

USER MANUAL

The Albions Orchestral Selects

目次

はじめに	1
動作環境	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
インストゥルメントのロード	8
標準ビュー	9
設定のロック	16
サイド・バー	17
OSTINATUM (オスティナトウム) ビュー	19
PERCUSSIONキックスタート・ビュー	21
サイド・バー	26
ヒット、テクニックのマッピング	28
収録リスト	30
アーティキュレーション・マップ	32
アーティキュレーション切り替え用トリガーのカスタマイズ	32
UIスタイル、キースイッチ設定	35
マイクとミックスの略称	38
付録	39
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	39
FAQとトラブルシューティング	40

はじめに

The Albions Orchestral Selectsは、Albionシリーズの中でも特に心を揺さぶる魅力的なオーケストラ・アンサンブルを厳選した、特別なコレクションです。

各Albionライブラリから選び抜かれたオーケストラ・サウンドを収録し、個々の楽器の持つ個性を際立たせながら、作曲家に多彩な表現の可能性を提供します。

室内アンサンブルの繊細な響きから、フルオーケストラの壮大な迫力まで、The Albions Orchestral Selectsは、あらゆる映画的なシーンを生き生きと描き出す、豊かで多彩な音のパレットを提供します。

動作環境

Mac

- macOS 11~13 (最新のアップデート)
- Intel i5以上またはApple Silicon

Windows

- Windows 10、11 (最新のサービスパック)
- Intel Core i5または同等のCPU

- 4GB RAM (サイズの大きなインストゥルメントのロードに際しては6GB必要)
- 64bit DAW
- ダウンロードサイズ 31 GB未満
- Kontakt Player (コンテンツの再生に必要) / Native Access (コンテンツのダウンロードに必要)
- NKS互換

 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シリーズを横断するサウンドスケープ

この特別なコレクションは、ALBION ONE、LEGACY、LOEGRIA、ICENI、TUNDRA、NEOの6つのALBIONライブラリから厳選されたサウンドを収録し、あらゆるスコアリングプロジェクトに自然に溶け込むようデザインされています。

Epic Strings

ALBION ONEのストリングスのダイナミック・レンジ全域をはじめ、ICENIやTUNDRAの荘厳な高音域と力強い低音域、そしてSOFT WILDパッチなどを収録。繊細なテクスチャから雷鳴のような迫力あるサウンドまで、印象的なストリングス・パッセージを作るためのあらゆる要素が揃っています。

Intimate Strings

ALBION NEOの繊細なニュアンスとLOEGRIAの情感豊かな響きを厳選。小規模なストリングス・アンサンブルの親密な音色を、驚くほどの明瞭さと表現力で捉えています。

Albion Legatos

ALBIONシリーズ全体から選び抜かれたレガート・インストゥルメントを収録。ALBION NEOの木管・金管の静かで親密なトーン、ALBION ONEの高音域で伸びやかなストリングス、ICENIの厚みのある低音チェロなど、多彩なレガートサウンドを用意。滑らかで自然なフレーズを作るための理想的なツールです。

Epic Brass

ALBION ONEのフルレンジのブラス、TUNDRAの荘厳な響き、そしてICENIの圧倒的な低音域を統合し、壮大なシネマティック・ブラスを実現。勇壮なファンファーレから心を揺さぶるテクスチャまで、力強く感情豊かなブラス・アレンジを可能にします。

Intimate Brass

ALBION NEOのブラスが持つ繊細で集中した響きにより、洗練されたブラス・スコアリングを実現。ロングトーンやショートスタカティッシモといったアーティキュレーションも備えています。

Epic Woodwinds

ALBION ONEの華麗な旋律、TUNDRAの幻想的なテクスチャ、ICENIの重厚な響きを融合。多彩な音色と質感を持つ木管セクションを提供します。

Intimate Woodwinds

ALBION NEOの小編成アンサンブルによる、温かみがあり繊細な木管サウンド。親密でニュアンス豊かなパッセージに最適です。

Percussion

TUNDRAとICENIのDARWIN PERCUSSIONの圧倒的な迫力、ALBION ONEのXXL PERCUSSION、LEGACYのCYMBALS & GONGSのシネマティックなインパクト、LOEGRIAの繊細なFINE DRUMSまで、多彩な打楽器を網羅。あらゆるスコアリングプロジェクトに強固なリズムの基盤を提供します。

AIR Lyndhurst Hall

『The Crown』 『Wonder Woman 1984』 『The Trial of The Chicago 7』 『James Bond』 『Interstellar』 『The Grand Budapest Hotel』 『The Dark Knight』 『Harry Potter』 『Gladiator』 など、すべてがLondonのAIR StudiosにあるLyndhurst Hallで録音されました。弊社にとって聖地であり、大ヒット映画のサウンドトラックが生まれる場所です。建築面でユニークなこのホールの音響特性は世界的に知られ、作曲家やミュージシャンから愛されています。

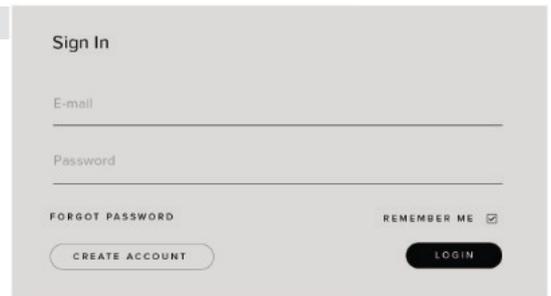
室内には心地よい残響があり、そこで演奏されるものすべてに美しさを加えます。ソリストやフル編成の交響楽団が奏でる音は、この空間内で広がり、花開きます。繊細で親密な音色から、轟くような壮大な音色まで、さまざまな音色を表現できる、まさに万能のパレットです。

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。



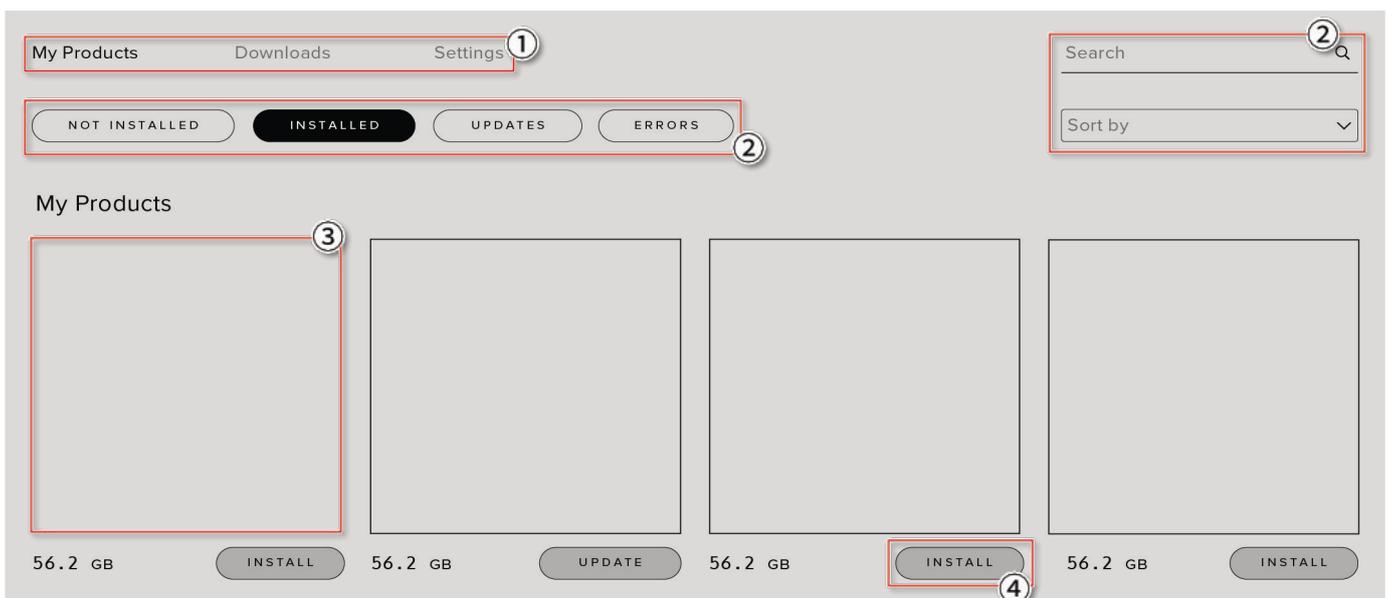
Sign In

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 ③

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

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。

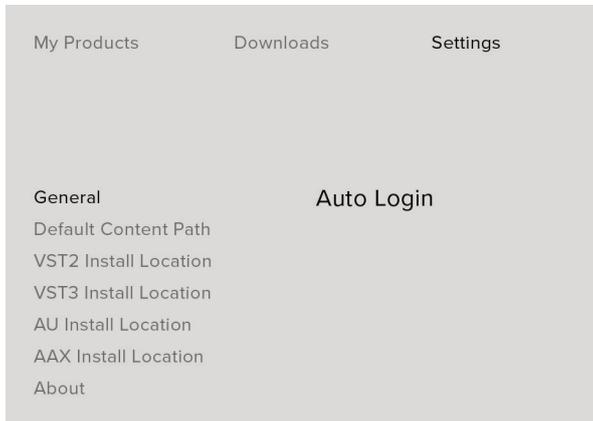
③ ライブラリ

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。

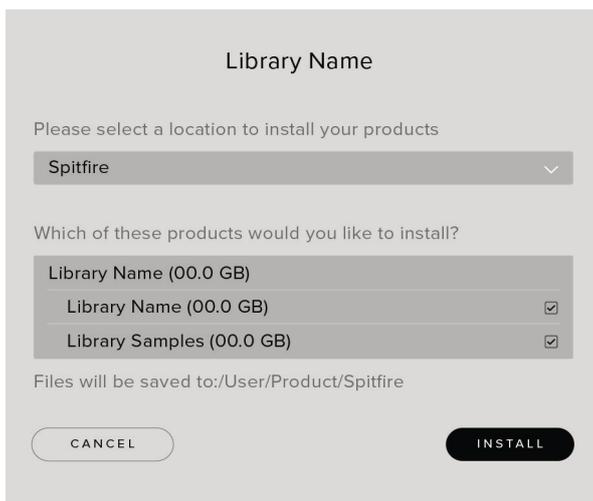
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



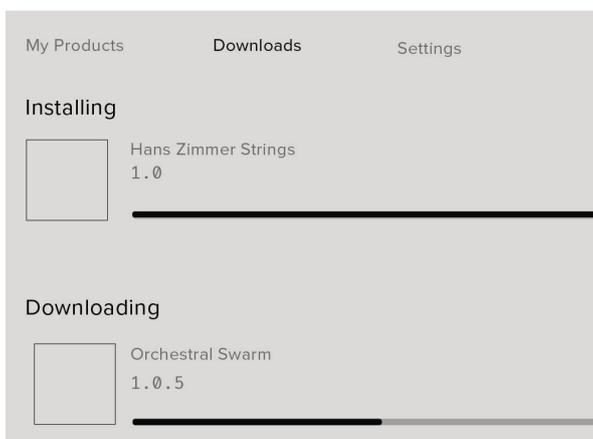
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

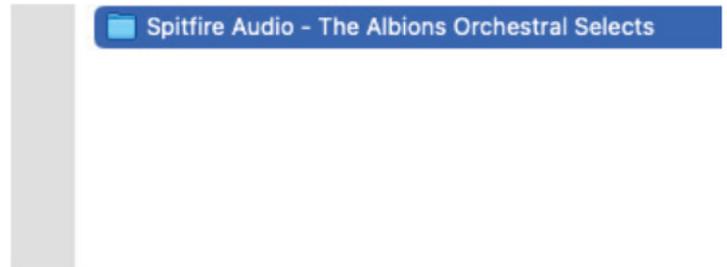
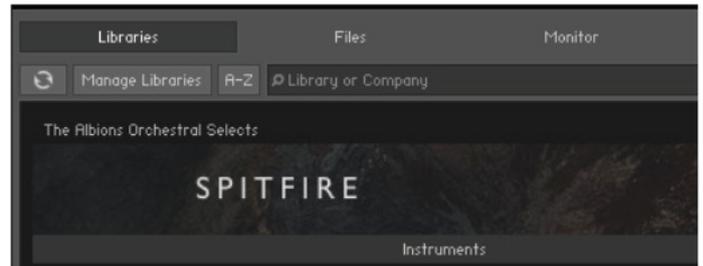


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

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、インストールさ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。

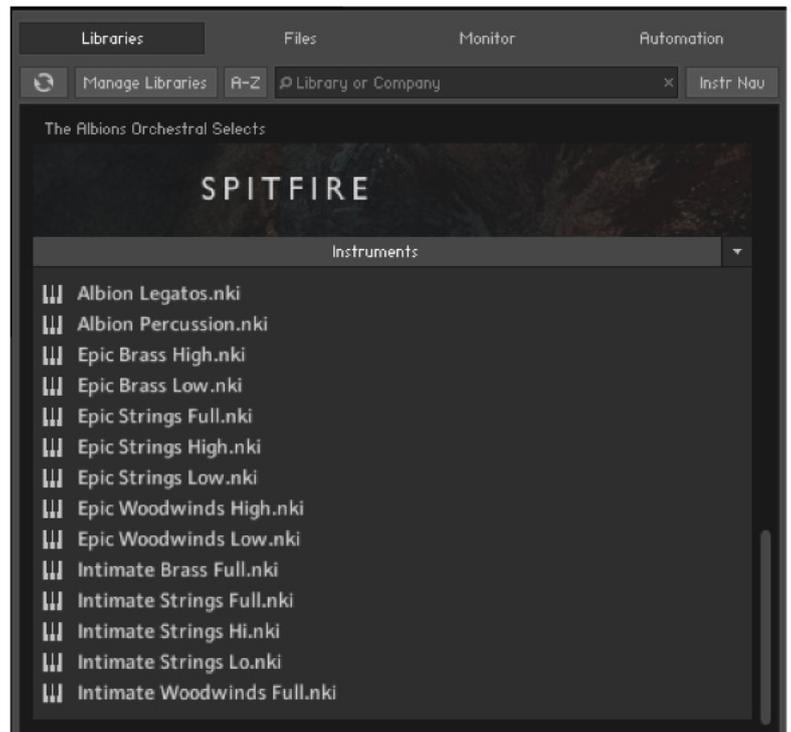
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

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

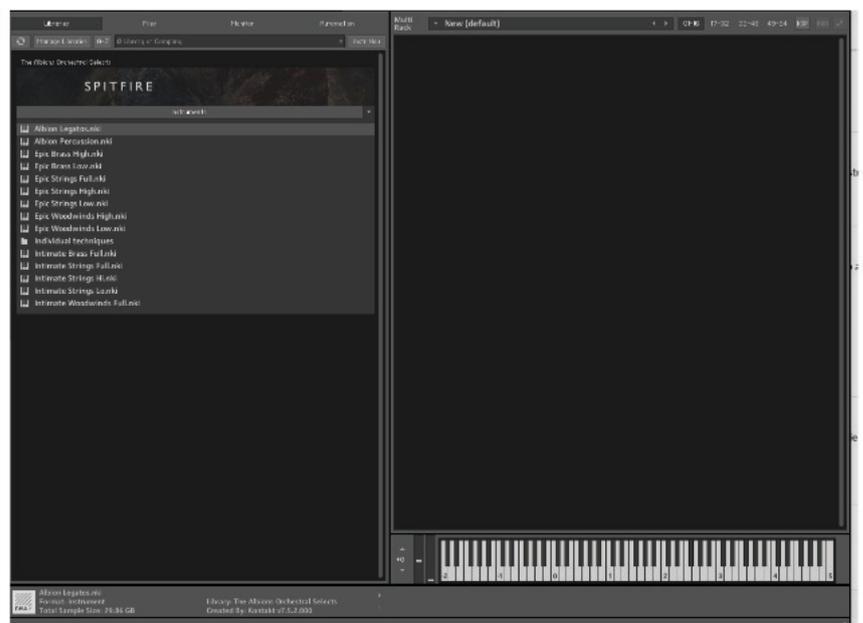
[Instruments]バーをクリックして展開すると、ロード可能なメインパッチ.nkiが表示されます。



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。



標準ビュー



AIR Studiosで録音するすべてのライブラリは、Neve Montserratプリアンプを経由した貴重なリボン・マイクと真空管マイクで録音され、世界最大の88R Neveコンソールで、最高クラスのPrism ADコンバーターで96kHzに変換する前に、2インチのテープに録音されます。オーケストラは、慎重に編成されたセクションごとに、時にはオーケストラ全体の音域でユニゾンで、時には高音、低音、中音のセクションで演奏されます。多くの「主力」のロング・アーティキュレーションやショート・アーティキュレーションに加え、レガート・パッチも用意されています。4つのマイクポジション (Close, Tree, Outriggers, Ambient) から、音楽形態や求める規模に合わせて読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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 KONTAKT ヘッダ

各インストゥルメント上部のこのエリアでは、オーディオとMIDIのルーティングを設定したり、パッチのロード状態、ページ状態を確認することができます。右側ではソロ、ミュート、パン、チューニング、ボリュームの調整ができます。

② サイド・バー

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。これらのアイコンはKONTAKTキーボードの赤い鍵盤にも対応します(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。
- アーティキュレーション・アイコンをCtrl/command+クリックすると、アーティキュレーション・マップ(後述)が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

⑤ キーボード

キーボードが表示されている場合、キーボード上に赤い音域と青い音域が表示されます。赤い音域は、アーティキュレーションを選択するキースイッチです。青い音域は、選択したアーティキュレーションでの演奏可能範囲です。

⑥ コントローラ

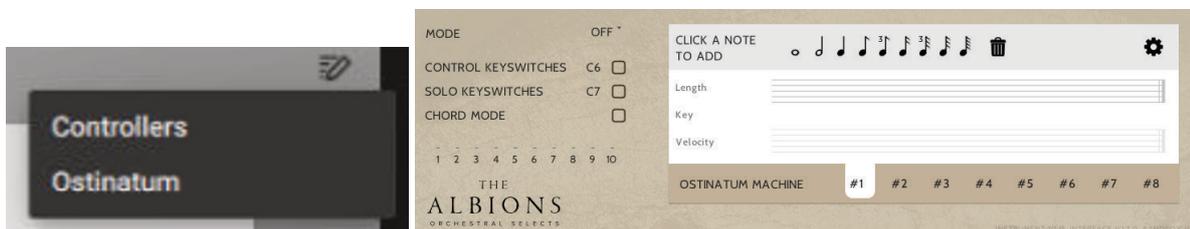
本ライブラリには以下のコントロールが含まれており、各種パラメータのコントロールやオートメーションが可能です。

DYNAMICS	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
RELEASE	ロング・リリースとショート・リリース間の切り替え。
TIGHTNESS	音符の始まりと実際の音の始まりとの時間差を縮めることでタイトさを向上しますが、トレードオフとしてリアルさは損なわれます。つまりリアルさを重視するならば、DAW上でトラックに負の値のディレイをかけるとよいでしょう。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

⑦ スライダー

画面に収まりきらないアーティキュレーションにアクセスする際にスクロールしてください。

⑧ ページ・ボタン



Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。

⑨ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン; 実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することにより変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ (全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠️ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのとは異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

ROUND ROBINS

使用するラウンドロビンの数。

RESET FROM xx

ラウンドロビンのサイクルをコントロールします。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

TIMED SHORT ARTIC RTS

このオプションでは、Staccato (スタッカート), Tenuto (テヌート), Marcato (マルカート) のノートに対して、リリース・トリガーの使用/不使用を切り替えます。これにより、スタッカートを引き締めたり、マルカートやテヌートを実際のサンプルより短く発音させられます。

⑩ OPTIONS (オプション)**PURGE UNUSED**

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSPOSE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポーズできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。

KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。

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します。ダイナミクス・スライダーの割り当てを変更すると、同じCCでベロシティをコントロールできるようになります。

SYNC TO TEMPO

ロードされたパッチがKontaktのTime Machine機能を使用してテンポに同期できるようにします (使用可能な場合のみ)。

HALL TRIGGER

ダイナミクスを素早くフェードアウトするときにルーム・アンビエンスが追加されるかどうかを切り替えます (使用可能な場合のみ)。

⑪ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた、Easy Mix (後述) より高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑫ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

標準的な設定で、フロント・パネルまたはキースイッチでアーティキュレーションを選択します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

キースイッチでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

UACC の機能にキースイッチの柔軟性を加えたものです。アクティブにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。このキーを様々なベロシティ (UACC標準に対応) で押すことでアーティキュレーションが変化します。標準のUACCとは異なり、アーティキュレーションを重ねることができます。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。

設定のロック

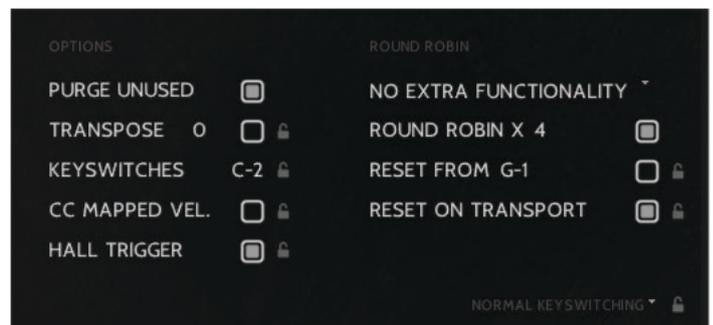
これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。

⚠️ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることを勧めます。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑫
- TRANSPOSE⑩
- KEYSWITCHES⑩
- CC MAPPED VEL⑩
- RESET FROM xx⑨
- RESET ON TRANSPORT⑨



⑬ UIおよび追加キースイッチ設定

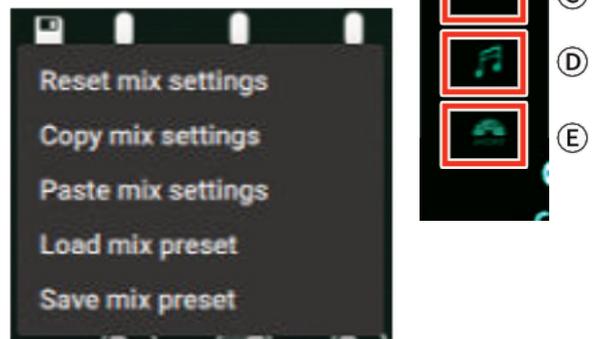
UIモードを変更するメニューを表示するには、歯車アイコン⚙️をクリックします。その他のキースイッチ・オプションについては後述します。

② サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

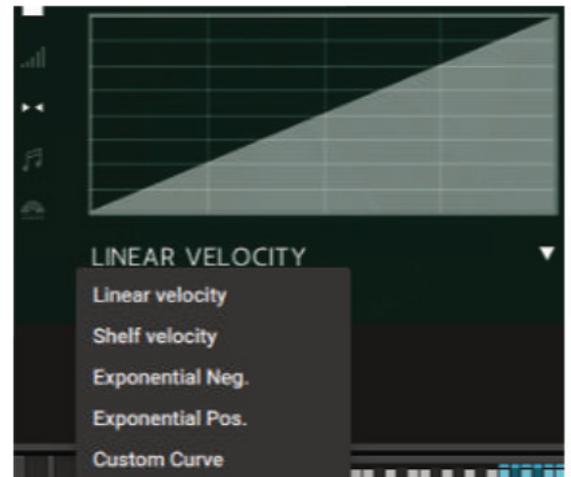
① ミキサー・プリセット

このメニューは、ミキサーの設定をパッチ間で転送したり、プリセットをディスクに保存したりロードしたりするためのものです。



② ベロシティ・レスポンス・カーブ

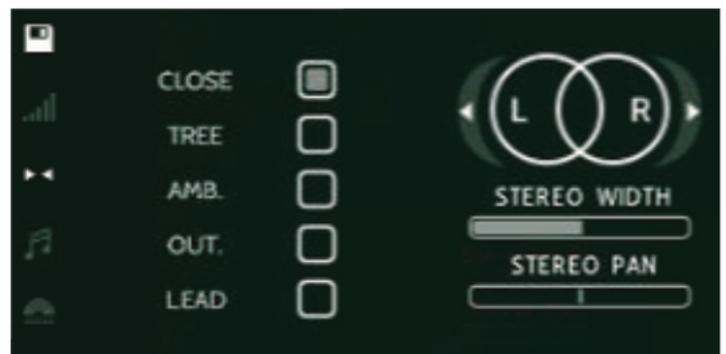
お使いのコントローラに合わせて、5つの異なるベロシティ・カーブから選択できます。



③ ステレオ・イメージ・コントロール

各マイクはステレオ・ミックスです。

本ライブラリでは、演奏者はすべて標準的なスコアリング・セッションの座席位置で収録されており、これにより素晴らしいスペクトルの広がり再現されます。このパンニング・ツールは、あなたの好みやニーズに合わせてこれを管理、調整するためのものです。



STEREO WIDTH (ステレオ・ウイズス)

ステレオ・イメージの広がりをコントロールします。右に振り切ると両パンポットを強くパンしたような状態になり、左に振り切ると両パンポットをセンターに合わせたような状態になります、

STEREO PAN (ステレオ・パン)

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コントロールします。

④ アーティキュレーション・リンカー

アーティキュレーションごと、または全体的なミックスに対し、On/Offを切り替えます。

⑤ マイク・ミックス・ビュー

SignalモードとEasy Mixモード (前述) を切り替えます。



OSTINATUM (オスティナトゥム) ビュー



① パターン

① ノート入力

例えば4分音符をクリックすると、この長さの音符がパターンに追加されます。

② ゴミ箱

追加された音符が、新しい順に削除されます。

③ パターン設定

歯車アイコンをクリックすると、ドロップダウン・メニューが表示されます。

Wrap around/Don't wrap
around if less notes held

現在のパターン内のノートが1~10のKey Valueを使用しているにもかかわらず、押されたノート数が10未満の場合、Key Valueは再び1にラップアラウンド (折り返し) されます。たとえばパターン内にキー値1~6があり、押されたノートが4だった場合には、キー値5と6がそれぞれ1と2をトリガーします。この設定を無効にすると、ノートは演奏されずにスキップされます。

Mute/Don't mute this
pattern

このパターンはミュート時には再生されませんが、13で設定したキースイッチ (後述) でオーバーライドされます。

Ignore/Don't ignore chord
settings

CHORD MODEが有効のとき、このパターンはCHORD MODEが無効であるときのように動作します。

④ 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。

⑤ 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。

⑥ VELOCITY

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。

⑦ PATTERN

最大8種類のパターンを切り替えられます。

② オスティナトゥム設定

入力された音をオスティナトゥムがどのように扱うか、またキースイッチのOn/Offを設定します。

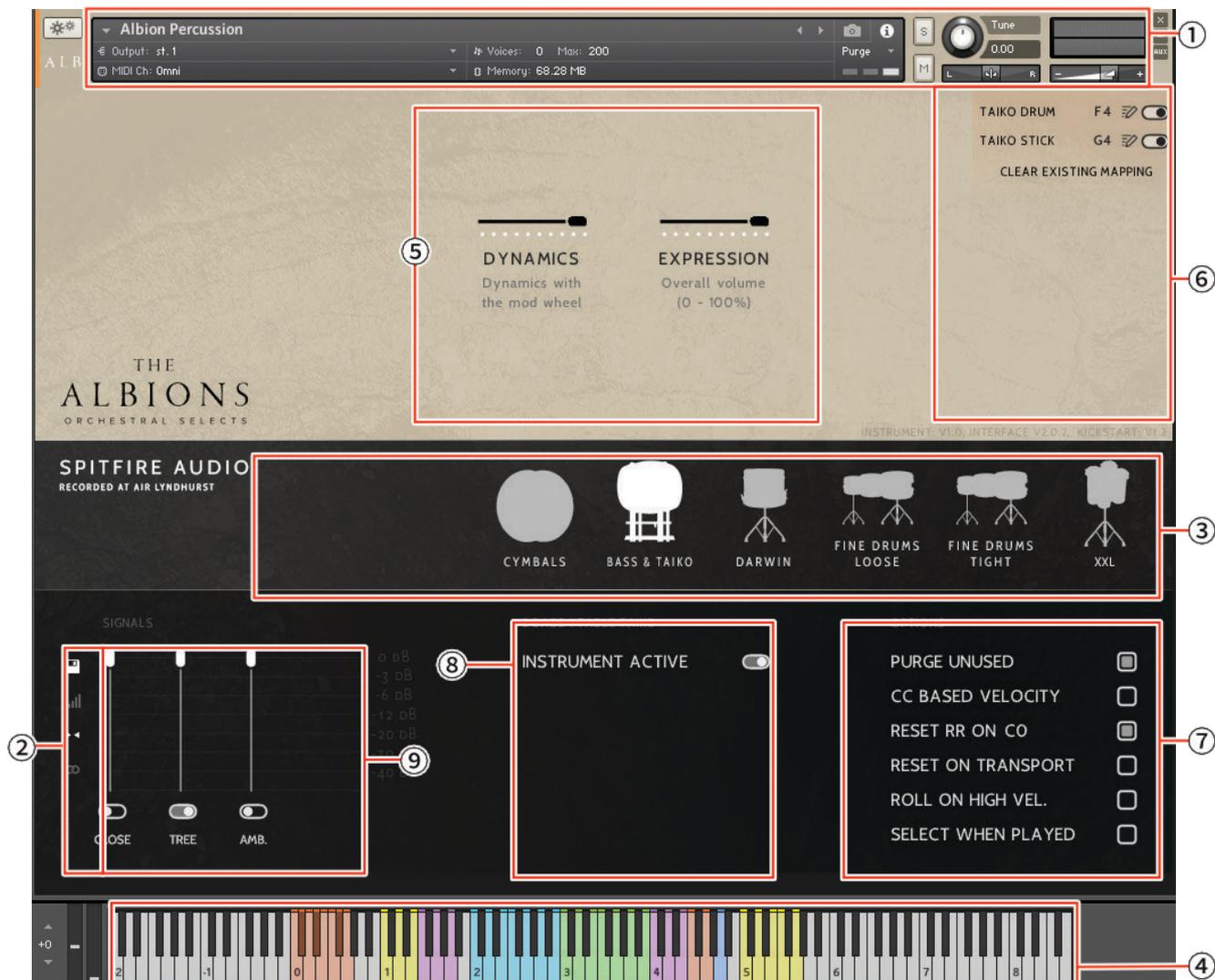
OFF	オスティナトゥムは使用できません。
ORDER PRESSED	キーを押した順にノートに番号が付きます。
ASCENDING	低い音から高い音へ番号を付けます。
DESCENDING	高い音から低い音へ番号を付けます。

その他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します。

このセクションの一番下にあるのがKEY DISPLAYで、現在押されているキーの音名が1～10までの番号付きで表示されます。

PERCUSSIONキックスタート・ビュー



AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。オーケストラは入念にオーケストレーションされたセクションで演奏され、ある時はオーケストラの全音域をユニゾンで、またある時は高音域と低音域と中音域のセクションで別々に演奏されます。頻用される多くのロング/ショート・アーティキュレーションに加え、専門家の手で用意されたレガート・パッチ、エフェクト・メニュー、豊富なストリングス・ランが備わっています。Close, Tree, Ambientの3つのマイク・ポジションを、曲のタイプや表現したい規模に合わせてロード、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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 KONTAKT ヘッダ

各インストゥルメント上部のこのエリアでは、オーディオとMIDIのルーティングを設定したり、パッチのロード状態、ページ状態を確認することができます。右側ではソロ、ミュート、パン、チューニング、ボリュームの調整ができます。

② サイド・バー

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます。

③ 楽器エリア

各キックスタート・パッチに含まれる楽器を目で確認できます。

いずれかの楽器をクリックして選択し、好みに応じて細かく設定できます。Ctrl/command+クリックで、複数選択できます。選択された楽器は通常、影付きまたはアウトラインで表示されます。

楽器を選択すると、利用可能なすべてのヒットとテクニックが右側に表示されます。

④ キーボード

キーボードが表示されている場合、キーボード上に赤い音域と青い音域が表示されます。赤い音域は、アーティキュレーションを選択するキースイッチです。青い音域は、選択したアーティキュレーションでの演奏可能範囲です。

⑤ コントローラ

本ライブラリには以下のコントロールが含まれており、各種パラメータのコントロールやオートメーションが可能です。

DYNAMICS	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
RELEASE	最大に設定すると、スローなパッセージでロールやスウェルなどの長いアーティキュレーションを使用する際に、自然で音楽的な方法でトランジションをぼかせます。値を絞ると、これらのテクニックのリリース・テールを短くできます。
VARIATION	打音のバリエーションの切り替え。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

⑥ ヒットとテクニック

選択中の楽器で利用可能なすべてのテクニックが表示されます。Technique (「テクニック」) とは楽器の奏法を指します。

このパネルでは、Variationを切り替えることもできます。

上図のようにインターフェース内各所の情報ボタン  をクリックすると、そのコントロールについての説明が (英語で) ポップアップ表示されます。コントロールに関するヒントやトリックをお探しなら、これらをクリックしてください。

⑦ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

CC BASED VELOCITY

DYNAMICSスライダーまたはモジュレーション・ホイールでノート・ベロシティをコントロールします。ダイナミクス・スライダーを別のCCに割り当ててベロシティをコントロールすることも可能です。

RESET RR ON xx

ラウンドロビン・サイクルをOnに設定し、選択されているキー(デフォルトではC0)を演奏するとリセットされます。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

ROLL ON HIGH VEL.

対応音色に限り、高いベロシティ使用時にロールが発生するようにします。

SELECT WHEN PLAYED

鳴らされたMIDIノートに対応した楽器を表示します。

⑧ INSTRUMENT ACTIVE

現在選択中の楽器のOn/Offを切り替えます。

⑨ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた、Easy Mix(後述)より高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

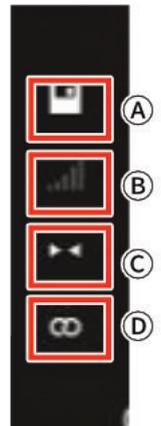
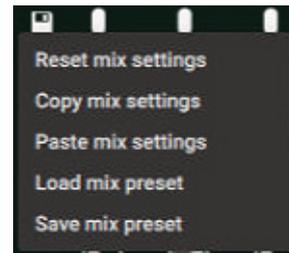
- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

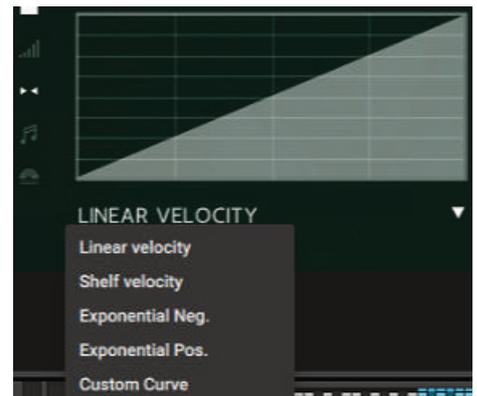
① ミキサー・プリセット

このメニューは、ミキサーの設定をパッチ間で転送したり、プリセットをディスクに保存したりロードしたりするためのものです。



② ベロシティ・レスポンス・カーブ

お使いのコントローラに合わせて、5つの異なるベロシティ・カーブから選択できます。



③ ステレオ・イメージ・コントロール

各マイクはステレオ・ミックスです。

本ライブラリでは、演奏者はすべて標準的なスコアリング・セッションの座席位置で収録されており、これにより素晴らしいスペクトルの広がり再現されます。このパンニング・ツールは、あなたの好みやニーズに合わせてこれを管理、調整するためのものです。



STEREO WIDTH (ステレオ・ウィズス)

ステレオ・イメージの広がりをコントロールします。右に振り切ると両パンポットを強くパンしたような状態になり、左に振り切ると両パンポットをセンターに合わせたような状態になります、

STEREO PAN (ステレオ・パン)

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コントロールします。

④ 楽器ごとのミキサー・ボタン

楽器ごとのミキサー・ボタンでは、グローバルでのミキシング () と楽器ごとのミキシング () を切り替えられます。

グローバル設定時、ページやレベル調整を含むミキサーへの変更は、すべての楽器に同じように影響します。インストゥルメントごとに設定すると、選択中の楽器にのみ適用されます。

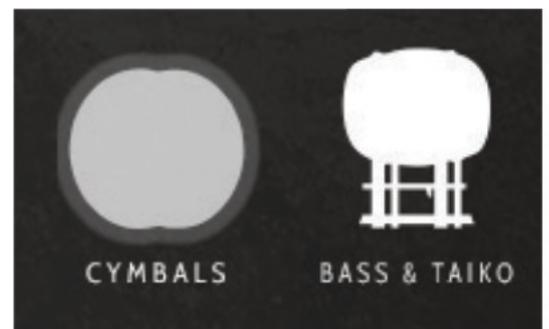
ヒット、テクニックのマッピング

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

1. 楽器を選択

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

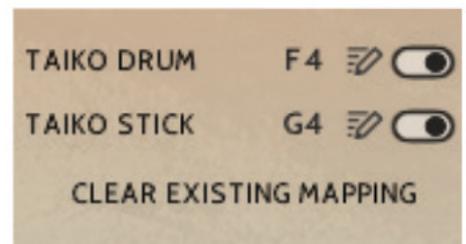
楽器を選択すると、右側パネルのテクニック・リストのすぐ上に楽器名が表示されます。



2. テクニックを選択

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

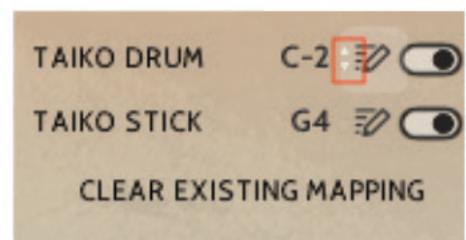
再度クリックして選択を解除すれば、マッピングはキャンセルされます。



3. 希望のキーを叩く

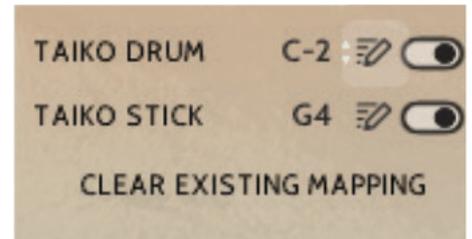
続いてMIDIキーボード等のコントローラ、またはKONTAKTのオンスクリーンキーボードで、マッピングしたいノートを演奏します。

画面上のキーボードに色付きの鍵盤が表示されればマッピングが完了です。



4. テクニックの設定

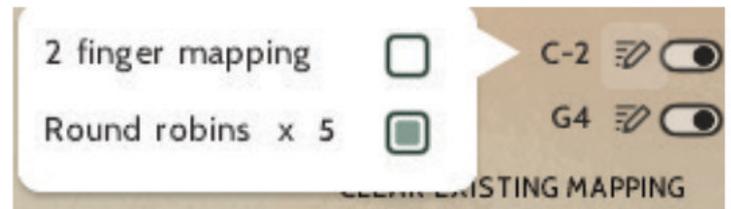
各テクニック名の右側には編集を行う鉛筆アイコンと、不使用なサンプルをメモリから除去し、マッピングを無効化するページ・トグルがあります。



編集ボタンを押すと詳細設定エリアが拡張されます。

2 finger mapping

このオプションのある奏法は、一本指でのマッピング・モードと二本指でのマッピング・モードとを切り替えられます。前者は1つのキーで



演奏、後者はこれを2つのキーに拡張し、ロール、フラム、トリルがより簡単に演奏できるようになります。

Round robins

テクニックに使用するラウンドロビン数を設定します (Offにもできます)。

アクティブなラウンドロビン数を変更するには、数字部を上下にドラッグします。ラウンドロビンを完全に無効にするには、チェックボックスをオフにします。

選択したテクニックが使用可能なラウンドロビンを持たない場合、ここには「No Round robins」と記されます。

収録リスト

ALBION LEGATOS:

- Albion NEO Intimate Woodwinds
- Albion NEO Intimate Brass
- Albion Icenis Strings Low
- Albion One Strings Mid
- Albion One Strings Octave High

ALBION PERCUSSION:

- Cymbals (Albion Legacy)
- Bass & Taiko (Albion Icenis)
- Darwin (Albion V Tundra)
- Fine Drums Loose (Albion Loegria)
- Fine Drums Tight (Albion Loegria)
- XXL (Albion One)

EPIC BRASS HIGH

- Albion One Short
- Albion One Long
- Albion Tundra Short
- Albion Tundra Long
- Albion Tundra Long Hollow

EPIC BRASS LOW

- Albion One Short
- Albion One Long

- Albion Icenis Short
- Albion Icenis Long
- Albion Tundra Short
- Albion Tundra Long
- Albion Tundra Flutter

EPIC STRINGS FULL

- Albion One Long
- Albion One Col Legno
- Albion One Pizzicato
- Albion One Spiccato

EPIC STRINGS HIGH

- Albion One Legacy Short (Oct.)
- Albion One Legacy Long (Oct.)
- Albion One Legacy Long CS (Oct.)
- Albion One Legacy FX
- Albion Tundra Flautando CS
- Albion Tundra Short CS Silk
- Albion Tundra Pizzicato CS Brushed
- Albion Tundra Long Air & Ice

EPIC STRINGS LOW

- Albion One Short
- Albion One Long

- Albion Icenis Short
- Albion Icenis Long
- Albion Tundra Flautando CS
- Albion Tundra Short CS Silk
- Albion Tundra Pizzicato CS Brushed
- Albion Tundra Long Air & Ice

EPIC WOODWINDS HIGH

- Albion One Long
- Albion One Short
- Albion Tundra Short
- Albion Tundra Super Air
- Albion Tundra Overblown
- Albion Tundra FX Multiphonics

EPIC WOODWINDS LOW

- Albion One Short
- Albion One Long
- Albion Icenis Short
- Albion Icenis Long
- Albion Tundra Short
- Albion Tundra Super Air
- Albion Tundra Overblown
- Albion Tundra FX Multiphonics

INTIMATE BRASS FULL

- Albion NEO Long
- Albion NEO Short

INTIMATE STRINGS FULL

- Albion NEO Long
- Albion NEO Flautando
- Albion NEO Harmonics
- Albion NEO Pizzicato
- Albion NEO Spiccato
- Albion NEO Spiccato CS Brush
- Albion NEO Sul Tasto

INTIMATE STRINGS HI

- Albion Loegria Short CS
- Albion Loegria Col Legno
- Albion Loegria Long CS

INTIMATE STRINGS LO

- Albion Loegria Short CS
- Albion Loegria Col Legno
- Albion Loegria Long CS

INTIMATE WOODWINDS FULL

- Albion NEO Short
- Albion NEO Long

アーティキュレーション・マップ

アーティキュレーション切り替え用トリガーのカスタマイズ

アーティキュレーションをCtrl/command +クリックすると、アーティキュレーションのトリガーや切り替え方法をカスタマイズするためのオプションメニューがポップアップ表示されます。



BY CC RANGE

MIDI CCのメッセージ1つでアーティキュレーションを切り替えます。

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

BY KEYSW.

これは、アーティキュレーション向けにカスタムでキースイッチを作成するもので、デフォルトのキースイッチ・レンジほど機能は充実しておらず、レイヤーもできませんのでご注意ください。これは、特定のキースイッチ・レイアウトがある場合にのみお勧めします。

BY VEL. RANGE

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

BY MIDI CHANNEL

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

BY PLAY SPEED

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

トリガーを選択すると、トリガーをどのように設定するかを尋ねられます(右図)。

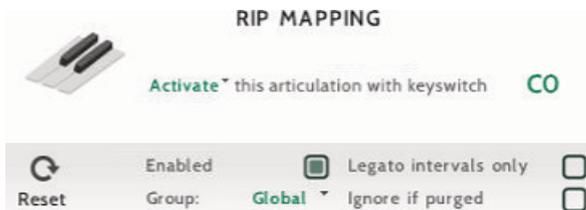
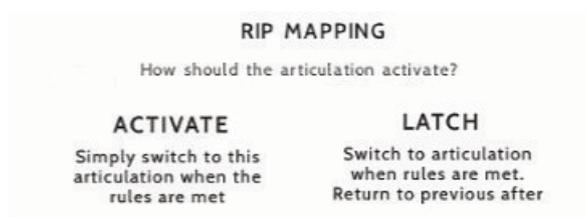
ACTIVATE

条件に合致したとき以降、該当するアーティキュレーションを継続します。

LATCH

条件に合致している間のみ、アーティキュレーションを呼び出します。

各トリガー・オプションには、トリガー・パネルがあり、このトリガーをレガート・インターバルにのみ適用するかどうかを指定できます。同じグループ内の他のアーティキュレーションがすでにアクティブになっている場合にのみ、トリガーがアクティブになることを意味します。例えば、ペロシティ・トリガーをショート・アーティキュレーションのみに適用したり、演奏スピードをレガート・アーティキュレーションのみに適用したりすることができます。



カスタム・トリガーを設定すると、アーティキュレーションの上に小さな白い矢印が表示されます。

アーティキュレーションを切り替える方法はたくさんありますが、熟練クリエイターほど、DAWのトラックごとに別々のアーティキュレーションを設定することを好みます。これにより、異なるリバーブ・レベルを割り当てたり、ライブ・インストゥルメントと組み合わせて使用できる便利なステムを書き出すことができます (このように動作させるには、個々のアーティキュレーションのサブフォルダからアーティキュレーションをロードするのが最適です)。



UIスタイル、キースイッチ設定

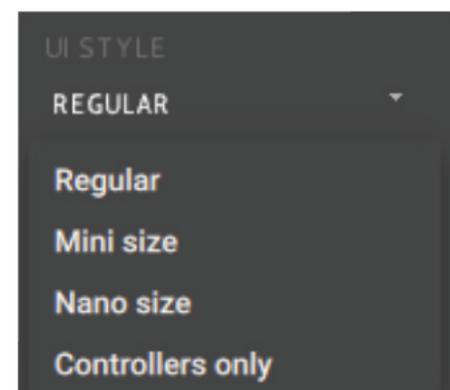
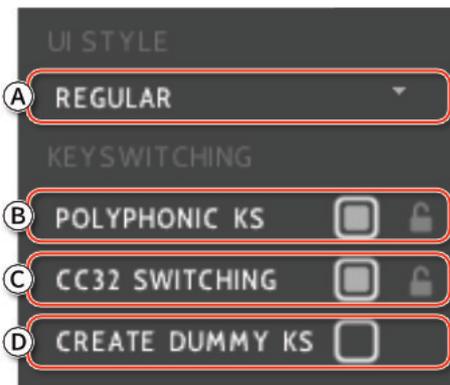
既述の歯車アイコン  をクリックすると、UIスタイルやキースイッチに関するメニューが表示されます。

① UI STYLE (UIスタイル)

新しいUIが少し大きすぎるという方のために、MINIまたはNANOサイズに「ロールアップ」できる便利な方法を用意しました。

この設定は、パッチのリロードまたはKontaktの再起動後に製品全体に適用されます。また、すでに作成済みのテンプレートやプロジェクトにも反映されます。

通常のサイズのUIにリセットするには、歯車アイコンをクリックしてUI STYLEのメニューに戻って別のスタイルを選択します。インターフェースは、次の再起動またはリロード時に新しいスタイルに戻ります。



② POLYPHONIC KS (ポリフォニック・キースイッチ)

複数のキースイッチを同時に有効にすることができます。

この設定が利用可能な製品のすべてのパッチに設定を共有するには、ロック・アイコン  をクリックして閉じます。

③ CC32 SWITCHING (CC32スイッチング)

MIDI CC#32を使用してアーティキュレーションの切り替えをコントロールできるようになります。

この設定が利用可能な製品のすべてのパッチに設定を共有するには、ロック・アイコン  をクリックして閉じます。

④ Create Dummy KS (ダミー・キースイッチの作成)

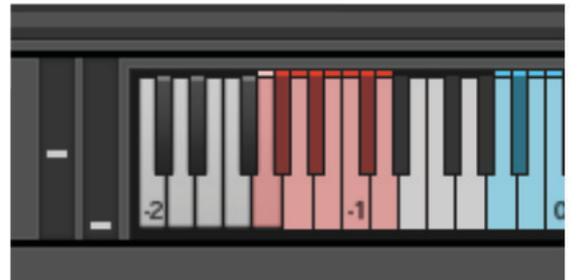
高度なテンプレート作成のためにダミー・キースイッチという機能が追加されました。これは、パッチ内のアーティキュレーションをすべて無効化する特別なキースイッチで、キーボードに自由に割り当てられます。

ダミー・キースイッチの使用例として、"Epic Woodwinds"を取り上げます。HighとLowのパッチを1つのMIDIチャンネルにマージし、HighとLowの木管楽器などからシームレスにアーティキュレーションを切り替える方法を説明します。

まず、MIDIチャンネル1の"Epic Woodwinds High"を開き、C-2からF-2までのキースイッチを確認します。



次に、同じくMIDIチャンネル1で"Epic Woodwinds Low"を開きます。Epic Woodwinds Highのキースイッチの範囲はC-2からF-2までであることがわかっており、重複を避けるため、Epic Woodwinds LowのキースイッチをG-2から開始するように変更しましょう。



ここでダミー・キースイッチの出番です。"Epic Woodwinds Low"のパッチで、設定メニューを開き、「Create Dummy KS」を有効にしてダミー・キースイッチ・モードをOnにします。

続いて、Kontaktキーボード上のC-2からF-2までの各ノートをクリックして、赤色のキースイッチに変更します。



設定画面に戻り、「Create Dummy KS」をクリックして無効にすると、ダミー・キースイッチ・モードが解除されます。"Epic Woodwinds High"パッチでも同じ手順を繰り返し、G-2からD-1までの8つのキースイッチを追加します。両方のパッチに一致するキースイッチの範囲が設定されました。

間違えた場合は、KEYSWITCHESをCtrl/command+Shift+クリックすると、パッチのダミー・キースイッチをリセットできます。

MIDIチャンネル1のC-2からF-2のキースイッチを押すと、"Epic Woodwinds Low"パッチのアーティキュレーションが非アクティブになり、G-2からD-1のキースイッチを押すと、"Epic Woodwinds High"パッチのすべてのアーティキュレーションが非アクティブになります。

マイクとミックスの略称

CLOSE: 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。

TREE: 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。貴重なビンテージのNeumann M50が3本。これらは、バンドやホールの究極のサウンドを提供するために配置され、各パッチでロードされるデフォルトのマイク・ポジションです。

AMB.: 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。

OUT.: 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・マイクの間間的なもの。

付録

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。

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。



The Albions Orchestral Selects 日本語マニュアル

2025 ©Crypton Future Media, Inc. 2025/MAR issue
2025 ©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/>