

USER MANUAL

Spitfire Chamber Strings Professional

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	10
基本操作	10
インターフェース	12
ビューの切り替え	12
オーバービュー・パネル	13
収録楽器	15
音部記号	15
アーティキュレーション	16
ロング・アーティキュレーション	16
ショート・アーティキュレーション	18
トリル、トレモロ	19
LEGATO (レガート)	21
PERFORMANCE LEGATO (パフォーマンス・レガート)	22
基本的なオーケストレーションの原則	24
エキスパート・ビュー	27
アーティキュレーションを切り替える他の方法	30
オスティナトウム	35
付録	38
推奨環境	38
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	39
アーティキュレーション・リスト	40
マイク、ミックスの略記	41
スタンダード・アレイ	41
拡張アレイ	41
JAKE JACKSON ミックス	42
UACC	43
UACCキースイッチ	45
FAQとトラブルシューティング	46

はじめに

小さなものはより美しくなる可能性があります。ロンドンのAir StudiosのThe Hallで、最高の弦楽器奏者16名が最高の楽器を最高の信号経路で演奏しました。弦楽器のアーティキュレーションとテクニックの百科事典を、極めて詳細にサンプリングしました。弊社チームの、現在までで最もお気に入りの弦楽器製品です。

製品仕様

- 242,323 サンプル (96kで収録後、48kに)
- 311.95 GB 無圧縮WAV
- 235.23 GB ディスク容量
- 470.46 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
- インライン・ヘルプを備えた直感的なGUI
- 複数のマイク・ポジション (CTAO, CR, ST, G)
- Jake Jacksonによる3種類のステレオ・ミックス
- 詳細なサンプリング
 - 豊富なインストゥルメント数
 - 豊富なアーティキュレーション数
 - 豊富なダイナミクス数
 - 豊富なラウンドロビン数
 - リリース・トリガー
 - ツール・レガート

⚠ 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。

「Chamber」と聞くと、白いつらやチェンバロを多くの方が思い浮かべるかもしれませんが、現代ではシンフォニー・オーケストラより小規模な楽団を指す言葉です。つまり、四重奏から40人ほどの規模までが該当します。弦楽においては、通常、5つのセクション（第1バイオリン、第2バイオリン、ビオラ、チェロ、コントラバス）で構成される中規模のアンサンブルを意味します。

私たちは、誰もが憧れるワイドスクリーンなハリウッド・サウンド、また大型の弦楽サンプル・ライブラリでは難しいディテールや明瞭さを兼ね備えた、究極のチェンバー・ストリングスのプロジェクトをAir Studiosで録音することを目指しました。16人のトップ・プレイヤー、4人の第1バイオリン、3人の第2バイオリン、3人のビオラ、3人のチェロ、3人のコントラバスが、38種類のショートと53種類のロング、19種類のFX、そして（Andrew Blaneyがプログラムした45種類の優れたレガート・パッチを含む）244以上の奏法でディープ・サンプリングされています。複数のラウンドロビンとダイナミック・レイヤーを使用して録音し、重要で汎用性のある3種類のマイクポジションで提供されています。また、個々のセクションに加えて、スケッチや作曲に最適な「Ensemble」形式での奏法とテクニックも揃えています。

Kontakt Playerライブラリとして提供され、追加の購入は不要です。また、Native Instrumentsのハードウェアで利用できるNKS対応リリースとしても初めての製品です。

経緯

弊社の原点はChamber Stringsプロジェクトにあります。私たちの多くの友人やAクラスの作曲家たちが、「サンプリングされた弦楽器は扱いにくく、輪郭がはっきりせず、壮大すぎる」と不満を抱いていました。彼らの作品の多くは、繊細で胸を締め付けるような静かなパッセージから、心に響くようなリリシズムを必要とし、大人数の演奏は必ずしも求められませんでした。シンフォニック・レンジでは、多くの音を重ねることで、しばしば3倍から4倍に威力が膨らんでしまいます。

そこで、私たちはChamber Stringsのレコーディングという難しい課題に取り組み、親しい仲間たちとプライベート・プロジェクトとして共有しました。その結果、多くの期待と励ましの声をいただきました。

しかし、多くの方が「まだ少し大きい」と指摘したため、私たちは再びChamberの課題に立ち戻り、「どこまで小規模にしてもセクションとして成立するか？」の問いを追求しました。答えは「4, 3, 3, 3, 3」でした。これにより、極めてこぢんまりとしたグループと、最高の録音環境が生まれました。もともとボリュームで

提供されていたこのプロジェクトは、私たちの人生の4年間をかけて、より使いやすく洗練された形に再構築されました。本ソフトウェアは、弊社チームが最も愛する弦楽ライブラリであり、その美しさ、多様性、そして独特のサウンド・キャラクターが高く評価されています。

私たちにとって、他と差別化を図りたい作曲家には、本製品がそれに値すると考えています。

FEATURES

- 244種類の奏法：38種類のショート、53種類のロング、19種類のFX、45種類のレガート
- ロンドンを代表する16人の弦楽プレイヤー
- セクションとしての配置に基づいて収録
- 高価な真空管マイクとリボン・マイク
- Neve Montserratのプリアンプを通し、Neve 88Rデスクで録音
- 2インチのStuderテープを経由して、96kHzでデジタル録音
- 多数のダイナミック・レイヤーとラウンドロビンによるディープ・サンプリング
- 必須の奏法から、追加のもの、そして完全にユニークなものまで多彩で詳細な奏法
- Andrew Blaneyデザインによるレガート・サウンド
- 個々のセクションとアンサンブル
- すべてのマイク・ポジション：Close, Tree, Ambient, Outriggers, Stereo, Close Ribbon, Gallery
- 受賞歴のあるサウンド・エンジニアJake Jacksonによる、CPU/RAM使用率の低いステレオ・ミックス (Fine, Medium, Broad)、
- Kontakt Player付属
- NKS対応
- 直感的な新GUIとインライン・ヘルプ・システム
- 世界中に誇り高い多くのユーザーを持つ

ダウンロードとインストール

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

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。

Sign In

E-mail

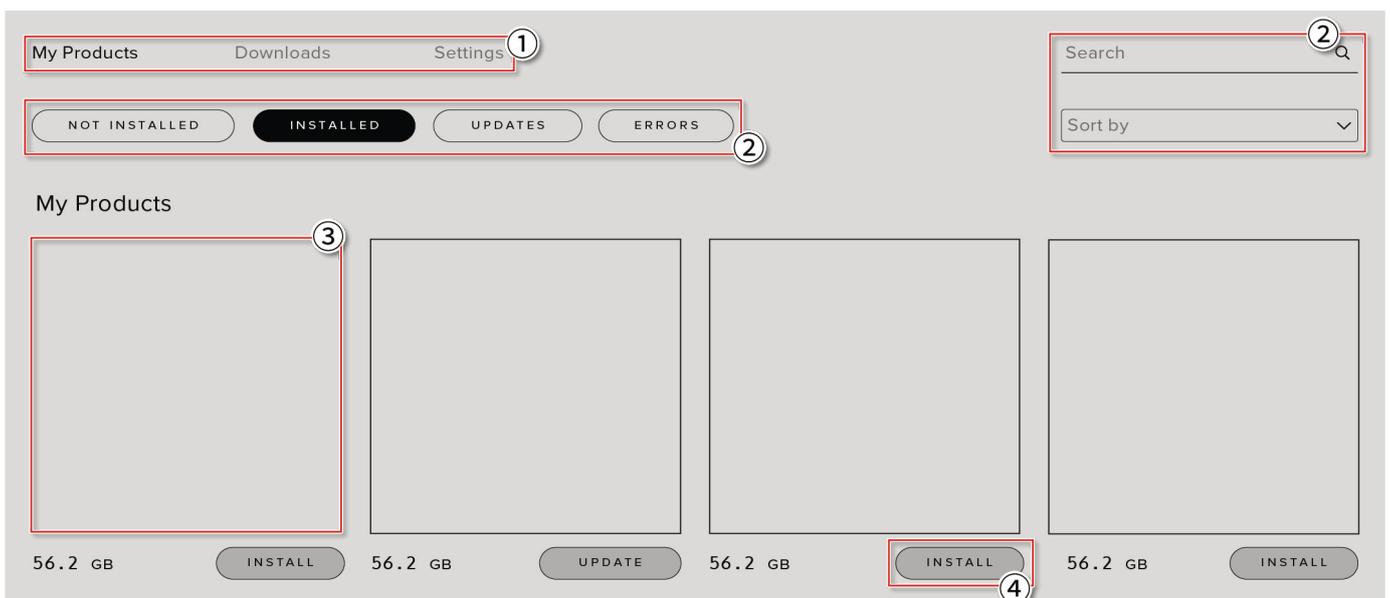
Password

[FORGOT PASSWORD](#)

[REMEMBER ME](#)

[CREATE ACCOUNT](#)

[LOGIN](#)



① タブ

デフォルトは**My Products**です。**Downloads**には、ダウンロード中の製品が表示されます。

② フィルタ

フィルタをクリックして、まだインストールされていない製品、インストール済みの製品、利用可能なアップデートが表示されます。再度クリックしてフィルタを解除します。

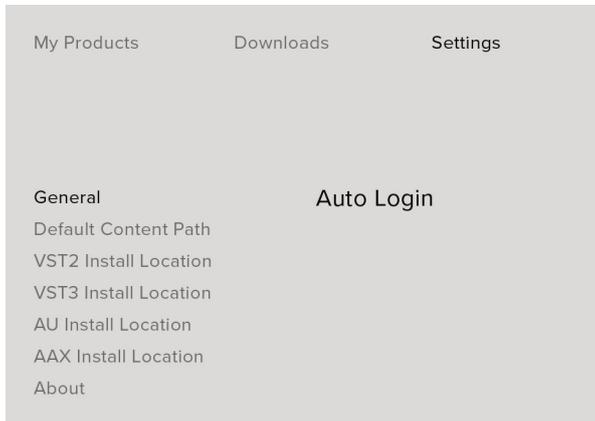
③ ライブラリ

コレクション内のすべてのライブラリとプラグインが、アートワークと共に表示されます。アートワークをクリックすると、製品ページが開きます。システム要件や説明書、リセットや修復オプションなどの情報を見つける際に使用します。

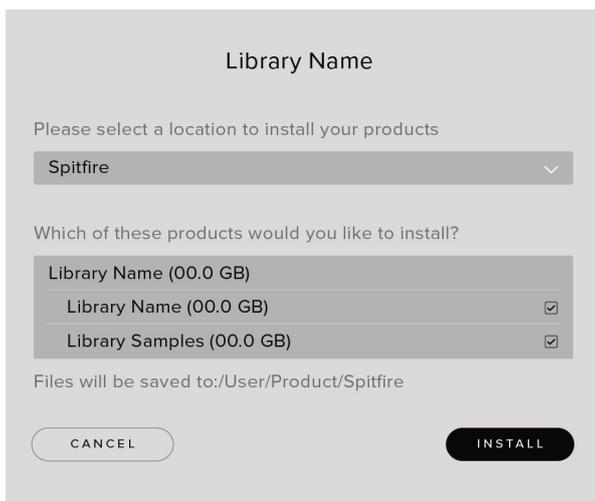
④ [INSTALL]／[UPDATE]

ボタンをクリックすると、ライブラリに移動する代わりに、**My Products**タブから直接ダウンロードを開始できます。ボタンの横には、ダウンロード時のサイズが表示されます。

SPITFIRE APPの設定



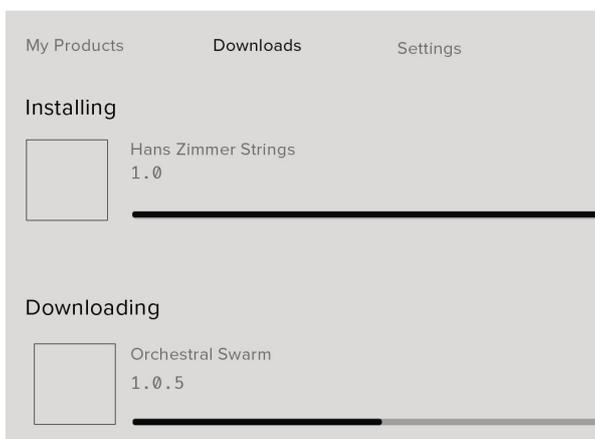
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



設定の完了後、[INSTALL]ボタンをクリックします。このボタンは、ライブラリのアートワークの下の**My Products**タブ、または各ライブラリ・ページに表示されます。

クリック後、インストール先を指定します。上述のデフォルト・コンテンツの場所以外に、ここでは任意の場所を指定できます。[HDD Install]選択時にも適切なインストール場所を指定してください。

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

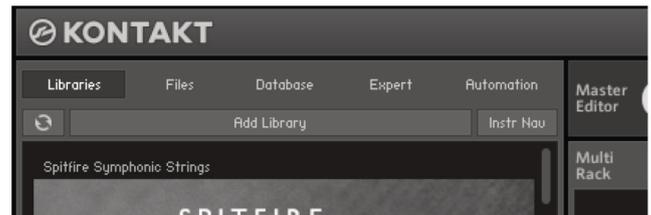


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

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]バーをクリックすると、各楽器の基本スタートアップ・パレットが表示されます。これらは、厳選された主要アーティキュレーションを含む主な基本パッチです。

Advancedフォルダをクリックすると、カテゴリごとに分類されていることがわかります。フォルダをダブルクリックするとフォルダが開きます。1つ上のフォルダに戻るには、Advancedフォルダ左側の上矢印↑をクリックしてください。



Extended techniques

各セクションのコアおよび装飾テクニックを含み、ベーシックなスタートアップ・パッチからもう1段階詳細な情報を閲覧できます。

Individual articulations

個々のアーティキュレーションが個別のパッチに含まれています。

Legato techniques

これらのモノフォニック・パッチは、音を「つなげて」演奏することを前提にしています。特に、トップラインのソロ演奏で人気があります。

Other patches

以下の3つのアーティキュレーション・タイプを含みます。

Economic

RAMを圧迫しないよう厳選されたアーティキュレーションの小規模なセレクション。

Light

CPU負荷を軽減するよう簡素化されたアーティキュレーション。

Time Machine

これらのパッチは、ショート・アーティキュレーションをすべてRAMに完全にロードしており、MIDI CCで短いノートの長さを変化させられます。

Professional版では、さらに3つのフォルダがあります。

Alt Mics

Close (近接リボンに相当), Tree (ツリー ; ステレオ・ペアに相当), Ambient (アンビエント ; ギャラリーに相当) の代替シグナル。

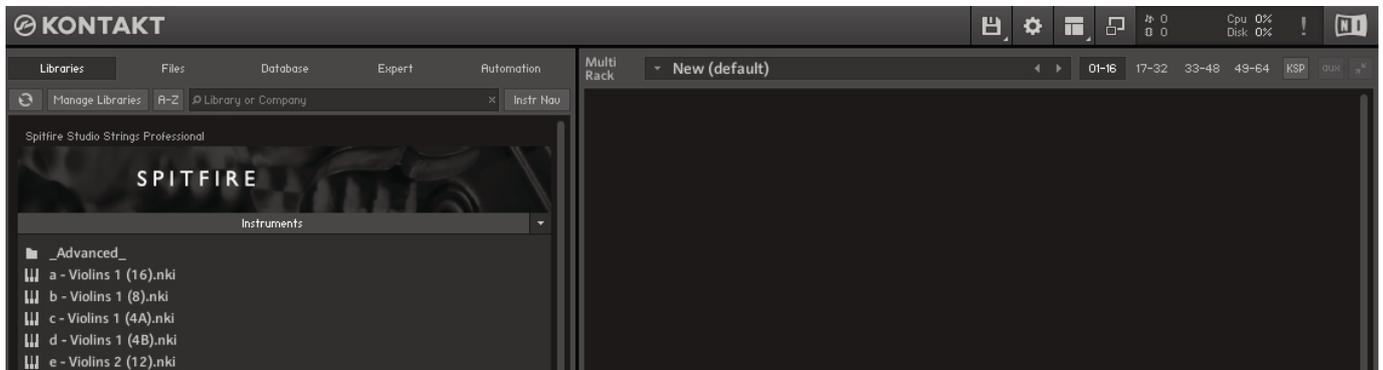
CTAO Mics

インストゥルメント・フォルダのトップ・レベルで得られるものと同じパッチですが、**Outrigger** (アウトリガー) シグナルが追加されています。

Stereo Mixes

受賞歴のあるエンジニア、Jake Jacksonによる美しいステレオ・ミックス、Fine (ファイン), Medium (ミディアム), Broad (ブロード) の3種類。購入してすぐに使える洗練されたミックスを提供します。

インストゥルメントのロード

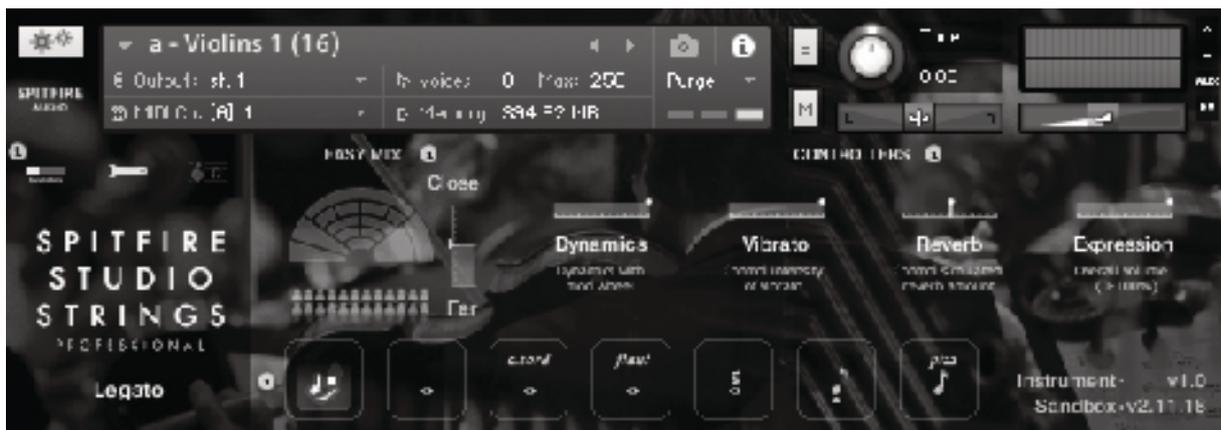


nkiファイル (Kontaktインストゥルメントを表す) をダブルクリック、またはサイド・パネルからパッチをドラッグしてロードします。

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。

基本操作

弊社製のインストゥルメントを初めてお使いになる方でも、幾つかの操作原則さえ理解いただければ、すぐに使えるようになります。



- (1) アーティキュレーションを切り替えるには、インターフェース下部に並んだスイッチを使います。MIDIキーボードの一番下にあるキースイッチでも切り替えられます。
- (2) 長いノートを鳴らす場合には、モジュレーション・ホイール (CC#1 ; 右図) を活用してください。

わからないことがあれば、その操作場所の近くにある小さな情報ボタン①をクリックすると、各種の情報 (英語) が得られます。



インターフェース

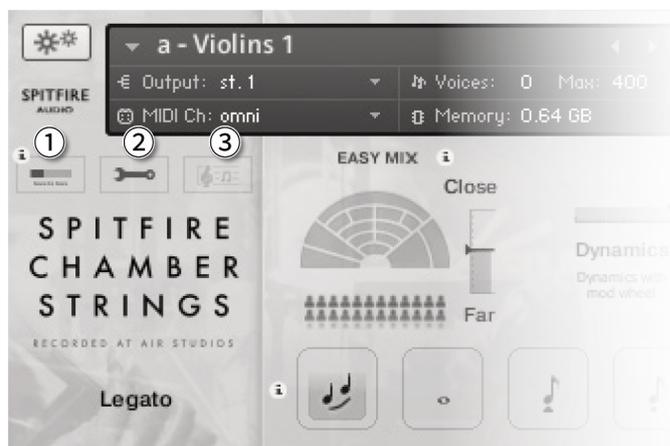
ビューの切り替え



プリセットを最初にロードすると、このGUIが表示されます。これは3つのページのうちの一つで、パネル・スイッチャーでページを切り替えられます。

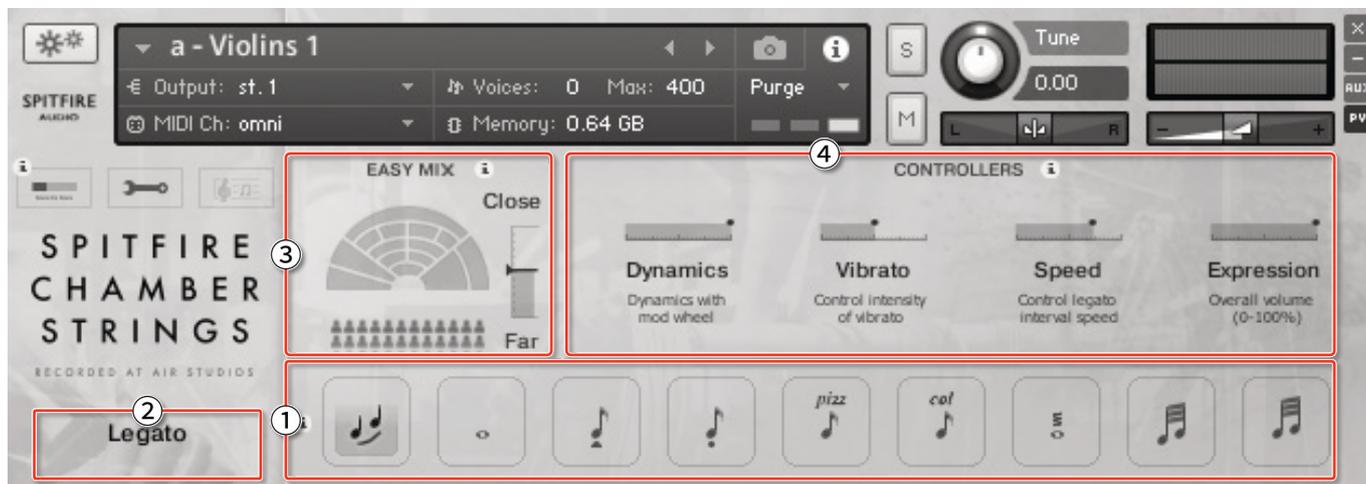
- ① オーバービュー (上図にあたる)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム

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。

オーバービュー・パネル



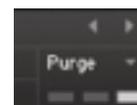
① アーティキュレーション・スイッチャー

アイコンはキー・アーティキュレーションを表し、演奏中のアーティキュレーションを示します。

これらのアーティキュレーションはディープ・サンプリングされており、演奏の途切れ、遅れ等が発生する場合は、すべてのアーティキュレーションが完全にロードされていることを確認してください。

ロード・ステータス

Kontaktでのインストゥルメントのロード状態を確認します。左側のバーが赤く点灯しているとき、まだロードは開始されておらず、中央のバーが黄色く点灯しているときは、ロードの最中です。



アーティキュレーション

スイッチャーでアイコンをクリックしてさまざまなアーティキュレーションが選択できます。選択中のアーティキュレーションは、サイド・バー③に表示されます。また、キースイッチを押すことでもアーティキュレーションを切り替えられます。演奏中でもこの操作が行えるので、例えばロング・アーティキュレーションからショート・アーティキュレーションに切り替えたい場合は、直前のロング・ノートを演奏中にキースイッチを押して、次のノートをショートとして演奏できます。収録アーティキュレーションの詳細については、後述。

⚠ アイコンをShift+クリックして複数のアーティキュレーションを選択して演奏できます。

② サイド・バー

使用中のアーティキュレーションを表示します。

③ EASY MIX

オーケストラは、複数のマイク・パースペクティブで録音されました。このスライダーを上下に動かすと、バンドから感じられる距離を変えることができます。

⚠ サンプルのロード／アンロードに作用するため、操作にタイムラグが発生する場合があります。

④ CONTROLLERS

Dynamics	恐らく最も重要なコントローラです。録音された各種ダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
Vibrato	ビブラートなし (Senza) からビブラート多め (Molto) にクロスフェード。
Release	リリース・トリガーの量を調整。
Speed	DAWに旋律を入力する際に使用すると、反応が向上し、遅れが少なくなります。再生時にはもとの設定に戻すことをお勧めします
Expression	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC#7) 内における音量を調整します。Dynamicsと併用すると効果的。

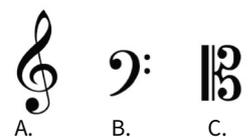
収録楽器

オーケストラ弦楽器の世界へようこそ。収録楽器を簡単に紹介します。私たちは、ロンドンのプロ奏者の合理的な要求に合う音域を選びました。もし弦楽器の作曲に関する参考文献をお探してしたら、Walter PistonのOrchestration (邦訳版：ウォルター・ピストン『管弦楽法』) やSamuel Adlerの"The Study Of Orchestration" (邦訳版なし) をお勧めします。

1st Violins (or Vn)	G3	C#7	16 players	1st Violins (or Vn)	G3	C#7	14 players
通常、弦楽器セクションの中で最も大きく、予想される音域も最も広い。指揮者の左側に座り、首席奏者はオーケストラの「リーダー」と呼ばれます。				第1バイオリンとまったく同じ楽器ですが、第1バイオリンの右隣、ビオラの左隣に座り、やや「サポート」的な役割を果たします。第2バイオリン。			
							
Violas (or Va)	C3	F#6	12 players	Cello (or Violincello or VC)	C2	Bb5	10 players
バイオリンに似た形状ながらそれより大きい楽器です。より単純で「ペダリング的」なハーモニック・ラインを演奏することが多い。				弦楽器の中で最も汎用性が高く、非常に低い音から悲痛な高音まで、幅広い音域を奏でます。			
							
Basses (or Contrabass or CB)	C1	F#3	8 players				
指揮者の右側、チェロの後ろに置かれる巨大な楽器。本製品で収録されたCBは、すべてローCを張った楽器ゆえに広い音域を使用できます。							
							

音部記号

バイオリンはトレブル記号 (A. = いわゆるト音記号)、ビオラはアルト記号 (C.; 中央の線はミドルC)、チェロやコントラバスはバス記号 (B. = いわゆるヘ音記号) となります。ただし、コントラバスは表記よりも1オクターブ低くなります。チェロとバスにオクターブのユニゾンで演奏させたいときは、同じ楽譜を与えれば必然的にそうなります。



アーティキュレーション

ライブラリ内のアーティキュレーション名に使用されるすべての用語について説明します (アーティキュレーションとは、主に楽器の演奏方法であり、シンセサイザーで使用するような独立したパッチとしてキャプチャされます)。

ロング・アーティキュレーション

NORMALE

録音したロング・ノートの中で最も標準的なもの。ビブラートの有無、時にはmolto vibrato (ビブラート強め) で録音した基本的で標準的な演奏スタイル。senza vibは「ビブラートなし」の意。また、dolceは「甘く」つまり適度な量のビブラートを意味します。サウンドのdynamicsをコントロールするには、モジュレーション・ホイール (またはCC#01に設定したスライダー) を使用。これにより、非常にソフト (pp) から非常にラウド (ff) な録音まで、スムーズにクロスフェードします。CC#21に設定したスライダーを使用してビブラート無しからビブラート最大まで、スムーズにクロスフェードが可能。

FLAUTANDO

ソフトな「フルートのような」音。多くの場合、弓は指板の近く、または指板上に置かれ、通常の弓弾きとは全く異なる印象を与えます。「ハーモニクス風」と評することもあります。より「ガラス的」で繊細な、ノン・ビブラートのサウンドへと導く際に用いられます。

HARMONICS

開放弦での自然ハーモニクス以外に、押弦位置より完全4度上の音程を軽く押さえることで、2オクターブ上の人工ハーモニクスを奏できます。開放弦の自然倍音列と区別して「人工」と称されます。ショートとロングのテクニックがあります。

CON SORD

'con sordino'の略で、「ミュート付き」の意味。小さなゴム製のミュートが駒に取り付けられ、弦の減衰効果によって美しい音が生まれます。オープン音より柔らかいですが、ダイナミック・レンジは非常に広い。

SUL PONT

'sul ponticello'の略で、「駒の上」の意味。駒のすぐ近くで弓を弾くため、甲高いエッジの効いた音が出ます。

CON SORD SUL PONT

'con sordino'と'sul ponticello'を組み合わせたもので、とても素晴らしい独特の音色です。

SUL PONT DISTORTED

弓を弦に強く押し当てて、より歪んだ音を出す'sul ponticello'。これは音域によって違いがありますが、最も違いの出る部分で試してみてください。

SUL TASTO

指板上で弓を弾き、より細く繊細な音色を出します。FLAUTANDOとは異なって「フルートのような」または「ハープのような」音色を要求されないため、柔らかく繊細でありながら「ノーマル」な音色を奏でられます。

TENSE LONGS

ビブラートをほとんど使わないテクニックの組み合わせで、非常にクール。スコアに強さを与えます。このアーティキュレーションは、より美しい響きのアーティキュレーションと組み合わせると、あなたの作品に繊維のような質感を与えます。

SUL G / SUL C

ロングの代替フィンガリング選択肢として、最低音またはG弦（ヴィオラとチェロの場合はC弦）のみで演奏できるようにしました。

MARCATO ATTACK

音の出だしが非常に重く、急なアクセントで演奏されます。

ショート・アーティキュレーション

SPICCATO

熱い議論を生むことがあります。弊社では弓が弦の上でバウンドするような、非常にタイトな響きを使用しており、これによって短いStaccatissimo（スタッカーティシモ）としても、連続した速い短音の一部としても使える音が生まれます。

SHORT CON SORD

既述のごとく、「ミュート付き」。

SPICCATO FEATHERED

他のライブラリでは「BRUSHED」と呼ぶことも。より繊細な音で、弓で弦をゆったりとブラッシングし、バロック時代の柔らかな演奏を思い起こさせます。

COL LEGNO

「木で打つ」ことを意味する「Col Legno Battuto（コル・レーニョ・バットゥート）」の略。弓をひっくり返し、スティック（棹）部分で弦を叩いて奏でます。奏者がメインで使用する弓は数万円するため、演奏時には練習用の弓か、あまり高くない弓を用いるのが一般的です。

PIZZICATO

指で弦をはじきます。

PIZZICATO BARTOK

弦が指板に戻ってくるほど強く弾くことで、col legno battutoのような特徴的なパーカッシブな音が出ます。奏者の手にマメを作らせたいくなければ、ご利用は控えめに。

HARMONICS

ロング・アーティキュレーションの項で紹介した人工ハーモニクスの短音バージョンです。

STACCATO DIG

スタッカート奏法の素晴らしいアタックで、音符頭に強いアクセントを付けます。

トリル、トレモロ

TRILLS (Min 2nd, Maj 2nd, Min 3rd, Maj 3rd, Perf 4th)

長短2, 3、完全4度をそれぞれ収録。トリルとは、奏者が左手で2つの音程を素早く交互に鳴らすことです。演奏のアクセントとして使用したり、ソフトに演奏して、美しい"雲"のような質感を作り出すこともできます。

UNMEASURED TREM

左手で単音を維持しながら素早く弓を動かすものです。ソフトに演奏すると、しっとりとした効果があり、ラウドに演奏すると攻撃的な効果があります。Unmeasuredは、特定のリズムではなく、「可能な限り速く」演奏することを意味します。

UNMEASURED TREM CS

上記と同じですが、ミュートを使用しています。

TREMOLO MEASURED 150bpm / 180bpm

16分音符 (または全音符の1/16の長さ) として、厳密にテンポに合わせて演奏されます。GUI上でテンポにロックできるため、曲に適した速度で演奏されます。タイミングが合えば、John Williamsの作品のような「scattery (散在)」的な効果や、トラック上で信じられないほどエキサイティングな瞬間を生み出します。

TREMOLO MEASURED CS 150bpm

上記と同じですが、ミュートを使用しています。

TREMOLO SUL PONT

ブリッジに近づけて演奏しており、エッジの効いた少しクランチャーなサウンドが得られます。同じものを con sord sul pont でも用意しています。

FX, RUNS, SLIDES AND DISCO

スライドや、珍しいchattering (チャタリング) やcluster (クラスター) まで、様々な特殊効果のコレクション。スライド、ラン、ディスコ・フォールズも収録。ぜひおためしください。

LEGATO (レガート)

サンプル楽器でいうレガートとは、ある音から次の音に移る楽器の音をとらえるテクニックのことです。このディテールをとらえることで、リアルさが増しますが、モノフォニック（単音）で演奏する必要があります。このディテールをとらえることで、リアルさが増しますが、モノフォニック（単音）で演奏する必要があります。



重なる音をトリガーするには、前の音を鳴らしながら次の音を鳴らす必要があります。このようにノートを重ね合わせさえすれば、エンジンは、あなたが‘legato transition’をトリガーしようとしていると認識します。

このライブラリを使って、表現力豊かに音楽的に演奏できるよう、さまざまな種類のtransition（トランジション）を録音しました。

‘Fingered’

最も基本的な種類です。弓を弾きながら、左手で指を追加したり、外したりするだけです。

‘Bowed’

左手で音程を変えながら、弓の方向を変えます。より明確で力強い変化が生まれます。

‘Portamento’

ある音から次の音への滑らかな移行です。文字通り、指板上で指を滑らせます。大きな音程移行時には、弦をまたぐこともあります。

‘Fast’

これは、弊社独自の方法で録音されており、高速な楽器演奏を可能にします。例えば、高速アルペジオを演奏したい場合に利用できます。

‘Runs’

これも弊社独自のもので、信じられないほどリアルなサウンドのアルペジオをキーボードで演奏できます。

‘Sul G/C’

「Sul G」とは「G弦で演奏する」という意味。バイオリンでG弦は最も低い弦です。この弦だけでメロディを演奏すると、特徴的な「のどの奥から出すような」サウンドが得られ、表現力豊かになります。ビオラとチェロの最も低い弦は「C」です。

室内楽の弦楽団は、大編成のそれよりも表現力豊かであると考え、本ソフトウェアではレガートを大々的にフィーチャーしました。そのため、このライブラリでは、レガート・トランジション用のアーティキュレーション・スタイルを多数用意しており、flautandoなども含まれています。アーティキュレーションの全リストについては、付録を参照してください。

PERFORMANCE LEGATO (パフォーマンス・レガート)

室内楽と交響楽の弦楽合奏団の最新バージョンでは、「パフォーマンス・レガート・パッチ」と呼ばれる特別なパッチを開発しました。上記のレガート・トランジションを使用することで、このライブラリを画期的かつ直感的に使用し、表現力豊かに演奏できます。

これらのパッチは、キースイッチやその他の操作を忘れて演奏に集中できるよう設計されています。パッチは演奏に追随し、最も適切なサウンドを選択しようと試みます。ショート、ロング、ラウド、ソフト、トリル、ラン、アルペジオなど、あらゆる演奏が可能です。実際の動作は次の通りです。

ATTACK

ベロシティ (鍵盤を叩く強さ) でフレーズの冒頭のアタックをコントロールします。ベロシティ1~9ではスムーズな音、10~127ではスピッカート/スタッカートのアタックによる3~4段階のダイナミックなレイヤーが得られます。6 RR (RRとはラウンド・ロビン、つまり同じサンプルを何度も繰り返して聞こえるいわゆるマシンガン効果を避けるために、似たようなサンプルを複数録音したもの) を使用します。

SLOWER transitions

ゆっくり演奏している場合、フレーズ内でトランジションするノートのベロシティによって、聞こえるトランジションの種類が異なります。1~19ではポルタメント、20~84では標準的なスラー付きのFingeredトランジション、85~127ではBowedによる重厚なトランジションとなります。

FASTER transitions

より速く演奏すると、ベロシティ1~84ではスラーの付いた速いFingeredトランジションが得られ、85~127ではわずかなアクセントのついた、より速いFingeredレガートが使用されます。

RUN transitions

非常に速く演奏すると、Runモードに入ります。ベロシティ1~84では、速いリアルなラン奏法にFingeredのRunスタイルが適用され、ベロシティ85~127では、アクセントのついたトランジションが適用されます。

演奏速度に応じて、自動的に適切なトランジションが選択されます。このビデオ・チュートリアルをご覧ください。

- Walkthrough: Spitfire Symphonic Strings Performance Legatos (<https://www.YouTube.com/watch?v=dLvPstdnnSs>)

基本的なオーケストレーションの原則

オーケストレーションの原則を技術ユーザー・マニュアルの少ないページでまとめようとは思いませんが、選択肢が多く、戸惑うこともあるので、できる限りお手伝いしたいと思います。エレクトロニック・オーケストレーションの原則はシンプルです。伝統的なオーケストレーションは楽器の特性を最大限に引き出すよう進化してきました。ですから、電子的に楽器が得意とすることを理解し、それを使って親しみやすい音を作れば、リアルで信憑性高いようなサウンドになります。ルールはありませんが、「現実味」が求められます。良い音楽を聴き、自分の作品に正直であり、過去に培ってきた先入観を捨て、オープンで実験的な心で取り組み、うまくいくでしょう。各金管楽器の得意分野をよく知らず、ただ「その音が好き(だから使いたい)」という場合でも、以下のような一般的なガイドラインや原則が役立つかもしれません。主に物理学や楽器の人間的な操作に基づいたものです。

1. どの楽器を選ぶべきか

ストリングスは非常に厳格な音高の階層に従う傾向があります。第1バイオリン、第2バイオリンが高音域を担当し、低音域はバスが担当します。そのため、G音(中央Cの下)の低いドローンをバイオリンが演奏し、バスがその上でメロディを取るといったようなことは滅多にありません。はじめに、メロディや上位のハーモニーの高さ、そして残りのハーモニーをどれだけ豊かにしたいかを考え、誰がどの部分を演奏するのかを決定します。もし、高音域のバイオリンだけがキラキラと鳴り、チェロが高音域で激しいメロディを奏でるのがいいなら、それも素晴らしいです。しかし、同じ音域で豊かな低音のハーモニーをも持たせたいのであれば、メロディにチェロを使うことを考え直す必要があるかもしれません。

2. 音域

演奏技巧面で一番期待されるのは第1バイオリンとチェロの奏者です。そのため、どちらも非常に馴染みのある心地よいサウンドを生み出すでしょう。逆に、ビオラやバスに非常に高い音域を演奏させると、馴染みにくいサウンドになる可能性があり、デモのリアリティを損なうかもしれません。しかし、オーケストラの弦楽器奏者は最も多くの演奏をこなし、映画のセッションでの演奏や初見演奏にも他のセクション(金管、木管)より慣れていきます。高音だからといって演奏できないとは思わないでください。弦楽器奏者は幼い頃から練習しており、物理的に可能な限界を超えて演奏することに慣れているのです。

3. 機動性

音域と同様に、歴史的に最も要求の高い演奏は第1バイオリンとチェロに向けられています。どのバイオリン・セクションやチェロでも、求められた技術的な課題に応えられるでしょう。多くの機動性は、彼らが日常的に行っていることに依存します。そのため、複雑でリズムカルなオスティナートを書きたい場合、ビオラだけに任せると意外な結果が得られるかもしれません。逆に、バスにハーモニクスを使ったリードラインを演奏させることが、まさに求めていた「素朴な」サウンドになるかもしれません。高速のランを作曲する場合は、スケールに基づくものにするのが良いでしょう。プレイヤーが練習しているものだからです。アルコ(弓で演奏すること)からピチカート(弦をはじくこと)に切り替える場合、プレイヤーが体勢を整えるための半小節程度の余裕を与え、演奏がやや緩くなることを想定しておいてください。また、弱音器(Con Sordino, Con Sord, またはCS)に切り替える際にも、時間を与えるカリテイクを想定する必要があります。

4. デイビジか非デイビジか

ストリングスの作曲時には、実際には5つの「声部」しか使えないことを覚えておく価値があります。もしこれ以上の和声的なラインを書いた場合、セクションがデイビジ(分割して演奏)する必要があります。その結果、より小さく、薄く、そして静かな和声ラインになります。これは、サンプルでのストリングスが極端に迫力づいてしまう理由です。「すべての指で違う音を弾くと、まるで200人のバンドが演奏しているかのように巨大な音になる！」と感じるかもしれません。しかし、実際の演奏ではその音がそれほどリッチで厚みのあるものにはならない可能性があります。そのため、サンプルだからこそ可能なことをさせる(例えば、高いトレモロを延々と続けさせたり、複雑なピチカートを演奏させたり)ことをお勧めします。生演奏の力は、大きな旋律など重要な部分に使いましょう。

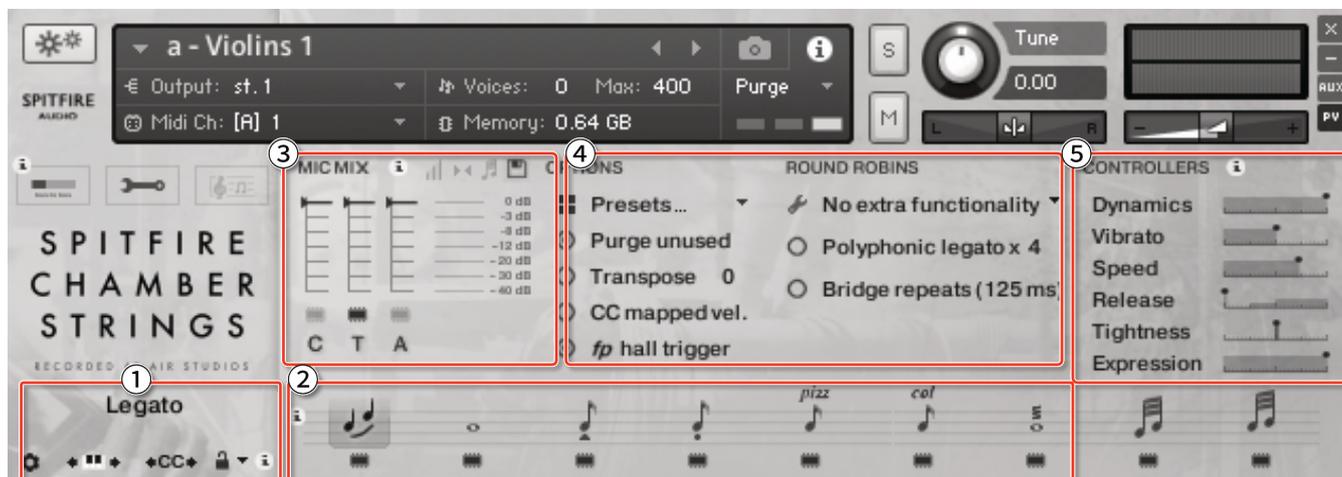
5. オクターブ・ダブル

もう一つの一般的な技法は、1stバイオリンと2ndバイオリンをオクターブ・ユニゾンで演奏させることです。これにより、感情的で壮大なスケール感が得られます。また、各セクションが互いにチューニングしやすくなるため、力強く自信に満ちたサウンドが得られます。逆に、バスは通常チェロと1オクターブ下のユニゾンで演奏します。オクターブ・ダブルは、和声の可能性をやや制限しますが、シンフォニック・ストリングスの豊かさはバンドの規模の大きさにあります。バスとチェロのオクターブ間に豊かな和声を求める場合は、トロンボーンやホルンを試してみるのも良いでしょう。

6. オープン・マインド

ストリングスはオーケストラの中で最も多才な声部です。私たちは、SSS (Spitfire Studio Strings) で数多くの繊細なアーティキュレーションを収録できたことを誇りに思っています。ぜひそれらを活用し、試してみてください。ストリングスの作曲でよりニュアンスに富んだアプローチの第一歩として、コン・ソルディーノ (Con Sordino、またはCon Sord) が試せます。これはプレイヤーが練習用の弱音器を使う奏法で、ダイナミクスはやや抑えられますが、滑らかで優しい響きが得られます。もし高音のストリングスが感情的に「叫んでいる」ように聞こえてしまい、むしろ静かに「すすり泣く」ような響きを欲する場合には、弱音器を試したり、フラウタンドやハーモニクスを試してください。また、アーティキュレーションを組み合わせるのも良いでしょう。弦楽器奏者は、演奏が可能であれば、新しいことに挑戦する作曲家を批判することはほぼありません。

エキスパート・ビュー



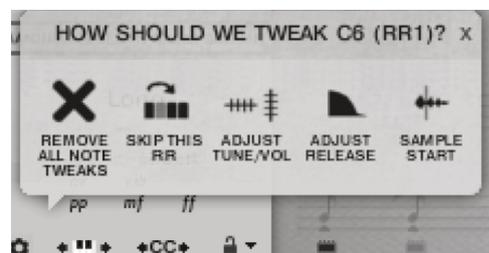
① サイド・バー

オーバービューでは使用中のアーティキュレーションを表示するのみですが、このビューでは追加機能にアクセスできます。



① a) ギア・アイコン

プリセットを微調整するための素晴らしいツールです。



HOW SHOULD WE TWEAK?	ここには、直前に演奏したサンプルの情報が表示されます。
SKIP THIS RR	常に次のラウンドロビンにジャンプ。
ADJUST TUNE/VOL	直近で鳴らしたサンプルのチューニングと音量を調整。
ADJUST RELEASE	リリース・トリガーのレベルを変更。
SAMPLE START	演奏がゆるく感じる場合は右に、きつく感じる場合は左に調整することで、演奏のタイトさを調整。
REMOVE ALL NOTE TWEAKS	このメニューで行ったカスタムの変更をすべて削除。

② キーボード・シマイア

キースイッチのバンクを左右に移動します。アイコンをクリックしてカーソルを左右にドラッグするだけで、ピンク色のキースイッチのバンクが移動します。停止すると、新しいキースイッチが表示されます。

③ キースイッチCCセレクト

CCコントローラをアーティキュレーション／キースイッチとして使用します。CCを右クリックまたはCtrl+クリックして、アーティキュレーションを変更するコントローラを割り当てられます。

④ アーティキュレーション・ロック

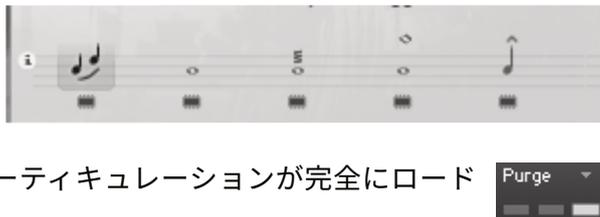
アーティキュレーションを選択し、テンプレートを様々な方法で使用することができます。例えば、インストゥルメントの各インスタンスに1つのアーティキュレーションをロードすることを好む人も多いでしょう。そのため、一度アーティキュレーションを選択したら、マシンルームのスレーブから音が消えてしまわないように、アーティキュレーションの切り替えをロックしておくことをお勧めします！

Unlocked Artic	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。
Locked Artic	アーティキュレーションをロックし、フロント・パネルやキースイッチで変更できないようにします。
Locked Keyswitchs	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。
Locked to UACC	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。
Locked to UACC KS	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。
Shared Keyswitches	大規模なライブラリでは、この設定により、複数のアーティキュレーションのパレットにキースイッチを分散させることができます。

② アーティキュレーション・スイッチャー

オーバービューと同様に機能しますが、各アーティキュレーションの下に■が追加されており、アーティキュレーションのロード／アンロードを制御できます。ロード

にはタイムラグが発生しますので、演奏前にすべてのアーティキュレーションが完全にロードされていることを確認してください。



アーティキュレーションのレイヤー

アーティキュレーション・セット内でサウンドをレイヤーするには、次のアーティキュレーションをShift+クリックするだけです。レイヤー・アーティキュレーション・オプションが多数表示され、混乱することがありますが、フロント・パネルには、最近レイヤーされたアーティキュレーションのみが表示（編集）されます。

トリガー

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、トリガー・オプションが表示されます。



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。

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 KS

デフォルト設定。発音中には切り替わらず、次のノートオン・イベントから切り替わります。つまり、長いノートを演奏中にキースイッチを演奏して、次のノートからスタッカートに切り替えて演奏することができます。

By Velocity Range

キーボードを強く叩くとスタッカート・パッチになるような、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。

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。

例えば Staccatoをch 1に、Longをch 2に、Legatoをch 3に設定できます。

By Speed Of Playing

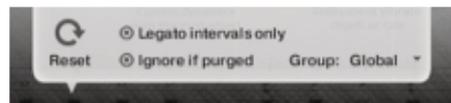
演奏の速度に応じてアーティキュレーションを切り替えます。選択すると、トリガーの時間範囲をミリ秒単位で指定するオプションが表示されます。例えば、ノートオフと次のノートオンの時間差が0~250msのときにFast Legatoが作動するように指定できます。

ユーザーの演奏スタイルやニーズに合わせて設定可能で、上部のEnabledのチェックを外すことで解除できます (アーティキュレーション・スイッチャー以外の画面では、アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックするだけでも解除できます)。

- 💡 アーティキュレーションにトリガーが割り当てられている場合、その上に小さなショートカット・アイコンが表示され、カスタマイズされていることを知らせます。このショートカットが表示されているアーティキュレーションをAlt/option+クリックすると、トリガーのOn/Offが切り替わります。レガート速度/ベロシティの切り替えを望まない場合は、素早くオフにする便利な方法です。



トリガー・パネル



Reset  は、このアーティキュレーションのトリガーをクリアします。

Groupは、トリガーをグループ化します。設定すると、同じグループ内のアーティキュレーションが現在アクティブな場合にのみトリガーが発生します。

アーティキュレーションを切り替える他の方法

手動、キースイッチ、または上記の高度な方法でアーティキュレーションを切り替えるだけでなく、後述のUACC (universal articulation controller channel) と呼ばれる新しいシステムもお試しく下さい。CC#32と付録の表を使ってみてください。

- 💡 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、多くのプロは、DAWのトラックごとに異なるアーティキュレーションを1つのインスタンスに設定することを好みます。

③ MIC MIX (マイク・ミックス)

マイクのブレンドを調整できます。

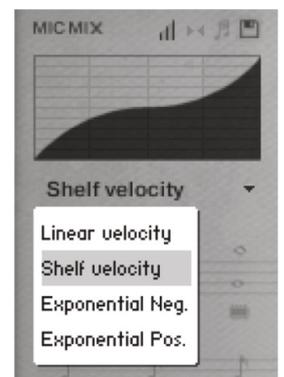
フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックしてMIDI CCをアサインして演奏しながらサウンドの空間的な性質を変化させることもできます。マイクの文字をクリックして、Kontaktの出力先を変更できます。

右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。



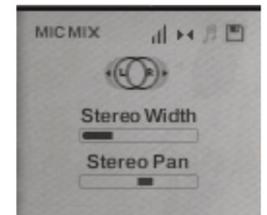
① ベロシティ・レスポンス

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 パン・マイク・コラプサー

ステレオ・イメージの扱い方を調整できます。ただし本ソフトウェアの収録時には、ミュージシャンはすべて一般的なスコアリング・セッションでのシート位置で演奏しているため、そのままで素晴らしいサウンドの広がりやディテールが得られます。



Stereo Width	ステレオ・イメージの広がりコントロール。右に振り切ると、2つのパンポットを最大限にパンニングした状態と同じ。左端まで移動させると、両方のポットが中央に位置する状態と同じ。
--------------	---

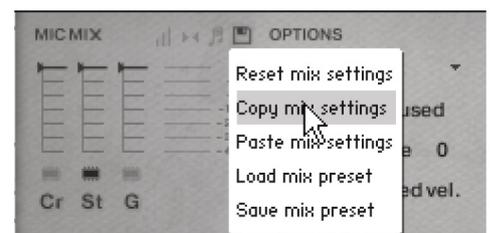
Stereo Pan	ステレオ・イメージの中心がパン・フィールドのどこに置かれるかを調整。
------------	------------------------------------

③ アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

マイク・ミックスや調整内容をアーティキュレーションに対してロックします。このライブラリではアーティキュレーションは使用されていないため、機能しません。

④ 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。



ミキサー・フェーダーのオートメーション

各フェーダーには専用のMIDI CCが割り当てられています。MIDIコントローラやコントロール・サーフェスに合わせて変更するには、コントロールを右クリックまたはCtrl+クリックしてLearnを選択した後に、MIDIコントローラを操作します。

マイク・ミックスのルーティング

各マイク・チャンネルを固有のKontaktチャンネルにルーティングするには、マイクの文字をクリックするだけです。例えば、アンビエント・マイクはサラウンド・チャンネルにルーティングすると快適です。また、最終的なミックス・セッションでエンジニアがバランスを調整することを想定して、個々のマイクをパラアウトする際にも活用できます。

④ 設定

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 & LEGATO**■ No extra functionality**

この隣にあるポップダウン・メニューには、次のような機能があります。

No extra functionality	ラウンドロビンが、意図された通りに使用される標準的なデフォルト。
Neighbouring Zones	隣の音からサンプルを借用し、ピッチに合わせて移調することで、ラウンドロビン数を稼ぎます。"5RR"インストゥルメントでは、キーを押したときに最大15種類の音を効果的に循環させることができます。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます。

■ Round robin

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。

■ Reset from F0

ラウンドロビン・サンプルをリセットする際に使用するキースイッチを指定します。指定キースイッチから半音上がるごとに、次のラウンドロビン・サンプルを指定し、その上でリセットできます。

■ Reset on transport

上記と同様ですが、プレイを押すたびにリセットされます！天才！

■ Short articulations RT

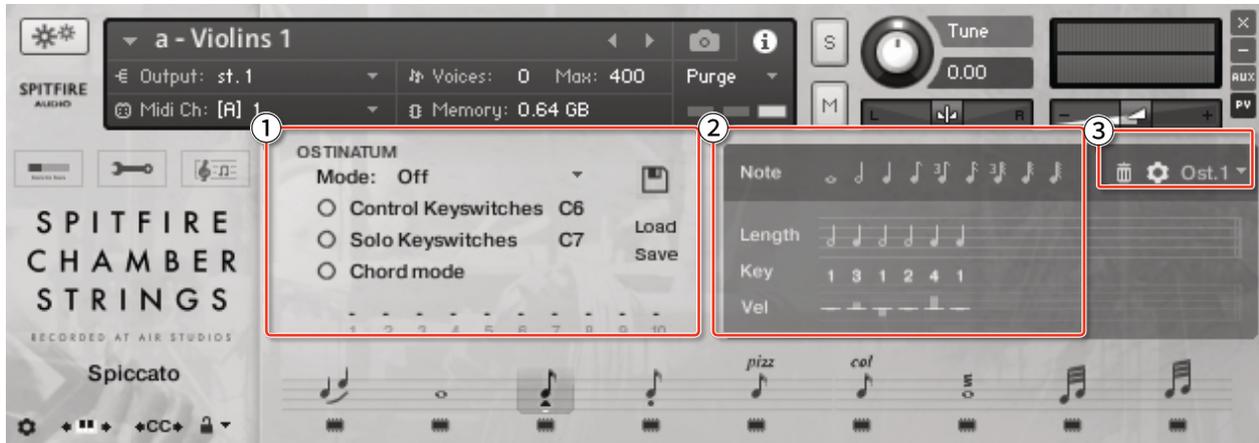
スタッカート／テヌート／マルカート・ノートに、リリース時に再生されるリリース・トリガーを付けるかどうかを切り替えます。

⑤ CONTROLLERS (コントローラ)

MIDIコントローラにこれらのCCをダイヤルすることで、感情豊かに表現することが可能になります。

Dynamics	CC#1。アクティブなダイナミック・レイヤーを表示および制御。モジュレーション・ホイールでもコントロール可能。
Vibrato	CC#21。ビブラートなし (Senza) からビブラート多め (Molto) にクロスフェード。
Speed	CC#16。DAWに旋律を入力する際に使用すると、反応が向上し、遅れが少なくなります。再生時にはもとの設定に戻すことをお勧めします。。
Release	CC#17。最大に設定すると、スローなパッセージで長いアーティキュレーションを使用する際に、トランジションをぼかすことができます。よりフォーカスを絞り、ディテールを際立たせたい場合には、値を小さくします。
Tightness	CC#18。サンプル波形の出だしをカットしてレスポンスを速くすることで、タイトなパッセージの演奏時にキレのあるサウンドを得ます。 リアリズムとタイトさを両立するためには適度なタイトネスを設定した上で、DAW上のトラックに対してマイナス値のディレイを設定します。お使いのDAWのマニュアルも参照してください。
Expression	CC#11。表面上は楽器のトリムですが、楽器の音量 (CC#7) 内における音量を調整します。Dynamicsと併用すると効果的。

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。
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。

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。

Vel

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。

Load/Save

以前に作成したフレーズを保存できます。

③ パターン・セレクト

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。



右側の画像は、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。

アーティキュレーション・リスト

	INSTRUMENTS					
	1st VIOLINS	2nd VIOLINS	VIOLAS	CELLOS	BASSES	ENSEMBLES
LEGATO						
Legato (Bowed)	•	•		•		
Legato (Con Sord Portamento)	•	•	•	•		
Legato (Con Sord)	•	•	•	•		
Legato (Fast)	•	•	•	•		
Legato (Fingered)	•	•	•	•	•	
Legato (Flautando Portamento)	•					
Legato (Flautando)	•	•	•	•		
Legato (Portamento)	•	•	•	•		
Legato (Runs)	•	•	•	•		
Legato (Sul G)	•	•				
Legato (Sul C)			•	•		
Legato (Sul Pont)	•	•	•	•		
Legato (Tremolo)	•		•	•		
LONGS						
Long Normale (Molto/Dolce/Non Vib)	•	•	•	•	•*	•
Long Flautando	•	•	•	•		•
Long Harmonics	•	•	•	•	•	•
Long Con Sord (Dolce/Non Vib)	•	•	•	•		•
Long Sul Pont	•	•	•	•	•	•
Tense Longs	•	•	•	•	•	•
Long Sul Tasto	•	•	•	•		•
Long Con Sord Sul Pont	•	•	•	•		
Long Sul C/Sul G	•	•	•	•		
Long Sul Pont Distorted	•			•	•	
Marcato Attack	•			•		
SHORTS						
Short Spiccato	•	•	•	•	•	•
Short Staccato	•	•	•	•	•	•
Short Col Legno	•	•	•	•	•	•
Short Pizzicato	•	•	•	•	•	•
Short Pizzicato Bartok	•	•	•	•	•	•
Short Con Sord	•	•	•	•		•
Short Staccato Dig	•				•	
Short Spiccato Feathered	•					
TRILLS AND TREMS						
Trill (Major 2nd)	•	•	•	•	•	•
Trill (Minor 2nd)	•	•	•	•	•	•
Trill (Minor 3rd)	•			•		
Trill (Perfect 4th)	•			•		
Unmeasured Tremolando	•	•	•	•	•	
Tremolo Measured (150bpm)	•	•	•	•	•	
Tremolo Measured (180bpm)	•	•	•	•	•	
Tremolo Con Sord	•		•	•		
Tremolo Con Sord Sul Pont	•			•		
Tremolo Sul Pont	•			•	•	
FX						
FX	•	•	•	•	•	
Runs	•	•	•	•	•	
Slides	•	•	•	•	•	
Disco falls	•	•	•	•		
STANDARD MICROPHONE SET						
Close, Tree, Ambient	•	•	•	•	•	•
EXPANSION PACK MICROPHONE SETS						
Outrigger	+	+	+	+	+	+
Close Ribbon, Gallery, Stereo	+	+	+	+	+	
Broad, Medium and Fine Stereo Mixes	+	+	+	+	+	

* No molto vibrato longs in basses. That'd be crazy!

+ These signals and mixes are part of the Chamber Strings Expansion Pack

マイク、ミックスの略記

スタンダード・アレイ

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"を加えるのに最適。

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。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。

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。

拡張アレイ

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・マイクの間接的なもの。

ST: ステレオ・マイク

ツリーとは全く別の位置 (グラウンド・レベルに近い) のマイクで、ツリーよりもダイレクトで直接的なサウンドが得られます。

G: ギャラリー・マイク

バンドから最も遠いギャラリーにある3本のマイク。Air Studiosの素晴らしいアンビエンスが表現されています。

CR: 近接リボン

標準的な近接マイクの隣に配置されていますが、ヴィンテージ・リボン・マイクの希少なセレクションを使用し、暖かく丸みのあるトーンを加えています。

JAKE JACKSON ミックス

チーフ・エンジニアによる、システム・リソースを節約するための3つの特別ミックス。

B: ブロード

ホールのサウンドを際立たせるシネマティック／シンフォニックなミックス。

M: ミディアム

より近距離を感じさせる、ブロード・ミックスの伝統的なバージョンです。

F: ファイン

ホールを抑えた、より細密で直接的なサウンドで、ポップスに最適です!

UACC

旧製品『BML Sable』開発に伴い、楽器やライブラリに含まれる増え続けるアーティキュレーションへのアクセス方法を標準化することが困難になりました。キースイッチやCC#32は十分に機能するものの、セクションや楽器間で一貫性がなく、ビオラをバイオリン・セクションに置き換えるような単純なことさえ一苦労でした。

この問題に対処するため、弊社はインストゥルメントとライブラリ間のアーティキュレーション・コントロールを標準化する**UACC**を開発しました。これは、キースイッチのロック・オプション  でOnにし、上記と同じCCを使用します(同様にカスタマイズ可能)。これにより、各アーティキュレーションに対応する特定の値にCC#32を設定することで、アーティキュレーションを変更できます。以下は最新(v2)の仕様です。

Long (sustain)		Legato	
1	Generic	20	Generic
2	Alternative	21	Alternative
3	Octave	22	Octave
4	Octave muted	23	Octave muted
5	Small (1/2)	24	Small
6	Small muted	25	Small muted
7	Muted	26	Muted
8	Soft (flaut/hollow)	27	Soft
9	Hard (cuivre/overb)	28	Hard
10	Harmonic	29	Hramonic
11	Temolo/flutter	30	Tremolo
12	Tremolo muted	31	Slow (port/gliss)
13	Tremolo soft/low	32	Fast
14	Tremolo hard/high	33	Run
15	Tremolo muted low	34	Detache
16	Vibrato (molto vib)	35	Higher
17	Higher (sultasto/bells up)	36	Lower
18	Lower (sul pont)		
19	Lower muted		

Short		Decorative	
40	Generic	70	Trill (minor2nd)
41	Alternative	71	Trill (major 2nd)
42	Very short (spicc)	72	Trill (minor 3rd)
43	Very short (soft)	73	Trill (major 3rd)
44	Leisurely (stacc)	74	Trill (perfect 4th)
45	Octave	75	Multitongue
46	Octave muted	76	Multitongue muted
47	Muted	80	Synced - 120bpm (trem/trill)
48	Soft (brush/feather)	81	Synced - 150bpm (trem/trill)
49	Hard (dig)	82	Synced - 180bpm (trem/trill)
50	Tenuto	Phrases & Dynamics	
51	Tenuto Soft	90	FX 1
52	Marcato	91	FX 2
53	Marcato Soft	92	FX 3
54	Marcato Hard	93	FX 4
55	Marcato Long	94	FX 5
56	Plucked (pizz)	95	FX 6
57	Plucked hard (bartok)	96	FX 7
58	Struck (col leg)	97	FX 8
59	Higher	98	FX 9
60	Lower	99	FX 10
61	Harmonic	100	Up (rips/runs)
		101	Downs (falls/runs)
		102	Crescendo
		103	Decrescendo
		104	Arc
		105	Slides
		Various	
		110	Disco up (rips)
		111	Disco down (falls)
		112	Single string (Sul C/G/etc.)

本ライブラリのアーティキュレーションは、多くの特定のアーティキュレーションによって作成された、複雑なテクスチャーであるため、UACC#32の値は、最初のいくつかの番号(1から8)に優先的に割り当てられていますが、Short playable articulationsは例外で、上記の仕様で指定された通常の値に従います。

UACCキースイッチ

UACCキースイッチは、弊社製品およびアップデートの新機能です。ロック・パネル・メニューからUACCキースイッチをOnにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。上記のUACC仕様を使用し、このキースイッチのベロシティでアーティキュレーションを切り替えます。

例えば、ベロシティ70でキースイッチを押すと「Trill (minor2nd)」アーティキュレーションに切り替わり、ベロシティ56で押すと「Plucked (pizz)」に切り替わります。UACC同様に、これらのベロシティ値を手動で入力することもできますが、DAWやタブレット・アプリの機能を使う方が簡単です。

UACC KSのUACCに対する主な利点は、キースイッチのノートをピアノロール上で重ねることでアーティキュレーションを重ねられることです。

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。



Spitfire Chamber Strings Professional 日本語マニュアル

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

本書の一部またはすべてを、Spitfire Audio Holdings Limited、またその日本総代理店であるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社に無断で複写、複製、転載、翻訳する事を禁じます。内容は予告無しに変更される場合があります。本書に記載されている会社名、商品名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

国内販売元: クリプトン・フューチャー・メディア株式会社
ホームページ: <https://www.crypton.co.jp/>