back In Time and Give To Bukem 3 MW is Gate

- Go Back In Time and Give To Bukem MW is Gate
- Harmonic Series
- Huge Arctic Choir MW is Rain
- Inspiring Drone MW is Phase Align
- Lanoisium and Phaser MW is Glitch
- Lanoisium MW is Glitch
- Octaves Apart MW is Glitch
- Original Pad MW is Nice Interval
- Shruti Drone 2 MW is Lower Bellow
- Shruti Drone MW is Low Drone Balance
- Simple Pad and Fireflies MW is Flies
- Simple Pad MW is Small to BIG
- Stacked Symphonies MW is Tuning
- The Mystics MW is 8ve
- THE Pad MW is Filter
- THE Ultimate Slow Anthem 2 MW is Glitch
- THE Ultimate Slow Anthem MW is Glitch
- Tundra MW is Gate
- Uncles First FM Synth MW is Gate
- Uncles First Synth MW is Balance
- Unperceivable MW is Perceivability
- Unpredictable MW is Gate
- Very Distant Sunrise MW is Sunrise
- Vortices MW is Vortex
- Warped Ricochet MW is Gate

- Waterfall MW is Gate
- Weather Pad MW is Phase Alignment

SAMMAL PRESETS

- Arctic Choir Drone 2 MW is Hiss
- Arctic Choir Drone MW is Hiss
- Arctic Choir MW is Hiss
- Awesome Moss Strings Harmonic MW is Upper Level
- Awesome Moss Strings MW is Glitch
- Bark Drone MW is Glitch
- Bark Pad MW is Glitch
- Chamber vs Symphony 2 MW is Balance
- Chamber vs Symphony MW is Balance
- Choir Distortion MW is Phase Align and Sat
- Dirty Drone MW is Glitch
- Early Warning Interval MW is Tuning
- Early Warning MW is Tuning
- Fat Fjord Drone MW is Ultra Saturation
- Fjord Full Of Bacteria MW is Flash Gordon Interval
- FM Signal MW is Interference
- For Major Keys MW is Phase Align and Sat
- Further Tuning Complications MW is Flutter
- Hairy Celli MW is Glitch
- Hairy Organ MW is Upper Harmonic
- Harmonic Distortion MW is Phase Align

- Insistent MW is Timbre
 - Late Night At The Listening Station 2 MW is Hiss
 - Late Night At The Listening Station and Int 2 MW is Hiss
 - Late Night At The Listening Station and Int MW is Hiss
 - Late Night At The Listening Station MW is Hiss
 - Mediation MW is Gate
 - Mellow Fjord Angry 2 MW is Gate
 - Mellow Fjord Angry Chord MW is Gate
 - Mellow Fjord Angry MW is Gate
 - Mellow Fjord Chord MW is Gate
 - Mellow Fjord MW is Gate
 - Peat Tea
 - Proud Anthem 2 Chord MW is Ultra Saturation
 - Proud Anthem 3 Chord MW is Ultra Saturation
 - Proud Anthem 4 Chord MW is Gate
 - Proud Anthem 4 Chord MW is Ultra Saturation
 - Proud Anthem Chord MW is Ultra Saturation
 - Proud Chord MW is Hiss
 - Proud Fat Chord MW is Hiss
 - Shovel Beard MW is 8ve
 - Symphony 2 Through Military Desk MW Pulls
- Back Hair
- Symphony Through Military Desk MW Pulls
- Back Hair
- The Grey MW is Gate
 - The Pacifist 2 MW is Gate
 - The Pacifist 3 MW is Gate
 - The Pacifist MW is Gate
 - Tuning Complications MW is Flutter
 - Wichita Signal Massive MW is Phase Alignment
 - Wichita Signal MW is Phase Alignment



Albion Tundra 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/>