

USER MANUAL

Ólafur Arnalds Cells

目次

はじめに	3
ダウンロードとインストール	1
SPITFIRE APPの設定	3
専用プラグイン	4
概観	5
プリセット・セレクト	7
メイン・コントロール	9
スケール・モード	11
テクニック・セレクト	16
テクニック・エディタ	19
シグナル・ミキサー	21
メイン・エフェクト	24
概観 (シンセ)	25
メイン・コントロール	26
サウンド・ベイ	27
ウォブル	27
エンベロープ	28
サンプル／ノート・コントロール	29
オシレート・ミキサー	31
eDNA FXページ	32
シグナル・フロー	32
eDNA ベイA FX	33
eDNA ベイB FX	37
AUX FX	41
MASTER FX	45
ゲート・シーケンサー	51
トップ・メニュー	53
マイク・シグナル	59
付録	61
FAQとトラブルシューティング	61
マイク／ミックス	67
デフォルトのCCマッピング	68

はじめに

私たちの誇るÓlafur Arnaldsとのコラボレーション・シリーズ最新作であるÓlafur Arnalds Cellsは、作曲家やプロデューサーが自由に創作できるように設計されたライブラリです。このライブラリは、他のÓlafurシリーズのライブラリと美しく調和します。例えば、変化する弦楽四重奏のテクスチャーを収録したÓlafur Arnalds Evolutions、Ólafurの特有のWavesストリングス・サンプルを初めて導入し、指一本で波のように膨らんで消えていくChamber Evolutions、個性的なフェルト・ピアノを収録したComposer Toolkit、ポリリズムミク的なピアノ演奏を収録し、演奏にきらめきをもたらすStratusなどがあります。本ソフトウェアCellsは、現実の音楽コラボレーションの世界をあなたの音楽に取り込み、ひとつひとつの音で新しい物語を語ります。

動作環境

Mac

- macOS 11~14
- 最小: 2.8GHz i5 (クアッドコア)、8GB RAM
- 推奨: 2.6GHz i7 (6コア, 2019)、16GB RAM、Apple Silicon
- SSDドライブ推奨

Windows

- Windows 10および11 (最新のサービスパック、64ビット)
- 最小: Intel 2.8 GHz i5 (クアッドコア) またはAMD Ryzen 5、8GB RAM
- 推奨: Intel 2.6 GHz i7 (6コア, 2019) またはAMD R7 2700、16GB RAM
- SSDドライブ推奨

- ダウンロードサイズ 29.79 GB
- 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。

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

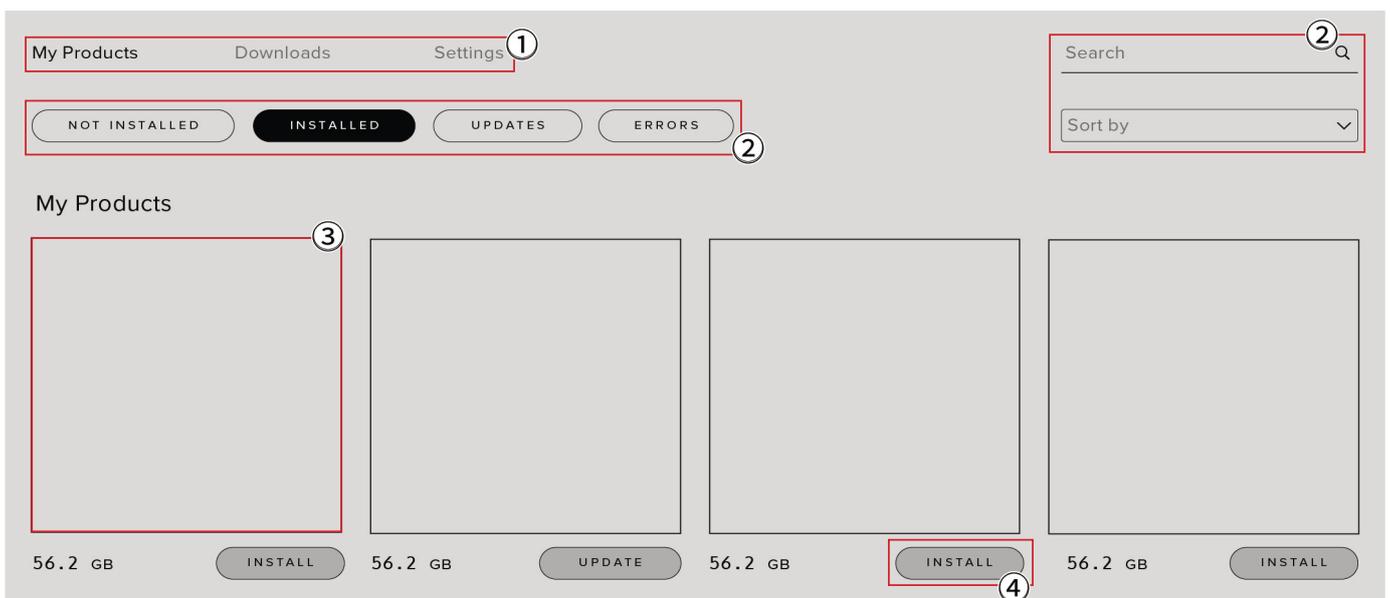
Password

[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。

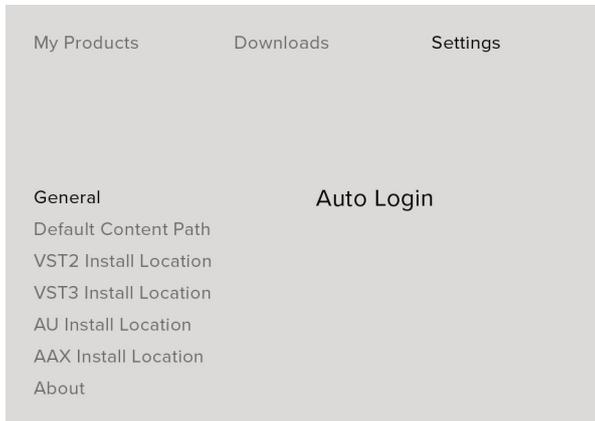
③ ライブラリ

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。

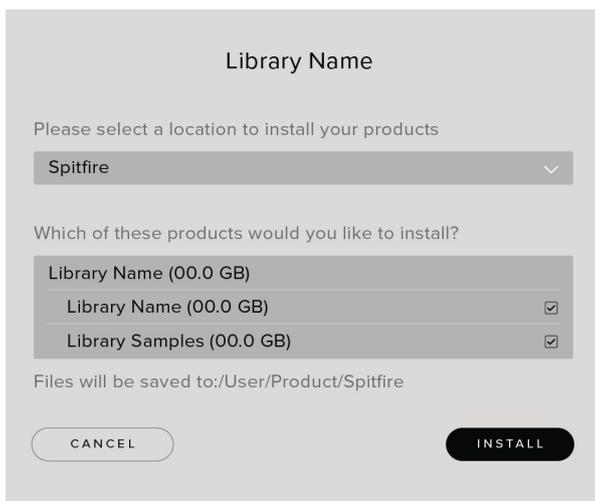
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



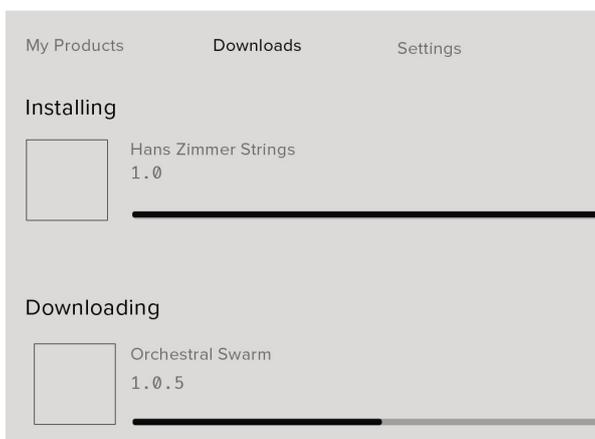
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

専用プラグイン

本製品は、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 > Olafur Arnalds - Cells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Olafur Arnalds - Cells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。
- Olafur Arnalds - Cellsの選択肢を開けます。

概観



- ① トップ・メニュー
- ② プリセット・セレクト
- ③ メイン・コントロール
- ④ テクニック・セレクト

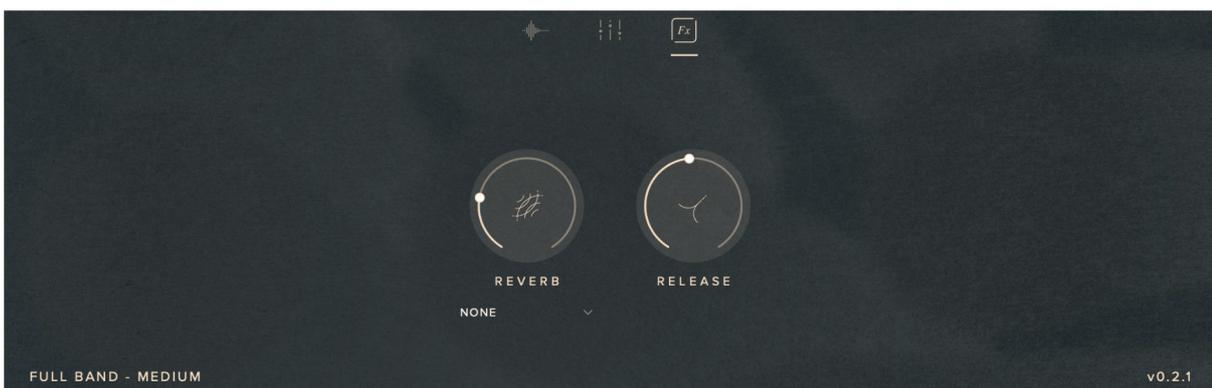
⑤ メイン・コントロール、スケール・モード



⑥ シグナル



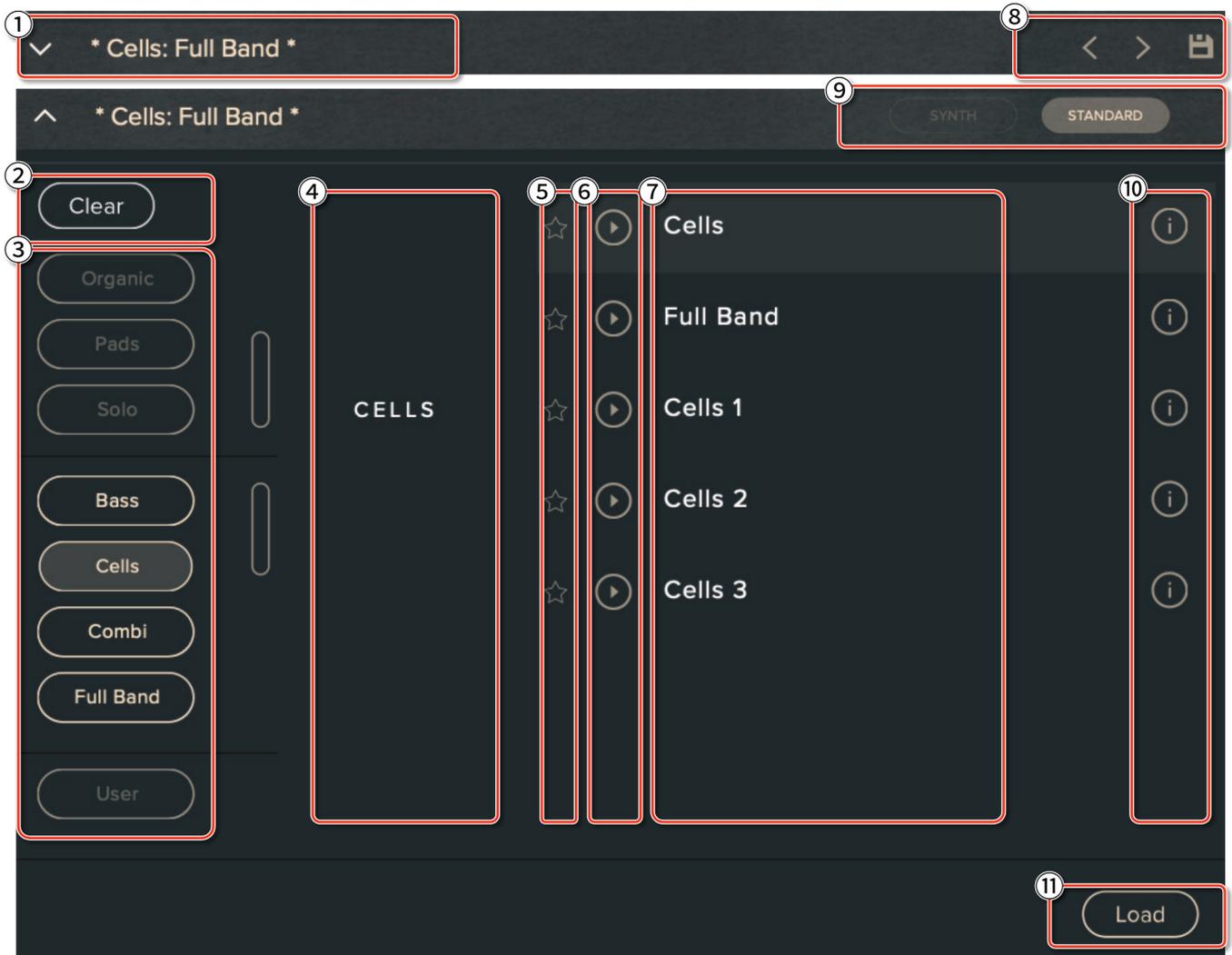
⑦ FX



⑧ キーボード、INFO (情報)



プリセット・セレクタ



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 インストゥルメント・グループ

利用可能なプリセットをスクロールすると、インストゥルメント・グループがここに表示されます。

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。

前 (<) と次 (>) は、単に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 モード・フィルタ

特定のインターフェースで使用されるプリセットのみを表示。

⑩ 情報

①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。

⑪ ロード

プリセットを選択し、ロードする際に押すボタン。

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 ダイナミクス

演奏中のダイナミック・レイヤーを調整。ボリュームと組み合わせて使用すれば、演奏がより音楽的に。

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。ノブにマウスオーバーすると色が変わります。

④ 機能の割り当て

クリックすると、利用可能なコントロールのいずれかをノブに割り当てられます。

REVERB	リバーブを加えます。
RELEASE	ロング・アーティキュレーションを引き伸ばし、ノート間をぼかします。

💡 Cellsのようなパッチではさらに次のようなコントロールをノブに割り当てられます。

ATTACK	サウンドが 0db からフェードインするまでの時間 (ms) を調整。
DECAY	アタック後、サステイン・レベルに達するまでの時間。
SUSTAIN	ディケイ・タイム後、キーを押し続ける限り保たれる音量。
RELEASE	キー・オフ後に音が $-\infty$ dB まで到達する時間。
VARIATION	テクニクのサウンドが変化します。

⑤スケール・モード

次項で説明します。

スケール・モード

スケール・モードは、複数のピッチ間を移動するアーティキュレーションを、ユーザー定義のスケールに従ってキーボード全体にマッピングすることを可能にします。ユーザーがノートを演奏すると、スケール・モードは、演奏されたノートと設定に基づいて「有効な」音程をインテリジェントに再生します。

① PLAYEDモード

PLAYED (演奏) モードとSET (設定) モードを切り替えます。

PLAYEDモードは、ユーザーが演奏しているスケールを検出し、それに応じてスケールを設定します。より多くのノートが演奏されればスケールは継続的に更新されます。

① a スケール・ボタン

中央の12個のトグル・ボタンで、スケールの音程を表示します。

① b DETECTED SCALE (検出されたスケール)

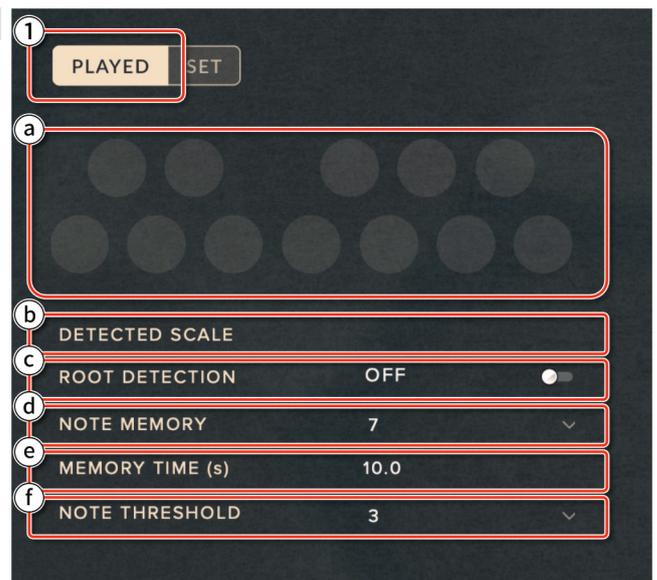
演奏内容によって定義されたスケールが表示されます。

① c ROOT DETECTION (ルート検出)

有効時、現在メモリに蓄積された最低音がルート音と見なされます。

① d NOTE MEMORY (ノート・メモリ)

メモリーに保持されるノートの数を制御。3に設定すると、直近の3音符が記憶され、これらの3音符からスケールが計算されます。



メモリーがフルになると、新しいノートが演奏されるたびに古いノートがメモリーから消去されます。

より正確なスケールにするには、より多くの音符を設定しますが、ユーザーが頻繁にスケール／コードを変更したい場合は、この値を小さめにしたほうがよいでしょう。

④ MEMORY TIME(s) (メモリ時間)

演奏された音はここで設定された時間ぶんメモリーに保持されます。演奏された音は (メモリーに追加されると)、この時間を経過するとメモリーから消去されます。

これにより、音がメモリーに長時間保持されるせいで検出スケールに破綻が訪れるのを防げます。

⑤ NOTE THRESHOLD (検出開始しきい値)

初めて発せられた音程はそれをルートとするメジャー・スケールとして本ソフトウェアに理解されます。しかし、実際にはそれだと実用的でないため、このコントロールによって、あらかじめメモリーに何音必溜めておくかをユーザーが設定できるようになっています。

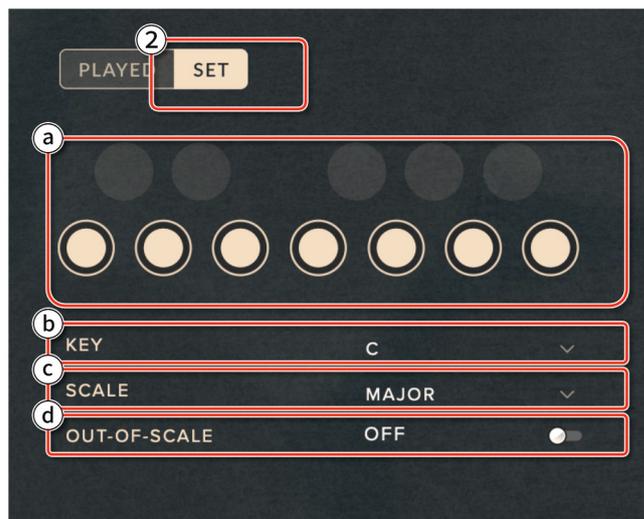
メモリーにこの数以下の音しかない場合、ユニゾンが再生されます (利用可能な場合)。ユニゾンパッチがない場合、音は再生されません。

② モード設定

PLAYED (演奏) モードとSET (設定) モードを切り替えます。

SETモードでは、UI上の12音キーボード①を使用し、ユーザーが任意のスケールを指定できます。

ユーザーがノートを再生すると、スケール・モードは、再生されたノートと選択されたスケールに基づいて、有効な音程をインテリジェントに再生します。



① 12音キーボード

各トグルスイッチは、以下の3つの状態をとることができます。

OFF	音程無効。
ON	音程有効。
NO VALID SAMPLES	グレー表示。選択したスケールに適合するサンプルなし。

選択したスケールとは異なるように変更しているとき、KEY**②**とSCALE**③**の隣にアスタリスク (*) が表示されます。

② KEY (キー)

C、C#、DなどからBまでのすべてのキーの選択肢がドロップダウンに表示されます。

③ SCALE

MAJOR (メジャー), MINOR (マイナー), モード (DORIAN, PHRYGIANなど) を含むスケールの選択肢がドロップダウンに表示されます。

④ OUT OF SCALE

有効にすると、選択したキー以外の音程をトリガーし、サンプルが再生される機能が提供されます。

スケール・モード - ベロシティパフォーマンス

スケール・モードでは、キーを押す際のベロシティ（鍵盤を押さえる強さ）に応じて、パフォーマンス・テクニック（疎密、2音など）も変化します。VARIATIONコントロールも影響します。

以下の表は、MIDIベロシティに応じて、各パッチが異なるテクニックを使用してインターバルを演奏する方法を示しています。

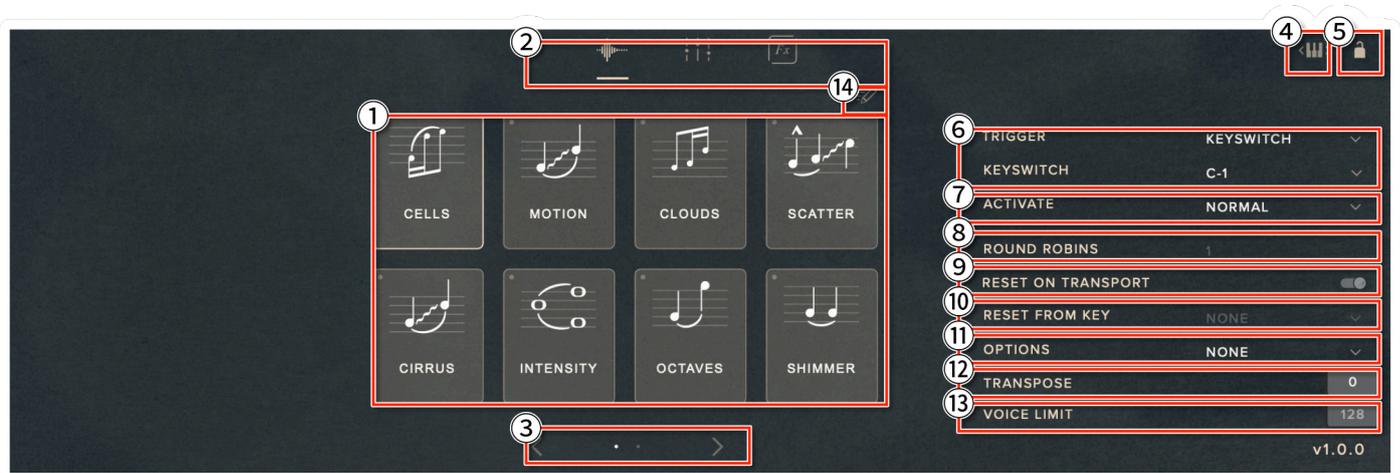
ベロシティとインターバルの対応		
パッチ名	ベロシティ範囲	テクニック・インターバル
CELLS	0~20	ユニゾン、まばら、中程度のインターバル (VARIATION由来)
	21~110	まばら、中程度のインターバル (VARIATION由来)
	111~127	2音
MOTION	0~20	ユニゾン
	21~110	まばらなインターバル
	111~127	グリッサンド
CLOUDS		2音 (ベロシティがインターバルに影響) インターバルが使用不可時、ユニゾン。
SCATTER	0~30	ユニゾン
	31~90	中程度
	91~115	オクターブ
	116~127	グリッサンド
CIRRUS		グリッサンド (ベロシティがインターバルに影響) インターバル使用不可時、ユニゾン。
INTENSITY	0~50	まばら
	51~100	中程度
	101~127	2音
OCTAVES		オクターブ (ベロシティがインターバルに影響) インターバルが使用不可時、ユニゾン。

LIVING	0~50	まばら、中程度のインターバル (DYNAMICS由来)
	51~80	オクターブ
	81~127	2音
CELLS (Sparse)	0~20	ユニゾン
	21~110	まばら
	111~127	2音
CELLS (Dense)	0~20	ユニゾン
	21~110	中程度
	111~127	2音
SHIMMER (Sparse)		まばら (ベロシティがインターバルに影響)
SHIMMER (Dense)		中程度 (ベロシティがインターバルに影響)
PARALLEL MOTION	0~80	ユニゾン
	81~127	グリッサンド
SHIMMER		ユニゾン、疎密 (VARIATIONで操作)

例外

スケール・モードのテクニックには、1~4つの異なるアーティキュレーション・レイヤーを設定できます。例えば、上記「MOTION」のテクニックには、Unison (ユニゾン), Sparse (まばら), Glissando (グリッサンド) の3つのレイヤーがあります。選択したスケールによってこれらのレイヤーのいずれかが使用できなくなった場合、残りのレイヤーがベロシティ範囲の上下に広がることで、そのギャップをカバーします。

テクニック・セレクト



① テクニック・スイッチャー

クリックしてテクニックを選択。Shift+クリックで複数のテクニックを選択できます。左上の赤い点は、再生されるテクニックを示し、アウトラインは、このページ上での他のオプションからの設定変更を示します。

② ビュー選択

各機能ビューを切り替え。各機能については該当項を参照。

③ テクニック・ナビゲーション

8つ以上のアーティキュレーションが使用可能な場合に表示されます。右矢印>をクリックして、追加のテクニックにアクセスできます。

④ キースイッチ調整

クリック&ドラッグでキーボードのキースイッチを左右に移動します。

⑤ ロック

テクニック・セクションがロックされ、不要な変更を防ぐことができます。

⑥ テクニック・トリガー

様々なパラメータを使用してテクニックをトリガーできます。

KEYSWITCH	キーボードのキーで各テクニックを選択。選択されたキーは、未選択のテクニックでは緑色、選択されたテクニックではオレンジ色で表示されます。
CC RANGE	コントロールのCCと値の範囲(または単一の値)でテクニックを選択。
VEL. RANGE	演奏の強さに応じてテクニックを選択。ソフトに演奏するときはロングを、ハードに演奏するときはピチカートをトリガーするとよいでしょう。
MIDI CHANNEL	入力されるMIDIチャンネルに基づいてテクニックを選択。
SPEED	演奏速度に応じてテクニックを選択。特定のテクニックに切り替えるためのノート間の時間間隔を指定してください。

⑦ アクティブ

テクニックの切り替えを "NORMAL" と "LATCH" で切り替えます。

NORMAL	次のキースイッチが押されるまで、そのアーティキュレーションを維持。
LATCH	キースイッチのキーを押している間だけ、そのアーティキュレーションを維持。

⑧ ラウンドロビン

繰り返されるノートが機械的で不自然に聞こえないようにする手法。同じノートを演奏するたびに、同じ音程、同じアーティキュレーションの別のサンプルが順番に鳴ります。ここでは、そのバリエーション数を調整できます。

⑨ トランスポートでリセット

DAWのトランスポートの再生ボタンを押すたびに、ラウンドロビンのバリエーションがリセットされるようになり、毎回同じ再生結果が得られるようになります。

⑩ キーからリセット

キースイッチを使ってラウンドロビンをリセットできます。ここではそのキースイッチを選択。

⑪ オプション

NEIGHBOUR ZONE RR	隣の音から音を借用し、ピッチに合わせて移調することで、ラウンドロビン数を稼ぎます。
LAYER +2	演奏されたキーの2つ上のサンプルをラウンドロビンとして使用します。サンプルは再生に適したピッチに移調されます。
LAYER -2	演奏されたキーの2つ下のサンプルをラウンドロビンとして使用します。サンプルは再生に適したピッチに移調されます。

⑫ トランスポーズ

1半音単位で上下にトランスポーズします。

⑬ ボイス・リミット

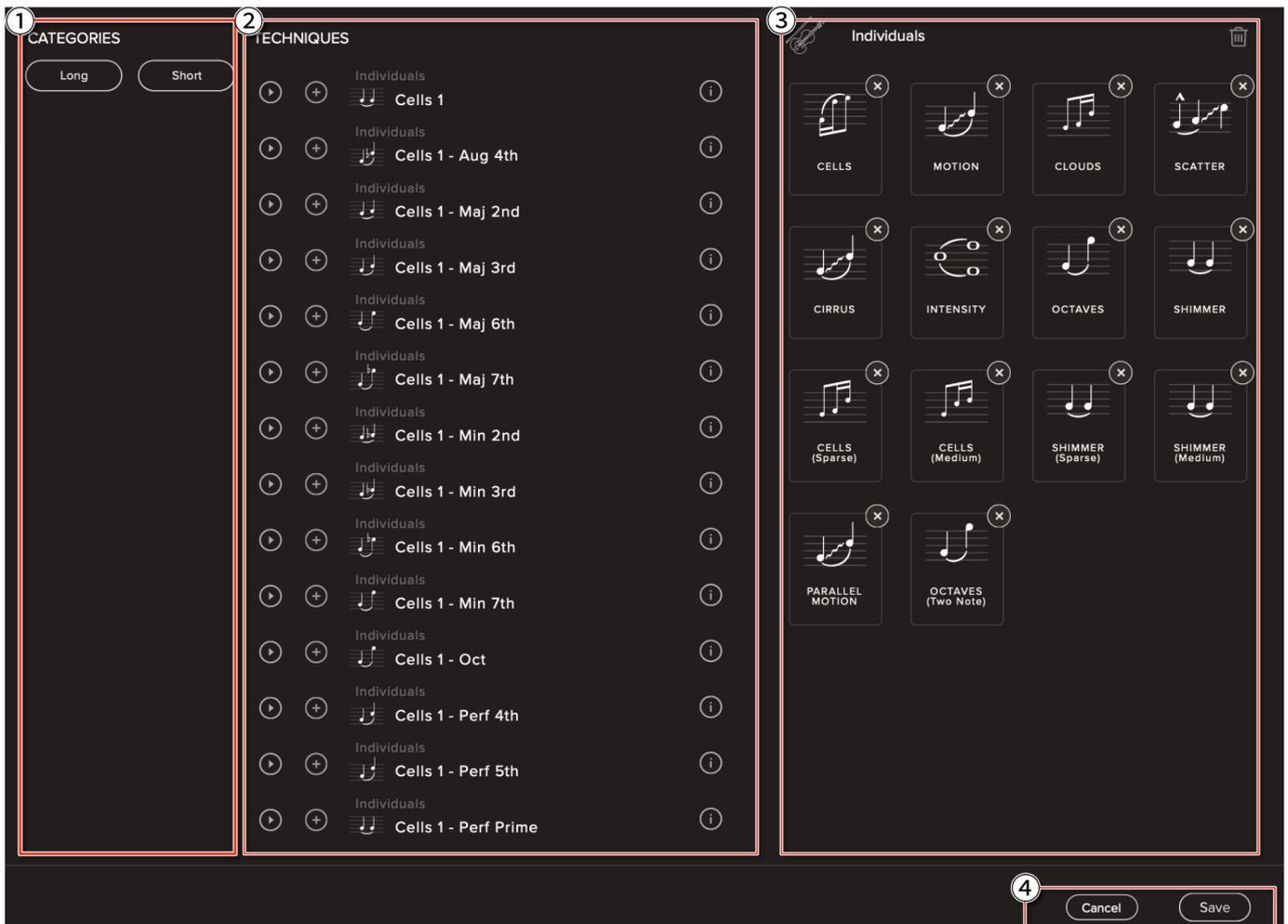
特定の奏法で同時に鳴らせるノート／ボイスの最大数を設定します。

⑭ テクニック・エディタ

テクニック・エディタを開き、プリセットのカスタマイズや編集を行います。

テクニック・エディタ

テクニック・セレクタの⑭鉛筆アイコン  をクリックすると、現在のプリセットからテクニックを削除したり並べ替えるエディタが開きます。



① カテゴリ

特定のプリセットで利用可能なすべてのテクニックをフィルタリングできます。

② テクニック

各プリセットで利用可能なすべてのテクニックが表示されます。[+]をクリックすると、現在のプリセットにテクニックを追加できます。

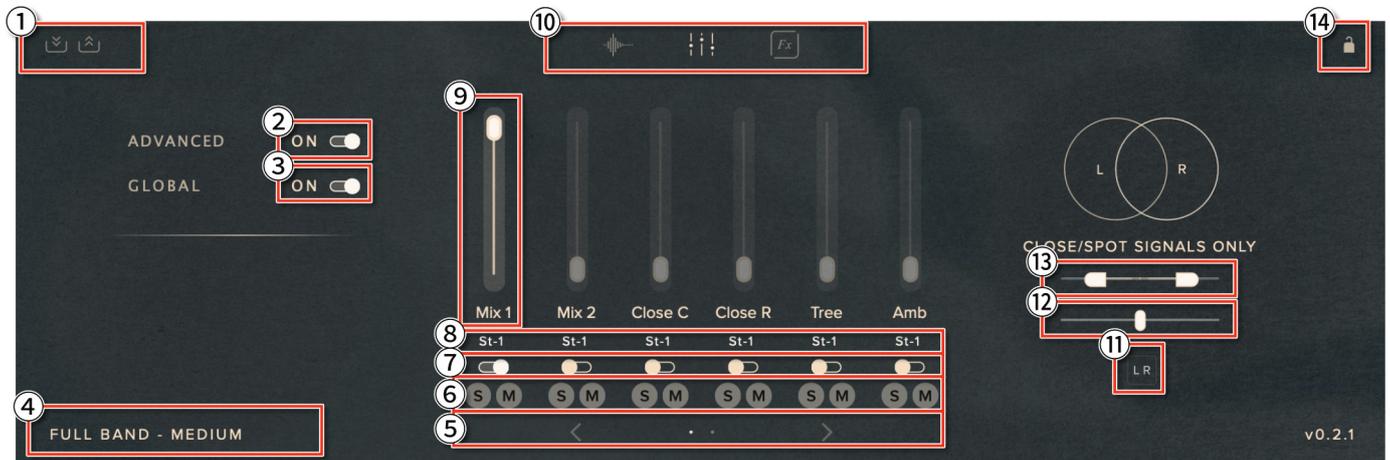
③ テクニック・アレンジャー

現在のアーティキュレーションが表示されます。クリックしてドラッグすると、クリック&ドラッグで順番を並べ替えできます。右上隅の[×]をクリックしてプリセットからテクニックを削除、上のゴミ箱アイコンをクリックしてすべての奏法を完全に削除します。

④ キャンセル／保存

編集が完了したら[Save] (保存) をクリックします。保存したくないときは[Cancel] (キャンセル) を選択すると、元の設定に戻ります。

シグナル・ミキサー



① ミキサー・プリセット

異なるインストゥルメントやプリセット間でミックス設定を共有する際に便利です。☑️をクリックすると保存され、📁をクリックするとロードされます。

プリセットの名称変更、削除を行うには、OSごとのファイル・システム上で Olafur Arnalds - Cells > Presets > Mixとフォルダに移動し、mpresetファイルを編集します。

② 詳細設定

デフォルトでロードされるビュー。各シグナルの音量をフェーダーで操り、楽器の音の近さを調整できます。

③ グローバル

ミキサーに加えた変更が、プリセット内のすべてのテクニックに反映されます。Offにすると、ミキサーへの変更は選択したテクニックのみに影響します。

④ テクニック名

⑤ シグナル・ナビゲーション

右矢印>をクリックして追加シグナルにアクセスできます。未使用のシグナルは灰色で表示されます。

⑥ ソロ/ミュート

[S] (ソロ) をクリックすると、そのシグナルのみが再生されます。複数のシグナルの[S]をクリックすると、複数のシグナルを分離して聞くことができます。

[M] (ミュート) をクリックすると、そのシグナルを消音します。複数のシグナルの[M]をクリックすると、複数のシグナルを消音します。

- [S]をShift+クリックすると、複数のチャンネルをソロにすることができます。
- [S]や[M]をAlt/option+クリックするとすべてのソロまたはミュートが解除されます。
 - 💡 これらの動作は、Solo Latch (ソロ・ラッチ ; 後述) を使用して変更できます。
- Ctrl/command+クリックで、レベルを100%にスナップします (そしてシグナルをオンにします)。

⑦ シグナルのOn/Off

ここでシグナルのOn/Offを切り替えます (フェーダーを上げることでOnになります)。シグナルをOnにした場合、完全に有効になるまで時間差がありますので、Ólafur Arnalds - Cells の左上のLED を注視してください。

⑧ ステレオ出力

アクティブな状態でシグナル・フェーダーの下をクリックすると、そのシグナルを別のステレオ出力にアサインできます。DAW でのミキシング時における自由度が向上します。

⑨ シグナル・フェーダー

ここで各シグナルのレベルを調整します。右クリックでMIDIラーンできます。

⑩ ビュー選択

各機能ビューを切り替え。各機能については該当項を参照。

⑪ 左右チャンネルの反転

左右のチャンネルを入れ替えます。

⑫ パン

ステレオ・フィールド内での近接シグナルの位置を調整します。

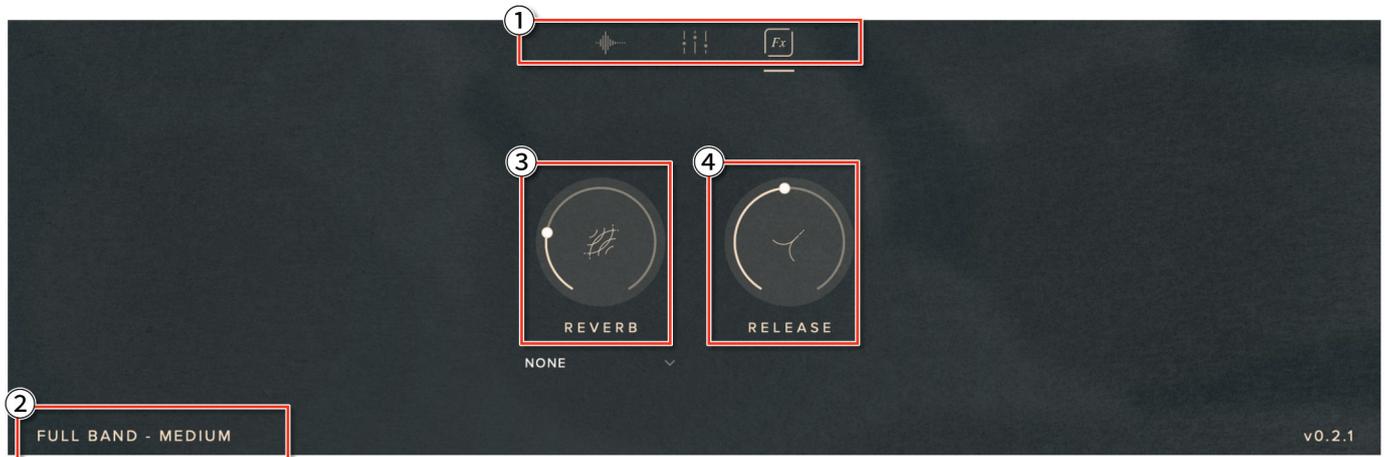
⑬ ステレオ幅

近接シグナルとスポット・シグナルのステレオ幅を調整します。右クリックでMIDIラーンできます。

⑭ ロック

ミキサーをロックし、ミキサーへの変更を禁止します。MIDIコントローラによる変更も防げますが、ミキサーのロックを解除するとすぐにコントロールがアクティブになってしまうのでご注意ください。

メイン・エフェクト



① ビュー選択

各機能ビューを切り替え。各機能については該当項を参照。

② テクニック名

③ リバース

リバースのレベルを調整。

④ リリース

リリース・トリガーの音量を調整。ロング・テクニックでのみ使用可能。

💡 Cellsのようなパッチではさらに次のようなコントロールをノブに割り当てられます。

ATTACK	サウンドが 0db からフェードインするまでの時間 (ms) を調整。
DECAY	アタック後、サスティン・レベルに達するまでの時間。
SUSTAIN	ディケイ・タイム後、キーを押し続ける限り保たれる音量。
RELEASE	キー・オフ後に音が $-\infty$ dB まで到達する時間。
VARIATION	テクニックのサウンドが変化します。

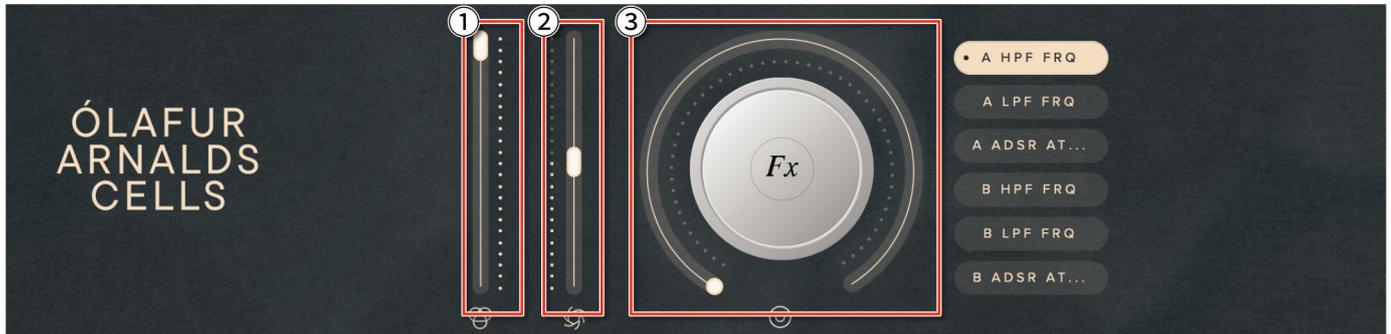
概観 (シンセ)



- ① トップ・メニュー
- ② プリセット・セレクタ
- ③ メイン・コントロール
- ④ サウンド・ベイ

- ⑤ ウォブル
- ⑥ エンベロープ
- ⑦ ミキサー
- ⑧ キーボード&情報

メイン・コントロール



① エクスプレッション

テクニックのレベル (音量) を調整します。

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。

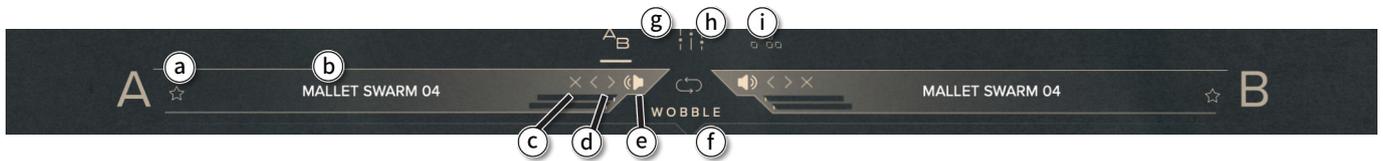
③ ノブ

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 (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。

Ⓐ 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。

Ⓑ 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。

Ⓒ アタック・タイム

サウンドに緩急をつけます。

Ⓓ ディケイ・タイム

アタック後、サスティン・レベルⒺに達するまでの時間。

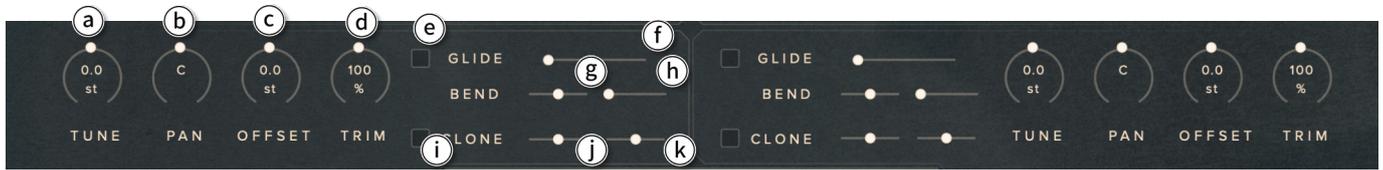
Ⓔ サスティン・レベル

ディケイ・タイム後、キーを押し続ける限り保たれる音量。

Ⓕ 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、目的の効果を得ることができます。

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 (グライド) 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 (ベンド)

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 (クローン) 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 (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。

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

オシレータのOn/Offを切り替えます。

Ⓑ STOP ON RELEASE (リリースで停止)

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

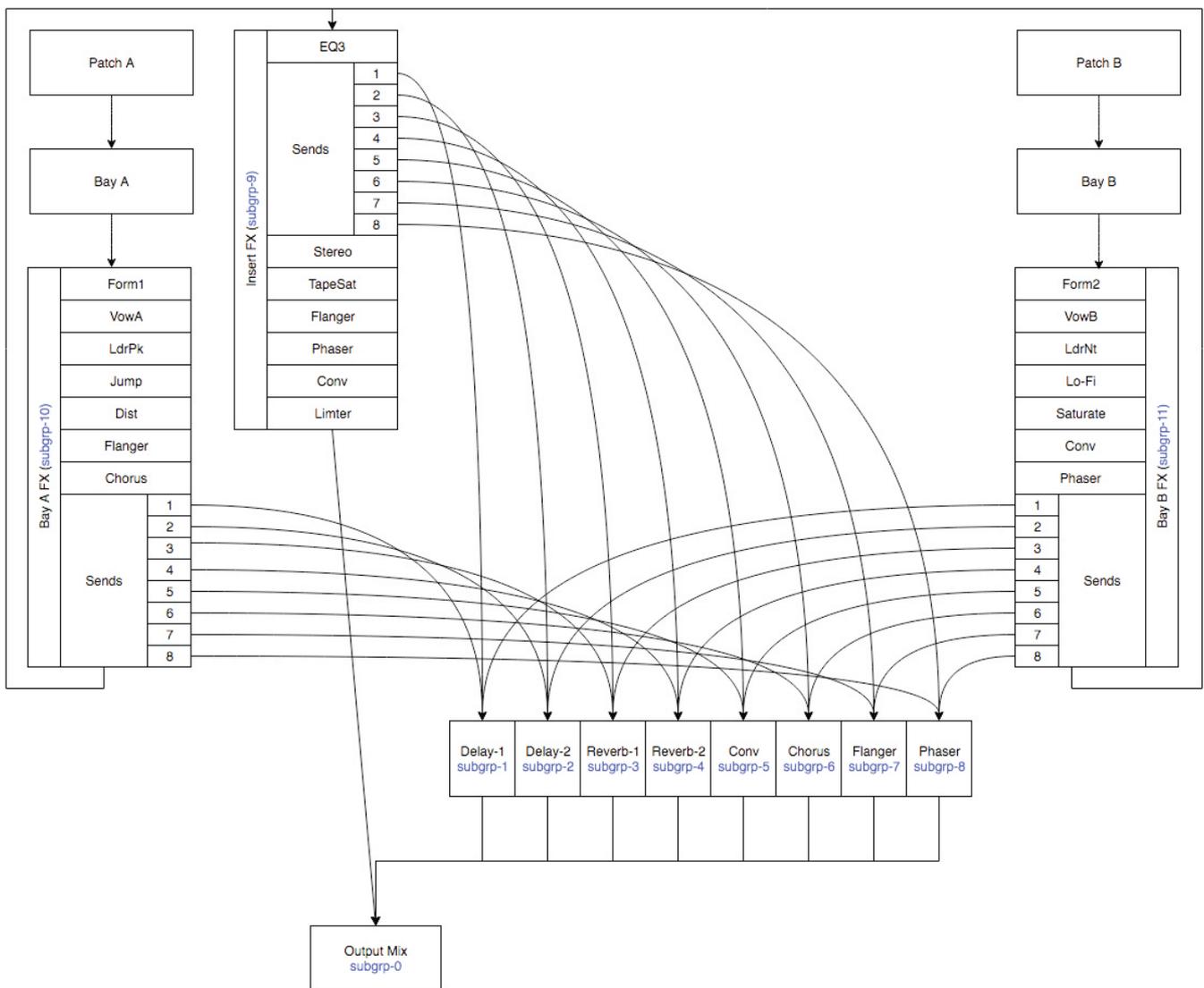
クロスフェーダーⒺの開始位置、方向をコントロールします。

Ⓖ オシレータ・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

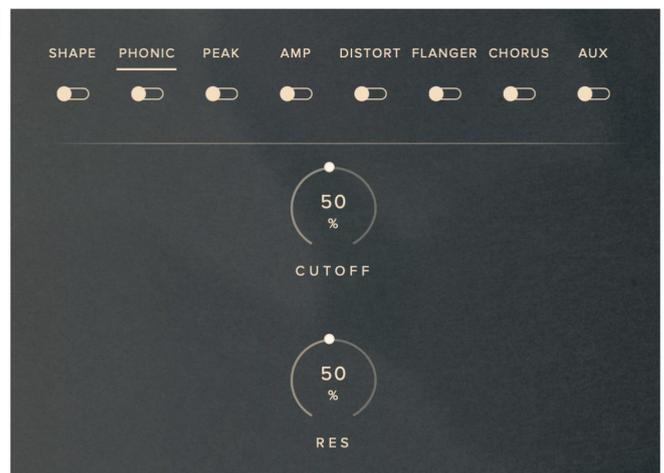
SHAPE同様、母音を強調するフィルタ。

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

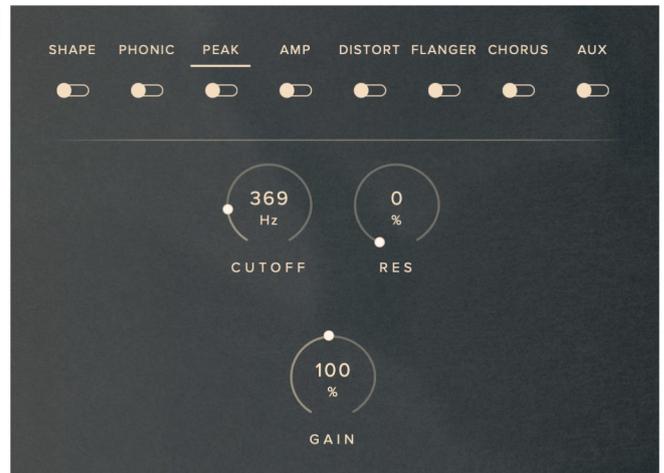
フィルタの中心周波数を調整。

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

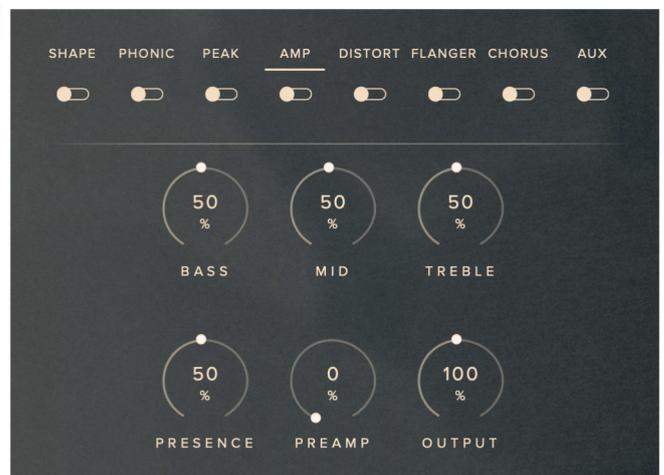
中域の周波数を調整。

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。



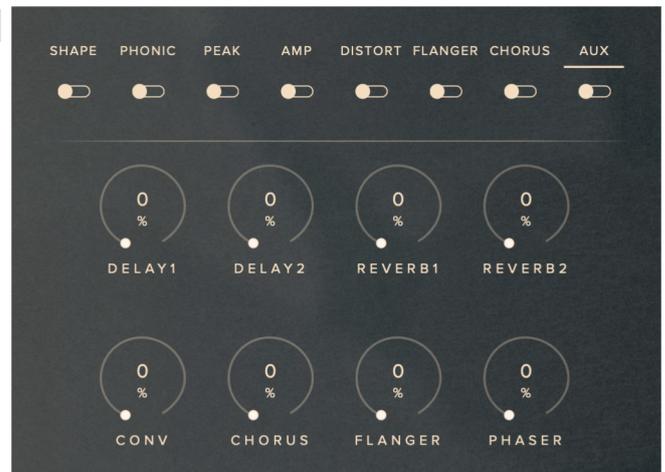
AUX SENDS

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

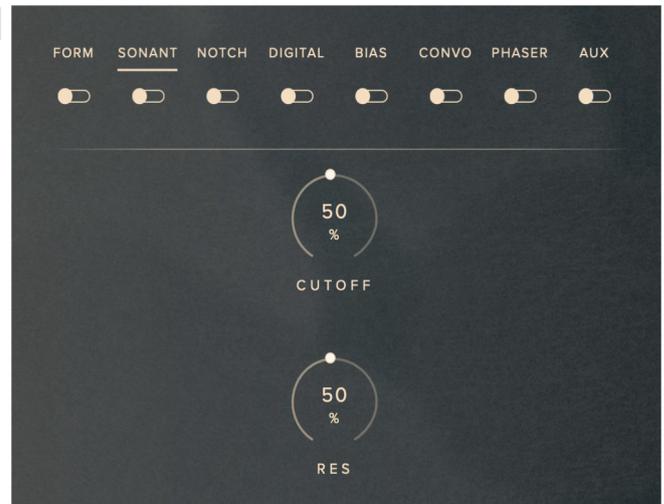
PHONIC同様の効果。

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

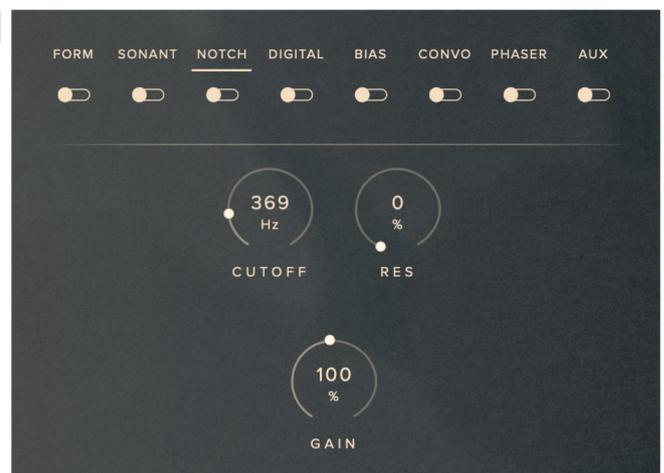
フィルタの中心周波数を調整。

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

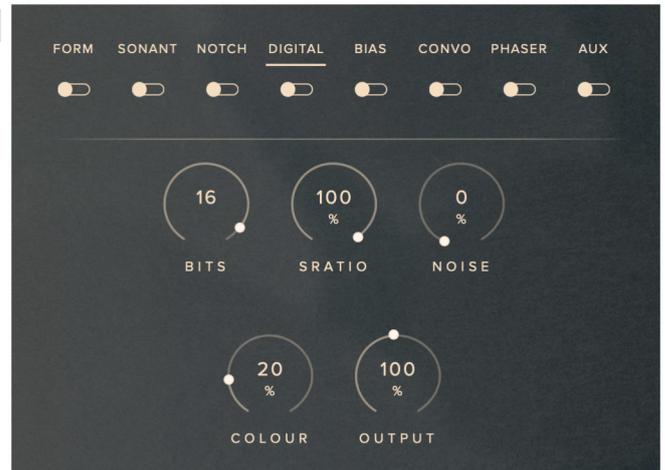
オーディオ信号にノイズを追加。

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**

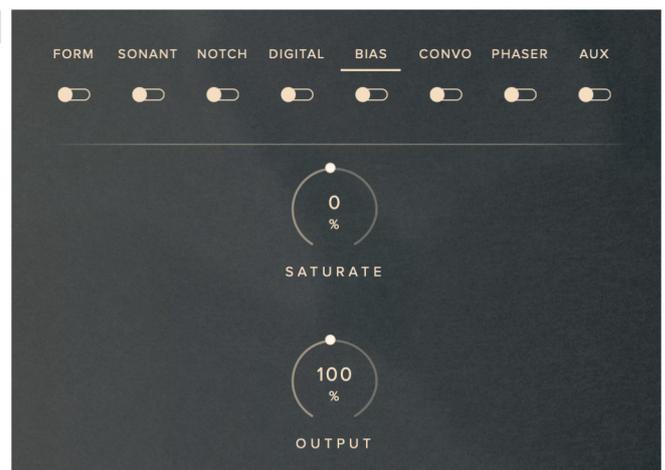
サチュレーション・ベースのアンプです。

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。



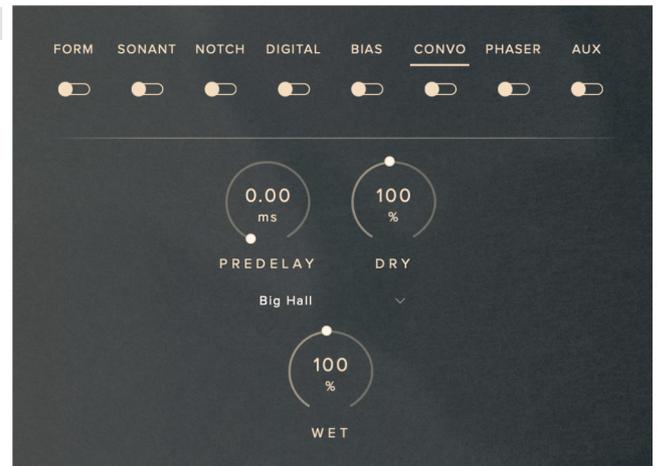
CONVOLUTION

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

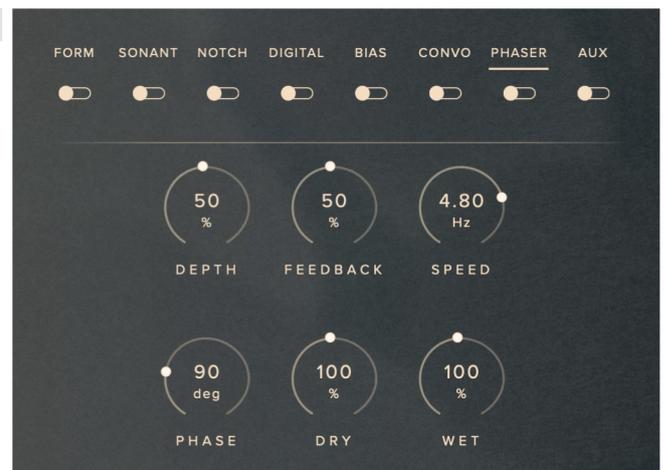
入力に戻される出力信号の量。

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

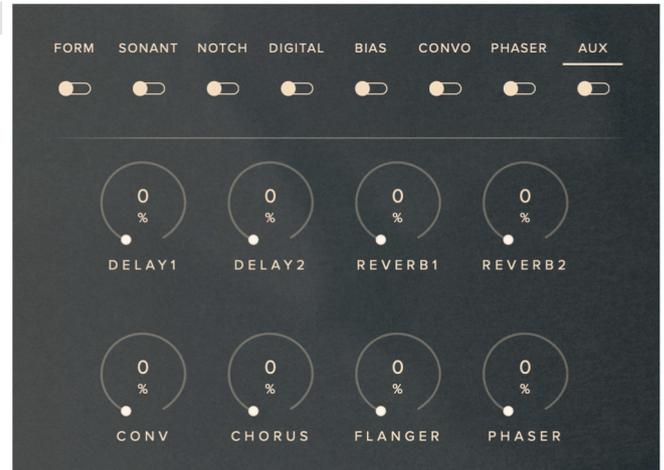
処理前後のシグナルのミックス・バランスを調整。

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つずつ。

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

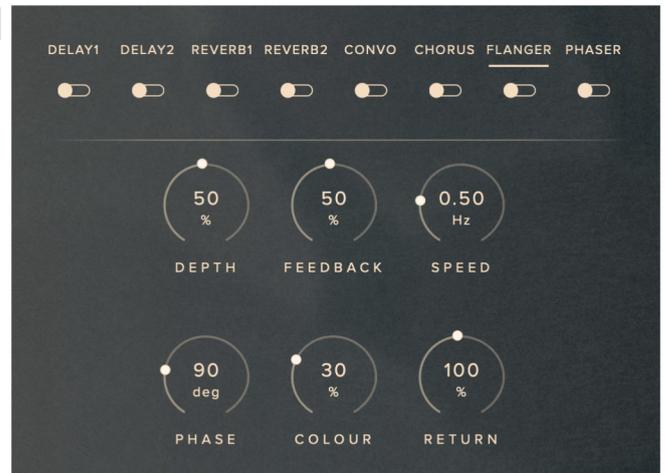
左右チャンネル間の位相差。

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

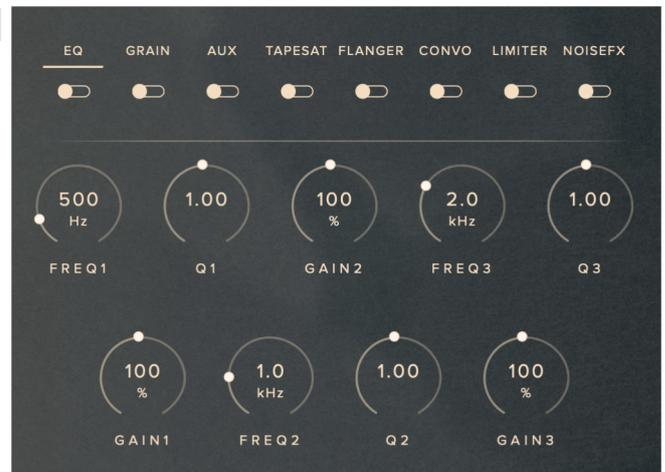
バンド位置を調整。

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

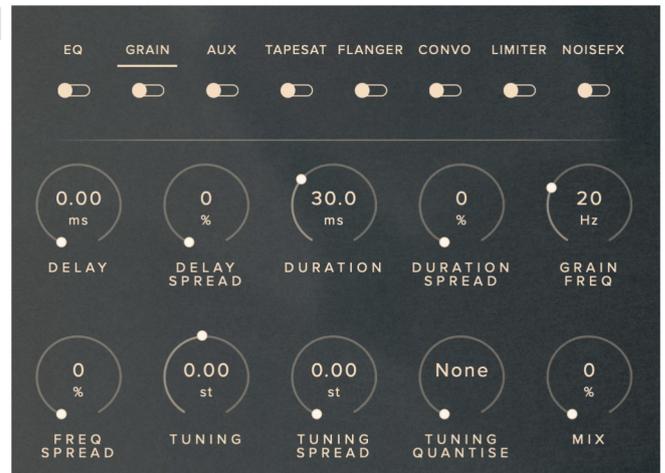
新しいグレインが生成される頻度。

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。

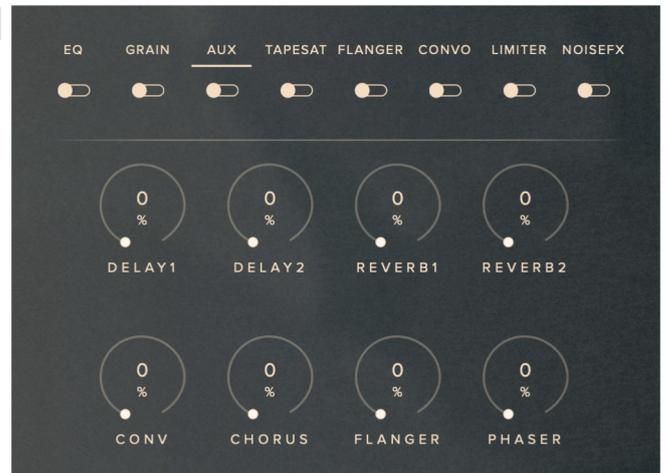
AUX SENDS

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テ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

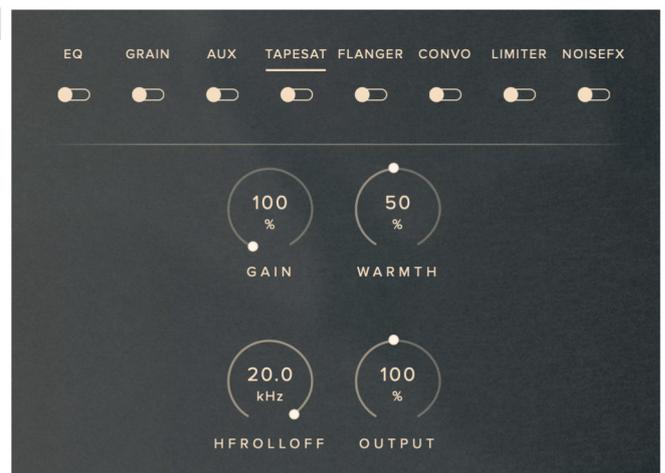
テープのトーンコントロール。倍音を追加

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

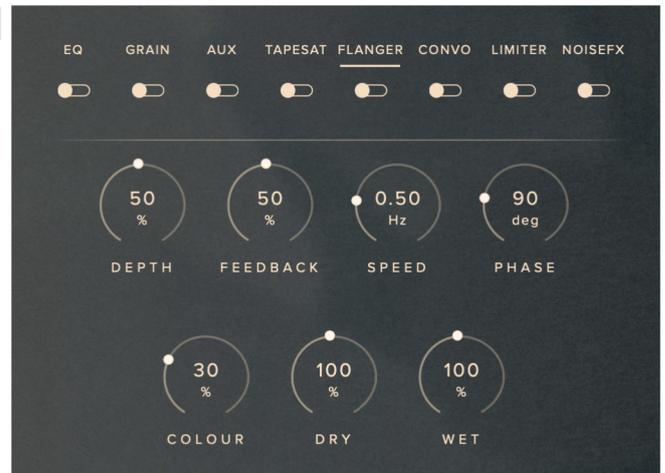
左右チャンネル間の位相差。

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

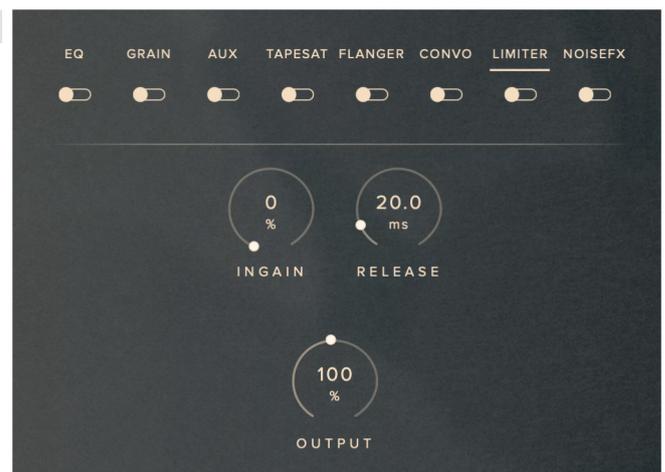
入力信号のゲインを設定。減衰具合がわかるくらいまで上げます。

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。



NOISEFX

信号に特徴あるノイズを加えます。

LEVEL

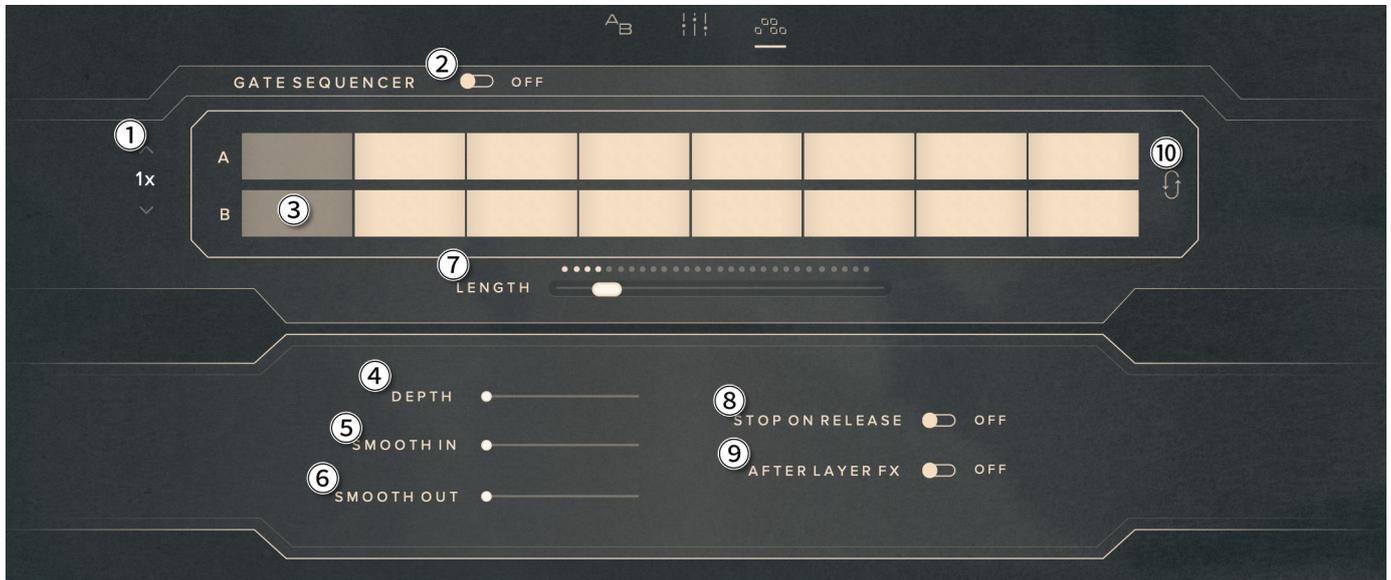
ノイズのレベルを調整。

ドロップダウン

ノイズ・エフェクトのプリセットを選択。



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 モード・スイッチ

標準インターフェースとグリッドインターフェースを切り替えます。

⑧ 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。

⑨ 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。

⑩ パン

出力シグナル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。

⑪ 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。

⑫ プリセット設定

① ダイナミクス動作

ダイナミクス・フェーダーの動作を指定。異なるレイヤーをトリガーする際に弾くその強さを指定します。ダイナミクスにマッピングされたベロシティでは、ショート・ノートのベロシティをモジュレーション・ホイールでコントロールできます。

- FULL VELOCITY RANGE
- VELOCITY MAPPED TO DYNAMICS
- COMPRESSED VELOCITY HIGH
- COMPRESSED VELOCITY LOW



⑧ ベロシティ

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。

⑨ 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。
- [CLEAR]: プラグインのCCマッピングをすべて削除。

⑩ ショート・リリース

リリース・サンプルを調整。

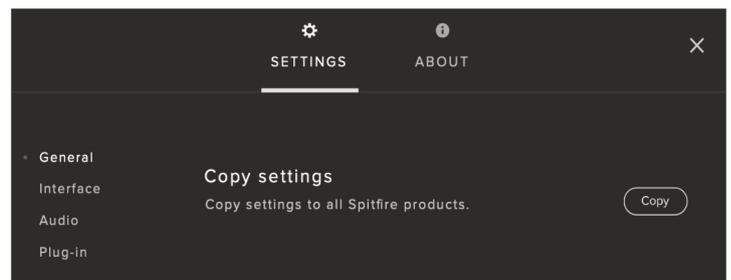
- TIMED: サンプルの長さよりも早くノートをリリースできます。
- UNTIMED: ノートの長さぶん鳴らし切る必要があります。
- NONE: ワンショット。

⑪ テンポに同期

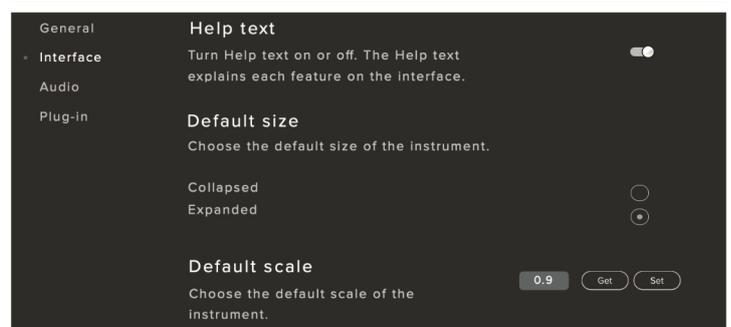
有効にするとトレモロ奏法がBPMに同期します。

⑬ プラグイン設定**Copy settings (設定のコピー)**

コントローラの共通設定を他のSpitfireプラグインにコピーします。

**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 size (デフォルト・サイズ)

インストゥルメントがデフォルトで折りたたまれた状態で開くか、展開された状態で開くかを設定します。

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。

Show keyswitches (キースイッチ表示)

有効にすると、複数のテクニクを持つプリセットは、利用可能なキースイッチを赤で、選択中のテクニクを黄色で表示します。

Automatic unload with mixer fader (ミキサー・フェーダーでアンロード)

フェーダーを完全に下げた時に、RAMからデータをアンロードするようになります。

Gain units (ゲイン単位)

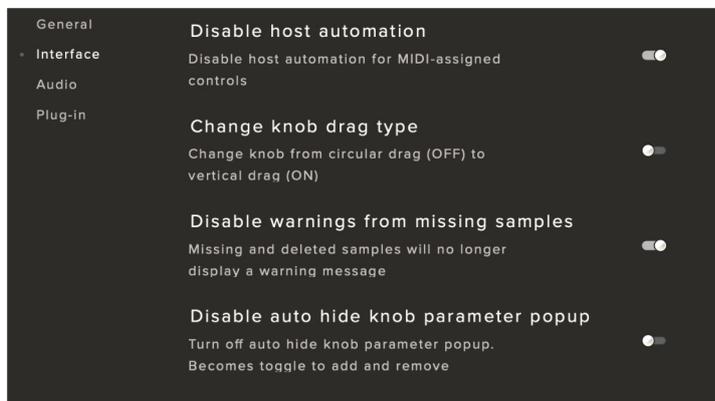
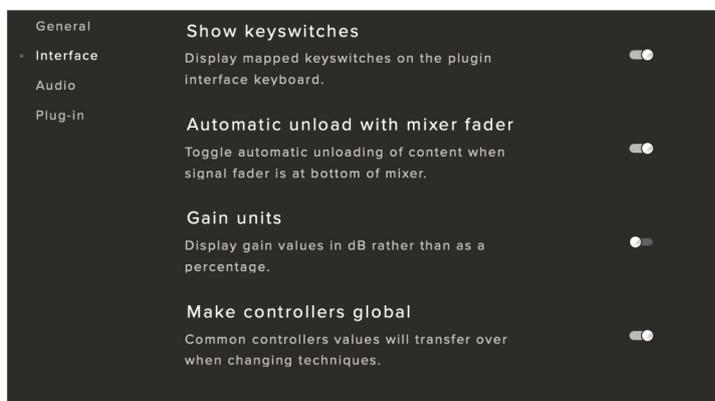
ゲインをパーセントではなくdBで表示できます。

Make controllers global (コントロールをグローバルに)

テクニクを切り替えてもコントローラの共通値を保持します。

Disable host automation (ホスト・オートメーション無効)

DAWからのホスト・オートメーションの有効／無効を切り替えます。



Change knob drag type (ノブのドラッグ・タイプを変更)

ノブをドラッグ操作するときのマウスの動作を変更します。

Disable warning from missing samples (サンプルの欠落による警告の無効化)

ライブラリのコンテンツが欠落している場合に表示されるプラグイン左上のエラーを非表示にします。

Disable auto hide knob parameter popup (ノブのパラメータ・ポップアップの自動非表示)

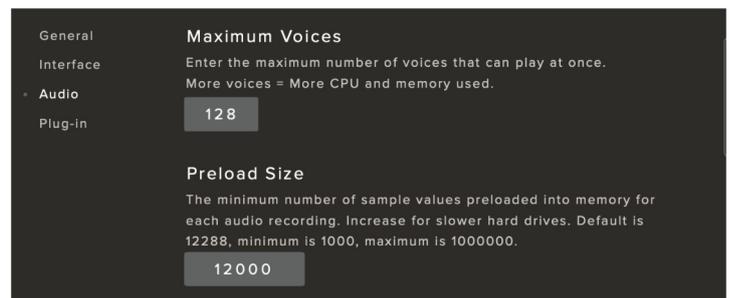
有効の場合、ノブをクリックすると常にコントロールメニューが表示されます。

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。

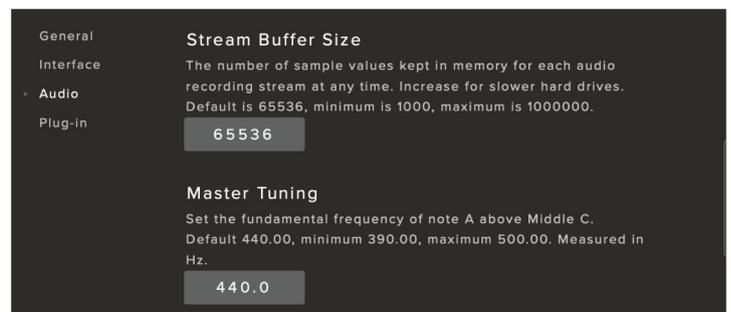


Preload Size (プリロード・サイズ)

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)

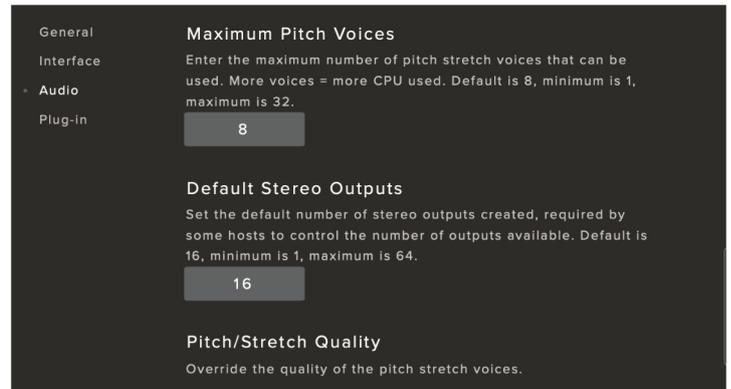
プラグインのデフォルト・チューニングを変更します。例えば、A = 440HzまたはA = 432Hz。

Maximum Pitch Voices (最大ピッチ音色)

一度にトリガーされるボイス数を制限します。
値が低いほどCPUの負荷を軽減します。

Default Stereo Outputs (デフォルト・ステレオ出力)

マイク・ルーティングのデフォルトの出力数。

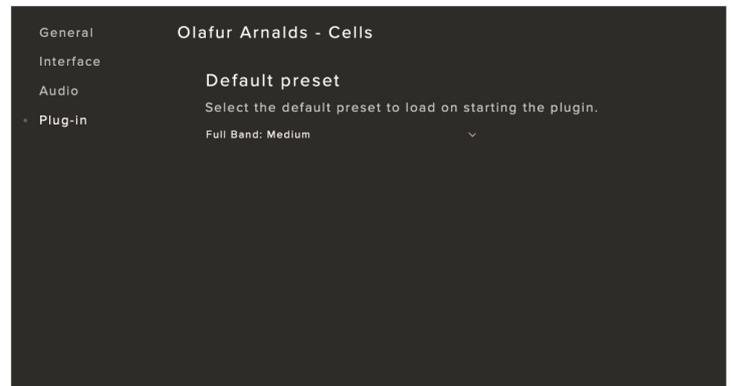


Pitch/Stretch Quality (ピッチ／ストレッチ・クオリティ)

デフォルトのピッチ／タイム・クオリティを調整して、パフォーマンスを向上させたり、オーディオ・クオリティを改善することができます。使用するライブラリによっては非対応です。

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。



マイク・シグナル

MIX 01

ツリーとアウトリガーを基盤としたフルミックス。アンビエントと近接コンデンサーを少し加え、明瞭度を高めています。

MIX 02

Treeのバランスを使用した、より距離感の近いミックス。近接コンデンサーとリボン・マイクをさらに加えて、近距離で神妙な音響効果を実現しています。

CLOSE - CONDENSER (近接：コンデンサー)

ヴィンテージNeumannの近接コンデンサーのアレイ。細部と明瞭度を高めるのに役立ちます。

CLOSE - RIBBON (近接：リボン)

Coles 4038のマイク・アレイで、神妙さと温かみを表現するのに最適。

TREE (ツリー)

Ólafur氏のヴィンテージAKG C12aで構成されたツリー。アウトリガーでイメージを安定させます。

AMBIENT (アンビエント)

ホールの奥に配置されたDPAのマイク・アレイ。クリーンなアンビエンスを捉えます。

FX SE

Olafur氏のSpace Echoで形成されたエフェクト・チェーンがEMT 245 Plateに送られます。

FX 2

ディレイと周波数-時間変調を使用したエフェクト・チェーンです。

MODULAR

Olafur氏のモジュラー・リグのエフェクト・チェーン。グラニューラー操作が中心です。

D.1

ダイレクト入力です。

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/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: Mac OSX 10.9でのダウンロード

本製品のインストールに必要なSpitfire Audio Appは、Mac OSX 10.10以降にのみ対応しています。

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/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。

マイク／ミックス

MIXES

MIX 01

MIX 02

MIC SIGNALS

CLOSE - CONDENSER

CLOSE - RIBBON

TREE

AMBIENT

ALT SIGNALS

FX SE

FX 2

MODULAR

D.I

デフォルトのCCマッピング

CC#1	ダイナミクス
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
CC#17	リリース
CC#19	リバーブ

⚠ 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) 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。



Ólafur Arnalds Cells 日本語マニュアル

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

2024/NOV 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/>