

USER MANUAL

Hans Zimmer

Percussion 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	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
インストールメントのロード	10
インターフェース概観	11
キックスタート・インターフェース	13
オプション、コントローラ	14
OPTIONS (オプション)	14
CONTROLLERS (コントローラ)	15
マイク・ミキサー	17
ヒット、テクニクのマッピング	19
テクニクの調整	20
付録	21
推奨環境	21
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	22
アーティキュレーション全リスト	23
マイクとミックスの略称	26
FAQとトラブルシューティング	27

はじめに

映画音楽界の巨匠Hans Zimmerとタッグを組み、究極のシネマティック・パーカッション・サンプル・ライブラリを制作しました。彼の大ヒット映画スコアで使用したアンサンブルとソロ楽器をフィーチャーし、彼の創造性とスタジオでの実験の数々から得られた知識を活かして、壮大なドラム楽曲の制作を始めるために必要なすべてを詰め込みました。Tumbekから太鼓まで、囁くように静かな音から雷鳴のように響き渡る轟音まで、彼のグラミー賞受賞チーム（エンジニアのGeoff Fosterを含む）と共に、最高品質の録音を、同じスタジオ、同じプレイヤーたちを使って収録し、すべて本人がミックスおよびプロデュースしました。このプロフェッショナル・エディションには、プロデューサー・コンポーザー・エンジニアの一流のメンバーであるJunkie XL, Geoff Foster, Alan Meyerson, Steve Lipsonによる追加ミックスも含まれており、CPUに優しいステレオ・ミックスと10個の個別マイク・ポジションも収録されています。

製品仕様

- 92,254 サンプル
- 351.6 GB 無圧縮WAV
- 131.9 GB ディスク容量
- 264 GB インストール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・ヘルプ付きの直感的なGUI
- 基本マイク (CRS)
- 詳細なサンプリング
 - 豊富なインストゥルメント数
 - 豊富なヒットとテクニック数
 - 豊富なダイナミクス
 - 豊富なラウンドロビン
 - リリース・トリガー

⚠ 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。

伝説的作曲家Hans Zimmerによるプロデュース

Hans Zimmerは、その世代で最も成功し、影響力があり、多作な映画音楽作曲家の一人です。数々の賞を受賞しており（その中にはオスカーも含まれます）、『Gladiator』『Inception』『Interstellar』『Dark Knight』『Dunkirk』などの映画のスコアは、彼を現存する最も偉大な映画音楽作曲家の一人として際立たせています。彼は、作曲スタイルだけでなく制作手法や音響の革新においても一時代を築き、その影響は多くの作曲家に広がっています。

弊社は、このライブラリを彼と彼のチームであるグラミー賞受賞のエンジニア、ミュージシャン、テクニシャンと共に発表できることを、非常に嬉しく光栄に思っています。Hans Zimmerのスタイルや音響創作へのアプローチは、多くの人に模倣されたり取り入れられたりしていますが、私たちは彼のシネマティック・パーカッション制作の先駆的な手法を、正式な形で提供できることを誇りに思います。ここに収められているのは、彼のアプローチの模倣や合成ではなく再演です。同じスタジオ、同じミュージシャン、同じ楽器、同じシグナル・チェーン、そして彼自身が細部まで監修した、10年以上の経験、革新、改良の集大成です。最大限のこだわりと完璧主義、そして最も重要なこととして、音作りの巨匠にふさわしい無限の調整とカスタマイズの可能性がここにあります。

LONDON ENSEMBLESとソロ

本ソフトウェアは、二つの卓越した録音セッションから生まれました。LONDON ENSEMBLESセッションでは、Hansが常に起用する4人のFrank Ricotti, Gary Kettel, Stephen Henderson, Paul Clarvisが、多様な楽器とスタイルで演奏し、10年以上にわたる音楽実験と革新のエッセンスを凝縮しています。このセッションには、彼のクラシックなドラム・アンサンブルと主要なソロ楽器が含まれています。

Low Booms, Low Boom Gallery, Taiko Ensemble, Tamtam Ensemble, Boobams Ensemble, Hi Taiko Solo, Low Taiko Solo, Large Taiko Solo, Bass Drum Gallery Solo, Gong Drum Gallery Solo, Surdu Ensemble, Dohl Ensemble, Tombek Ensemble, Bombo Ensemble, Buckets & Snares Ensemble, Buckets & Crushers Ensemble, Bucket Top & Darbuka, Paper Djun, Piatti, Anvils, Timpani Ensemble

ライブラリの残りの部分は、彼の長年のコラボレーターであるパーカッション界の伝説、Paul Clarvis（『Spectre』『Dark Knight』『Harry Potter』『Star Wars』など）が演奏した、美しいソロ楽器のセレクショ

ンが含まれています。これらは、この壮大なシリーズにさらなる鋭さ、ディテール、焦点、明瞭さ、あるいは繊細なニュアンスをもたらします。Hansは、他の何よりも静かなレイヤーを好むため、期待される強烈なサウンドだけでなく、繊細なドラム・プログラミングに使える低域のレイヤーも提供されており、キューを進める手助けをします。

Paul Clarvisが演奏した楽器は、以下の通り。

Bucket, Snare, Crusher, Paper Djun, Tombek, Dohl, Darbuca, Surdu, Darbucket

ブロックバスター・サウンド

Hansの多くのスコアと同様に、このライブラリはAir Studiosで印象的なシグナル・チェーンを経て録音されました。96本の希少なマイクをNeve Montserratプリアンプに接続し、世界最大のNeve 88R卓に送り、各ダイナミック・レイヤーで最適なシグナル・クオリティを保つために徹底的にゲイン調整が行われました。さらに、HDXとPrismコンバーターを経て192kで記録されています。このセッションでは、各ドラムとアーティキュレーションが最大9回のラウンドロビンと6つのダイナミックレイヤーで録音されており、これだけで30TB以上の生データが収集されました。

このライブラリには、Hans Zimmer自身による近接、ルーム、アンビエントの各視点からのミックスが含まれています。

プロフェッショナル・エディション

このライブラリには、以下のAリスト作曲家、プロデューサー、エンジニアによるミックスが含まれています。

- Hans Zimmer - Dunkirk, The Lion King, Interstellar, Inception, Dark Knight
- Junkie XL - Mad Max: Fury Road, Deadpool, Batman v Superman
- Geoff Foster - Bjork, Life Of Pi, Dunkirk, Nocturnal Animals, Gone Girl
- Alan Meyerson - Gladiator, Pirates of the Caribbean, Interstellar
- Steve Lipson - Paul McCartney, Jeff Beck, Annie Lennox, Pharrell Williams - (5 Grammy受賞および複数ノミネート)

内容

全楽器共通

Hans Zimmer: Artist Elements: Close Perspective, Room Perspective, Surround (Far) Perspective

Alan Meyerson: Artist Elements: Close Perspective, Room Perspective, Surround (Far) Perspective

Geoff Foster: Artist Elements: Close Mics, Tree Mics, Outrigger (Wide) Mics, Surround (Far) Mics;
Additional Mics: Bottle Mics, Mid Mics, Gallery Mics, Overheads Cardioid, Mid PZM, Ambient Pair

アンサンブル・コンテンツ限定

Hans Zimmer, Alan Meyerson, Geoff Foster, Junkie XL, Steve Lipsonによるステレオ・ミックス

Junkie XL: Artist Elements: Close Perspective, Room Perspective, Surround (Far) Perspective

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

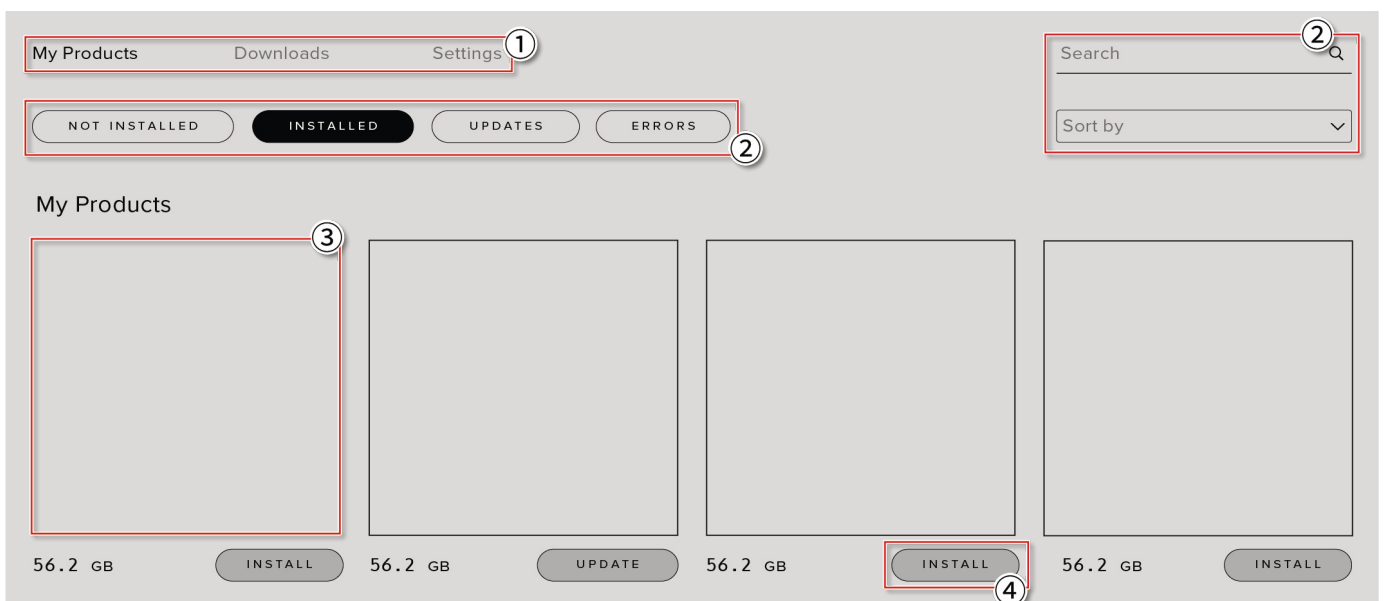
Password

[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。

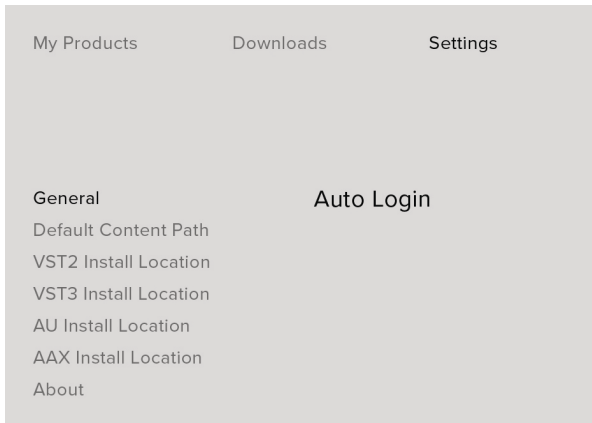
③ ライブラリ

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。

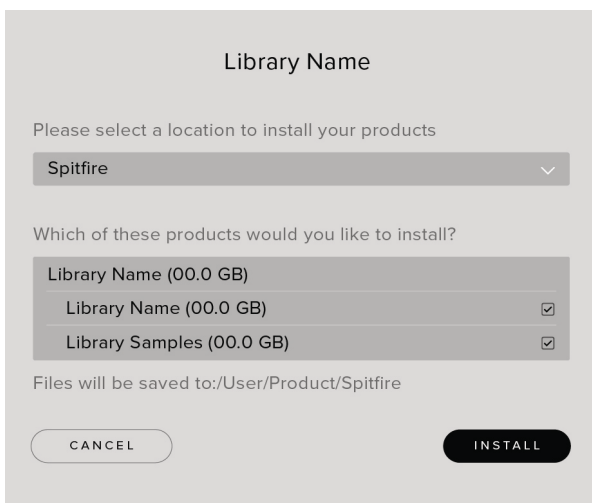
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



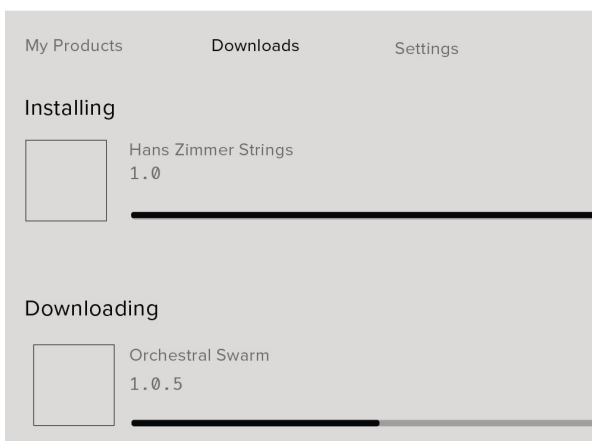
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

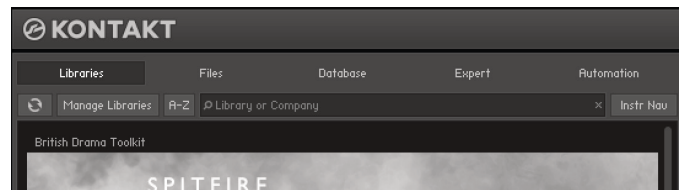


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

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。

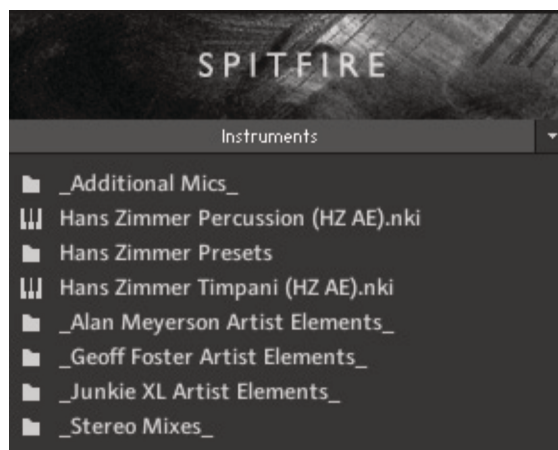
フォルダ構造

メイン・フォルダに2つのインストゥルメントと6つのフォルダがあります。メインフォルダにはArtist Elementsまたは (HZ, AE) としてリストされているHans Zimmerのミックスを配置してあります。

Hans Zimmer Percussion (HZ, AE).nki は、最も人気のあるヒットとテクニックがすでにマッピングされた、ティンパニ以外のすべてを含むオールインワン・パッチで、Hans Zimmer Timpani (HZ, AE).nki は、ディープ・サンプリングされたティンパニ (デフォルトで両手マッピング (後述) が有効) です。

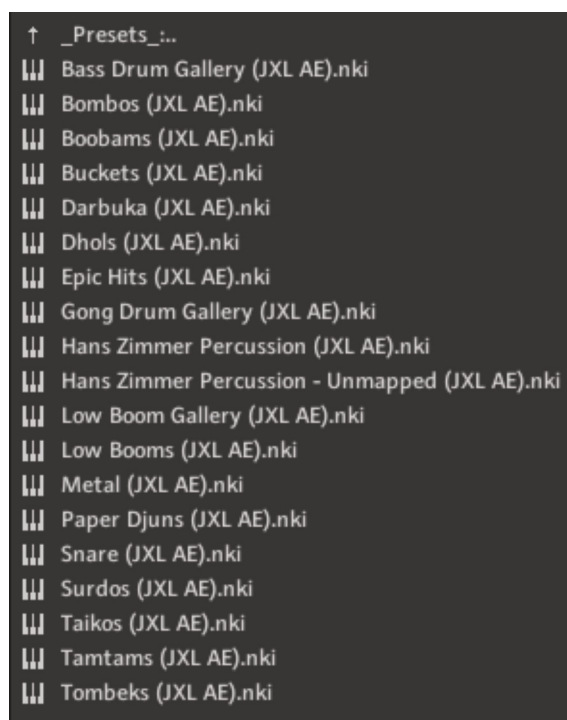
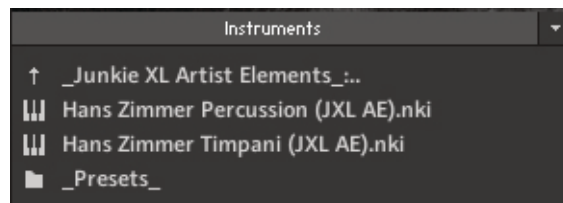
Hans Zimmer Presetsフォルダをダブルクリックすると、右図のようなリストが表示されます。ここには、すべてのヒットとテクニックが個々の楽器用にマッピングされたパッチと、複数のヒットとテクニックを重ねられるティンパニのMultisが含まれています。

また、Epic Hits.nkiという2つのパッチも含まれており、1つの鍵盤に多くのヒットやロールを重ねることで、豊かなサウンドが得られます。Hans Zimmer Percussion - Unmapped.nkiは白紙の状態で、自分の好みに合わせてマッピングできます。

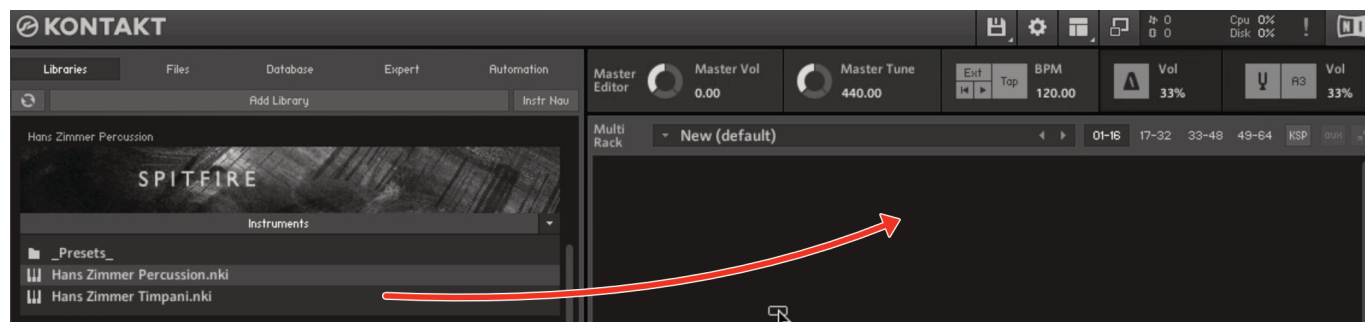


Hans Zimmer Presetsフォルダの他に、5つのフォルダにはそれぞれTimpaniとオールインワン・パッチ、その他のArtist Elementsミックス用のプリセット・フォルダ、そしてステレオ・ミックス (付録参照) と追加マイクが入っています。

右の図は Junkie XL Artist Elements フォルダで、右側は Junkie XL Presets サブフォルダです。



インストゥルメントのロード

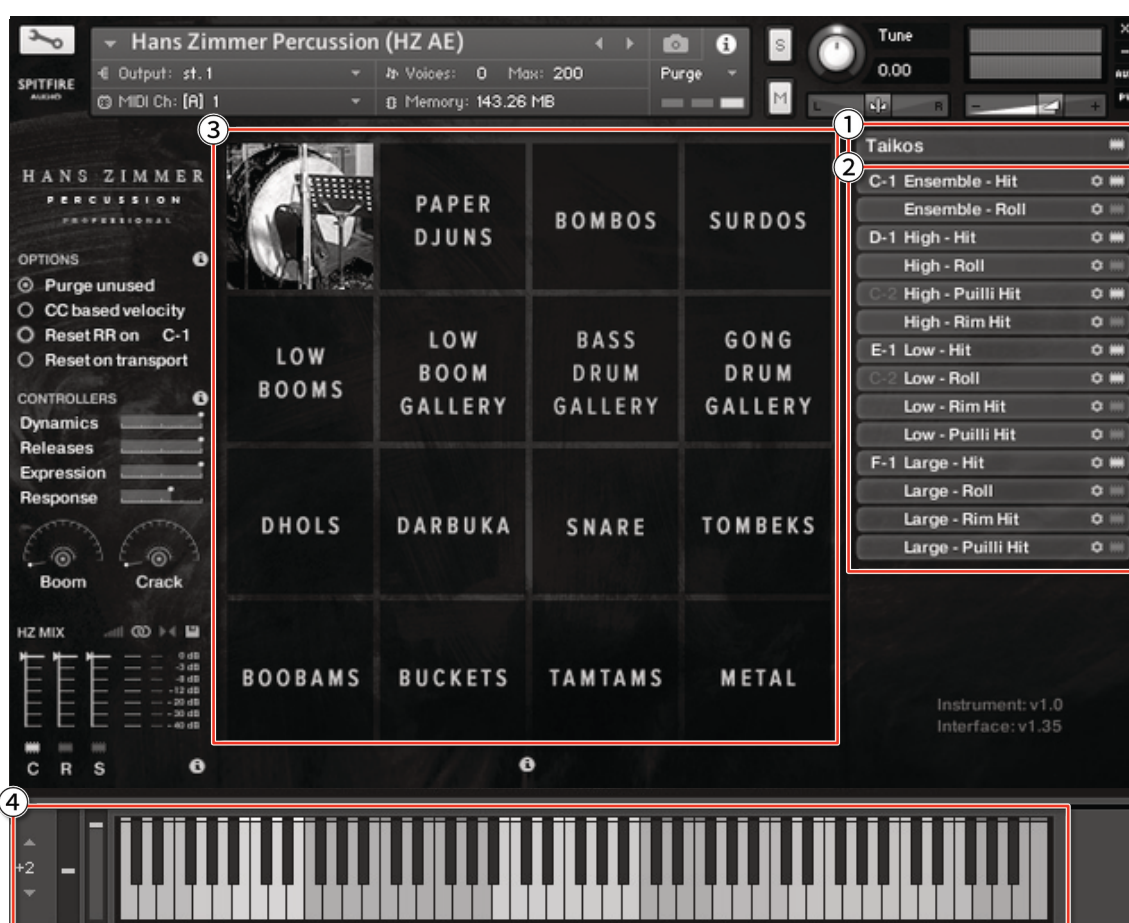


nkiファイル (Kontaktインストゥルメントを表す) をダブルクリック、またはサイド・パネルからパッチをドラッグしてロードします。

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。

インターフェース概観

Kontaktとキックスタート・インターフェースにまったく慣れていない場合、最初に楽器を開くときに戸惑うかもしれません。ここでは、Hans Zimmer Percussion.nkiを開いて、インターフェイスに慣れ、探しているものを素早く見つける方法を説明します。インストゥルメントがロードされ、ヘルプ・バブル(吹き出し)が表示されたら、グリッド右上の「Taikos」と書かれた四角をクリックしてください。



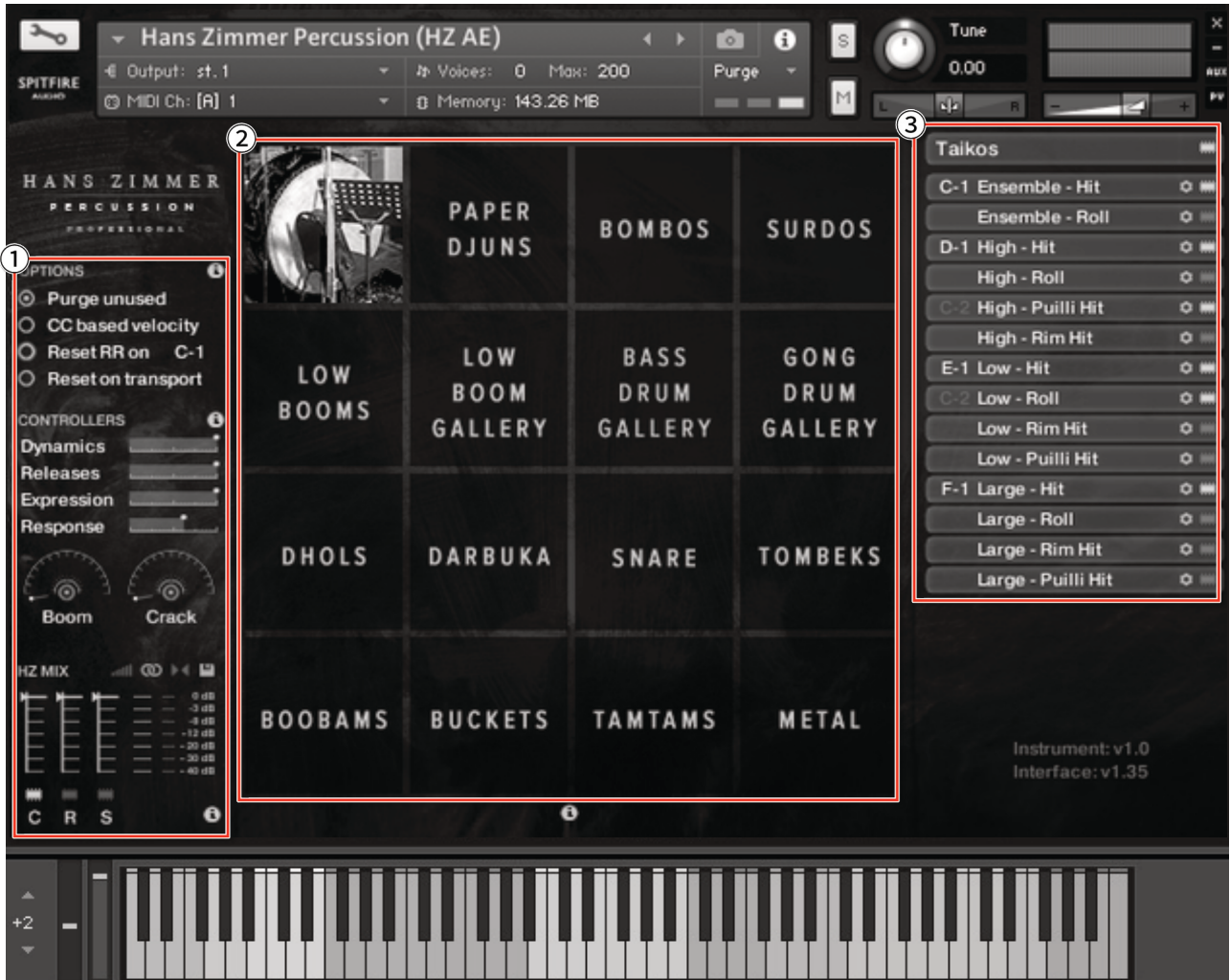
- ① インストゥルメント名
- ② ヒット、テクニック
- ③ インストゥルメント・グリッド
- ④ キーボード

下部のKontaktキーボードがカラフルであることに気づきでしょうか。それぞれの色はインストゥルメント・グリッド③のマスの色に対応しています（たとえば青はTaikos、緑はPaper Djunsなど）。これは楽器がキーボードのどこにマッピングされているかを示すガイドの役目を果たし、KKSシリーズのキーボードとKomplete Kontrolとでライブラリを使用すると、LEDがこの色で点灯します。

次に、インストゥルメント・グリッドで選択したインストゥルメントの右側に、インストゥルメント名①とヒットとテクニックのリスト②が表示されます。ここでインストゥルメント名をクリックすると、白色から黄色に変わり、直前に演奏したノートのインストゥルメント名とテクニック・リストが表示され、正確なヒットまたはテクニックがリストに展開されます。この機能は、演奏中に何が鳴っているのか知りたい場合や、細かい設定を加えたいときに役立ちます。

インターフェイスの詳細については、次のページで説明します。

キックスタート・インターフェース



① オプション、コントローラ

左パネルには、各種オプション（設定）とコントロール、シグナル・ミキサーがあります。インストゥルメントの設定を好みに合わせたり、アサインされたCCマッピングを変更したり、インストゥルメントのミックスをカスタマイズするにはここで行います。

これらのオプションとコントローラについては、後述します。

② インストゥルメント・グリッド

中央エリアには、Kontakt パッチに含まれるすべてのインストゥルメントがグリッド状に表示されます。

Ctrl/command+クリックで、複数のインストゥルメントを選択することができます。選択されたインストゥルメントは、名前の代わりにイメージを表示します。

インストゥルメントを選択すると、使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。

③ ヒット、テクニック

右パネルには、選択中の楽器で使用可能なすべてのテクニックが表示されます。キックスタート画面における「テクニック」は楽器の演奏方法を指します。利用可能なテクニックは楽器によって異なります。これらのヒットとテクニックのマッピングと設定方法は後述します。

インターフェースのあちこちにある小さな情報ボタン (ⓘ) をクリックすると、その周囲のUIに関する親切な説明をポップアップ表示 (英語) します。UIに関するヒントやトリックをお探しの場合は、これらをクリックしてください。

オプション、コントローラ

OPTIONS (オプション)

Purge unused

メモリ使用量を可能な限り低く保つために、使用していないサンプルをアンロードし続けます。

Transpose

(ティンパニのみ) サンプルをトランスポーズするのではなく、マッピングされた範囲をキーボードの上下に移動します。小さなキーボードやドラム・コントローラを使用している場合に便利です。

CC based velocity

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。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、そのカスタマイズしたCCでベロシティをコントロールできます。

Reset RR on C0

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、ホストDAW等のトランスポートで再生を開始するたびにリセットされます。

Roll on high vel.

(ティンパニのみ)有効にすると、ロール・アーティキュレーションがベロシティ値127でトリガーされます。

2 handed mapping

(ティンパニのみ)キーボードの3オクターブ高い音域にプレイアブル・ゾーンをクローンし、両手で自然に演奏できるようにします。ロールやフラムに最適です。

CONTROLLERS (コントローラ)

Dynamics

CC#1。有効なダイナミック・レイヤーを表示し、コントロールします。モジュレーション・ホイールでもコントロールできます。デフォルトでは、CC based velocityが有効になっていない限り、ロールにのみ影響します。

Releases

CC#17。スローなパッセージでロールを使用する際に、トランジションを自然かつ音楽的にボカします。ダイヤルを戻すと、フォーカスとディテールが増します。

Expression

CC#11。楽器全体の音量 (0~100%) を表示。CC#7で音量を調整することもできます。

Response

CC#18。ヒットやテクニクのために多くのダイナミック・レイヤーを録音しており、デフォルトでは、ベロシティやダイナミクスを上げると、非常に小さな音から非常に大きな音まで変化します。レスポンスをゼロにすると、ダイナミック・レンジが狭くなり、ソフト・ヒットもハード・ヒットと同じ音量になります。

Boom

ローパス・フィルタ。値を上げて、高域の音量を下げられます。

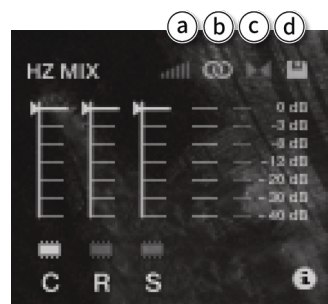
Crack

ハイパス・フィルタ。値を上げて、低域の音量を下げられます。

マイク・ミキサー

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 (A/C/R/S) をクリックして、Kontaktの出力先を変更できます。



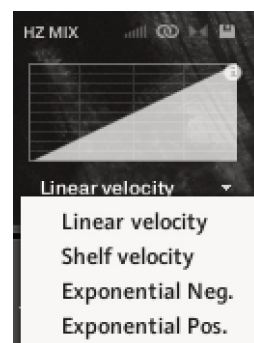
右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。

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 アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

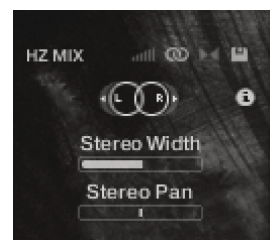
ミキサーへの変更を全楽器に反映するグローバル・ミキシング (⊙) と各楽器ごとに反映するミキシング (○○) とを切り替えます。



③ 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します。

- Stereo Width: ステレオ・イメージの広がりを調整。
- Stereo Pan: ステレオ・フィールド内に置くステレオ・イメージの中心を調整。



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自動化

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。

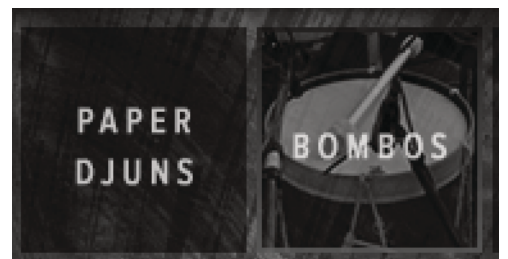
ヒット、テクニックのマッピング

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技法を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。

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。

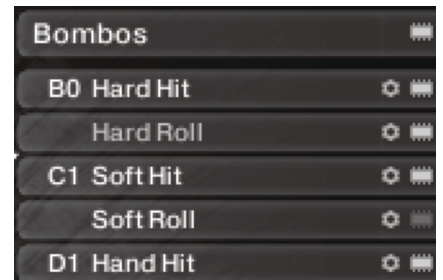
楽器を選択すると、右側パネルのテクニック・リストのすぐ上に楽器名が表示されます。



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。

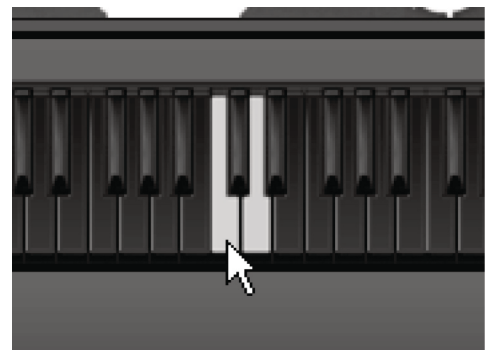
再度クリックして選択を解除すれば、マッピングはキャンセルされます。



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青い音符が表示されればマッピングが完了です。



テクニックの設定

各テクニック名の右側には詳細設定を行う歯車アイコン^{⚙️}と、不
使用なサンプルをメモリから除去するページ・アイコン^{🗑️}があり
ます。



テクニックの調整

ヒット&テクニック・パネル内のギア・アイコン^{⚙️}をクリックすると、該当するテクニックの表示エリアが
広がり、詳細設定画面が表示されます。

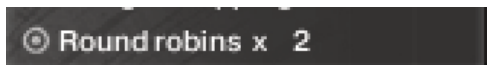
Two finger mapping

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。



Round robins

奏法に対するラウンドロビン (RR) の数を設定します (完全にオ
フにすることも可能)。



アクティブなラウンドロビンの数を変更するには、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、[Round robins]ボタン自体をクリックします。選択したテクニックが利用可能なラ
ウンドロビンを持たない場合、ここにはNo round-robinsと表示されます。

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全リスト

Taiko Ensemble

- Ensemble - Hit
- Ensemble - Roll
- High - Hit
- High - Roll
- High - Puilli Hit
- High - Rim Hit
- Low - Hit
- Low - Roll
- Low - Rim Hit
- Low - Puilli Hit
- Large - Hit
- Large - Roll
- Large - Rim Hit
- Large - Puilli Hit

Paper Djun

- Ensemble - Hit
- Ensemble - Roll
- Solo - Hit
- Solo - Hit (alt)
- Solo - Roll
- Bombo Ensemble
- Hard Hit
- Hard Roll

- Soft Hit
- Soft Roll
- Hand Hit
- Hand Roll
- Finger Roll
- Flam

Surdo Ensemble

- Ensemble - Hit
- Ensemble - Roll
- Solo - Hit
- Solo - Roll
- Low Boom
- Hard Hit
- Hard Roll
- Soft Hit
- Soft Roll
- Rim Hit
- Rim Roll
- Puilli Hit
- Puilli Roll

Low Boom Gallery

- Hard Hit
- Hard Roll
- Soft Hit

- Soft Roll
- Rim Hit
- Puilli Hit

Bass Drum Gallery

- Hard Hit
- Hard Roll
- Soft Hit
- Soft Roll
- Rim Hit
- Puilli Hit
- Gong Drum
- Hard Hit
- Hard Roll
- Soft Hit
- Soft Roll
- Rim Hit
- Puilli Hit
- Alt Hit

Dhol Ensemble

- Ensemble - Stick Hit
- Ensemble - Hand Hit
- Solo - Hand Hit
- Solo - Hand Top
- Solo - Hand Bottom

- Solo - Stick Hit
- Solo - Stick Top
- Solo - Stick Bottom

Darbuka

- Hit
- Fist
- Slap
- Tap
- Snare
- Hit
- Flam
- Roll

Tombek Ensemble

- Ensemble - Hit
- Ensemble - Slap
- Ensemble - Tap
- Solo - Hit
- Solo - Slap
- Solo - Tap

Boobam

- Random Hit
- Random Rod
- Beater Hit - F3
- Beater Hit - G3

- Beater Hit - A3
- Beater Hit - B3
- Beater Hit - C4
- Rod Hit - F3
- Rod Hit - G3
- Rod Hit - A3
- Rod Hit - B3
- Rod Hit - C4
- Hand Hit - F3
- Hand Hit - G3
- Hand Hit - A3
- Hand Hit - B3
- Hand Hit - C4
- Hand Hit - D4
- Hand Hit - E4
- Hand Hit - F4

Buckets

- Solo - Hit
- Solo - Flam
- Solo - Roll
- + Snares Ens - Hit
- + Snares Ens - Flams
- + Snares Ens - Roll
- + Crushers Ens - Hit
- + Crushers Ens - Roll

- + Darbuka Ens - Hit
- + Darbuka Solo - Hit
- + Darbuka Solo - Hit (alt)

Tamtam

- Hit
- Scrape
- Scrape (long)
- Scrape (Choke)
- Scrape (Spatial)
- Roll
- Roll (Spatial)
- Roll (Inverse)

Metal

- Piattis - Hit
- Piattis - Choked Hit
- Anvils - Hit
- Crusher - Hit
- Crusher - Roll

Timpani:

- Hard Stick Hit
- Soft Stick Hit
- Rod Stick Hit
- Hard Stick Roll
- Soft Stick Roll

マイクとミックスの略称

ESSENTIAL ARRAY:

- C: Close
- R: Room.
- S: Surround
- T: Tree.
- A: Ambient

ADDITIONAL MICS:

- Bt: Bottle.
- Mi: Mid.
- G: Gallery
- Oh: Overheads
- Pr: Pair
- Pz: Pressure Zone Mic

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트워크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。



Hans Zimmer Percussion Professional 日本語マニュアル

2024 ©Crypton Future Media, Inc. 2024/AUG 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/>