

USER MANUAL

# London Contemporary Orchestra Textures

# 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	6
THE SPITFIRE AUDIO APP	6
SPITFIRE APPの設定	8
KONTAKT PLAYERでの登録	9
フォルダ構造	10
インストゥルメントのロード	10
TEXTURES GRID ( テクスチャ・グリッド )	11
各テクスチャ	15
ビューの切り替え	15
オーバービュー	16
エキスパート・ビュー	18
付録	21
推奨環境	21
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	22
プリセット、アーティキュレーション・リスト	23
MICS & MIXES	25
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

世界で高く評価されているLondon Contemporary Orchestra ( LCO ) との2度目のコラボレーションでは、斬新なレコーディング・プロセスのために、壮大な航空機の格納庫に足を運びました。私たちは、これまでにサンプリングされたことのない、ユニークなサウンド・パレットをともに作り上げました。これは、意外な楽器の組み合わせ ( ワイングラスを調律したものやフェルトピアノ、声など ) を重ね合わせることで形成される、変化を伴う、洗練された、オーガニックなテクスチャのコレクションです。

LCOが求められる所以である特徴的なワークショップ、パフォーマンス・スタイル、革新的技術を取り入れることで、私たちは説明するには難しい魅力的な音で構成されたテクスチャを作り出しました。これらのテクスチャを捉えるために、比類のない音響空間が必要となり、弊社の11年のサンプリング史の中でも最も型破りなレコーディング・スペースにたどり着きました。それはイギリス、Suffolkにある広大な航空機の格納庫。驚異的な10秒間のリバーブ・テールはそれぞれの音に素晴らしい残響を加えます。

Evo Grid技術で強化され、著名なミックス・エンジニアであるJoe Rubelによってミックスされたこのコレクションは、最先端でインスピレーションに満ちた、すぐに演奏可能な魅惑のテクスチャを提供します。これにより、あなたの作曲には素晴らしい深みと色彩が加わります。

## 製品仕様

- 3,468 サンプル
- 28.52 GB 無圧縮WAV
- 14.29 GB ディスク容量
- 28.6 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。

London Contemporary Orchestra Stringsの人気が続く中、LCOとの次のコラボレーションはさらに特別なものにする必要がありました。私たちの共同の野望は、サンプリングの世界で誰も成し遂げていないことを達成することでした。2018年の『Suspiria』のリメイクでThom Yorkeとオーケストラが協力した作品に一部インスパイアされ、既存のオーガニックな楽器を独特な方法で組み合わせ、言葉では言い表せない、情緒豊かで現代的なサウンドとテクスチャを作り出しました。まるでアーティストがさまざまな色を使って新しい多音色のパレットを作るように。LCOの世界クラスの演奏者と現代クラシック音楽および映画の世界での10年間の経験、そして弊社のサンプリング技術と革新的なEvo Gridテクノロジーを組み合わせました。サンプリングの力を通じて、サンプラーの外では再現できない新しい楽器を作り出し、不可能を可能にしました。

Spitfireとの協力の興奮は常に新しい楽器を作ることにありました。何百年も使われてきた古い木製の箱を音を組み合わせ、最先端のサンプリング技術で新しいものを作り出すのです。このライブラリを使えば、誰も聞いたことのない、または形にする機会のなかった何かを演奏できるようになります。

— Robert Ames ( London Contemporary Orchestraの共同首席指揮者兼アーティストック・ディレクター )

## 新たなサウンド・パレット

構想から録音に至るまで、そのプロセスは細部にわたりキュレーションされ、オーケストレーションされました。各テクスチャの楽器編成を選ぶ際、私たちはすべての音楽的な音を3つのエリア ( 最初にヒット、続いてサスティン、最後にディケイまたはリリース ) に分解するというアイデアに焦点を当てました。そして、各エリアを担う特定の楽器またはアンサンブルを選び、それらをブレンドし、広大な空間の共鳴で余韻を伸ばしました。

私たちは、アンサンブルを小規模に保ち、一度に最大5人のミュージシャンのみ録音することで、各音の緊密さと表現力を保つことができました。これらの楽器の組み合わせは4つのグループ ( Ethereal, Mercurial, Quantum, Astral ) に分けました。それぞれ特殊な組み合わせによって呼び起こされるサウンドスケープにちなんで名付けられました。それぞれは編成、技術、進化スタイルにおいて独特ですが、重ね合わせると互いに補完し合うように設計されています。

## 格納庫の中で

この広々としたサウンドを実現するために、私たちはユニークで広大な空間を見つける必要があり、イギリスのSuffolkにある、操業停止された航空機の格納庫、Old Jetにたどり着きました。もともとはアメリカの戦闘機をテストするために建設され、その防音性と10秒のリバース・テールが、この多面的で異世界のようなテクスチャをブレンドして生かすのに理想的な環境でした。プロデューサーのHarry Wilson率いる弊社チームによって巧みに録音され、私たちはLCOと密接に協力して、すべてのステップを進めました。このような特別なライブ・スペースでは、録音プロセスに細心の注意が必要で、制御された環境下で録音に影響を与える小さな音にも注意が払われました。

「空気を揺らすのに多くの音を作り出す必要はありません。部屋から返ってくるのは、倍音の豊かさと音の温かみです」と、共同首席指揮者兼アーティスティック・ディレクターのHugh Bruntは言います。「その空間と編成なしでは作り出せない音も発見しました。たとえば、ハーブ奏者が弓で強く引くと、通常はすぐに高音が消えてしまいます。そこでビオラとチェロのハーモニクスを加えてそのアタックを伸ばし、倍音を拾い、部屋がその共鳴を強化するようにしました」。

LCOの広範なワークショップ・プロセスは、そのワールドクラスの演奏者それぞれからの創造的な入力を歓迎し、各音に独自のキャラクターと色彩を加えます。「完全に私たちは実験的である立場にありました。その空間では、特定の音と発音が特定の方法で響くため、それに基づいて調整を加えました」と、Robertは語ります。「長いリバースに合わせて作曲するのは興味深いことです。書かれた音符に空間がどのようにフィードバックするかを予測するのは本当に興味深いことです。これらの音をキュレーションするときオーケストラを使えるのは、究極のシンセサイザーのようなものです」。

この実験的アプローチにより、私たちは音をまったくの新しい次元に持っていくことができました。さまざまなオブジェクトを楽器に導入したり、4分音程のバリエーションを試したり、五度やオクターブを追加したり、さまざまな弓でのテクスチャ（弓で弾くハーブ、弓で弾くマリンバ、ピアノの弦に設置した弓の毛など）を導入したり、歌手の声のさまざまな部分を使ってざらついたトーンを作り出したりするなど、従来の方法を越えた技術を使用しました。

私たちの録音技術と評価の高いEvo Gridテクノロジーは、各サンプルにさらなる次元を加え、独特で絶えず変化するテクニックの万華鏡を提供し、即座に演奏可能にします。複数のマイク・ポジション ( Close, Tree, Ambient, Outrigger, Room ) から選んで音を細かくコントロールすることが可能です。また、プレート・リバーブを追加したり、各テクスチャのサンプルを延伸することもできます。近接マイクは、細部に至るまで音を鮮明に捉えながらも、空間の広がりや温かみを感じさせます。すべてのサウンドは、著名なミックス・エンジニアであるJoe Rubel ( 『Sherlock』 のMichael Price, Floating Points, Ed Sheeranなど ) によってミックスされており、彼の決定的なミックス「The Mix」を選ぶオプションもあります。

12のインターバルにわたって録音され、10×32のグリッドに配置されたこのライブラリの聡明な部分は、そのインターフェースにあります。Evo Grid UIに搭載されており、12のキーレンジの各Evoを瞬時に選択したり、ランダムにEvolutionsを生成したりできます。これらの魅力的でインスピレーションを与える長いアーティキュレーションは、時間とともに変化し、無限の組み合わせが可能なGridに整理されています。

Evolutionsを初めて使用する方のために説明すると、Evolutionsとは、ループする前に時には微妙に、時には劇的に変化する超ロング・アーティキュレーションで、予想だにしない結果をもたらします。Evolutionsは、作曲者の間で、メロディックな内容に変化を加えずに時間とともに微妙に変化する音楽を書くための最も効果的な手段として広く採用されています。これらのTexture ( テクスチャ ) は、さらに発展させたり、成形したり、処理したりでき、豊かな可能性を提供します。

有機的で進化する独自のサウンドを作り出し、インスピレーションを与えるよう設計されたテクスチャはさまざまな作曲に応用でき、現代の音楽制作の最前線にあなたを立たせることができます。実験的なエレクトロニック・ミュージックからオーケストラのスコアまでを対象とし、32の広がりのある進化的なテクスチャと、50以上のキュレーションされたプリセットを備えており、何千ものサウンドのほぼ無限の組み合わせを提供します。私たちは、指先で触れられる新しいインスピレーションの世界を提供します。

私の願いは、作曲家がLCOとスタジオで一緒にいるような体験を得ることです。作曲家、オーケストラレーター、ミュージシャンの間で生まれるクリエイティビティの一瞬を、ライブラリに凝縮させました。

— Robert Ames, 共同首席指揮者兼アーティスティック・ディレクター

## THE LONDON CONTEMPORARY ORCHESTRA

2015年にRoyal Philharmonic Society Music AwardsのEnsemble部門で受賞したLondon Contemporary Orchestra ( LCO ) は、世界で最も革新的で尊敬されるアンサンブルの1つとして確立され、新しい音楽やスコアの委嘱・開発に注力し、世界中でライブ演奏を行っています。2008年に共同アーティストティック・ディレクター兼指揮者のRobert AmesとHugh Bruntによって結成され、LCOはその分野でトップを走り続けています。Radiohead, Frank Ocean, Jed Kurzel, Steve Reich, William Basinski, Mica Levi, Actress, Arcade Fire, Goldfrapp, Beck, Foals, Nike, Secret Cinema, Boiler Room, NTS, Resident Advisor, Terry Riley, Hannah Perry, Vivienne Westwoodなど、幅広いミュージシャン、クリエイティブ・フィギュア、プラットフォームとコラボレーションしています。主なハイライトとして、Roundhouse, Printworks, Tate Modern, Southbank Centreでの完売公演、Barbicanにおける『There Will Be Blood: Live』、批評家に絶賛されたサイト ( 開催地 ) 順応シリーズ『Imagined Occasions』、およびBBC Radio 3でのライブ放送があります。

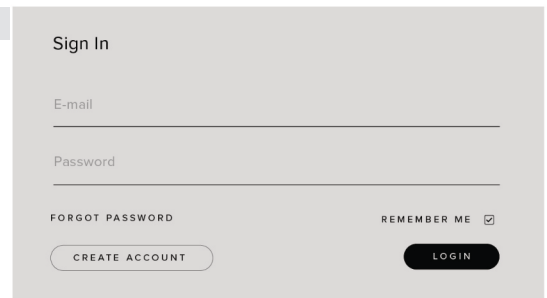
オーケストラは、世界クラスの映画およびテレビ音楽の編曲、録音、演奏で強力な実績を持ち、『The Master』『Alien: Covenant』『Macbeth』『Phantom Thread』『Assassins' Creed』『You Were Never Really Here』『McMafia』『Suspiria』『American Animals』『Moonlight』『There Will Be Blood』『Under the Skin』などのサウンドトラックを録音し、Radioheadの2016年のアルバム『A Moon Shaped Pool』にも大いに関与しています。

## ダウンロードとインストール

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

### THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。



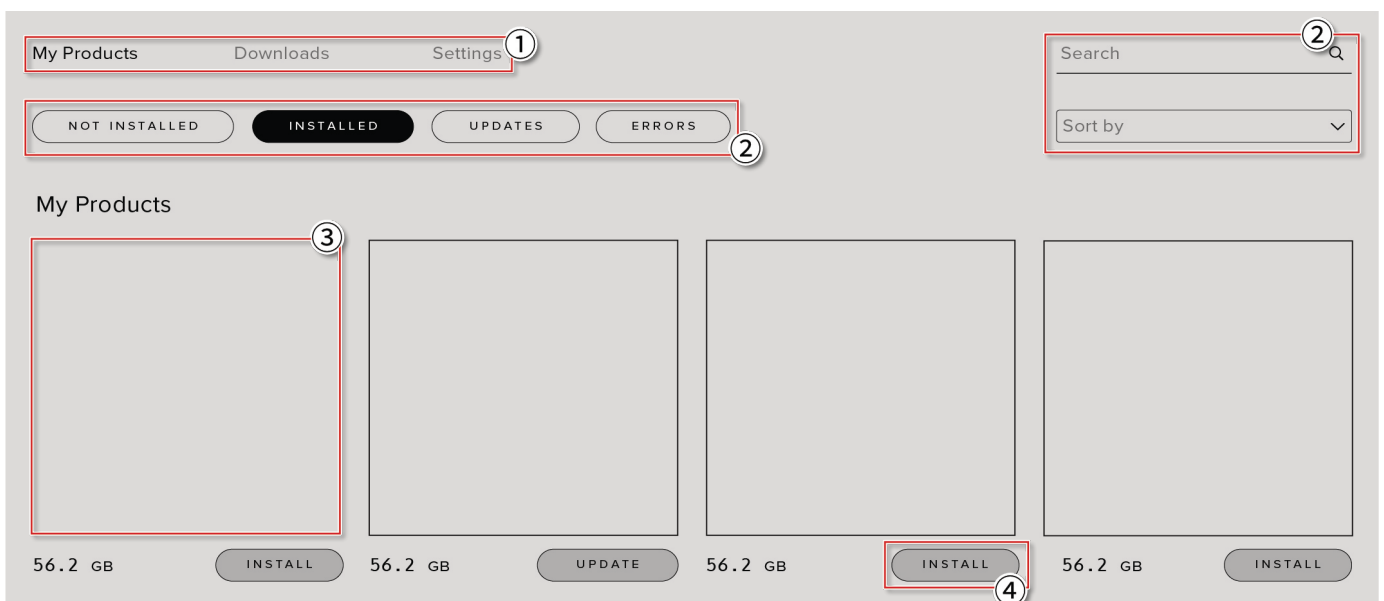
Sign In

E-mail

Password

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

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



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。



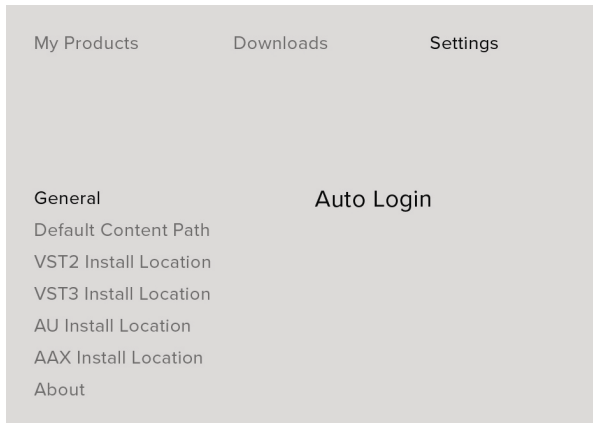
### ③ ライブラリ

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。

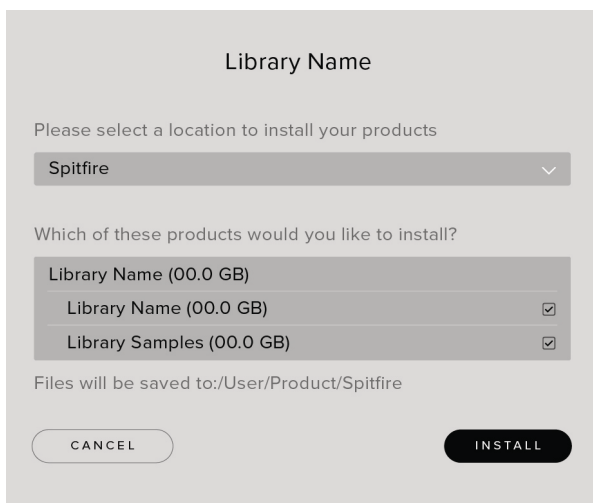
### ④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



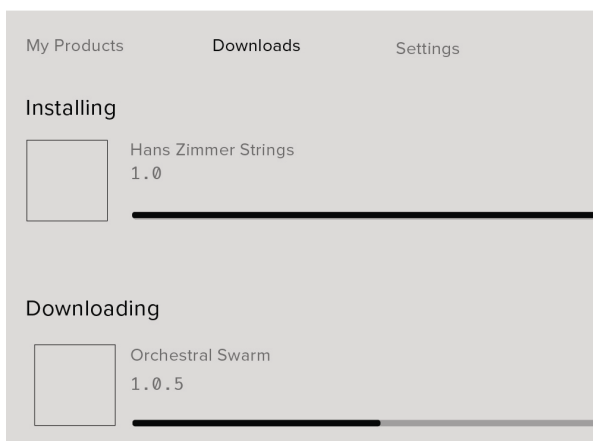
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

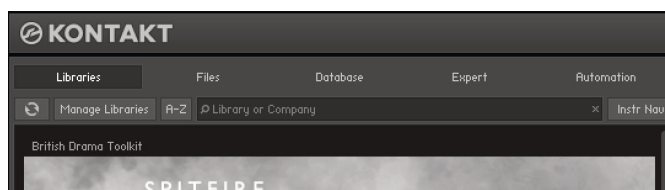


**Downloads**タブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

## 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。

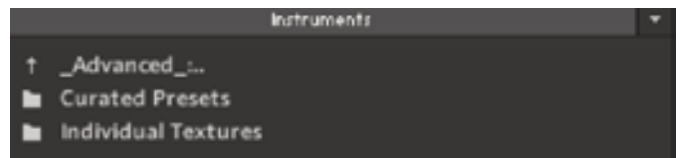
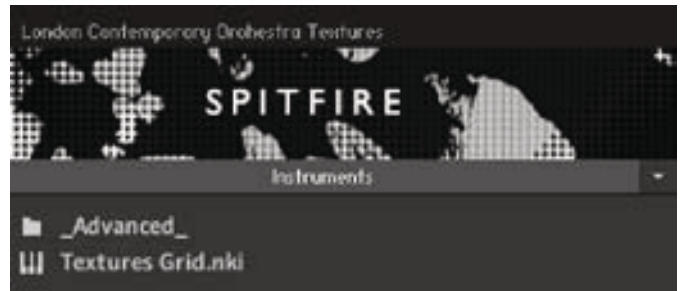
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

### NKS - NIハードウェアとの使用

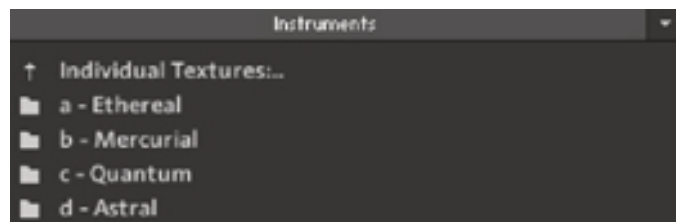
NKSとNative Instrumentsのハードウェア・コントローラやキーボードとの統合についての詳細は、該当のマニュアル等をご確認ください。

## フォルダ構造

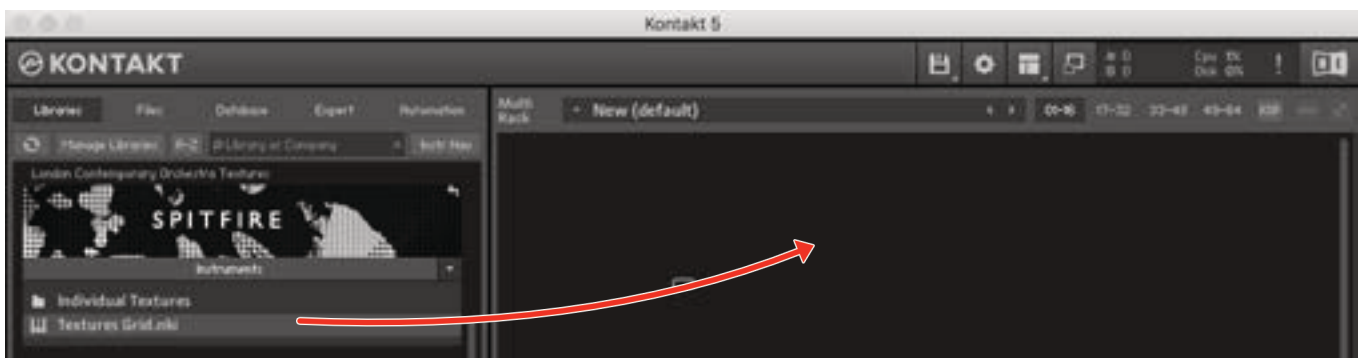
[Instruments]バーをクリックして展開すると、メイン・パッチ「Textures Grid」と1つのメイン・フォルダー「Advanced」が表示され、その中に2つのサブフォルダー「Curated Presets」と「Individual Textures」が収納されています。



「Individual Textures」の中には、すべての個別のテクスチャが入った4つのサブフォルダーがあります。



## 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。

## TEXTURES GRID ( テクスチャ・グリッド )



### ① グリッドまたはペグボード

ここですべてのアクションが起こります。独自のEvolutionセットを即座に作成する優れた方法です。ペグ●はトグルのように動作し、クリックしてペグを選択すると、同じX軸またはY軸上のペグが自動的に無効になります。Y軸はピッチ・センター、X軸はEvolutionです。

### ② テクスチャ

Texture ( テクスチャ ) は、時間とともに変化するかなり長いサウンドです。これは、進化、変化、変異し、ループする前に元の状態に戻るからです。各テクスチャは、意図的に異なるテンポで収録されているため、異なるテクスチャーをグリッド上に配置し、再生してしばらくすると異なるテクスチャが互いにつながり始めます。

💡 テクスチャをCtrl/command+クリックすると、そのテクニクがすべてのノート・センターに割り当てられます。

💡 テクスチャ値をShift+クリックすると、最初に選択したノート値から対角線が引かれます。例えば、[D1, 16]をクリックし、[D#3, 1]をShift+クリックすると、左上から右下に対角線が引かれます。

## ■ サイコロ

Evoの右隣のサイコロ🎲をクリックし、"Randomise with any"を選択すると、 $1.13 \times 10^{15}$ 通りものランダム・パターンが作成されます。このボタンを押せば、地球上であなたと同じサウンドマップを使っている人は誰もいないでしょう。

32のテクスチャのいずれかにランダムにペグを割り当てるには、サイコロ🎲をクリックします。

---

randomise only visible	ランダムなペグを現在画面に表示されているテクスチャに限定して、ペグをランダム化
------------------------	---

---

randomise in column	縦の配列をより均一化しつつランダム化
---------------------	--------------------

---

## ③ ミキサー

ここにはClose, Main Array, Room and Mixの5種類のマイク・オプションがあり、これらはすべてミキサーでコントロールできます(付録参照)。

スライダー下部の■をクリックして、マイクやミックスをロード／ページします。マイクの頭文字をクリックしてKontaktのマルチ出力にアサインできます。サラウンド信号を作成する際に便利です。

## コントローラ

演奏に合わせてサウンドを変化させる3つのコントローラが備わっています。これらのコントローラには固有のコントローラ番号を割り当てることのできるため、外部コントローラを使ったオートメーション等が可能です。右クリックまたはCtrl+クリックを通じ、割り当てや解除、またMIDI CCの割り当て状態を確認できます。

Kontaktの[Automation]ペインでコントローラのパラメーターを変更できます。例えば、モジュレーション・ホイールを動かす際にその変化幅を0~127から20~100に制限できます。また、変化方向を反転させるには0~127を127~0に変更します。

#### ④ Dynamics

CC#1。ほとんどのストリングス・ライブラリでは、ラウドとソフトの異なるダイナミック・サンプル間のクロスフェード・ミックスをコントロールします。

#### ⑤ Variation

CC#2。100%ではサンプルは最初から始まるので、長いビルドアップが得られます。左端の0%に設定するとサンプルの6秒後からテクスチャが始まります。

#### ⑥ Expression

CC#11。任意のエクスペッション・コントローラを示します。このコントローラは作曲家の間でラウドネスのオートメーションとして好まれており、ボリューム (CC#7) はミキシング時のトリム・コントローラとして使用されます。

#### ⑦ Note Centre

キーボードの各Evoに対して、完全4度ずつ12種類の別々のサンプルを録音しました。この理由は、オクターブ間で非対称性を作り出すことで、感動的な驚きを味わえるようにするためです。

#### ⑧ FX, Volume, Pan

FXペグはシンプルなトグル・イン／アウトで、右側のFXデッキ⑨にセンドできます。

Volumeトリムは、Evo同士のバランスを調整できます。もともと音量が大きいEvoを使用する場合に便利です。

Panは、ステレオ・フィールド内の各Evoをパンニングできます。

💡 FXをCtrl/command+クリックすると、すべてのEvo FXのOn/Offが切り替わります。

💡 FXをクリック後、別のFXをShift+クリックすると、それらのFXとその間のすべてのFXのOn/Offが切り替わります (例：evo 4 FXをクリックし、evo 8 FXをShift+クリックすると、evo FX 4～8のラインが表示されます)。

💡 Pan, VolumeをAlt/option+ドラッグすると、すべてのEvoに影響します。

💡 Pan, Volume, FXをCtrl/command+クリックすると、デフォルトにリセットされます。

### ⑨ FXデッキ

KontaktホストFXエンジンから、使いやすく効果的なFXを厳選しました。これらのコントロールの詳細については、Kontakt のユーザー・マニュアルを参照してください。これらのエフェクトをパンチアウトしてDAWやアウトボードで使用したい場合は、ミキサー③でマイクの頭文字をクリックしてチャンネルをKontakt出力に割り当て、必要なバスに信号を送ります。

### ⑩ A, D, S, R

それぞれアタック、ディケイ、サスティン、リリース。ほとんどのシンセサイザーで使用されている、サウンドの「シェイプ」をコントロールする標準的なパラメータ・セット。

アタック(A)を上げると音量がフェードし、ディケイ(D)は次のノブでコントロールされるサスティン・レベル(S)まで、音量が変化する時間を決定します。最後のリリース・ノブ(R)は、キーから指を離れたときにサンプラーがサンプルを開放するまでの時間をコントロールします。



## 各テクスチャ

### ビューの切り替え



EVO GRIDとともに、各Evolutionはパッチとして利用可能で、標準的なGUIで読み込めます。

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

すべてのGUIコントロールには固有のコントローラ番号を割り当てられます。右クリックまたはCtrl+クリックを通じ、割り当てや解除、またMIDI CCの割り当て状態を確認できます。

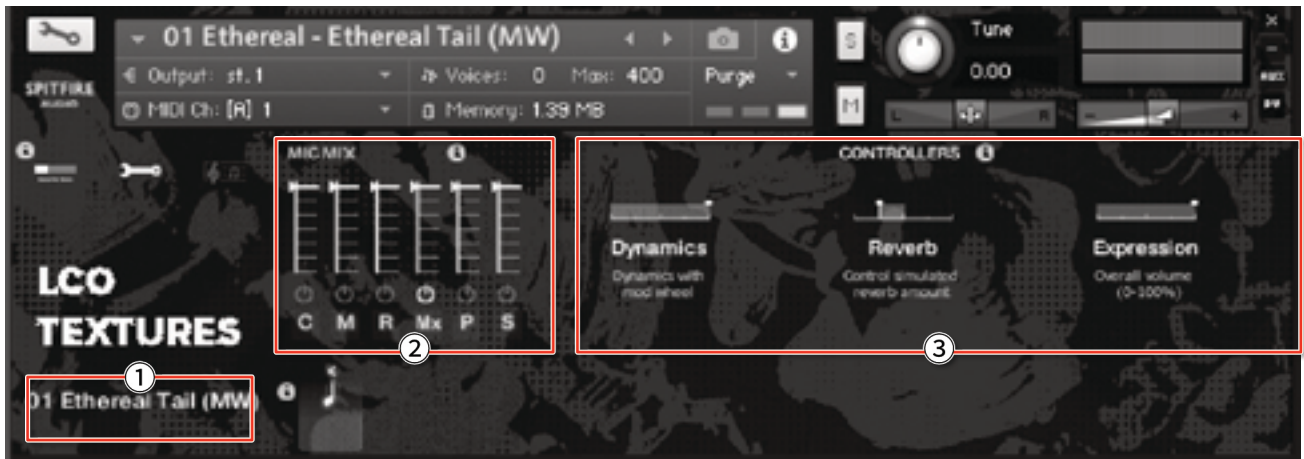
Kontaktの[Automation]ペインでコントローラのパラメーターを変更できます。例えば、モジュレーション・ホイールを動かす際にその変化幅を0~127から20~100に制限できます。また、変化方向を反転させるには0~127を127~0に変更します。

ボタンで、ビューまたはページを切り替えます。

- ① オーバービュー (上図)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム (本ライブラリでは不使用)



## オーバービュー



### ① サイド・バー

再生中のパッチを表示。

### ② ミキサー

ここにはClose, Main Array, Room, Mix, PlateおよびStretchedの6種類のマイク・オプションが用意されており、すべてミキサーでコントロールできます(付録参照)。

スライダー下部の■をクリックして、マイクやミックスをロード／ページします。マイクの頭文字をクリックしてKontaktのマルチ出力にアサインできます。サラウンド信号を作成する際に便利です。

### ③ コントローラ

#### Dynamics

CC#1。ほとんどのストリングス・ライブラリでは、ラウドとソフトの異なるダイナミック・サンプル間のクロスフェード・ミックスをコントロールします。本ソフトウェアでは音色の変化はオリジナルの演奏内で行われているため、ここでは人工的なダイナミック・コントローラに過ぎません。

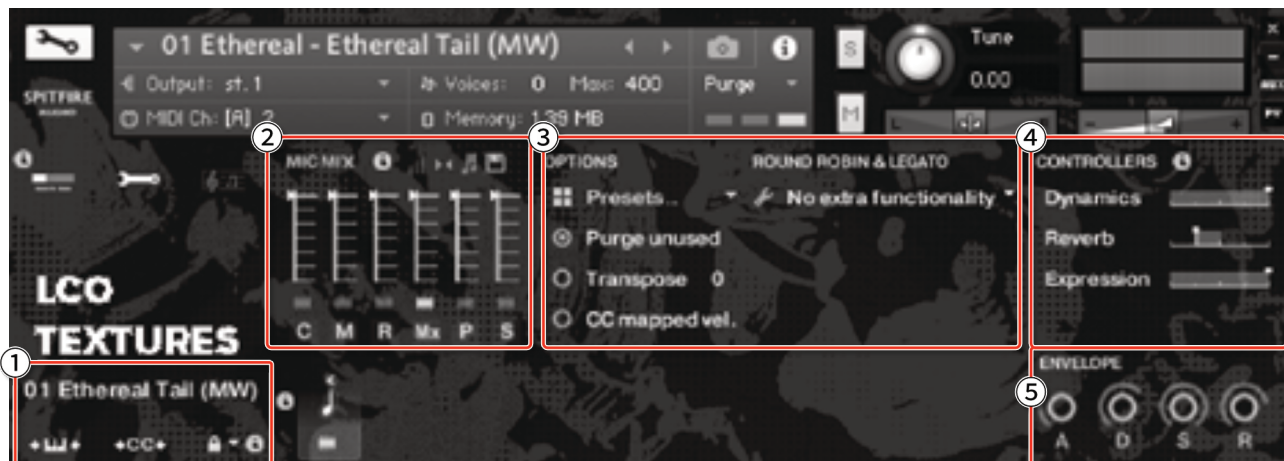
**Reverb**

シンプルなりバーブを追加。

**Expression**

CC#11。楽器のトリム、つまりダイナミクス内のボリュームを調整します。

## エキスパート・ビュー



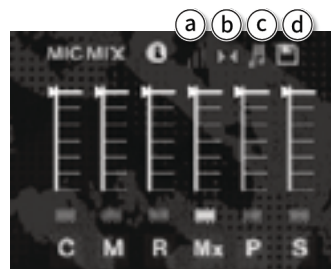
### ① サイド・バー

オーバービュー・ページでは、演奏中の楽器を表示します。ここでは、アーティキュレーションとキースイッチに関する追加機能があります。このライブラリのパッチには、アーティキュレーションは含まれていません。ただし、他のパッチとの併用時、必要に応じてパッチを無効にできます。

### ② MIC MIX (マイク・ミキサー)

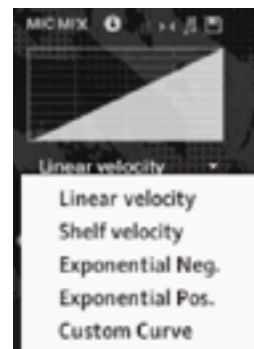
6種類のマイク・オプションすべてをミキサーでコントロールできます (付録参照)。

スライダー下部の■をクリックして、マイクやミックスをロード/ページします。マイクの頭文字をクリックしてKontaktのマルチ出力にアサインできます。サラウンド信号を作成する際に便利です。



#### ③ a) 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マイクごとに調整できます。コンビネーション・パッチの近接マイクを使用していて、一方の楽器だけを変更したい場合に便利です。

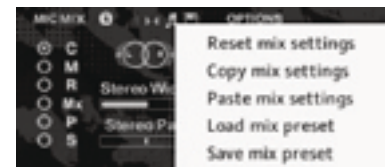


### ③ アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

本ライブラリでは使用しません。

### 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。



## ③ 一般コントロール

### OPTIONS

#### ■ Presets

あらかじめ設定されたアーティキュレーション・セットを素早く簡単にロードできます。

#### ■ Purge unused

メモリ使用量を可能な限り抑えるために、使用していないサンプルをアンロードし続けます。

#### ■ Transpose

Onに設定し、数値を調整してインストゥルメントをトランスポーズできます。インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルをオフセットします。

#### ■ CC mapped vel.

ダイナミクス・スライダーでノート・ベロシティをコントロールできます。ユーザーがダイナミクス・スライダーをカスタマイズした場合、そのMIDI CCでベロシティをコントロールすることができます。

## ROUND ROBINS

本ライブラリでは使用しません。

### ④ コントローラ

#### Dynamics

CC#1。ほとんどのストリングス・ライブラリでは、ラウドとソフトの異なるダイナミック・サンプル間のクロスフェード・ミックスをコントロールします。本ソフトウェアでは音色の変化はオリジナルの演奏内で行われているため、ここでは人工的なダイナミック・コントローラに過ぎません。

#### Reverb

シンプルなりバーブを追加。

#### Expression

CC#11。楽器のトリム、つまりダイナミクス内のボリュームを調整します。

### ⑤ A, D, S, R

それぞれアタック、ディケイ、サスティン、リリース。ほとんどのシンセサイザーで使用されている、サウンドの「シェイプ」をコントロールする標準的なパラメータ・セット。

アタック(A)を上げると音量がフェードし、ディケイ(D)は次のノブでコントロールされるサスティン・レベル(S)まで、音量が変化する時間を決定します。最後のリリース・ノブ(R)は、キーから指を離したときにサンプラーがサンプルを開放するまでの時間をコントロールします。

## 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。



## プリセット、アーティキュレーション・リスト

### ETHEREAL

- Voices (Sopranos, Mezzo Soprano, Alto, Tenor, Baritone, Bass), Percussion, Cello

### MERCURIAL

- Flute (plus Alto & Contra), Harp, Viola, Cellos

### QUANTUM

- Flute (plus Alto & Contra), Piano, Viola, Cellos

### ASTRAL

- Percussion, Felt piano, Cello Harmonics

### ETHEREAL

- Ethereal - Ethereal Tail (MW)
- Ethereal - Ethereal Tail (Vel)
- Ethereal - First Light
- Ethereal - Ethereal Tail (MW)
- Ethereal - Ethereal Tail (Vel)
- Ethereal - Shimmer Oscillations
- Ethereal - Frozen Overtones
- Ethereal - Space Chatter
- Ethereal - Aurora Borealis
- Ethereal - Celestial Sand
- Ethereal - Cosmic Refraction
- Ethereal - Vapour Undulation

### MERCURIAL

- Mercurial - Mercurial Tail (MW)
- Mercurial - Mercurial Tail (Vel)
- Mercurial - Mercurial Tail (MW)
- Mercurial - Mercurial Tail (Vel)
- Mercurial - Infinity Shudder
- Mercurial - Fractured Air
- Mercurial - Chrome Ocean
- Mercurial - Gravitational Lens
- Mercurial - Primordial Soup
- Mercurial - Bantam Supernovae
- Mercurial - Effervescent Arc
- Mercurial - Frozen Light

### QUANTUM

- Quantum - Quantum Tail (MW)
- Quantum - Quantum Tail (Vel)
- Quantum - Quantum Tail (MW)
- Quantum - Quantum Tail (Vel)
- Quantum - Space Reverberation
- Quantum - Gravity Pillow
- Quantum - Subatomic Magnet
- Quantum - Onyx Wave
- Quantum - Drone Distortion
- Quantum - Octave Bloom
- Quantum - Space Forest
- Quantum - Distortion Halo

**ASTRAL**

- Astral - Astral Tail (MW)
- Astral - Astral Tail (Vel)
- Astral - Glass Winds
- Astral - Glass Bloom
- Astral - Microtonal Interference
- Astral - Frozen Waves
- Astral - Whisper Trills
- Astral - Still Air
- Astral - Tremor Drones
- Astral - Glass Quiver

**CURATED PRESETS**

- Astral - Mystic Keys
- Astral - Shimmer Wave
- Aurora Borealis - Drone
- Celestial Hike
- Cosmic Refraction - Drone
- Distortion Halo - Drone
- Ethereal - Textural Pipes
- Ethereal - Twist Of Fate
- Ethereal - Voices Of The Deep
- Ethereal Tail - Drone (Vel)
- Expanding Multiverse Pad
- Fractured Air - Drone
- Frozen Light - Drone
- Frozen Waves - Drone
- Glacial Shifts
- Glass Bloom - Drone
- Glass Winds - Drone
- In Solace
- Microtonal Mindcloud A1
- Microtonal Mindcloud A2
- Microtonal Mindcloud B1
- Microtonal Mindcloud B2
- Octave Bloom - Drone
- Quantum - Rolling Waves
- Red Shift

- Rusty Organ
- Shimmer Oscillations - Drone
- Space Forest - Drone
- Space Reverberation - Drone
- Still Air - Drone
- Textures Grid - Abandoned Voices
- Textures Grid - Arrival
- Textures Grid - Aurora Rhodes
- Textures Grid - Cathedral Walls
- Textures Grid - Close But Far
- Textures Grid - Decompression
- Textures Grid - Deep Space
- Textures Grid - Depths Of Valhalla
- Textures Grid - Earthrise
- Textures Grid - Electric Swarms
- Textures Grid - Feedback Drone 1
- Textures Grid - Feedback Drone 2
- Textures Grid - Chrome Surfer
- Textures Grid - Impending Storms
- Textures Grid - Into The Void
- Textures Grid - Night Organ
- Textures Grid - Out Of Reach
- Textures Grid - Piano Whisper
- Textures Grid - Plume Delays
- Textures Grid - Probe Scanners
- Textures Grid - Rattle Pad
- Textures Grid - Room Resonance
- Textures Grid - Scratchy Swell Pad
- Textures Grid - Short Crystal Shards 1
- Textures Grid - Short Crystal Shards 2
- Textures Grid - Storm Creaks
- Textures Grid - String Theory
- Textures Grid - Stutter Roll
- Textures Grid - Synthesized Reality
- Textures Grid - The Aether
- Textures Grid - Cosmic Reflector
- Textures Grid - Touch Of Life
- Textures Grid - Vocal Airs
- Textures Grid - Wormholes

## MICS & MIXES

### TEXTURE GRID MICROPHONES

- Close
- Main Array
- Room
- The Mix — by Joe Rubel

### INDIVIDUAL TEXTURES MICROPHONES

- Close
- Main Array
- Room
- Plate Reverb
- Stretched

## マイクとミックスの略称

---

### C - Close

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

### M - Main Array

Treeマイク(指揮台の上に置かれた3本のマイク)とOutriggerマイクの組み合わせ。

### R - Room

バンドに広大なステレオ拡散とルーム・サウンドをもたらします。他のマイクと組み合わせても素晴らしいのですが、LとR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。

### MX - Mix

ミックス・エンジニアのJoe Rubel氏による、上記の信号のカスタム・ブレンド

### P - Plate

プレート・リバーブで処理されたサンプルを使用。

### S - Stretch

2倍の長さにタイムストレッチされ、パッドのような効果を生み出します。

## FAQとトラブルシューティング

---

Q: Kontaktライブラリのオフライン認証 (オーサライズ)。

⚠ 現在すべてのKontaktライブラリは認証に際してネット接続を必要とします。特殊な環境でのご利用についてはNative Instruments社にお問い合わせください。

Q: ライブラリがKontaktのLibrariesペインから消えてしまう。

これはKontaktの既知のバグです。サポート・チームにご連絡ください。

Q: "no library found" エラー・メッセージ


新しいライブラリの追加時に、Kontaktで "No Library Found" というエラー・メッセージが表示される場合、購入した製品が "Player" ライブラリでないことが原因です。Kontakt左上のFilesブラウザ経由、またはKontaktウインドウ上にインストゥルメント・ファイルをドラッグして読み込んでください。

Q: KontaktとKontakt Playerの違い

別項参照。

Q: 製品の再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appから行えます。ライブラリ全体のダウンロード、または最新のアップデートの両方をリセットする方法は次の通りです。

- Spitfire Audio Appを開き、アカウントのメール・アドレスとパスワードでログイン。
- 再ダウンロードしたい製品アートワークを選択。
- このページの歯車アイコン  から **Reset** を選択し、**Reset Entire Download** (フルダウンロードの場合) または **Latest Update** を選択。

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。所有するすべてのライブラリについて、このプロセスを繰り返せます。

一定時間内にダウンロードをリセットできる回数には制限があります。リセットの制限を超えた場合は、ご連絡ください。

#### Q: ダウンロード／インストールの問題。

ダウンロードの過程で問題が発生する場合があります。その場合、以下をご確認ください。

- ドライブのフォーマットがFAT32の場合、4GB以上のファイル・サイズは制限されているため、弊社の大きなダウンロード・ファイルがエラーの原因となります。ドライブを再フォーマットするか、別のドライブを使用してください。PCではNTFS、MacではMac OS Extendedをお勧めします。
- ドライブに空き容量がある場合、各ライブラリの2倍以上の容量を確保してください。これは、ライブラリのダウンロード用スペースと解凍後(つまり実用時)のスペースが必要となるためです。容量の大きなドライブのご利用を推奨します(インストール時に必要なサイズは、該当製品のウェブページに記載されています)。

その他、

- 私たちのライブラリが非常に大きなファイルであるため、Spitfire Audio Appが圧縮ファイルの展開やドライブへの配置を行うにあたり長い時間を要することがあります。クラッシュしたのか、ファイルの処理中かが判断しきれない場合は、インストール開始時に選択したインストール・フォルダにアクセスしてください。すべてが正常に動作している場合は、フォルダ(またはそのサブフォルダの1つ)にさまざまなファイルが表示されます。
- "Download interrupted"(ダウンロードが中断されました)メッセージが表示される場合、IPの変更が原因である可能性があります。通常、VPNを使用している人や、ダウンロード中に国を跨いで移動した人がこのケースに当てはまります。サポート・チケットを取得し、ブロックを解除してもらってください。
- もしダウンロードが止まってしまったり、中断したまま再開されない場合は、[spitfireaudio.com/support](https://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/](https://spitfireaudio.com/info/library-manager/)から最新版のアプリをダウンロードしてください。



**Q: ダウンロード・リンクがなかなか送られてこない。**

当社では、すべての注文はまず不正チェック処理を経由しており、処理に20分ほど要します（ブラック・フライデーなどの繁忙期には1時間ほどかかることもあります）。この段階で注文が引かなかった場合、手動で注文チェックを行うため、注文処理は最大で24時間遅れる場合があります。

ご注文後、すぐに送付される注文確認メールは、お客様のご注文が弊社システムに正常に記録され、お支払いが正常に行われたことを確認するものです。サポートにご連絡いただく前に、迷惑メール・フォルダのご確認もお忘れなく。

**Q: 異なるOS間でのデータの転送。**

私たちのライブラリはすべて、PCとMacの両方で互換性があります（Kontaktの中で動作するため）。

PCまたはMacのどちらか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/](https://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。



## London Contemporary Orchestra Textures 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/>