

USER MANUAL

eDNA Earth

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	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	10
eDNA	11
インターフェースの理解	12
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
付録	32
推奨環境	32
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	33
eDNAエフェクト	34
FAQとトラブルシューティング	38

はじめに

壮大なオーケストラ・サウンドのコレクションである本ソフトウェアは、弊社の受賞歴のある作曲家、エンジニア、開発者チームが、膨大なオーガニック・オーケストラ録音を使用し、加工、バンド、再プログラムして制作しました。数千ものサウンドとプリセットにより、弊社のオーケストラ・パレット全体を別世界へと変貌させました。本ソフトウェアは、映画、テレビ、コンピューター・ゲームの音楽を念頭に置いて制作された、ユニークで実験的な電子サンプルの強力な百科事典であり、音楽に最先端のシネマティック・テクスチャの次元を加えたいと考える次世代のメディア作曲家や、ダンス、ポップスのプロデューサーに無限のインスピレーションを提供します。eDNAの新しい使いやすく、操作性の高いGUIにより、未知の領域における新たな音の実験があなたの手から生み出されます。

製品仕様

- 8,048 サンプル
- 44.8 GB 非圧縮WAV
- 29.0 GB ディスク容量
- 58 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

⚠ 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。

シネマティック・シンセサウンドの百科事典

本ソフトウェアは、1,900以上の基本楽器をベースに、弊社チームが6ヶ月かけて作成した1,000以上のカスタム・プリセットからなるコレクションです。eDNAエンジンは、魅力的で直感的なGUIを備え、幅広いジャンルやシネマティックな設定に対応できるよう設計されており、自分自身のシネマティックな世界を創造し拡張することができます。Atmos, Drones and Scapes, Keys, Bass, Drums and Percussion, FX, Leads, Pads and Strings, Sequences and Plucks、あるいはSynthetic Orchestraといった音のタイプごとに選択して、演奏してください。ここに収録されているコンテンツの深さは、各サウンドを30秒ずつ演奏するだけでも、すべての楽器とパッチを聴くのに15時間かかるほどです。

オーガニックな素材は、『Albion ONE』や『Spitfire Symphonic Orchestra』など弊社の最も有名なライブラリから取り込まれ、The Lyndhurst HallやAir Studiosといった世界最高のレコーディング・スタジオで録音されています。これらのテクスチャは、アコースティック録音やライブ・オーケストラと簡単にレイヤー化やミックスができ、エレクトロニックとアコースティック・サウンドの壮大で衝撃的な融合を実現し、あなたの作曲に実験的な次元を加えることができます。アーバン・ドラマ、SF、壮大なアクション、ゲーム音楽から、現代のEDMやダンス音楽に至るまで、膨大な量のサウンドとプリセットが、その汎用性を極め、世界に二つとないサウンドスケープを作り出せます。シンセのプログラミングに不慣れな方には、すぐに使える1,000以上のプリセットが用意されており、サウンドを作り込みに抵抗のない方には、自分だけのプリセットを作成し、加工する機能があります。これは、今や過去の音楽にとどまらない、新しいサウンドスケープを提供するもので、あなたの作曲にさらなる次元を加えます。豊かで広がりのある天上音楽的なパッドから、鋭く、ディストピア的で無調性のサウンド・エフェクトまで、時代を超えたシネマティックなテクスチャを求めるなら、このサウンドの広大な羅列は、長年にわたってあなたの浮世離れした欲望を満たしてくれるでしょう。

経緯

私たちは過去10年間で、最高のストリングス、金管、木管楽器、パーカッションのライブラリを構築してきました。しかし、この期間を通じて、私たちにはさらに遠い野望がありました。弊社の多くのメンバーは90年代のダンス・ミュージックと実験的なシネマティック作曲の第一波から来ており、これらの音を手に入れて何か新しいものに変えたいという欲望がありました。長年にわたり、私たちはこれらのオーケストラ録音

のベストを秘密のハード・ドライブに保管し、加工して最高のエレクトロニックな素材を作り出す準備をしていました。

弊社の創設者であり、受賞歴のある作曲家であるPaul ThomsonとChristian Hensonは、シンセサイザーの音とオーケストラのオーガニックな楽器をミックスするのに苦労していました。彼らは、Spitfireの人気シリーズ、AlbionのStephenson'sシリーズに取り組んでいるときに、音がオーガニックなソースから加工されてさえいれば、たとえその音が素材と似ていなくても、オーガニックな素材と馴染みやすいことを発見しました。Albionシリーズの成功を受けて、弊社は映画、テレビ、コンピュータ・ゲームの音楽のため、あるいは同時に電子音楽に独自のアプローチを望むダンスやポップのプロデューサーのためにも、この新しい音の世界を作り出すことを目指しました。

弊社の誕生以来、私たちはオーケストラの加工実験を続けてきました。最も希少なアナログ・アウトボード機器、シンセサイザー、フィルタ、ゲート、リバーブを探し出し、独自のデジタル・シグナルパスを設計しました。数年にわたり、私たちは秘密のハード・ドライブを取り出し、これらのマルチ・ステージ・シグナル・パスを通して音を送り込んできました。夜っぴて音を調整し続け、最も暗く、歪んだ合成音のセットを作り出しました。この加工段階で、1TB以上のデータが生成されました。チームはその後、最高のものを選び抜き、調整して本ソフトウェアの基礎となるマルチサンプルのサウンド・セットを作り出しました。

eDNAエンジン

eDNAエンジンは、2つのターンテーブルと高度に洗練されたDJミキサーのセットのようなものと想像してください。エンジンには2つのサウンド・ベイがあり、それぞれ独立したモジュレーター、トリム、ベンド、グライド、クローニング、チューニング、ADSR、LPF、HPF、ピッチ、ボリューム、フィルタをモジュレートする「ワブル」コントロールを備えています。オンボードのゲート・シーケンサーにより、これら2つのベイ間で独立してゲート処理を行い、シーケンスの量、形状、速度、長さを総合的に制御できます。最後に、これら2つの信号がDJスタイルのクロスフェーダーで統一されます。マウス、またはファクトリー・デフォルトであるモジュレーション・ホイールを使用してサウンド間を移動できます。しかし、それだけではありません。私たちはカスタム・スクリプトを設計し、スピードやフェーズをコントロールすることでクロスフェーダーを自動的にオシレートさせます。極めつけは、eDNAにプリロードされた34のカスタム・プラグイン（専用のインパルスレスポンスを含む）用の5段階のエフェクト・パス。A/Bのサウンドに影響を与える「レイヤ

ー・エフェクト」ステージが2つあり、A、 B、またはその両方に影響を与えるMOTORエフェクト・ステージ、全出力に影響を与えるマスター・エフェクト・ステージがあります。最後に、レイヤーまたはマスター・エフェクト・ステージを介して送信されるAUXエフェクト・ステージがあります。これらのパラメータはすべて、自動化またはコントローラへの割り当てが可能です。私たちの受賞歴のある作曲家、エンジニア、プロデューサーのチームが、本ソフトウェアの1,900以上のオーガニックサウンドを珠玉の1,000以上のeDNAプリセットに仕上げるためには6ヶ月を要しました。これらが備えるのは、美しく洗練されたダイナミックなモジュレーション・ホイールのクロスフェードから、ターボ・チャージされたテンポ同期、ゲート、フェイズ・エフェクトまで様々です。eDNAエンジンは、7つのカートリッジで構成され、それぞれ異なる作曲家やエンジニアによってキュレートされ、異なる音響スタイルにフォーカスしています。プリセットはサウンドのタイプ別に整理されていますが、Komplete KontrolまたはMaschineを使用してカートリッジごとにブラウズすることもできます。

DARK

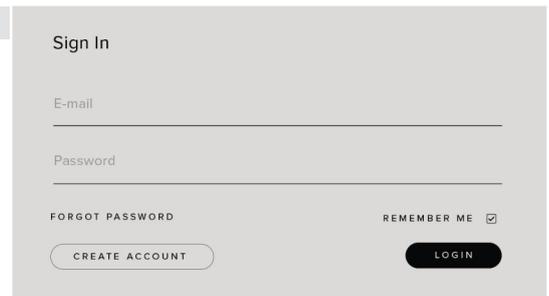
混沌として狂乱的なディストピア的サウンドのシリーズで、鋭いリード・サウンドから超ファットなベース、不気味で雰囲気のあるパッドまでを含みます。これらのサウンド・セットは、より荒々しいダンス・ミュージックに適しており、ハイブリッドな人気映画やトレーラー作品にもエッジを加えることができます。

ダウンロードとインストール

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

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。



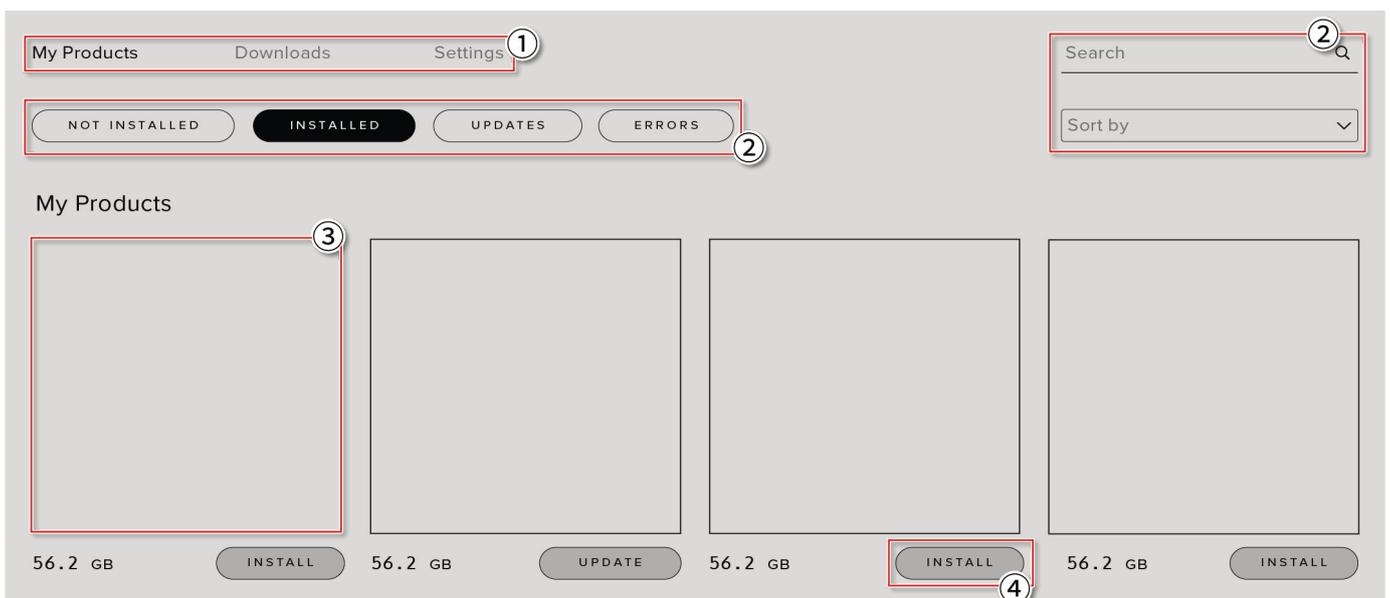
Sign In

E-mail

Password

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

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



My Products Downloads Settings ①

NOT INSTALLED INSTALLED UPDATES ERRORS ②

Search ②

Sort by

My Products

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

③

① タブ

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

② フィルタ

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

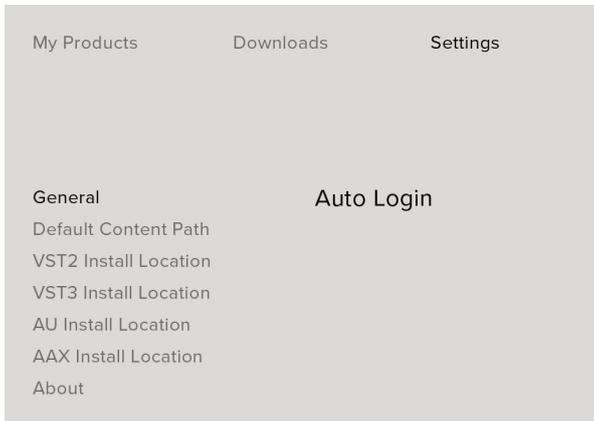
③ ライブラリ

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

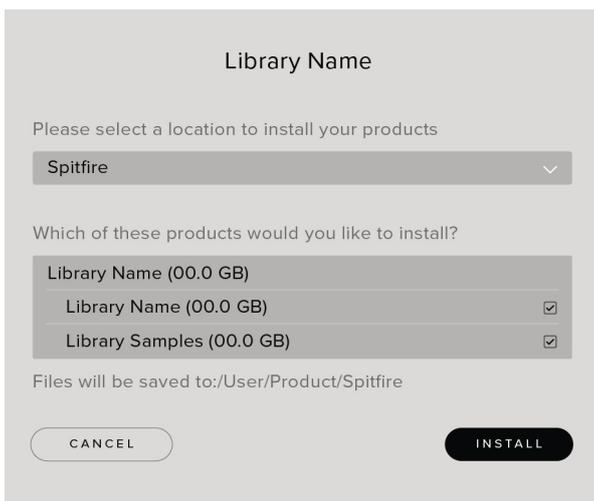
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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

SPITFIRE APPの設定



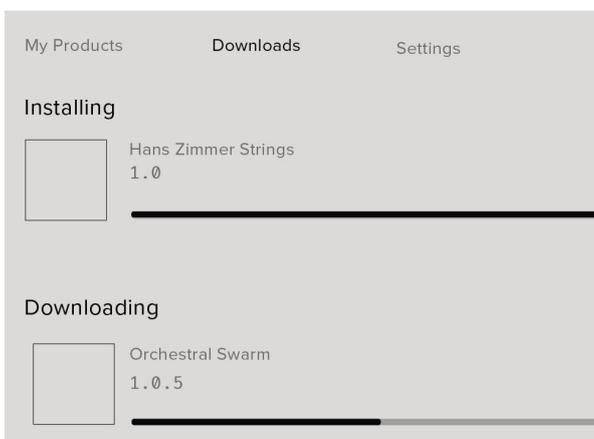
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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

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

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

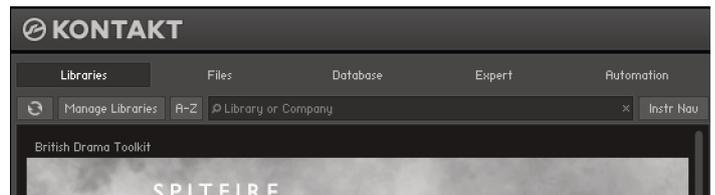


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

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。

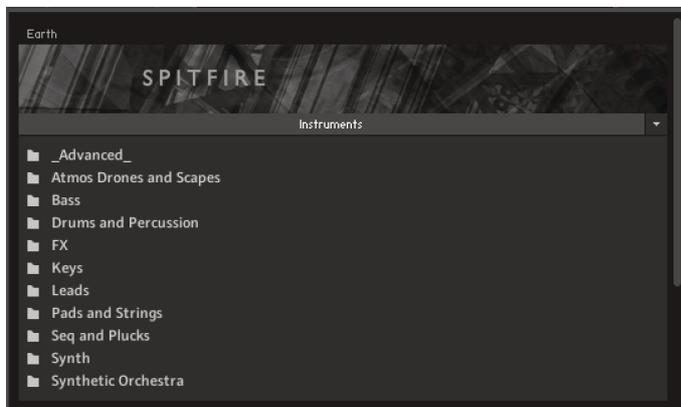
NKS - NIハードウェアとの使用

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、11のフォルダがあります。フォルダ名はわかりやすく命名され、それぞれに多数のプリセット・パッチを収めています。

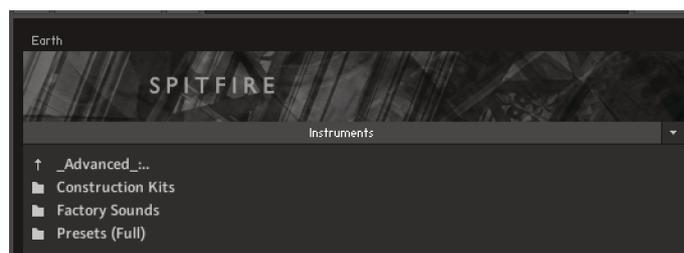
フォルダ名をダブルクリックすると、そのフォルダが開きます。もう一度ダブルクリックすると、1つ上の階層に戻ります。



_Advanced_フォルダを展開すると、さらに3つのカテゴリーがあります。

Construction Kits

これらのパッチはKontaktのフルコピーを必要とし、eDNAインターフェースに独自のサンプルをロードして、その強力なサウンド・スカルプティング・ツールを利用できます。Kontaktのエディターを開き、サンプルをExample Layerグループにドロップし、Kontaktインストゥルメントを作成する際に通常行うように編集します。すると、これらのサウンドがブラウザに表示され、使用できるようになります。



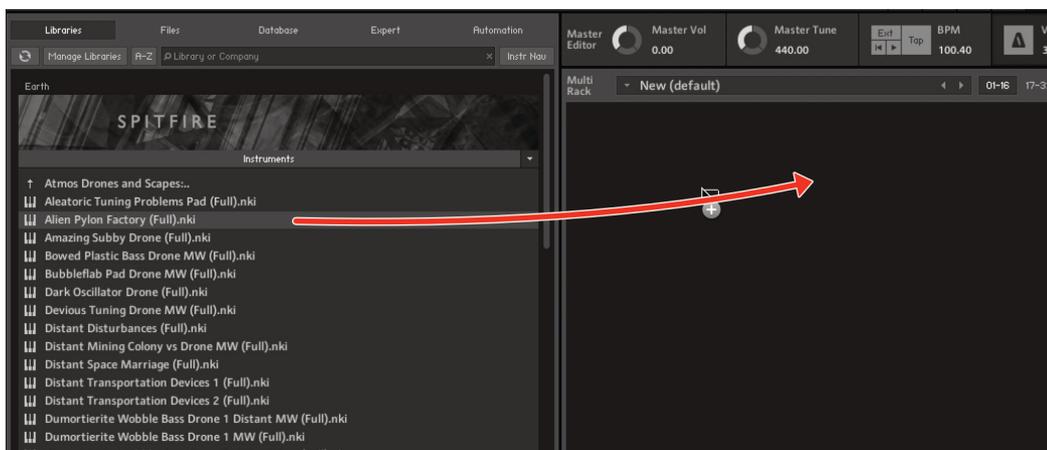
Factory Sounds

さまざまなサウンドをブラウズできる、プリセットが満載です。これらはeDNA01のOriginal 7『Cartridges』にちなんで名付けられており、それぞれの特徴を持っています。これらのパッチは、自分専用のプリセットを作成する際に最適な出発点となります。

Presets (Full)

Factory Soundと同様、これらはサウンド・ブラウザにサウンドが完全にロードされ、ライブラリのサンプルを使用して独自のプリセットを作成するためのツールを提供します。これらのパッチの違いは、ファクトリー・プリセットと同様に構成されている点です。ライブラリで気に入ったプリセットを見つけて、さらに編集したい場合には、Fullをロードすると、ベイAとBのサウンドを変更できます。

インストゥルメントのロード

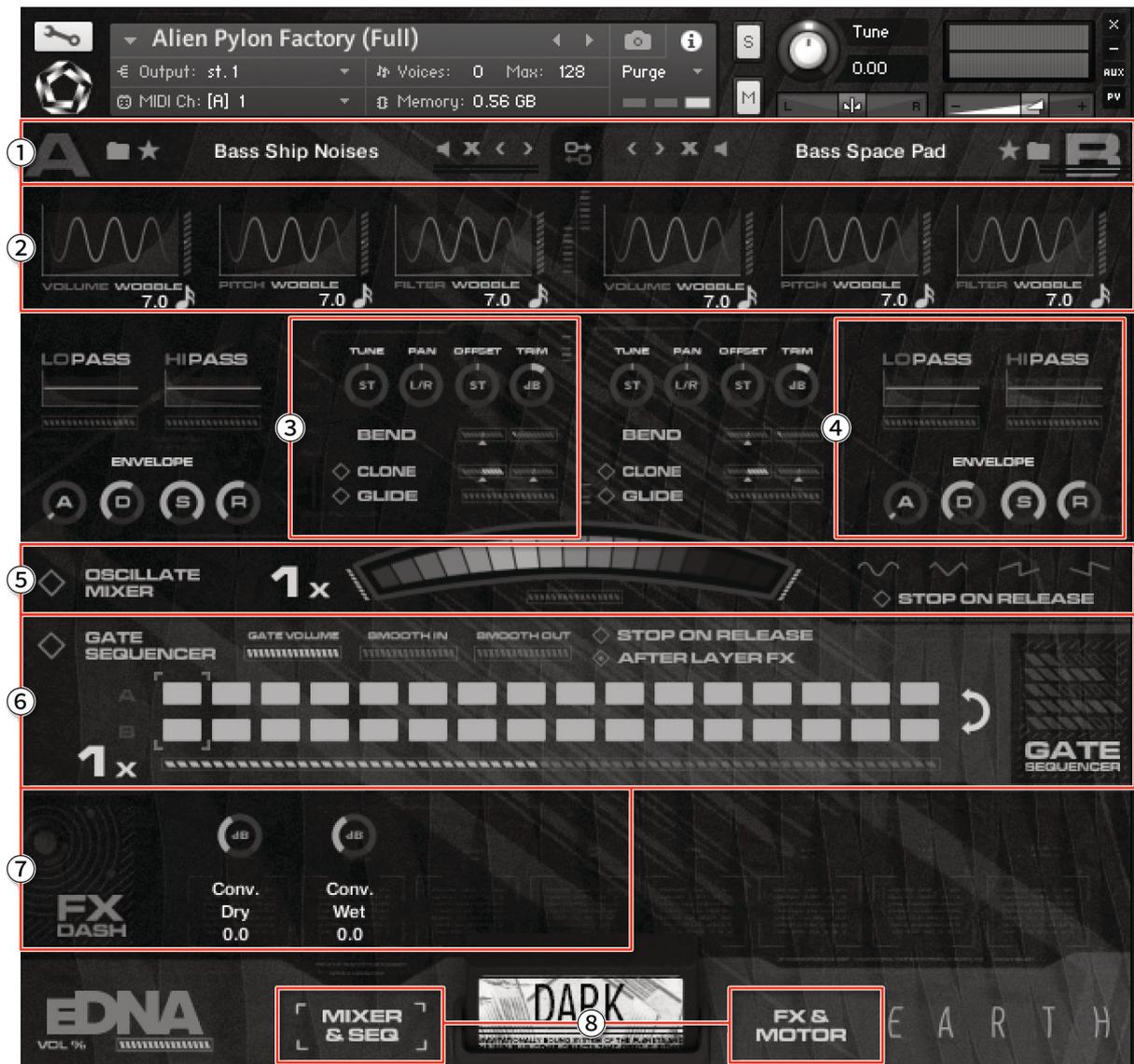


nkiファイル (Kontaktインストゥルメントを表す) をダブルクリック、またはサイド・パネルからパッチをドラッグしてロードします。

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

初めて楽器を開いた際には、インターフェースが複雑に見えるかもしれませんが、セクションごとに分けてみると、シンプルで強力であることがわかります。



インターフェースの理解

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

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。

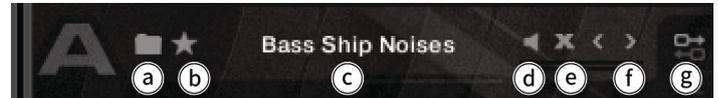
信号の流れは上から下へ。次に、ミキサー⑤が2つのベイ間をクロスフェードし、サウンドはゲートシーケンサー⑥に送られます。

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が、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①、サウンドのレート②やミュート③、中央のボタン④でベイの入れ替えができます。

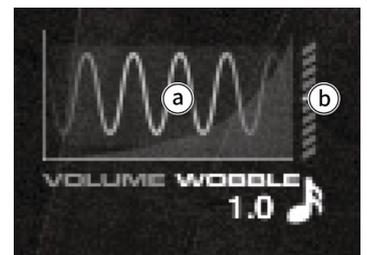


ファクトリー・サウンドとプリセット (Full) パッチでは、ブラウザ①で異なるサウンドをブラウズしてロードしたり、サウンドをアンロード②したり、利用可能なサウンドを行ったり来たり③することもできます。

② ウォブル

低周波オシレータ (LFO)。ボリューム、ピッチ、フィルタに連動します。

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



③ フィルタとエンベロープ

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



① 周波数

カーブを左右に動かして、フィルタのカットオフ周波数を調整。

② レゾナンス

カーブを上下に動かして、フィルタのレゾナンスを調整。

③ アタック

パーカッシブなヒットからスローな導入まで、調整できます。



④ ディケイ

アタック後に音量がサスティン・レベルまで下がり、楽器が演奏するまでに費やされる時間。パーカッシブなサウンドのオートメーションに最適。

⑤ サスティン

ディケイで音量が下がった後に保持されるレベルを設定。アタック感のある小さなアルペジエーター・タイプのサウンドを求める場合は、サスティンを十分に下げ、ディケイを好みに合わせて設定。

⑥ リリース

キーから指を離してから、サウンドが0まで減衰する時間を設定。

④ サンプルとノートのコントロール

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

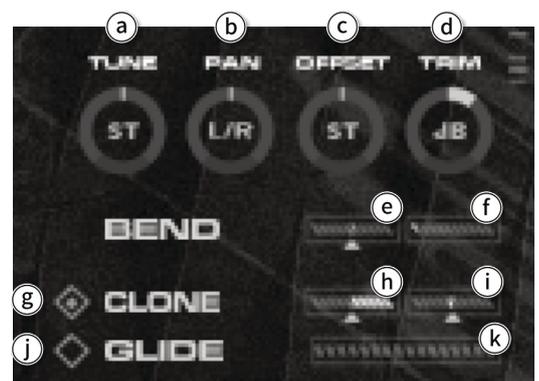
💡 コントロールをAlt/optionを押しながら調整すると、ベイA/B間で操作がミラーリングされます。

① TUNE (チューニング)

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

② PAN (パン)

ステレオ・フィールド内で楽器を左右に移動します。



③ OFFSET (オフセット)

使用するサンプルを変化させる最も簡単な方法です。TUNEノブ②と組み合わせて使用することで、目的の効果をすることができます。

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

ピッチバンド・ホイールを使用したときの動作をコントロールします。

⑤ BEND (ベンド) 量

ピッチのベンド量をスケールリングします。

⑥ BEND

最大2400セントまでのベンド量を設定します。

例: ⑤を2400セント、⑥を-100%に設定すると、-2400セントのベンドになります。⑤を+50%に設定すると、+1200セントのベンドになります。

⑦ 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。

⑧ 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。

① 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。

② GLIDE (グライド) On/Off

グライド・コントロールをOnにします。

③ 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。

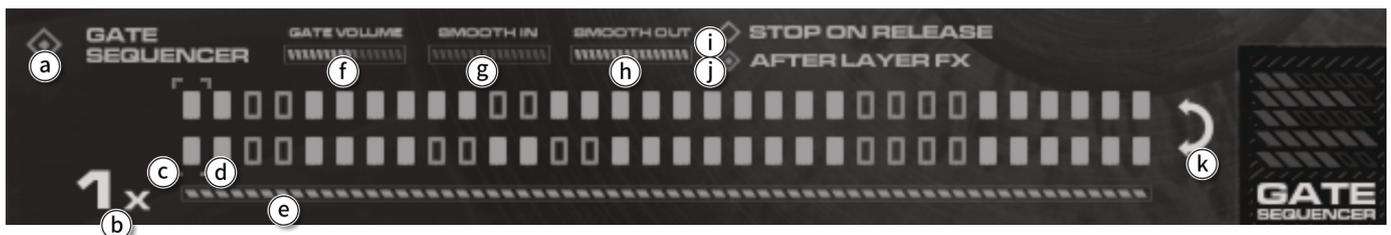
⑥ STOP ON RELEASE

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

⑦ オシレーター・シェイプ

左右に動く標準的なイコール・シェイプから、より複雑なシェイプや単一方向へのシェイプに切り替えられます。

⑥ 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 TRANSPORT POSITION

シーケンスの再生位置を示します。

④ CELL

クリックして各ステップのOn/Offを切り替えます。

⑤ DEVISION SLIDER

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。

⑥ 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。

⑦ 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。

⑧ SMOOTH OUT (スムーズ・アウト)

ゲートの末尾の量を調整します。

⑨ 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。

⑩ AFTER LAYER FX

バンクFXの後にゲート・ステージを切り替えます。

④ 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。

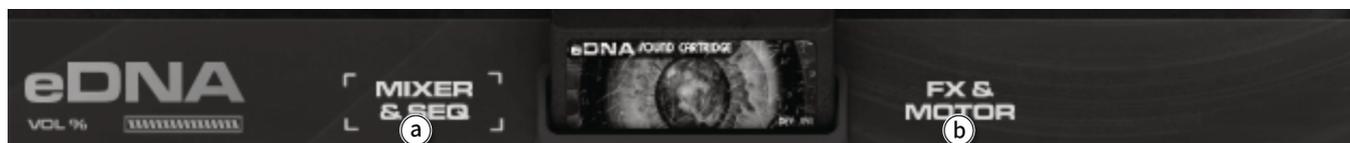
① パラメータ名

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。

① 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)。

② [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。

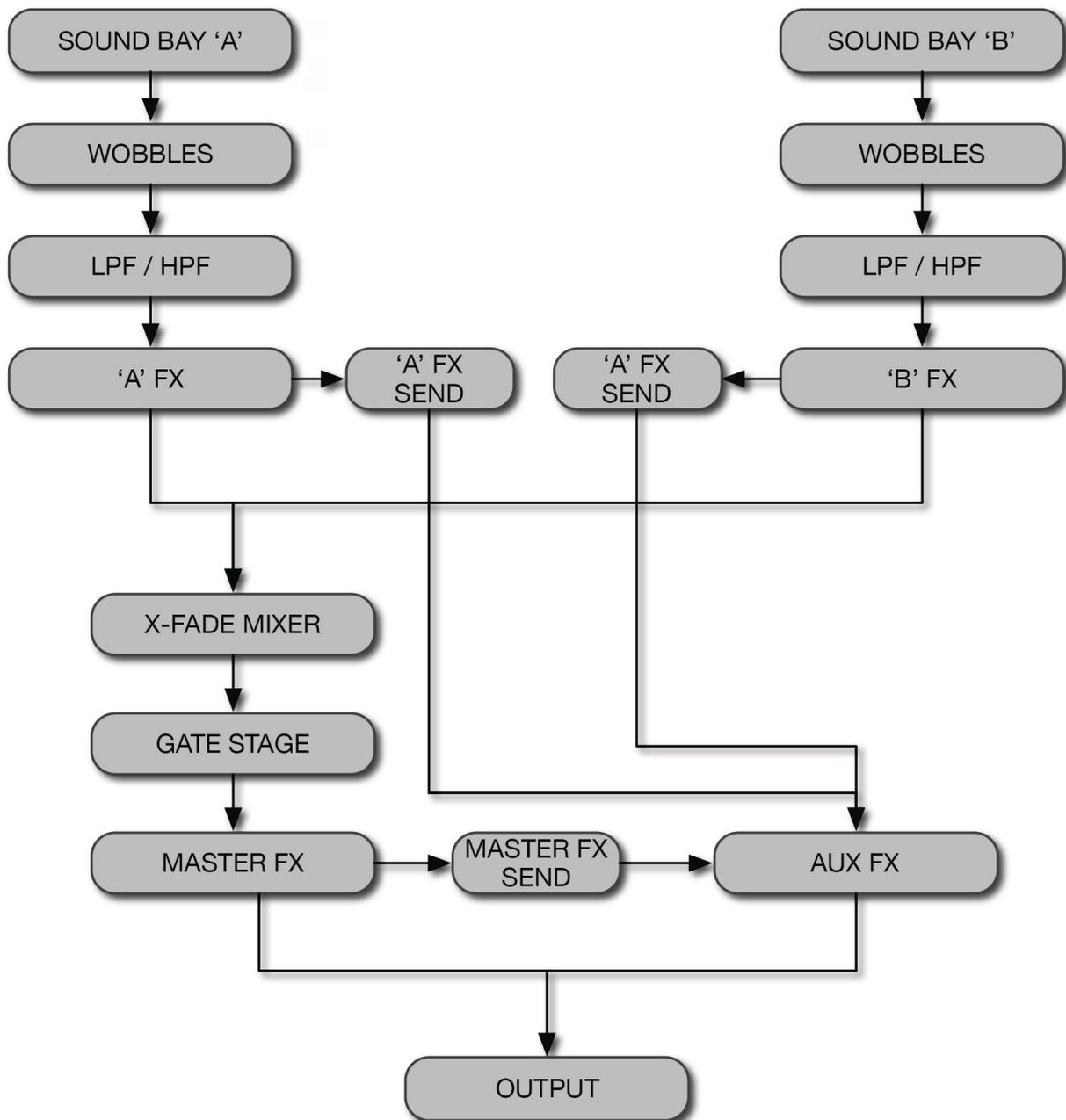
メイン・ミキサー・ページのダッシュに戻ると、FX DASHにFAVしたノブが表示されています。

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

下図は、eDNAの仕組みの下で信号がどのように処理されるかを示します。FXラックは、シグナル・パスの各ステージに応じてあらかじめ分類されています。リバーブやFXはセンドに、フェイズやフランジャー、ディストーションはより直接的なステージに配置されています。



5つのFXステージ

マスターFX

おそらく最も簡単で、予測しやすいFX。これらは最終ステージで行われ、聴こえる音すべてに影響が及びます。つまり、クロスフェーダーとゲートはすべて、影響の対象、可聴状況を左右します。このため、マスター・エフェクトと明らかなモジュレーターが中心です。理解すべき重要なことは、これらがサウンドの「ミックス」全体の上にレイヤーされるということです。

レイヤーFX A & B

サウンド・ベイAまたはBのどちらかに、互いに独立して、ミキサー・スライダーに影響を与えます。リバーブにゲートをかけるか、リバーブのテールをそのまま残すかによって、ゲート・エンジンをレイヤーFXの前／後に配置することもできます。

2つのサウンド・ベイ間のFXに違いがあるのは、さまざまなFXステージを持つメリットを考慮してです。ここでは、独立したサウンド・ベイを最大限に活用し、互いにコントラストをつけられます。また、より多くのFXを選択でき、より多くのX線写真を表示できます。ディストーション・タイプに合うサウンドがあれば、バンクを切り替えてサウンドを入れ替えられます。

例えば、あるディストーション・タイプが他のタイプより適していると感じた場合、バンク間でサウンドを入れ替えられることを覚えておいてください。

SEND

A&B とマスターFX ラックでは、1つのプラグイン・エンクロージャーが"SEND"と呼ばれるエフェクトで占められています。これをクリックすると、サウンドの信号がAUX FXラックにルーティングされます。SEND プラグインをクリックし、ダッシュボード上のダイヤルを調節して、SEND FX内の特定のFXに送られる信号の量をコントロールします。

これらのFXは、AUX FXパネルで有効化しないと鳴らない点に注意してください。

ユーザーはAUXに送る特定のサウンドとその量を選択できます。したがって、レイヤーとマスターの両方のFXセンドから同じエフェクト・プラグインに信号を送らないことをお勧めします。以下は、AUXエフェクトをサウンドに適用する方法をミックス&マッチする方法の例です。

DELAY 1をサウンド・ベイAに。DELAY 2をサウンド・ベイAにはうっすら、サウンド・ベイBにはしっかり。全体にREVERB。…というサウンドを得たいとします。

1. レイヤーA&BとマスターFXの3つのSENDを全てOnにし、センド・アイコンをクリックして全てのコントローラを絞ります (便宜上、デフォルトでは0dbのセンド信号になっています)。
2. SEND Aで、DELAY 1のセンドを0dbにブースト。次にDELAY 2を-6dbに調整。
3. SEND Bで、DELAY 2を0dbに設定し、MASTER FXでREVERBを調整。
4. AUX FXで、これらのFXがOnになっていることを確認。
5. DELAY 1と2の"return"の[FAV]ボタンとREVERBの"Wet"の[FAV]ボタンをクリック。DELAY 2へのセンド・レベルもフロント・パネルで設定できます。
6. A FXでセンドをクリックし、DELAY 2のセンドの[FAV]ボタンをアサイン。

② MOTOR FX

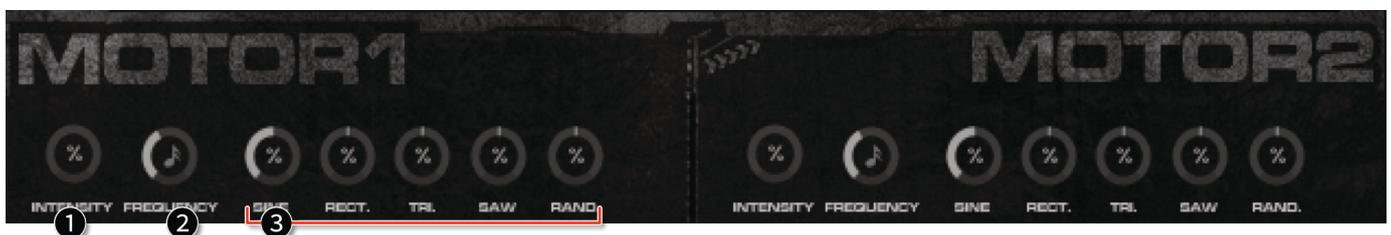


MOTOR FXベイは、他の4つのFXベイとは少し異なります。シグナル・パスのどこで鳴らしたいかを選択し①、各パラメータの下にあるボタン②を使って、特定のパラメータを2つのモーターのいずれかにアサインできます。

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

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

Ⓐ メイン・モーター



① INTENSITY

FXパラメータに及ぼすモーターの影響を調整。

② FREQUENCY

LFOの速度を調整。

③ 波形テーブル

5つのノブは、モーターがパラメータをコントロールする形状を左右します。たとえばSINE (サイン波) の深さを調整後にRECT. (矩形波) やTRI. (三角波) を加えてみてください。2つ以上の値を上げることで、カオスなシェイプが形成されます。複雑化しやすいので、混乱したらすべてを中央に戻しましょう。

② サブ・トゥ・メインコントロール

**① サブ・トゥ・メイン INTENSITY (強度)**

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

② サブ・トゥ・メイン FREQUENCY (周波数)

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

③ FREQUENCY (サブ・モーターの周波数)

メイン・モーター内の2つの可能なパラメータをモーターで動かす速度を調整。

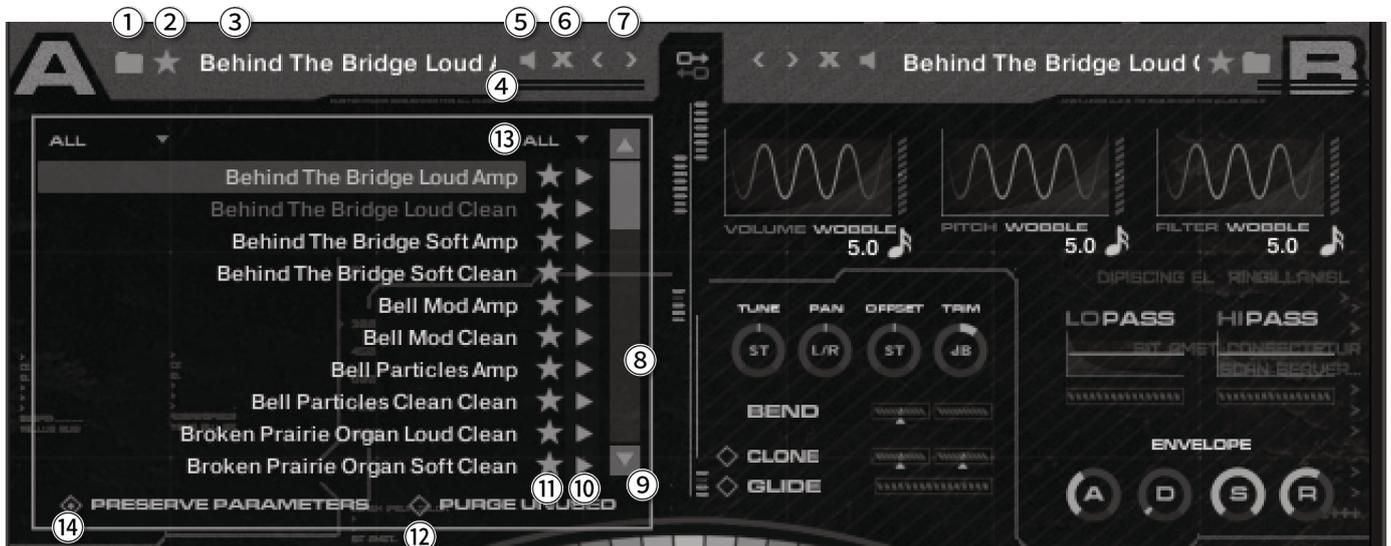
④ 波形テーブル

上記のモーターと同様に、波形はここからコントロールできます。

💡 これは、eDNAの中でも、少し特殊なアプローチが必要な部分です。こうした高度なエフェクトでユーザーは迷っ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。

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。

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。



eDNA Earth 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/>