

USER MANUAL

# Mercury

# 目次

はじめに	1
ダウンロードとインストール	4
SPITFIRE APPの設定	6
専用プラグイン	7
eDNA概観	8
プリセット・セレクター	10
eDNA メイン・コントロール	12
サウンド・ベイ	13
ウォブル	13
エンベロープ	14
サンプル／ノート・コントロール	15
オシレート・ミキサー	17
eDNA FXページ	18
シグナル・フロー	18
eDNA ベイA FX	19
eDNA ベイB FX	23
AUX FX	27
MASTER FX	31
ゲート・シーケンサー	36
トップ・メニュー	38
付録	42
FAQとトラブルシューティング	42
デフォルトのCCマッピング	47

## はじめに

### ハリウッド御用達の楽器メーカーが贈る、ミステリアスなサウンド

大作映画の作曲家が、畏敬を誘う、神秘的な、機械的な、エイリアンのような音楽を必要とするとき、彼らは Chas Smithを頼りにします。彼の作品は、『Dune』や『Interstellar』のミステリアスなサウンドスケープを描き、『Man of Steel』や『The Hunger Games』のヒロイック・アンセムを歌い、映画『Saw』シリーズの恐怖を表現しました。

本ソフトウェアでは、彼の独創的なサウンドをあなたにお届けします。Chasの最も有名なアコースティック・インストゥルメント14種類をサンプリングし、eDNAを搭載した新しいシンセサイザーSolarでそれらを融合、歪ませ、改善しました。このコレクションには600以上のテクスチャーやトーン、パッドが収録されています。産業の環から逸脱した、人跡未踏の世界を描きましょう。

### 動作環境

#### Mac

- macOS 10.15~13
- 最小: 2.8GHz i5 (クアッドコア)、8GB RAM
- 推奨: 2.8GHz i7 (6コア)、16GB RAM、Apple Silicon、64bit DAW

#### Windows

- Windows 10 およびWindows 11 (最新のサービスパック、64ビット)
- 最小: Intel Core 2.8GHz i5 (クアッドコア)、AMD Ryzen 5、8GB RAM
- 推奨: Intel 2.8GHz i7 (6コア) またはAMD R7 2700、16GB RAM
- 64bit DAW

- ダウンロードサイズ 8.2GB
- 専用プラグイン (AU, VST2, VST3, AAX)

⚠️ 最新の対応状況については製品ページをご確認ください。

## 宇宙のテクスチャー、トーン、サウンドスケープ

自分自身の音の世界を作り上げ、感動的なスコアを作成するためには、簡単に再現できない音や楽器を見つける必要があります。本ソフトウェアは、ハリウッドのトップ楽器デザイナーであるChas Smithの手による卓越したアコースティック・スカルプチャー (音響彫刻) を用いて、通常とは異なった音の実験を可能にします。

本ソフトウェアは、本当にユニークな楽器は人工的ではなく、有機的に聞こえるべきだという考えのもとに作られました。これまでにない驚くべき、超越的で心に残る音楽テクスチャーとトーンの特別コレクションです。Chas Smithは、Hans Zimmerの『Interstellar』『Dune』『Dunkirk』やCharlie Clouserの『Saw』のスコアの隠し味にもなっている、芸術的で喚起的なメタリックなスカルプチャーを作り上げました。

## 水星の太陽周回

このライブラリは、水星と太陽の2つのダイナミックな力を組み合わせたものです。ひとつはピュアでオーガニックなサウンドのコレクション、もうひとつはそれらを再発明するためのツールです。私たちのeDNAテクノロジーの最新版であるSolarは、Mercuryのオーガニックでエーテルのようなサンプルと、eDNAの広範なワープ&プリセット・ライブラリのホストです。

Solarの中に、14のユニークなハンドメイド楽器を中心に構築された、広大なサウンドスケープMercuryがあります。Bertoia, Sceptre, Pez Eater, Que Lastas (ほんの一例) は、ハリウッドを代表する著名人たちに強烈な印象を与えてきました。特にQue Lastasには面白いエピソードがあります。Charlie Clouserが初めてこの楽器を聴いたとき、彼は感動して涙を流したそうです。

その咆哮とささやきは、偉大な作曲家たちの間で最も強い感情を呼び起こすのです。シネマティック・メタルの宇宙的なサウンドの鍵を持っているのは、Chas Smithだけなのです。300ものプリセット・ライブラリを備えたeDNAは、あなただけの歪んだ素晴らしいサウンドを作成・保存することができます。

Chasの楽器は、私の全ての映画音楽のサウンドスケープの重要な一部であり、彼を独り占めすることが出来なくなるのは少し寂しいですが、長年の催促に屈し、ついにSpitfire Audioとコラボレーションしてくれたことには感激しています。

- Charlie Clouser

## 実験楽器の王様 由来

Chas Smithは、アコースティック音響実験の王です。

困難な方法で物事を行い、その結果は彼自身を物語っています。彼の経験は比類なく、想像力は無限であり、その多様な才能の組み合わせは超人的です。歴史上の彼の位置づけ上、生きている人間が彼の旅や結果を真似することは不可能でしょう。

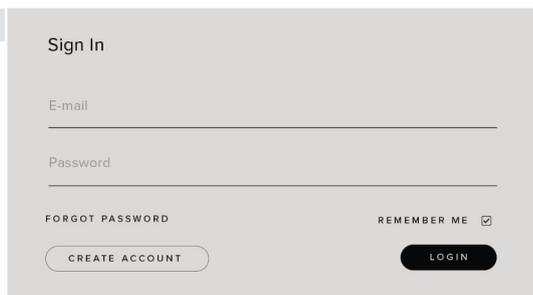
Chasはもともとハリウッドの売れっ子ミュージシャンだったわけではありません。彼は組合の溶接工、製作者として映画産業の金属加工を始め、ブルドッグ・モーション・コントロール・カメラ・クレーンの構造エンジニアリングで技術業績賞を受賞しました。Cal ArtsからImage G、SubotnickからBudd、ペダルスチール (pedal steel) から金属溶接 (welding steel) まで、彼の才能、影響、能力はまさに唯一無二であります。

## 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。



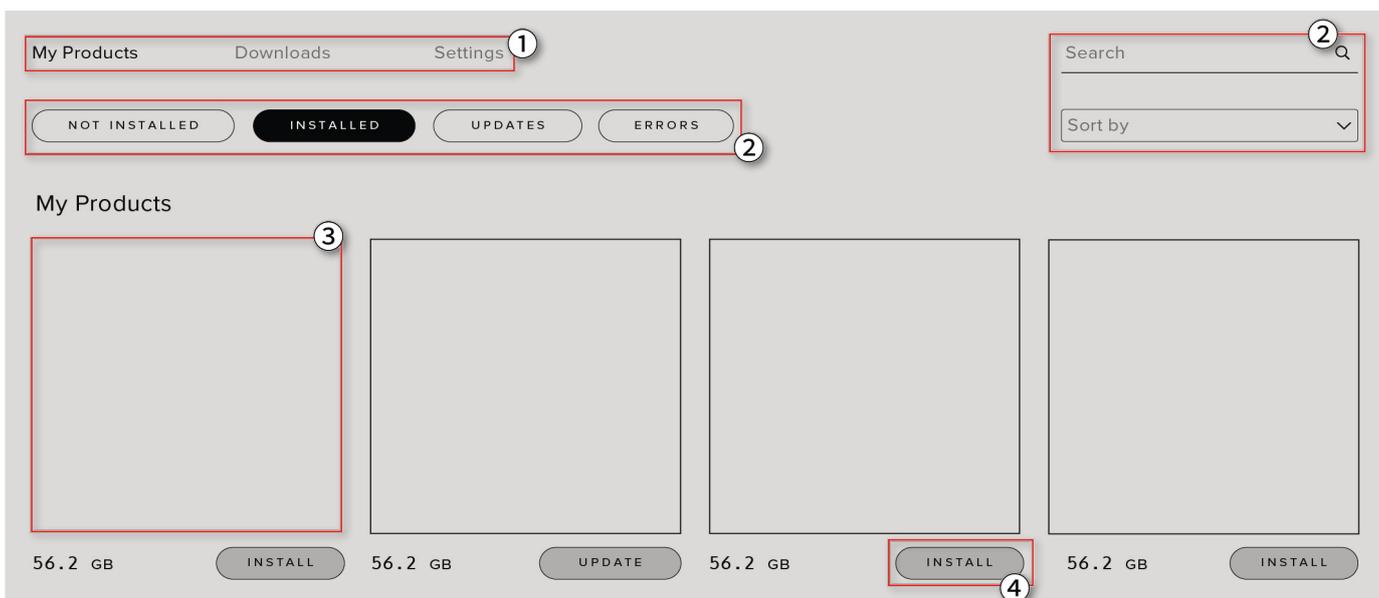
Sign In

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 ③

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

#### ① タブ

デフォルトは**My Products**で、あなたのアカウントにある全てのライブラリが表示されます。**Downloads**には、ダウンロード中の製品が表示され、**Settings**ではデフォルトの場所や動作を設定できます。

#### 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。

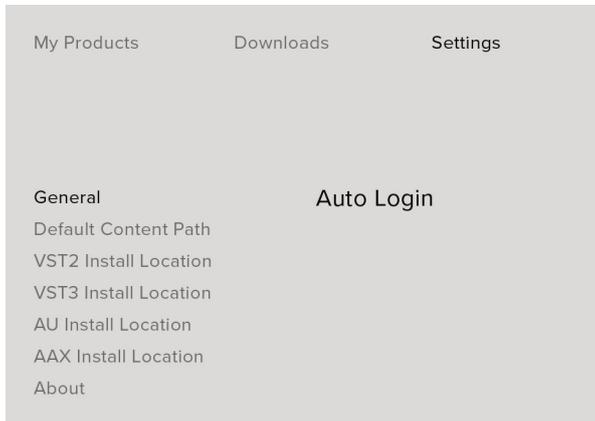
### ③ ライブラリ

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、**Reset** (リセット) や **Repair** (修復) オプションなどの情報を見つける際に使用します。

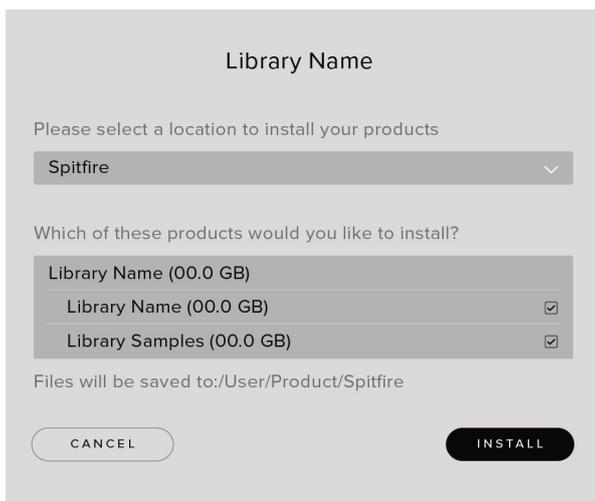
### ④ [INSTALL] / [UPDATE]

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。ダウンロードしたデータが正しく展開されるためには、ここで表示される2倍の空き容量が必要である点に注意してください。

## SPITFIRE APPの設定



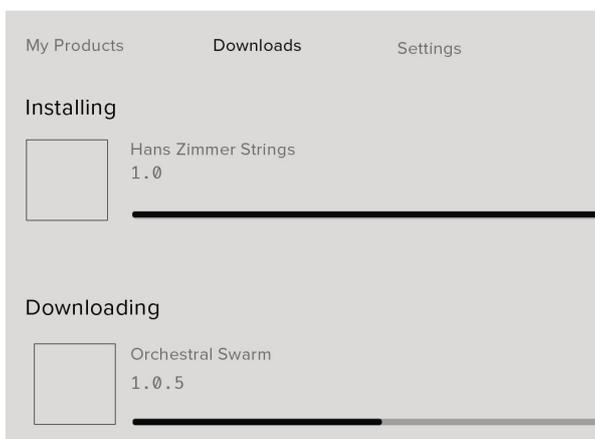
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content ( デフォルト・コンテンツ ) の場所や、プラグイン ( VST2, VST3, AU, AAX ) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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、ダウンロードの実行中は、Spitfire Audio Appを終了しないでください。

## 専用プラグイン

他の弊社製品とは異なり、Kontakt PlayerやKontaktのフル・バージョンは必要ありません。本ソフトウェアはVST, AU, AAX用のまったく新しいプラグインです。

- ⚠ これらの動作は各DAWのバージョンやOSまたはソフトウェアの表示言語によって異なる場合があります。詳しくはお持ちのDAWに付属する各マニュアル内の該当ページをご確認ください。

### LOGIC PRO X

- 新規トラックのダイアログ・ボックスを開きます。
- [ソフトウェア音源]を選択し、[インストゥルメント]ドロップダウンの下を見てください。
- AU Instruments > Spitfire Audio > Solarを選択。

### CUBASE

- トラック・ウィンドウを右クリックし、'Add Instrument Track'を選択します。
- [インストゥルメント]ドロップダウンの下のSolarを選択。
- Add Trackを選択。

### PRO TOOLS

- 画面上部の'Track'メニューから'New'を選択。
- ポップアップでStereoとInstrument Trackを選択し、'Create'を押します。
- 最初のInsertスロットで、マルチチャンネル・プラグインを選択し、'Instrument'を選択。
- Solarが開きます。

# eDNA概観



① MAIN CONTROLS (メイン・コントロール)



② SOUND BAYS (サウンド・ベイ)



③ WOBBLE (ウォブル)



④ ENVELOPE (エンベロープ)



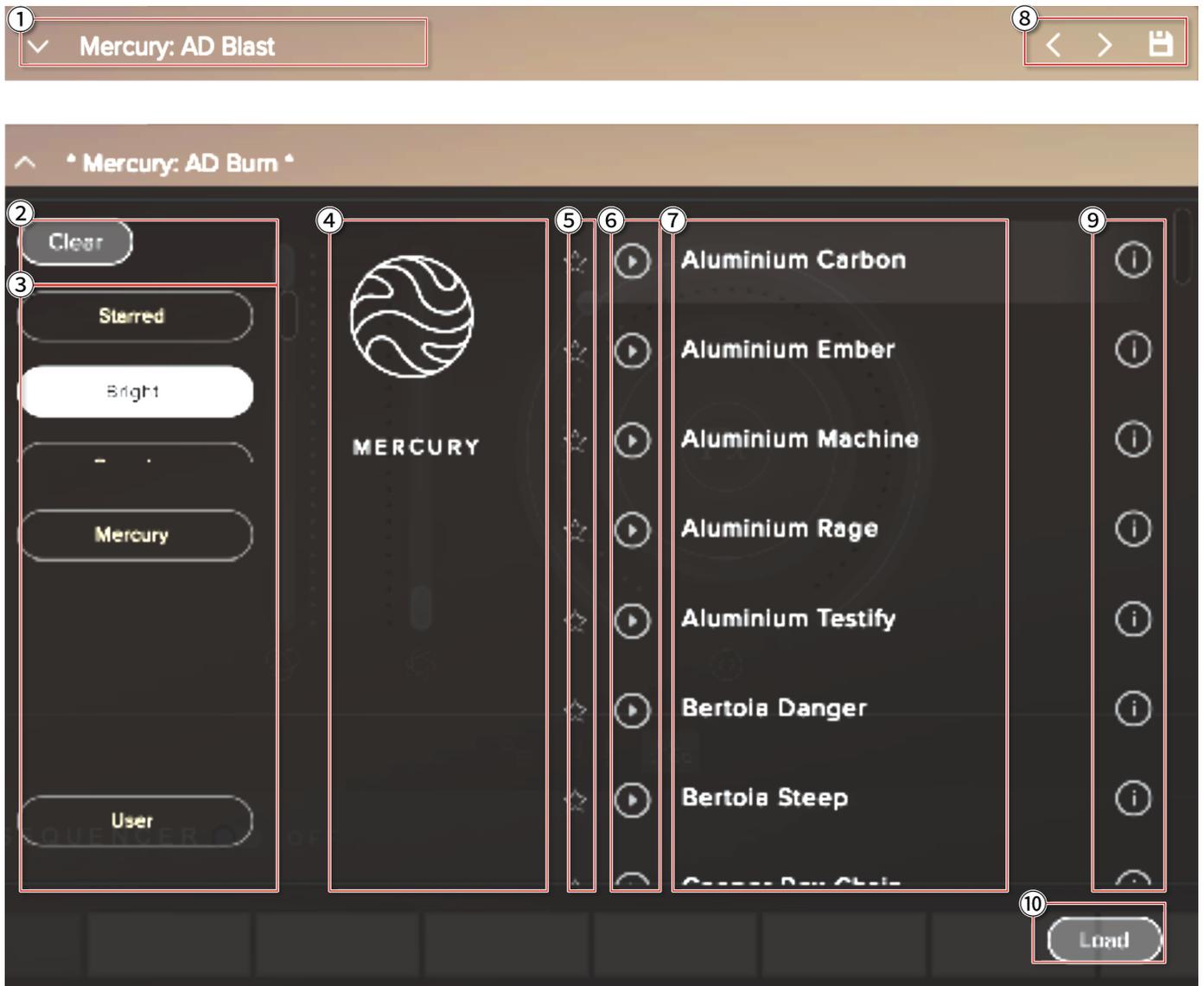
⑤ MIXER (ミキサー)



⑥ KEYBOARD & INFO (キーボード&情報)



## プリセット・セレクター



### ① プリセット名

選択中のプリセットを表示。

### ② フィルタをクリア

すべてのインストゥルメントをまとめて表示。

### ③ フィルタ

クリックすると、各フィルタでグループ化されたプリセットのみを表示。

### ④ 楽器グループ

利用可能なプリセットをスクロールして楽器グループを表示。

### ⑤ お気に入り

☆ボタンを押して、お気に入りとしてフィルタに追加。

### ⑥ プレビュー

プリセットを読み込むことなく、そのプリセット音色の短い例を再生。

### ⑦ プリセット・リスト

プリセット・リストをスクロール表示します。プリセットをロードするには、リスト項目をダブルクリックするか、[Load]ボタンをクリック。

### ⑧ 前、次、保存

プリセット・ビューを折りたたむと、3つのアイコンが表示。

左右矢印<>で、次の利用可能なプリセットに移動します ( フィルタ有効時、フィルタ結果のプリセット・リストをスクロール)。

保存ボタンをクリックし、プリセットに名前を付けると、Userフィルタの下に表示。

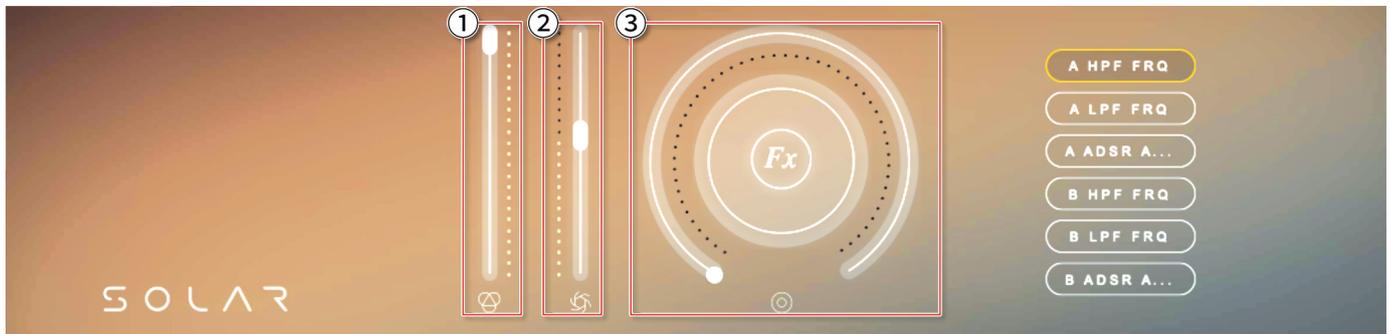
### ⑨ 情報

[i]アイコンにマウスオーバーすると、プリセットの関連情報を表示。

### ⑩ ロード

プリセットを選択し、ロードする際に押すボタン。プリセットをダブルクリックして開くことも可能。

## eDNA メイン・コントロール



### ① ボリューム

一般にExpressionと呼ばれるシンプルなレベル・コントロール。

### ② クロスフェーダー

ベイAとBのミックス率をコントロールします。

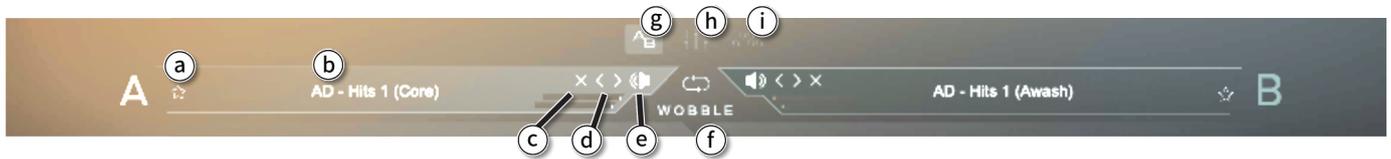
### ③ ノブ

自由に設定可能なノブで、特定のテクニック（奏法）で使用可能な各種パラメータをコントロールできます。

💡 コントロールをAlt+右クリックすると、そのコントロールがこのノブに割り当てられます。

💡 MIDIコントローラをノブにアサインしたとき、そのMIDIコントローラはノブ自体にアサインされるのではなく、ノブにアサインされたパラメータに紐づけられる点にご注意ください。

## サウンド・ベイ



- ① サウンドのお気に入り
- ② サウンドのロード状態
- ③ サウンドのアンロード
- ④ サウンドを順に切り替え
- ⑤ ミュート
- ⑥ ベイA/Bの入れ替え
- ⑦ eDNAのメイン・パネルを表示
- ⑧ FXページを表示
- ⑨ ゲート・シーケンサーを表示

## ウォブル



ウォブルは低周波オシレーター ( LFO ) で、VOLUME, PITCH, FILTERと連動します。各コントロールは上下にドラッグして変更できます。右クリックで MIDI コントローラにアサインできます。

- ① ウォブル周波数
- ② ウォブル適用量

## エンベロープ



フィルタとADSRで構成されており、LO-PASS ( カットオフ・ポイントより上の周波数をカット ) とHI-PASS ( カットオフ・ポイントより下の周波数をカット ) の2つのフィルタを備えます。

### ㉑ フィルタのカットオフ周波数

上下にドラッグしてを調整。

### ㉒ フィルタのレゾナンス

左右にドラッグして調整。

ADSRは、サウンドの音量エンベロープをコントロールします。

### ㉓ アタック・タイム

サウンドに緩急をつけます。

### ㉔ ディケイ・タイム

アタック後、サスティン・レベル㉑に達するまでの時間。

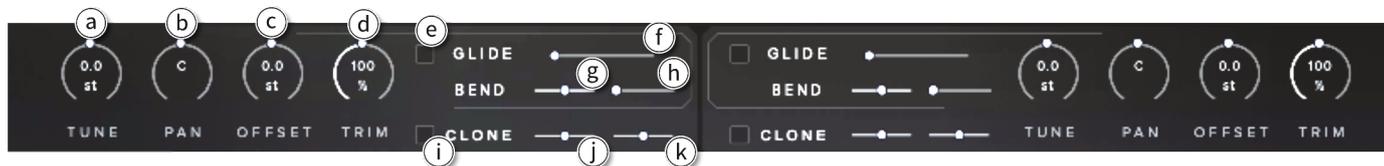
### ㉕ サスティン・レベル

ディケイ・タイム後、キーを押し続ける限り保たれる音量。

### ㉖ リリース・タイム

キー・オフ後に音が0dBまで到達する時間を設定します。

## サンプル／ノート・コントロール



### ① TUNE (チューニング)

サンプルのピッチを50セント (四分音または半音) 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①と組み合わせて使用することで、目的の効果を 얻을 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

ピッチベンド・ホイールを使用したときの動作をコントロールします。

### ⓔ GLIDE On/Off

グライド・コントロールをOnにします。

### ⓕ グライド

目的の音に到達するまでのグライド時間を調整します。

### ⓖ % BEND

ピッチのベンド量をスケールリングします。次項参照。

### ⓗ BEND

最大2400セントまでのベンド量を設定します。

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

### ⓓ CLONE On/Off

クローン・コントロールをアクティブにします。

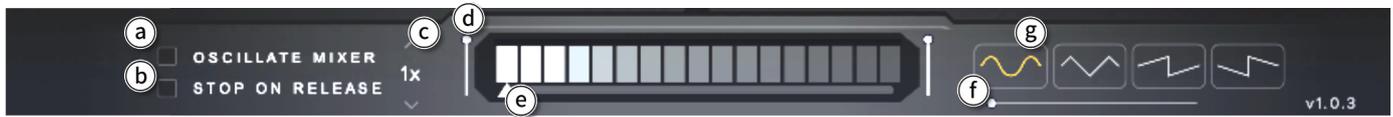
### ⓔ CLONE

100セント単位で±1200セント (1オクターブ) までチューニング可能。

### ⓕ FINE TUNE

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。

## オシレーター・ミキサー



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。

### Ⓐ OSCILLATE MIXER

オシレーターのOn/Offを切り替えます。

### Ⓑ 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。

### Ⓒ 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。

### Ⓓ 強さ

クロスフェーダーⒺの動作量をコントロール。両スライダーを50%にすると、各ベイで半分ずつ振動します。

### Ⓔ X-FADER

ベイA/B間のクロスフェーダー。

### Ⓕ 開始位置、フェーズ

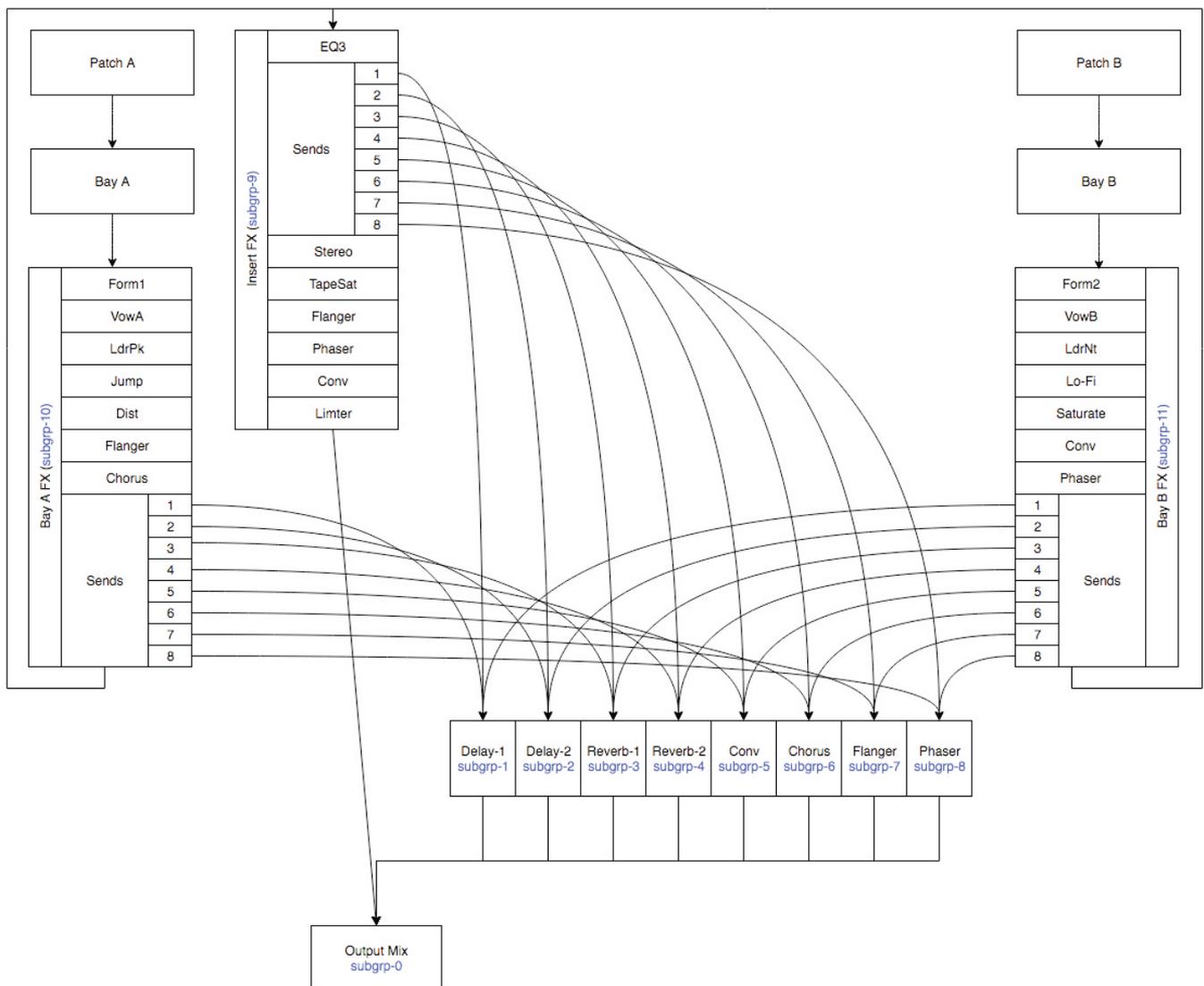
クロスフェーダーⒺの開始位置、方向をコントロールします。

### Ⓖ 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。

## eDNA FXページ

## シグナル・フロー



FX RACK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。リバーブやディレイなどの一般的なセンドFXはAUX FXにあります。Phase, Flangers, Distortionsは、ベイA/Bなどのダイレクト・インサートとして使用できます。

FXを効果的にサウンド・デザインに組み込む参考としてください。

## eDNA ベイA FX

### SHAPE

トークボックス効果をヒントに、母音をターゲットにできるフィルタ。

### TALK

フィルタの周波数特性をコントロール。

### SHARP

シンセのレゾナンス・コントロールのように、ノッチをブーストまたはカット。

### SIZE

周波数カットオフ・コントロールのように機能。



### PHONIC

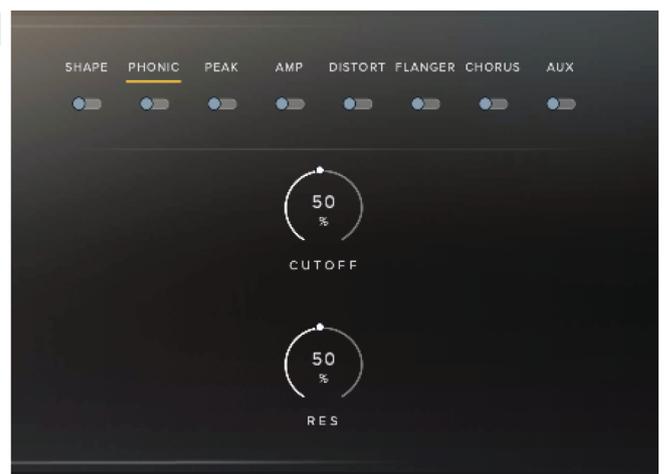
SHAPE同様、母音を強調するフィルタ。

### CUTOFF

フィルタの周波数中心を調整。

### RESONANCE

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。



**PEAK**

カットオフ周波数を強調するラダー・ピーク・フィルタ。

**CUTOFF**

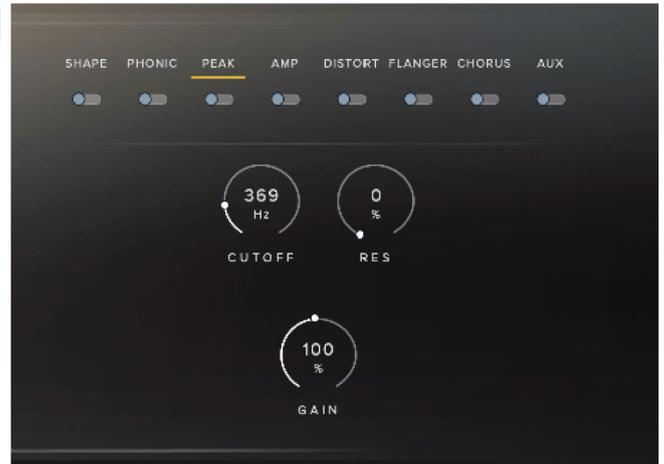
フィルタの中心周波数を調整。

**RESONANCE**

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。

**GAIN**

フィルタ・ステージの後の全体の音量を調整。

**AMP****BASS**

低域の周波数を調整。

**MID**

中域の周波数を調整。

**TREBLE**

高域の周波数を調整。

**PRESENCE**

中高域をブースト。



**PREAMP**

ドライブやディストーションを加えます。

**OUTPUT**

FX後の音量レベルを調整。

**DISTORT****DRIVE**

歪みの量を調整。

**DAMP**

高域を調整。PRESENCEの効果に近い。

**OUTPUT**

FX後の音量レベルを調整。

**FLANGER****DEPTH**

LFOモジュレーション適用量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

**FEEDBACK**

入力に戻される出力信号の量。



**SPEED**

LFOモジュレーション速度。

**PHASE**

左右チャンネル間の位相差。

**COLOUR**

エフェクトのディレイを調整。値を下げるとフェイザーに似たエフェクトになります。

**DRY / WET**

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

**CHORUS****DEPTH**

LFOモジュレーション適用量。

**SPEED**

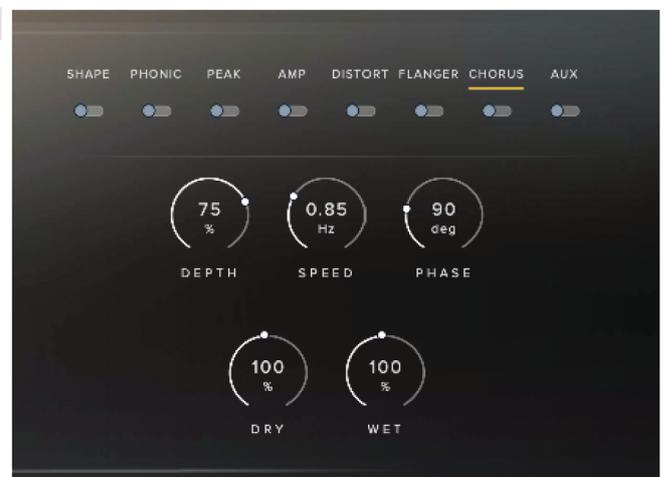
LFOモジュレーション速度。

**PHASE**

左右チャンネル間の位相差。

**DRY / WET**

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。



## AUX SENDS

8つのFXセンドがありますが、AUX FXセクションでアクティブにしておく必要があります。

DELAY (ディレイ) と REVERB (リバーブ) へのセンドが2つずつ。

CONV (コンボリューション), CHORUS (コーラス), FLANGER (フランジャー), PHASER (フェイザー)。



SENDをOnにし、AUX FXリターン・エリアでFX設定を調整します。

## eDNA ベイB FX

### FORM

母音をターゲットにできるフィルタ。

### TALK

フィルタの周波数特性。

### SHARP

シンセのレゾナンス・コントロールに似ており、ノッチをブーストまたはカット。

### SIZE

周波数カットオフ・コントロールのように機能。



## SONANT

PHONIC同様の効果。

### CUTOFF

フィルタの周波数中心を調整。

### RESONANCE

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。



## NOTCH

PEAK同様の効果ですが、このフィルタはカットオフ周波数の両端の帯域をカットします。

### CUTOFF

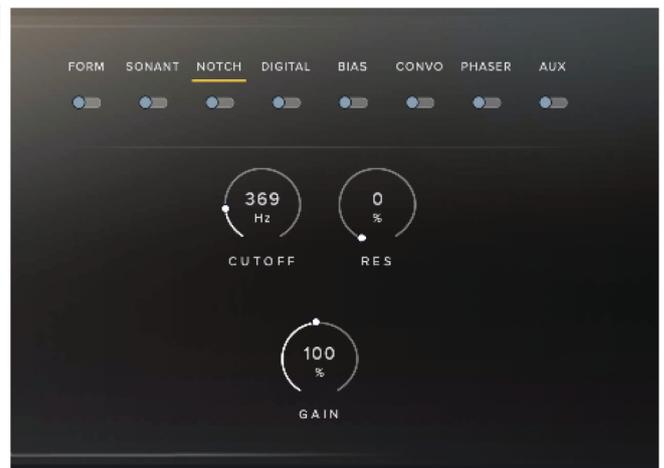
フィルタの中心周波数を調整。

### RESONANCE

フィルタのカットオフ・ポイントを強調。

### GAIN

フィルタ・ステージの後の全体の音量を調整。



**DIGITAL****BITS**

オーディオの量子化を様々なビット深度に調整。

**SRATIO**

オーディオのサンプルを異なるサンプルレートに調整。

**NOISE**

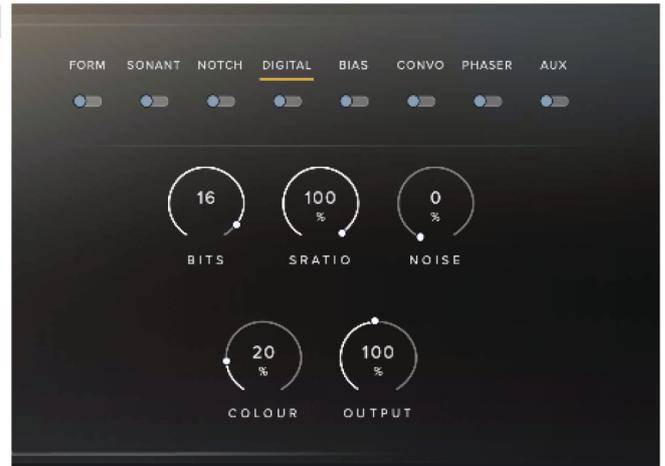
オーディオ信号にノイズを追加。

**COLOUR**

ノイズに周波数変化を追加。

**OUTPUT**

FX後の音量レベルを調整。

**BIAS**

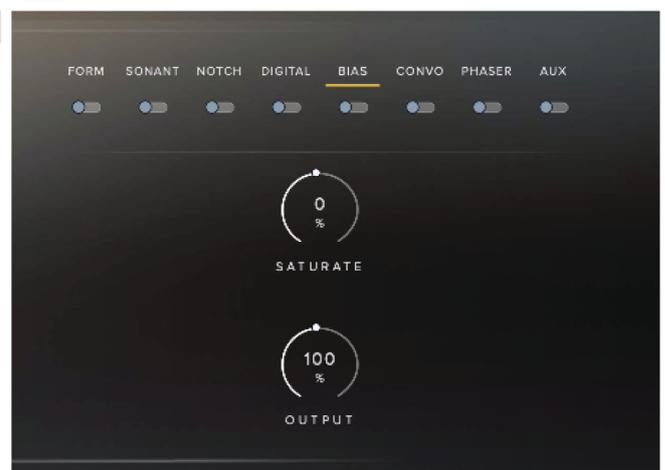
サチュレーション・ベースのアンプです。

**SATURATE**

緩やかなコンプレッションが加わります。アナログテープのドライブのような効果。

**OUTPUT**

FX後の全体的な音量出力。



## CONVOLUTION

### PRE DELAY

リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

### DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

### ドロップダウン・メニュー

各種インパルスを選択。



## PHASER

### DEPTH

LFOモジュレーション量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

### FEEDBACK

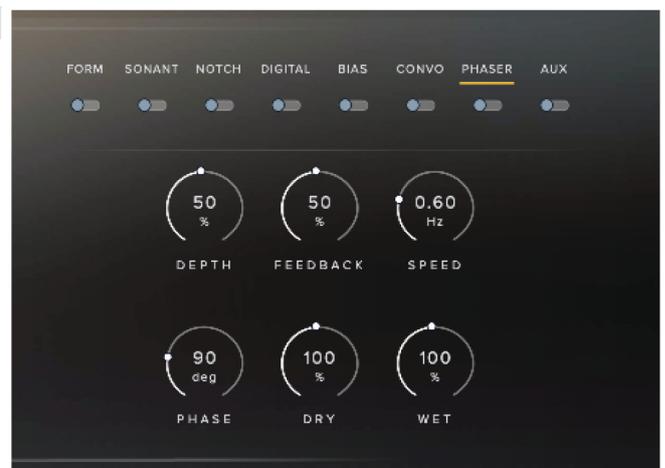
入力に戻される出力信号の量。

### SPEED

オールパス・フィルタでのLFOの変化率を調整。

### PHASE

左右チャンネルの位相差。



## DRY / WET

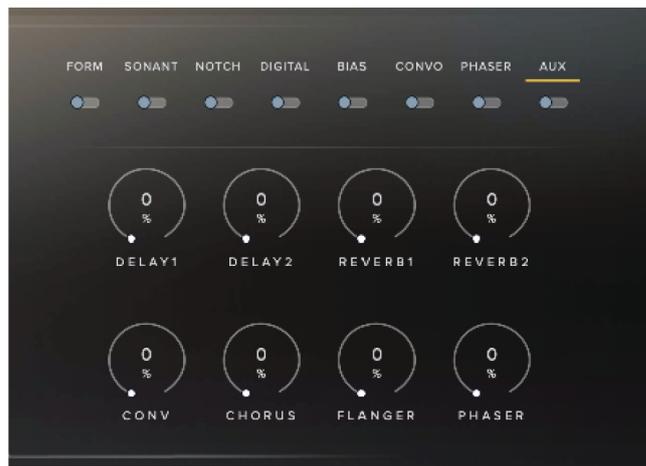
処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

## AUX SENDS

8つのFXセンドがありますが、AUX FXセクションでアクティブにしておく必要があります。

DELAY (ディレイ) と REVERB (リバーブ) へのセンドが2つつ。

CONV (コンボリユーション), CHORUS (コーラス), FLANGER (フランジャー), PHASER (フェイザー)。



SENDをOnにし、AUX FXリターン・エリアでFX設定を調整します。

## AUX FX

ベイA/B FXからのAUXセンドで呼び出されるFXです。MASTER FXからAUX FXにセンドすることもできます。これらのFXを聞くには、MASTER FX、ベイA FX、ベイB FXでセンドをアクティブにしておく必要があります。

## DELAY 1, 2

### TIME

ディレイ・タイム。1/8は8分音符。

### DAMP

ディレイを繰り返すごとに、高音域を減衰。



## PAN

L/Rチャンネル間でディレイが変動するステレオ・ディレイを作成。

## FEEDBACK

リピートする量を調整。

## RETURN

FX全体の音量レベル

## REVERB 1,2

### PRE DELAY

リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

### SIZE

仮想空間の規模を調整。

### STEREO

ステレオ幅を調整。

### DAMP

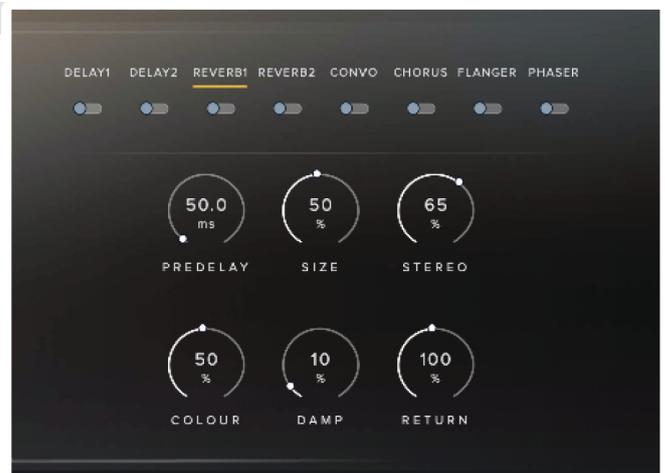
仮想空間の反射面の吸収率を調整。

### COLOUR

低い値では反射面の素材が柔らかくなり、高い値では反射しやすくなります。

### RETURN

FX全体の音量レベルです。



## CONVOLUTION

### PRE DELAY

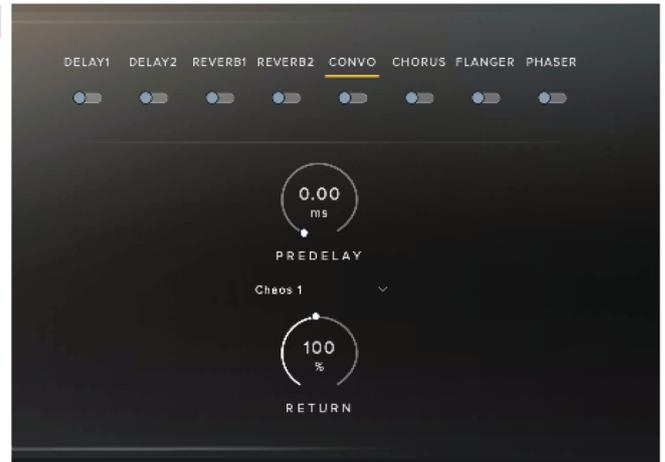
リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

### DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

### ドロップダウン・メニュー

各種インパルスを選択。



## CHORUS

### DEPTH

LFOモジュレーション適用量。

### SPEED

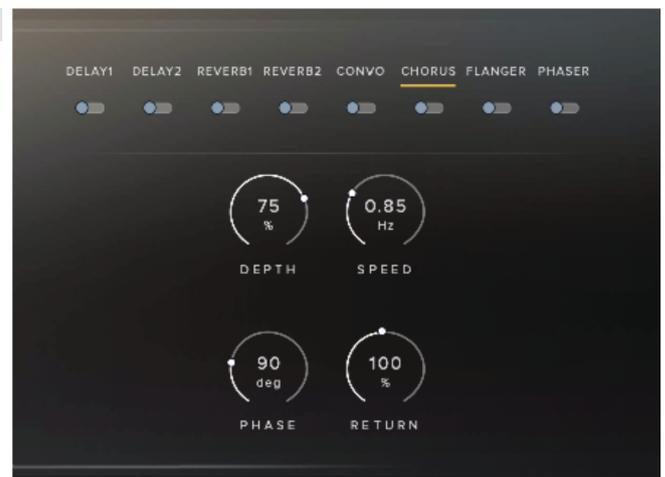
LFOモジュレーション速度。

### PHASE

左右チャンネル間の位相差。

### DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。



**FLANGER****DEPTH**

LFOモジュレーション適用量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

**FEEDBACK**

入力に戻される出力信号の量。

**SPEED**

LFOモジュレーション速度。

**PHASE**

左右チャンネル間の位相差。

**COLOUR**

エフェクトのディレイを調整。値を下げるとフェイザーに似たエフェクトになります。

**DRY / WET**

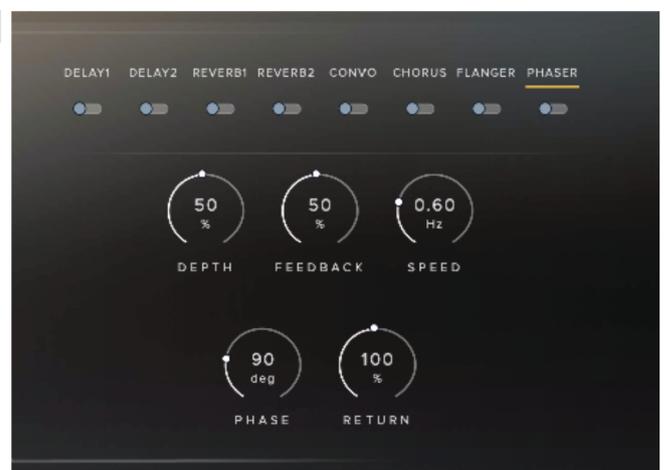
処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

**PHASER****DEPTH**

LFOモジュレーション量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

**FEEDBACK**

入力に戻される出力信号の量。



## SPEED

オールパス・フィルタでのLFOの変化率を調整。

## PHASE

左右チャンネルの位相差。

## DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

# MASTER FX

シグナル・チェーンの最後に配置され、プラグイン内のすべてのサウンドはこのFXを通して処理されます。

## EQ

周波数スペクトルを調整する3つのバンド。

### FREQUENCY

バンド位置を調整。

### GAIN

周波数のブーストまたはカットをdB単位で調整。

### Q

選択した周波数の帯域幅を調整。



**GRAIN****DELAY**

グレインが生成されるディレイライン内からの時間オフセット。

**DELAY SPREAD**

ディレイ・タイムのランダムな分布。

**DURATION**

各グレインの持続時間。

**DURATION SPREAD**

グレインのDURATION ( 上項 ) をランダムに分布。

**GAIN FREQUENCY**

新しいグレインが生成される頻度。

**FREQUENCY SPREAD**

グレインの周波数をランダムに分布。

**TUNING**

グレインのピッチのチューニング ( 半音単位 ) 。

**TUNING SPREAD**

グレインのチューニングをランダムに分布。

**TUNING QUANTISE**

グレインのチューニングの従う音階を指定。

**MIX**

エフェクトの全体的なミックス。

## AUX SENDS

8つのFXセンドがありますが、AUX FXセクションでアクティブにしておく必要があります。

DELAY (ディレイ) と REVERB (リバーブ) へのセンドが2つずつ。

CONV (コンボリューション), CHORUS (コーラス), FLANGER (フランジャー), PHASER (フェイザー)。



SENDをOnにし、AUX FXリターン・エリアでFX設定を調整します。

## TAPE SATURATION

テープ・レコーダの穏やか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します。

### GAIN

歪みの大きさを調整。

### WARMTH

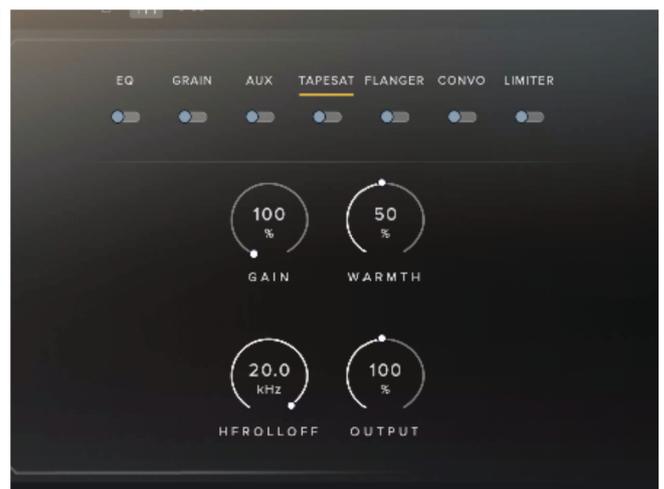
テープのトーンコントロール。倍音を追加

### HF ROLL OFF

高い周波数を減衰。

### OUTPUT

ゲインの減少を補正。



## FLANGER

### DEPTH

LFOモジュレーション適用量。大きくすると、スイープの幅が広がります。

### FEEDBACK

入力に戻される出力信号の量。

### SPEED

LFOモジュレーション速度。

### PHASE

左右チャンネル間の位相差。

### COLOUR

エフェクトのディレイを調整。値を下げるとフェイザーに似たエフェクトになります。

### DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。



## CONVOLUTION

### PRE DELAY

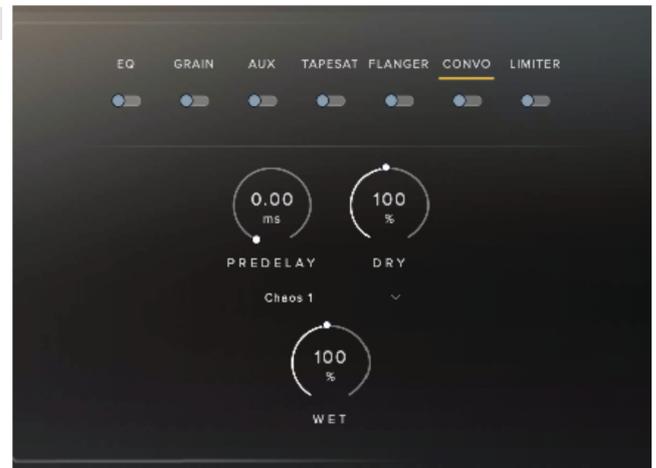
リバーブのオンセットをミリ秒単位で調整。

### DRY / WET

処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

### ドロップダウン・メニュー

各種インパルスを選択。



## LIMITER

出力信号全体のクリッピングを防ぐもので、レシオは1.100、アタックは高速固定です。

### IN GAIN

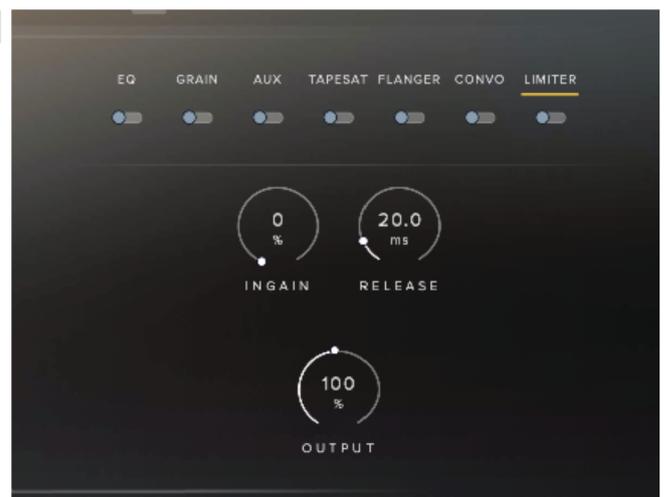
入力信号のゲインを設定。減衰具合がわかるくらいまで上げます。

### RELEASE

未処理の信号に戻るまでの時間をミリ秒単位で指定。

### OUTPUT

減衰したゲインを補正します。



## 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 スピード

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。

### ② GATE SEQUENCER

機能のOn/Offを切り替えます。

### ③ セル

クリックして各ステップのOn/Offを切り替えます。

### ④ DEPTH

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。

## ⑤ SMOOTH IN

ゲートの出だしの形状を滑らかにします。

## ⑥ SMOOTH OUT

ゲートの末尾の量を調整します。

## ⑦ LENGTH

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。3拍子の楽曲で使用する場合などに便利です。

## ⑧ STOP ON RELEASE

鍵盤から指を離したときにゲート・エンジンをOffにします。

## ⑨ AFTER LAYER FX

バンクFXの後にゲート・ステージを切り替えます。

## ⑩ 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 (Alt+ノブ操作も同様)。
- 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。

## トップ・メニュー



### ① LED

インストゥルメントがロードされると緑色に点灯します。

### ② CPU メーター

CPUに負荷がかかると、メーターの隣が赤くなります。

### ③ DISKメーター

ドライブへの負荷が100%に近い、または100%を越す場合、高速なドライブの導入をご検討ください。

### ④ メモリ

使用中のRAMの容量を表示します。プリセットのロード中は、メモリのロード状況を表示します。

### ⑤ ボイス数

使用されている発音数を表示します。

### ⑥ リフレッシュ

インストゥルメントをリフレッシュします。Alt/option+クリックでプラグイン全体をリフレッシュします。MIDI ノートがハングアップしていたり、システム内のサンプルを移動した際に使用してください。

### ⑦ MIDIチャンネル

インストゥルメントを制御するMIDIチャンネルを設定します。anyを選択すると、インストゥルメントはすべてのMIDIメッセージに反応します。

### ⑧ チューニング

0.01半音単位でチューニングできます。Ctrl/command+クリックするとデフォルトに戻ります。

### ⑨ パン

出力信号全体を左右にパンします。Ctrl/command+クリックすると中央値に戻ります。

### ⑩ ボリューム

インストゥルメント全体の音量を調整します。

### ⑪ プリセット設定



#### Ⓐ ベロシティ

コントローラーのタッチに合わせて4つのベロシティ・カーブから選択。

#### Ⓑ CC マッピング

- [RESET]: 当該インストゥルメントのすべてのCCマッピングがデフォルトに設定。調整中に混乱した場合に便利。
- [CLEAR]: プラグインのCCマッピングをすべて削除。コントロールしたいパラメータが明確で、まっさらな状態から始めたい際に便利。

## ⑫ プラグイン設定

Help text (ヘルプ・テキスト)

プラグインの左下にパラメータ情報を表示します。

Default scale (デフォルト・スケール)

プラグインUIを開いたときの大きさ。[Get]を押して現在のスケールを設定するか、値をタイプしてから[Set]と[Save]を押してください。

Gain units (ゲイン単位)

ゲインをパーセントではなくdBで表示できます。

Switch middle C octave number (ミドルCのオクターブ・ナンバーを切り替え)

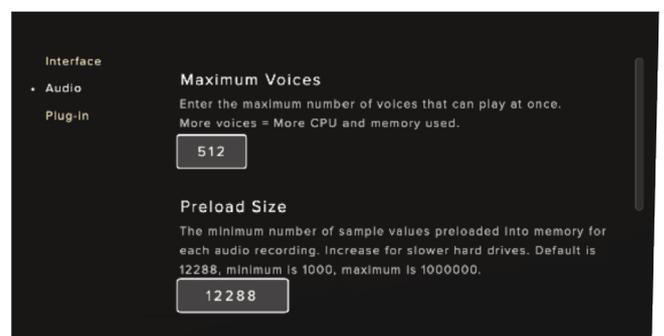
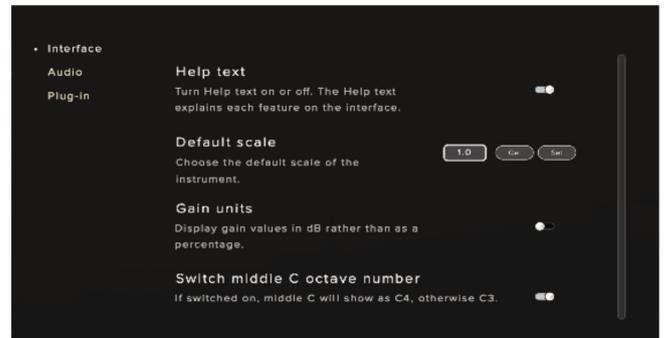
ミドルCの値をC3とC4の間で変更します。異なるMIDI規格を使用するDAWで、キースイッチの表示を合致させる際に使用してください。

Maximum Voices (最大ボイス数)

一度に演奏できるボイスの最大数を入力。発音数が多いほどCPUとメモリの使用量が増えます。

Preload Size (プリロード・サイズ)

各オーディオ録音のためにメモリにプリロードされるサンプル値の最小数です。ディスク・ドライブが遅い場合は値を増やしてください。デフォルトは12288です。



### Stream Buffer Size (ストリーム・バッファ・サイズ)

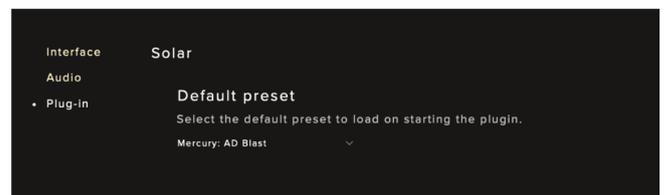
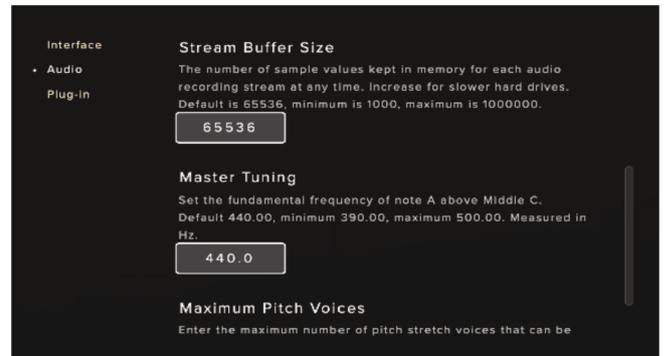
各オーディオ録音ストリーム(サンプル)がメモリに保持されるサンプル値の数。低速のディスク・ドライブでは値を大きくしてください。

### Master Tuning (マスター・チューニング)

プラグインのデフォルト・チューニングを変更します。例えば、A = 440HzまたはA = 432Hz。

### Default preset (デフォルト・プリセット)

プリセット名をクリックし、リストからお好みのプリセットを選択してください。



## 付録

### FAQとトラブルシューティング

---

Q: システム要件は何ですか？

⚠️ 最新の対応状況については製品ページをご確認ください。

Q: プラグインの設定をデフォルトに戻したいのですが。

以下のディレクトリにある.settingsファイルを削除して、設定をデフォルトにリセットできます。

#### Mac

Users/<ユーザー名>/Music/Spitfire Audio

#### Windows

C:\Users\<user>\name\AppData\Roaming\Spitfire Audio

Q: プリセットのリストが空です。

ライブラリ・フォルダを移動した場合、Spitfire Audio Appの**Locate Library**機能を使用することで解決できます。ライブラリの再認証が必要な場合、Spitfire Audio Appの**Repair**機能を使用してください。

Q: ライブラリ左上に赤い感嘆符 ( ! ) が表示されています。

感嘆符をクリックすると詳細なログが表示されます。Spitfire Audio Appの**Repair**と**Locate Library**機能を使用して問題が解決する可能性があります。解決しない場合は、[spitfireaudio.com/support](https://spitfireaudio.com/support)のサポートチーム ( 英語 ) までご連絡いただき、ログを添付してください。

**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。ライブラリをハード・ドライブで購入された場合、Spitfire Audio Appでダウンロードを完了する前に、ドライブの内容をインストール先のマシンにコピーしてください。ライブラリをダウンロードした場合は、ライブラリ・フォルダを2台目のマシンにコピーし、Spitfire Audio Appの**Repair**と**Locate Library**機能を使用してください。

**Q: Kontaktのサイド・パネルにライブラリが表示されない。**

Spitfire Audio独自のアプリ(スタンドアローン、プラグイン)は、KontaktやNative Access上で表示されません。

**Q: インターネットに接続されていないマシンでのライブラリ認証。**

インターネットに接続されていないマシンでは当該ライブラリを認証できません。認証はインターネット接続されたマシン上でSpitfire Audio Appを通じて行います。

**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。
- 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。
- 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: 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: 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ません**

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**

はい、ライブラリ・フォルダを2台目のマシンにコピーし、Spitfire Audio App の**Repair**と**Locate Library**機能を使用できます。ダウンロードの大部分は別のマシンで行えますが、認証プロセスを完了するためにはインターネット接続が必要である点にご注意ください。

**Q: バグの報告**

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: 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。

**デフォルトのCCマッピング**

---

CC#1	クロスフェーダー
CC#7	グローバル・ゲイン
CC#10	グローバル・パン
CC#11	エクスプレッション

---

**⚠** お使いのDAWや環境によっては、上記デフォルトのMIDI CC ( コンティニューアス・コントローラー ) と動作が合致しない場合があります。必要に応じて、環境にあった設定に調整してください。



## Mercury 日本語マニュアル

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

2024/JUL 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/>