

USER MANUAL

Ólafur Arnalds Evolutions

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 | 4 |
| THE SPITFIRE AUDIO APP | 4 |
| SPITFIRE APPの設定 | 6 |
| KONTAKT PLAYERでの登録 | 7 |
| フォルダ構造 | 8 |
| インストゥルメントのロード | 9 |
| EVO GRID | 10 |
| シンプル・ビュー | 14 |
| ビューの切り替え | 14 |
| オーバービュー | 15 |
| エキスパート・ビュー | 17 |
| アーティキュレーションを切り替える他の方法 | 20 |
| 付録 | 24 |
| 推奨環境 | 24 |
| KONTAKTとKONTAKT PLAYER | 25 |
| アーティキュレーション全リスト | 26 |
| マイクとミックスの略称 | 30 |
| UACC | 31 |
| UACCキースイッチ | 33 |
| FAQとトラブルシューティング | 34 |

はじめに

BAFTA受賞作曲家、マルチインストゥルメンタリスト、エレクトロニックアーティストでもあるÓlafur Arnaldsは、その個性的で、インスピレーションを呼び起こす幽玄な美学に基づき、独自の弦楽四重奏を創作・監修しました。このライブラリは、作曲家、プロデューサー、ソングライターに瞬時のインスピレーションと、つかみどころのない創造的なエッジを提供するEvo Gridシリーズの一環として提供されます。

製品仕様

- 3,695 サンプル
 - 31.4 GB 非圧縮WAV
 - 15.2 GB ディスク容量
 - 30.4 GB インストール時に必要なディスク容量
- 無料のKontakt Player付属
 - NKS対応

⚠️ 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。

アイスランドのレイキャビクで構想、ドイツのベルリンで録音、イギリスのロンドンで実現された、真に独創的でインスピレーションを刺激する一連のツール。これらのツールは、クラシックなヨーロッパの楽器に新たな光を当て、その演奏方法、使用法、そして録音・加工方法を完全に新しいアプローチで見直した、真の独立思考者たちの才能を引き出しています。

ベルリンのVoxtonスタジオのクールな環境で録音されたこのプロジェクトでは、Ólafurが選抜した四重奏団が参加。マルチ・インストゥルメンタリスト、作曲家、そしてしばしばコラボレーションを行うViktor Orri Arnason、そして卓越した才能を持つチェリストのSebastian Selkeが登場します。

各Evolutionは、Ólafur Arnalds自身が徹底的にキュレーションし、プロデュースしました。彼はまた、Voxtonのクールなマイク、プリアンプ、アウトボードの選択肢をこのプロジェクトに最適に活用するための厳格かつ独創的なアプローチを指示しました。

その結果、すぐに驚きや新鮮な体験をもたらす美しさ、さらには予測不可能な喜びと新鮮さを持つ、幽玄なツールの選択が生まれました。もしあなたが知的で誠実、かつユニークなものを求めているなら、これ以上探す必要はありません。

経歴

BAFTA受賞のマルチ・インストゥルメンタリストでプロデューサーでもあるÓlafur Arnaldsは、弦楽器とピアノをループやエッジの効いたビートと組み合わせ、アンビエント／エレクトロニックからポップに至るまでの幅広いジャンルを混交させています。2009年には、アイスランド出身のJanus Rasmussenと共に、Kiasmosという実験的テクノプロジェクトを結成しました。そして2014年、ÓlafurはKiasmosプロジェクトで電子音楽のデビューアルバムを発表しました。

彼は、英国の犯罪ドラマ『Broadchurch』のために作曲したBAFTA受賞スコアで、幽玄な弦楽器、ピアノ、エレクトロニクスをフィーチャーして大きな注目を集めました。彼はこのEvolutionの選択において、そのプロジェクトで探求した技法を大いに活かしています。

特徴

本ソフトウェアは、弊社の革新的なEvo Gridシステムを使用して、ほぼ無限のバリエーションを提供します。プレイヤーが長時間かけて発音を変化させる方法を考え出し、それを再生し、さまざまなピッチ・センターに対応させるために、数日間を費やしました。これらのEvolutionは、Evo Gridのピンボード・システムに配置され、X軸にピッチセンター、Y軸にさまざまなEvolutionが並びます。どのEvolutionをどの音域に配置するかをピンで選択したり、ランダム機能を使って30兆を越す可能性から自動的にユニークなプリセットを選択できます。

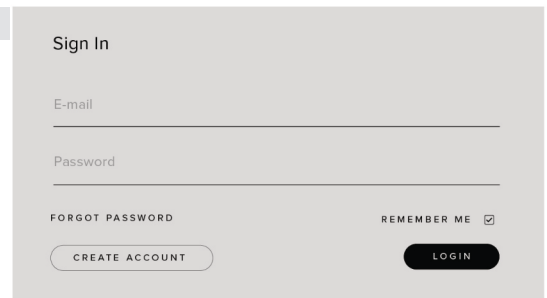
この製品には、さまざまなマイクとパースペクティブ、そしてカスタム・ビルドされたプレートIRも含まれており、神妙で知的なサウンドから幽玄でクールなサウンドまで、幅広く調整可能です。

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。



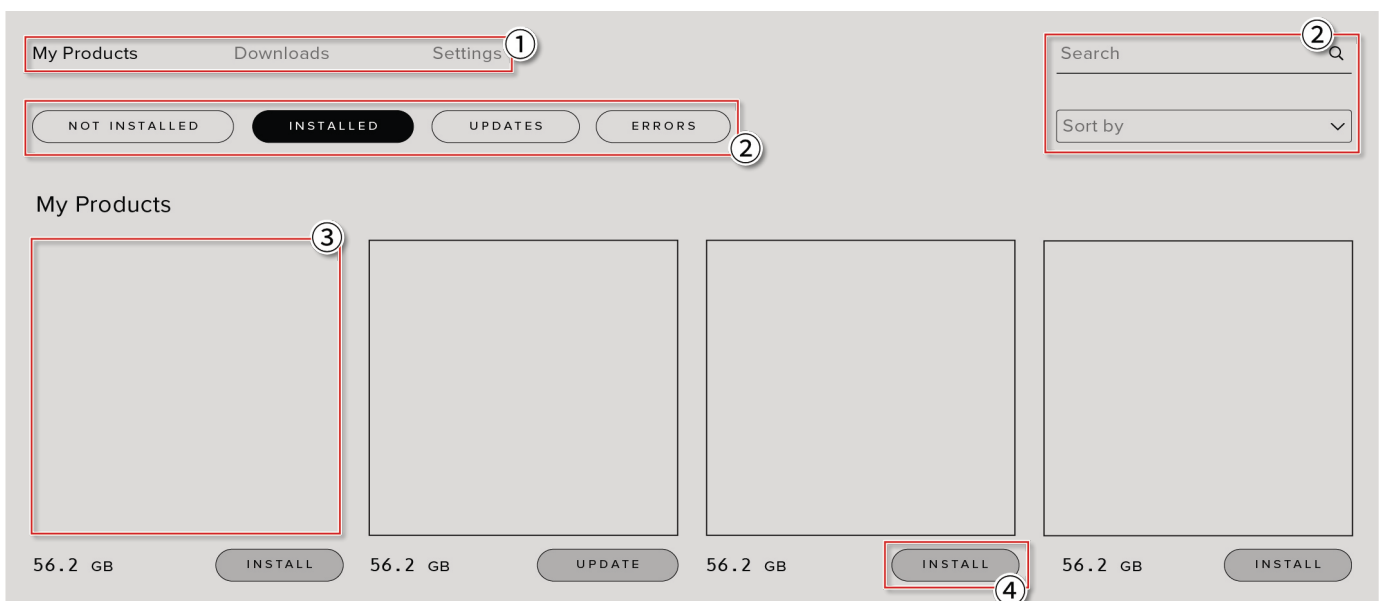
Sign In

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 56.2 GB 56.2 GB 56.2 GB

INSTALL UPDATE INSTALL INSTALL

③ ④

① タブ

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

② フィルタ

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

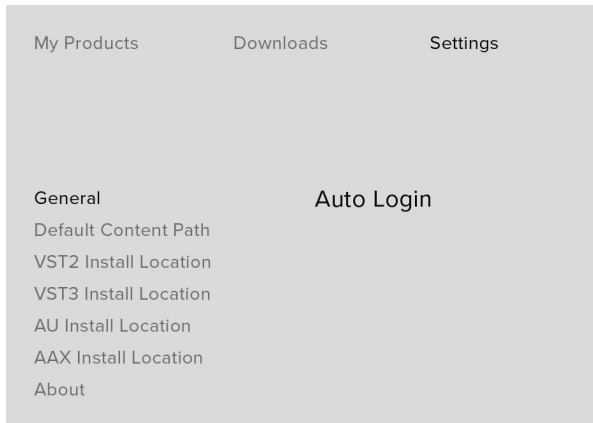
③ ライブラリ

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

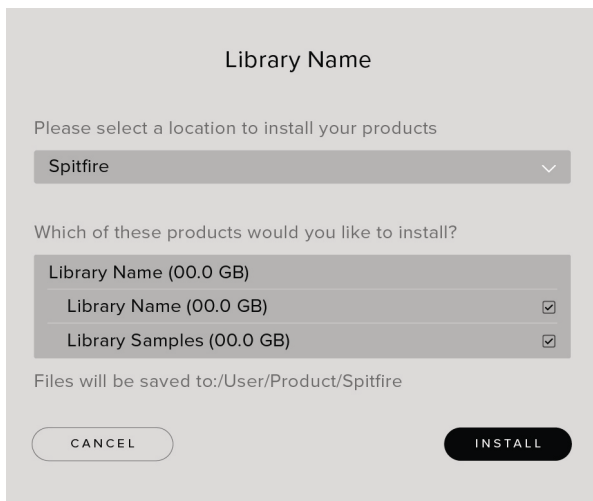
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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

SPITFIRE APPの設定



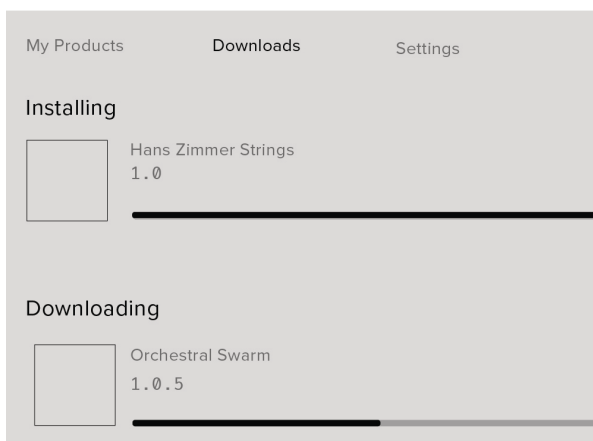
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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

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

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

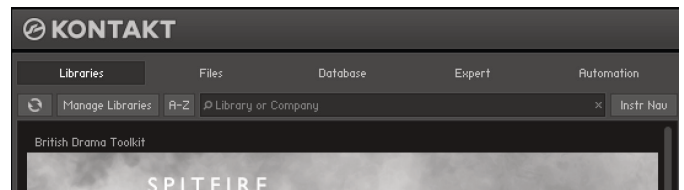


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT PLAYER での登録

Native Instrumentsの無償のKontakt Playerは、[こちら](#)から入手できます。

1. Kontakt Playerをインストール。
2. Kontakt Playerを開き、PreferencesまたはOptions内、Librariesタブ右下に表示される[Launch Native Access]をクリック
3. Native Accessウィンドウ左上の[Add Serial]をクリック。
4. Kontakt Playerのダウンロード時に受け取ったメールに記された、25桁のシリアル番号を入力。
5. ライブラリの所在を尋ねられますので、nicntファイルの置かれたフォルダを指定。
6. 完了。ライブラリがサイド・パネルやブラウザに表示されない場合、巻末のFAQをご確認ください。



初めてKontaktを使用される場合は、Kontaktのユーザー・マニュアルやNative Instrumentsのサイト等で、パッチ (インストゥルメント) のロード、マルチのマネージメント、出力、MIDIルーティングの基本をよく理解することをお勧めします。

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

NKS - NIハードウェアとの使用

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

フォルダ構造

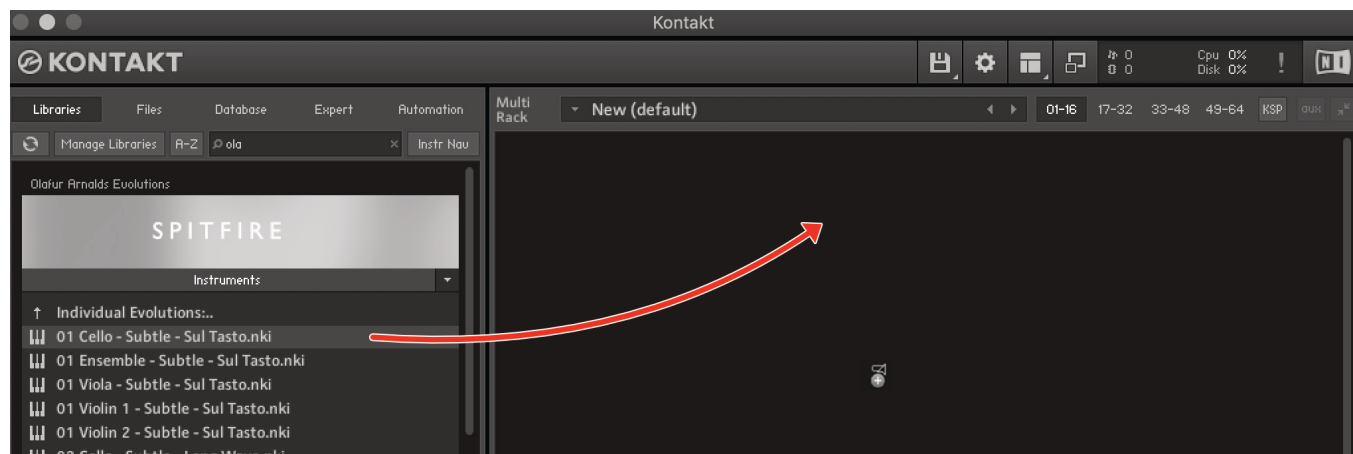
メイン・フォルダには1つのフォルダと2つのメイン・パッチがあり、GridパッチにEvo Gridが含まれています。Wavesパッチは標準GUIです。

_Advanced_フォルダでは、2つのメイン・パッチ内の各サウンドが個別のパッチに分かれています。これらにはそれぞれラベルが付けられています。

Curated Presetsフォルダには、2つのメイン・パッチそれぞれのデフォルトのパッチ・コンフィギュレーションがあります。



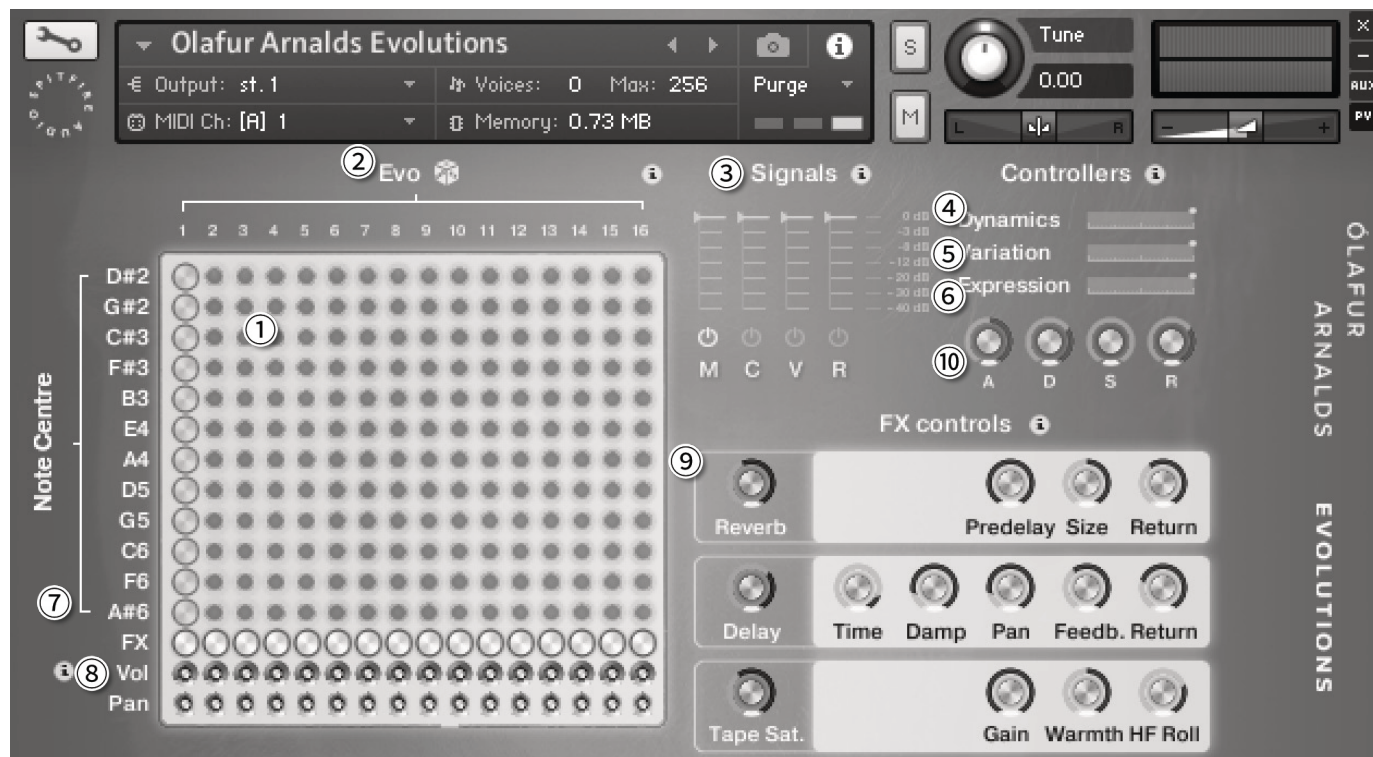
インストゥルメントのロード



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。

EVO GRID

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 Evo

Evolution (変化) 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。意図的に異なるテンポで録音されており、グリッド上の異なるペグを一緒に演奏開始すると異なるサウンドが互いに向かい合います。

- ペグをCtrl/command+クリックすると、垂直方向のすべてのノート・センターにそのEvolutionが割り当てられます。
- ペグをShift+クリックして、対角線を描けます。例えば、[F#6, 16]をクリックし、[F#2, 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、完全なランダム・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。

"Randomise in column"をクリックすると、ランダム化の際に縦方向に均一な配列になります。

③ ミキサー

4種類 (M, C, V, R) のマイク・オプションすべてが、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ができ、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。

 本ソフトウェアでは使用しない可能性があります。

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Evolutionが始まります。

⚠ 本ソフトウェアでは使用しない可能性があります。

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 Controls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いたい場合は、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。

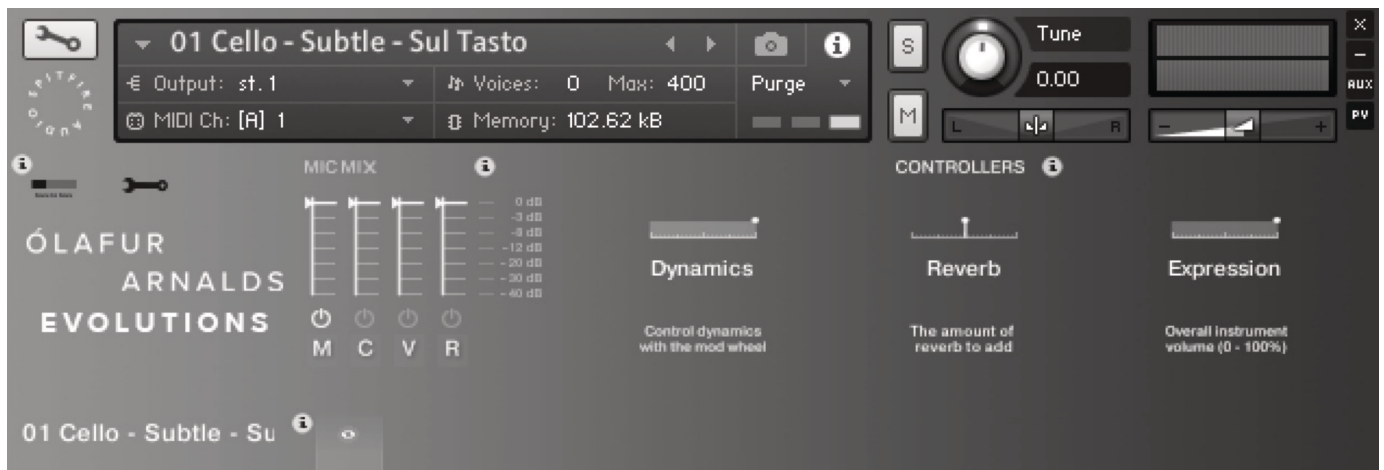
⑩ A, D, S, R

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。

シンプル・ビュー

ビューの切り替え



グリッド同様、各サウンドはパッチとして利用可能で、標準的なGUIで読み込めます。

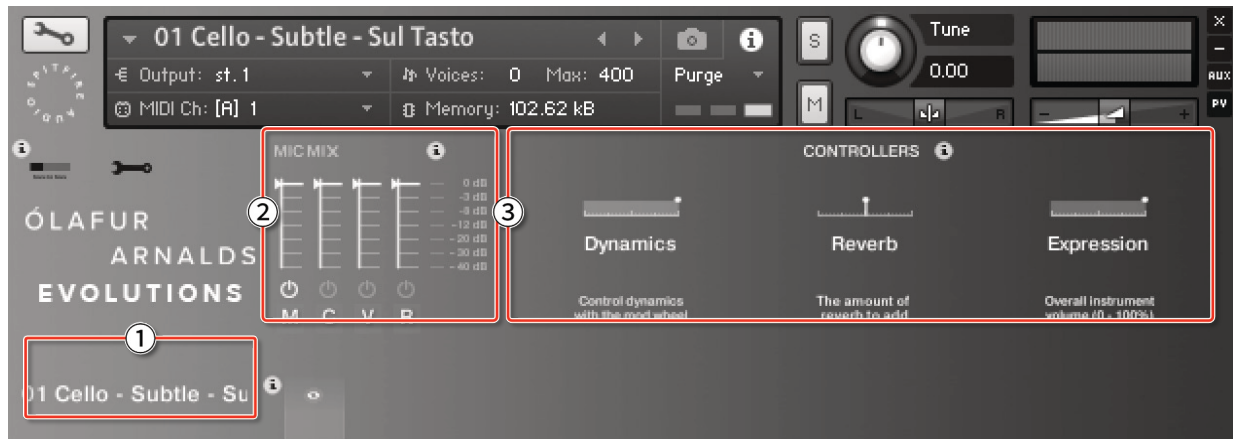
標準GUIのパッチを最初にロードすると、このGUIが表示されます。これは3つのページのうちの1つで、パネル・スイッチャーを使って切り替えられます。

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。

- ① オーバービュー (上図)
- ② エキスパート・ビュー



オーバービュー



① サイド・バー

選択中のアーティキュレーションを表示。

② MIC MIX (マイク・ミックス)

4種類 (M, C, V, R) のマイク・オプションすべてが、ミキサーでコントロールできます (付録参照)。

- M: ミックス (Mix)
- C: 近接 (Close)
- V: 真空管 (Valve Microphones)
- R: リボン (Ribbon Microphones)

Warpedコンテンツには、さらに2つのミックスがあります。

- X: ワープ
- XXX: さらにワープ

④ コントローラ

Dynamics

CC#1。音量の大きい音と小さい音の間のダイナミクスをクロスフェード。

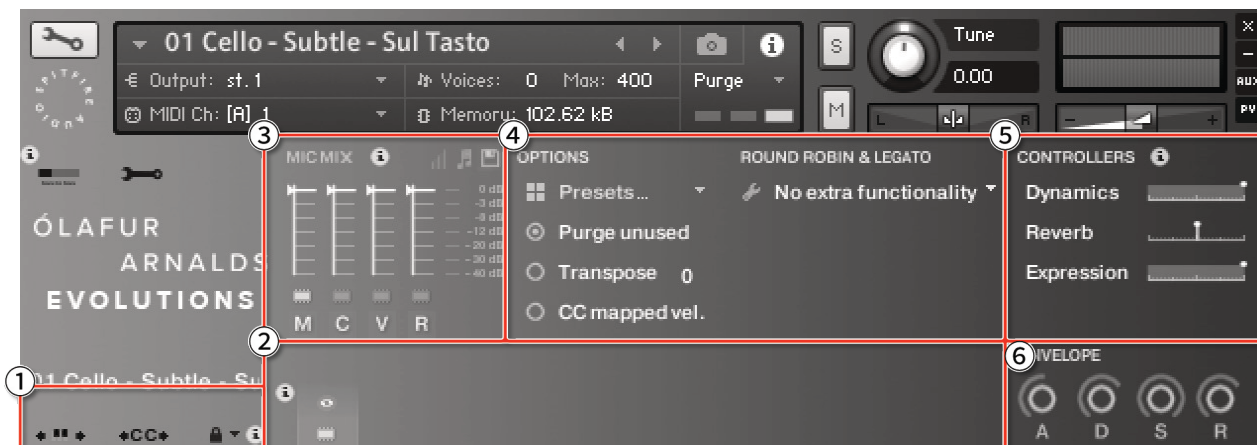
Reverb

CC#17。右に回すとリバーブ量が増えます。

Expression

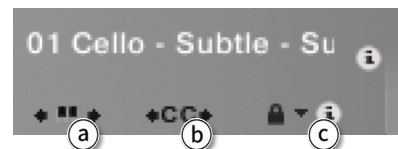
CC#11。ダイナミクスの中で音量を調整するインストゥルメント・トリム。

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、演奏中のアーティキュレーションを表示しますが、ここでは、さまざまな追加機能があります。



① キーボード・シマイア

キースイッチのバンクを左右に移動します。アイコンをクリックしてカーソルを左右にドラッグするだけで、ピンク色のキースイッチのバンクが移動します。停止すると、新しいキースイッチが表示されます。

② キースイッチCCセレクト

CCコントローラをアーティキュレーション／キースイッチとして使用します。CCを右クリックまたはCtrl+クリックして、アーティキュレーションを変更するコントローラを割り当てられます。

③ アーティキュレーション・ロック

アーティキュレーションを選択し、テンプレートを様々な方法で使用することができます。例えば、インストゥルメントの各インスタンスに1つのアーティキュレーションをロードすることを好む人も多いでしょう。そのため、一度アーティキュレーションを選択したら、マシンルームのスレーブから音が消えてしまわないように、アーティキュレーションの切り替えをロックしておくことをお勧めします！

| | |
|-------------------|---|
| Unlocked Artic | 標準的な設定で、フロント・パネルまたはキースイッチでアーティキュレーションを選択。 |
| Locked Artic | アーティキュレーションをロックし、フロント・パネルやキースイッチで変更できないようにします。 |
| Locked Keyswitch | キースイッチでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。 |
| Locked to UACC | UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC32です。 |
| Locked to UACC KS | UACCの機能にキースイッチの柔軟性を加えたものです。アクティブにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。このキーを様々なベロシティ (UACC標準に対応) で押すことでアーティキュレーションが変化します。標準のUACCとは異なり、アーティキュレーションを重ねることができます。 |
| Shared KS | 大規模なライブラリでは、この設定により、複数のアーティキュレーションのパレットにキースイッチを分散させることができます。 |

② アーティキュレーション・スイッチャー

オーバービューと同様に機能しますが、各アーティキュレーションの下に■が追加されており、アーティキュレーションのロード／アンロードを制御できます。ロードにはタイムラグが発生しますので、演奏前にすべてのアーティキュレーションが完全にロードされていることを確認してください。

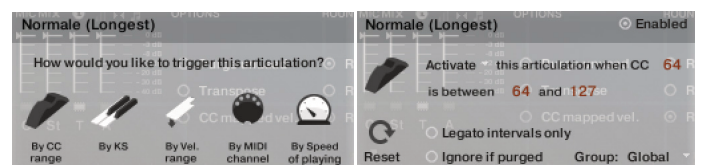


アーティキュレーションのレイヤー

アーティキュレーション・セット内でサウンドをレイヤーするには、次のアーティキュレーションをShift+クリックするだけです。レイヤー・アーティキュレーション・オプションが多数表示され、混乱することがありますが、フロント・パネルには、最近レイヤーされたアーティキュレーションのみが表示されます。

トリガー

アーティキュレーション・アイコンをCtrl/command+クリックすると、トリガー・オプションが表示されます。




| | |
|---------------------|---|
| By CC Range | <p>MIDI CCのメッセージ1つでアーティキュレーションを切り替え。</p> <p>各アーティキュレーションを特定の範囲に設定し、MIDIコントローラのフェーダーや、CC値が割り当てられたボタンを使って、希望のアーティキュレーションを選択します。デフォルトのCCは、UACCプロトコルのCC#32です。</p> |
| By KS | <p>デフォルト設定。発音中には切り替わらず、次のノートオン・イベントから切り替わります。つまり、長いノートを演奏中にキースイッチを演奏して、次のノートからLong (Alt)に切り替えて演奏できます。</p> |
| By Velocity Range | <p>本ライブラリではベロシティの処理方法により、この設定は限定的な用途となります。</p> |
| By MIDI Channel | <p>シングル・インスタンスをマルチティンバー・インストゥルメントに変え、インストゥルメントは入力されたMIDIチャンネルに基づいてアーティキュレーションを変化させます。KONTAKTヘッダーでインストゥルメントのMIDIチャンネルをOmniにすることで、MIDIチャンネルごとにインストゥルメントが反応するようになります。</p> <p>例えば Longをch 1に、Long (Alt)をch 2に、Long Accentedをch 3に設定できます。</p> |
| By Speed Of Playing | <p>演奏の速度に応じてアーティキュレーションを切り替えます。選択すると、トリガーの時間範囲をミリ秒単位で指定するオプションが表示されます。例えば、ノートオフと次のノートオンの時間差が0~250msのときにLong (Chiff)が作動するように指定できます。</p> <p>ユーザーの演奏スタイルやニーズに合わせて設定可能で、上部のEnabledのチェックを外すことで解除できます (アーティキュレーション・スイッチャー以外の画面では、アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックするだけでも解除できます)。</p> |

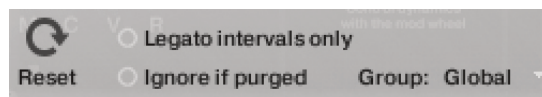
アーティキュレーションにトリガーが割り当てられている場合、その上に小さなショートカット・アイコンが表示され、カスタマイズされていることを知らせます。



このショートカットが表示されているアーティキュレーションをAlt/option+クリックすると、トリガーのOn/Offが切り替わります。

トリガー・パネル

Reset  は、このアーティキュレーションのトリガーをクリアします。




Legato intervalは、演奏されたノートが指定値である場合にのみこのトリガーを作動させます。

Ignore if purgedは、アーティキュレーションがパーズされていない場合にのみ、このトリガーを作動させます。

Groupは、トリガーをグループ化します。設定すると、同じグループ内のアーティキュレーションが現在アクティブな場合にのみトリガーが発生します。

アーティキュレーションを切り替える他の方法

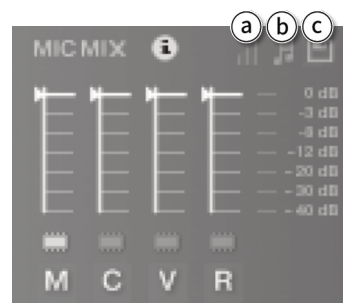
手動、キースイッチ、または上記の高度な方法でアーティキュレーションを切り替えるだけでなく、後述のUACC (universal articulation controller channel) と呼ばれる新しいシステムもお試しく下さい。CC#32と付録の表を使ってみてください。

 アーティキュレーションを切り替える方法はたくさんありますが、多くのプロは、DAWのトラックごとに異なるアーティキュレーションを1つのインスタンスに設定することを好みます。

③ MIC MIX (マイク・ミキサー)

マイクのブレンドを調整できます。

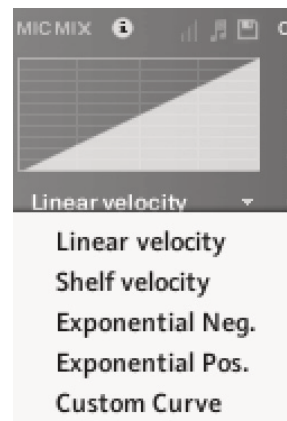
フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックしてMIDI CCをアサインして演奏しながらサウンドの空間的な性質を変化させることもできます。マイクの文字 (A/C/R/S) をクリックして、Kontaktの出力先を変更できます。



右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。

① ベロシティ・レスポンス

コントローラのタッチに合わせて4つのベロシティ・カーブから選択。



② アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

選択したアーティキュレーションに対して行ったマイク・ミックスのロック／微調整。たとえばピチカートとコル・レーニョの音量差などを調整できます。また、ショート・アーティキュレーションとロング・アーティキュレーションとでホールの残響音を少しカットしたい場合にも、この方法で微調整できます。

③ ミキサー・プリセット

パッチ間でミキサー設定を転送したり、プリセットをディスクに保存したり読み込んだりできます。



ミキサー・フェーダーのオートメーション

各フェーダーには専用のMIDI CCが割り当てられています。MIDIコントローラやコントロール・サーフェスに合わせて変更するには、コントロールを右クリックまたはCtrl+クリックしてLearnを選択した後に、MIDIコントローラを操作します。

マイク・ミックスのルーティング

各マイク・チャンネルを固有のKontaktチャンネルにルーティングするには、マイクの文字をクリックするだけです。例えば、アンビエント・マイクはサラウンド・チャンネルにルーティングすると快適です。また、最終的なミックス・セッションでエンジニアがバランスを調整することを想定して、個々のマイクをパラアウトする際にも活用できます。

④ 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

| | |
|------------------------------------|---|
| No extra functionality | ラウンドロビンが、意図された通りに使用される標準的なデフォルト。 |
| Neighbouring Zones | 隣の音からサンプルを借用し、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。"8RR"インストゥルメントでは、キーを押したときに最大24種類の音を効果的に循環させることができます。 |
| 2x Round Robin With Skip | ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。 |
| | ⚠ これはレガート・トランジションには使えません。 |
| Layer 2x Round Robins With No Skip | 上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます。 |

■ Round robin

使用するラウンドロビン (同じ音を複数回録音し、鳴らすごとに切り替えることで自然な響きを得る手法) の回数を指します。ドラッグでラウンドロビン数を指定。

■ Reset from G-1

ラウンドロビン・サンプルをリセットする際に使用するキースイッチを指定します。指定キースイッチから半音上がるごとに、次のラウンドロビン・サンプルを指定し、その上でリセットできます。

■ Reset on transport

上記と同様ですが、プレイを押すたびにリセットされます。

⑤ CONTROLLERS (コントローラ)

MIDIコントローラにこれらのCCをダイヤルすることで、感情豊かに表現することが可能になります。

| | |
|------------|---------------------------------------|
| Dynamics | CC#1. 音量の大きい音と小さい音の間のダイナミクスをクロスフェード。 |
| Reverb | CC#17. 右に回すとリバース量が増えます。 |
| Expression | CC#11. ダイナミクスの中で音量を調整するインストゥルメント・トリム。 |

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。

⑥ 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。

付録

推奨環境

最新バージョンのKontaktがインストールされていることを確認してください。

すべてのプログラムには、任意のパッチのCPU要求を抑制できるパラメータ・セットが提供されていますが、今後の快適な動作のためには高速なプロセッサ、十分なメモリ、SSD eSataやUSB3等の高性能な組み合わせをお勧めします。メモリが多いほどドライブ負荷は軽減されますし、完全な専用ドライブがあれば、メモリの読み込み量を減らしてロード時間を短縮できます。CPUの速度が速いほど、複雑なスクリプトを処理する能力も高くなります。

■ PC

Windows 7以降 (最新のサービスパック、32/64ビット)、Intel Core DuoまたはAMD Athlon 64 X2、4GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ MAC

Mac OS X 10.10以降 (最新のアップデート)、Intel Core 2 Duo、4 GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ ドライブ

USB3、Thunderbolt、またはeSata SSD。AV用途のドライブを販売店にお問い合わせください。

HDDの代わりにSSDドライブを使用すると、システムのパワーが大幅に向上します。シーク時間は7~9msではなく通常0.1ms未満で、この速度はパッチの全サンプルをページした状態で実行するのに十分な速さであり、演奏中のロードすら難なく行えます。また、サンプラーのプリロード・バッファを1/10に減らせるため、巨大なオーケストラ・パレットを単独のマシンにロードすることができます。

■ ホスト

Kontaktは、ほとんどの一般的なプラットフォームやDAWで快適に動作します。可能な限り最新版をご利用ください。

メインのDAWが古い、あるいはスペックに制約があり、大きなオーケストラ・パレットにSpitfireを追加する予定がある場合、ホスト・コンピューター（ReWire経由など）またはスレーブ・デバイス（MIDIやMOL経由など）で、DAWから独立してライブラリを実行することを検討できます。そうすることで、ローディング時間が短縮され、DAWがすべてのノートを最大限正確に処理できるようになります。

KONTAKTとKONTAKT PLAYER

Kontakt Playerは、開発者がライセンス料を支払ったライブラリで動作します。つまり、ユーザーはライブラリとこの再生エンジンをまとめて購入したことになります。

Kontakt Playerは、フロント・パネル上のすべてのサウンドと（編集可能な）パラメータにアクセスできます。また、これらのライブラリにはサイド・パネルに表示されるバナーもあります。

より深くエディットするにはフル・バージョンのKontaktが必要です。すでにKontakt Playerをお持ちで、私たちのPlayer対応ライブラリを1つでも購入された方は、Native Instrumentsのウェブサイトからフル・バージョンのKontaktに割引価格でアップグレードすることができます。詳しくは[こちら](#)をご覧ください。

なお、すべてのライブラリがKontakt Playerに対応しているわけではなく、HarpやPiano、Harpsichordなどのようにフル・バージョンのKontaktでのみロードが可能な場合もあります。これらの中にはサイド・パネルにバナーが表示されないものもあり、Kontaktの[Files]ブラウザから読み込むか、Quick Loadウィンドウにお気に入りとして追加してロードする必要があります。

アーティキュレーション全リスト

INSTRUMENTS MAIN MICS

CURATED PRESETS

- 1-12 Step Down Diagonal
- 1-12 Step Up Diagonal
- A Soft Entrance
- Blurred Episodic
- Breidavik Waves
- Ebb and Flow
- Eeiree Ponticello
- Iced Trens
- Octave Jumps
- Pronounced Attack
- Shrill Pitches Soft Pedal
- Tasto Movements

INDIVIDUAL EVOLUTIONS

- 01 Cello - Subtle - Sul Tasto
- 01 Ensemble - Subtle - Sul Tasto
- 01 Viola - Subtle - Sul Tasto
- 01 Violin 1 - Subtle - Sul Tasto
- 01 Violin 2 - Subtle - Sul Tasto
- 02 Cello - Subtle - Long Wave
- 02 Ensemble - Subtle - Long Wave
- 02 Viola - Subtle - Long Wave
- 02 Violin 1 - Subtle - Long Wave

- 02 Violin 2 - Subtle - Long Wave
- 03 Cello - Subtle - Multi Waves
- 03 Ensemble - Subtle - Multi Waves
- 03 Viola - Subtle - Multi Waves
- 03 Violin 1 - Subtle - Multi Waves
- 03 Violin 2 - Subtle - Multi Waves
- 04 Cello - Subtle - Tasto to Ord
- 04 Ensemble - Subtle - Tasto to Ord
- 04 Viola - Subtle - Tasto to Ord
- 04 Violin 1 - Subtle - Tasto to Ord
- 04 Violin 2 - Subtle - Tasto to Ord
- 05 Cello - Subtle - Tasto to Pont
- 05 Ensemble - Subtle - Tasto to Pont
- 05 Viola - Subtle - Tasto to Pont
- 05 Violin 1 - Subtle - Tasto to Pont
- 05 Violin 2 - Subtle - Tasto to Pont
- 06 Cello - Thrills - Tasto Trem
- 06 Ensemble - Thrills - Tasto Trem
- 06 Viola - Thrills - Tasto Trem
- 06 Violin 1 - Thrills - Tasto Trem
- 06 Violin 2 - Thrills - Tasto Trem
- 07 Cello - Thrills - Tasto Trem Varispeed
- 07 Ensemble - Thrills - Tasto Trem Varispeed
- 07 Viola - Thrills - Tasto Trem Varispeed

- 07 Violin 1 - Thrills - Tasto Trem Varispeed
- 07 Violin 2 - Thrills - Tasto Trem Varispeed
- 08 Cello - Thrills - Med to Fast Trem
- 08 Ensemble - Thrills - Med to Fast Trem
- 08 Viola - Thrills - Med to Fast Trem
- 08 Violin 1 - Thrills - Med to Fast Trem
- 08 Violin 2 - Thrills - Med to Fast Trem
- 09 Cello - Thrills - Hectic 8ve Trills
- 09 Ensemble - Thrills - Hectic 8ve Trills
- 09 Viola - Thrills - Hectic 8ve Trills
- 09 Violin 1 - Thrills - Hectic 8ve Trills
- 09 Violin 2 - Thrills - Hectic 8ve Trills
- 10 Cello - Episodic - Vibrato
- 10 Ensemble - Episodic - Vibrato
- 10 Viola - Episodic - Vibrato
- 10 Violin 1 - Episodic - Vibrato
- 10 Violin 2 - Episodic - Vibrato
- 11 Cello - Episodic - Sul Pont
- 11 Ensemble - Episodic - Sul Pont
- 11 Viola - Episodic - Sul Pont
- 11 Violin 1 - Episodic - Sul Pont
- 11 Violin 2 - Episodic - Sul Pont
- 12 Cello - Episodic - Trem
- 12 Ensemble - Episodic - Trem
- 12 Viola - Episodic - Trem
- 12 Violin 1 - Episodic - Trem
- 12 Violin 2 - Episodic - Trem
- 13 Cello - Dissonants - Slow Pitch Bend
- 13 Ensemble - Dissonants - Slow Pitch Bend
- 13 Viola - Dissonants - Slow Pitch Bend
- 13 Violin 1 - Dissonants - Slow Pitch Bend
- 13 Violin 2 - Dissonants - Slow Pitch Bend
- 14 Cello - Dissonants - Pitching Episodic
- 14 Ensemble - Dissonants - Pitching Episodic
- 14 Viola - Dissonants - Pitching Episodic
- 14 Violin 1 - Dissonants - Pitching Episodic
- 14 Violin 2 - Dissonants - Pitching Episodic
- 15 Cello - Dissonants - Wow Effect
- 15 Ensemble - Dissonants - Wow Effect
- 15 Viola - Dissonants - Wow Effect
- 15 Violin 1 - Dissonants - Wow Effect
- 15 Violin 2 - Dissonants - Wow Effect
- 16 Cello - Dissonants - Pont 8ve Harms
- 16 Ensemble - Dissonants - Pont 8ve Harms
- 16 Viola - Dissonants - Pont 8ve Harms
- 16 Violin 1 - Dissonants - Pont 8ve Harms
- 16 Violin 2 - Dissonants - Pont 8ve Harms

INDIVIDUAL INSTRUMENTS

- Olafur Arnalds Evo Grid - Cello
- Olafur Arnalds Evo Grid - Viola
- Olafur Arnalds Evo Grid - Violin 1
- Olafur Arnalds Evo Grid - Violin 2
- Olafur Arnalds Evolutions

INSTRUMENTS WARPED**CURATED PRESETS**

- Warped 1-12 Step Down Diagonal
- Warped 1-12 Step Up Diagonal
- Warped A Soft Entrance
- Warped Blurred Episodic
- Warped Breidavik Waves
- Warped Ebb and Flow
- Warped Eeiree Ponticello
- Warped Iced Trems
- Warped Octave Jumps
- Warped Pronounced Attack
- Warped Shrill Pitches Soft Pedal
- Warped Tasto Movements

INDIVIDUAL EVOLUTIONS

- Warped 01 Cello - Subtle - Sul Tasto
- Warped 01 Ensemble - Subtle - Sul Tasto
- Warped 01 Viola - Subtle - Sul Tasto

- Warped 01 Violin 1 - Subtle - Sul Tasto
- Warped 01 Violin 2 - Subtle - Sul Tasto
- Warped 02 Cello - Subtle - Long Wave
- Warped 02 Ensemble - Subtle - Long Wave
- Warped 02 Viola - Subtle - Long Wave
- Warped 02 Violin 1 - Subtle - Long Wave
- Warped 02 Violin 2 - Subtle - Long Wave
- Warped 03 Cello - Subtle - Multi Waves
- Warped 03 Ensemble - Subtle - Multi Waves
- Warped 03 Viola - Subtle - Multi Waves
- Warped 03 Violin 1 - Subtle - Multi Waves
- Warped 03 Violin 2 - Subtle - Multi Waves
- Warped 04 Cello - Subtle - Tasto to Ord
- Warped 04 Ensemble - Subtle - Tasto to Ord
- Warped 04 Viola - Subtle - Tasto to Ord
- Warped 04 Violin 1 - Subtle - Tasto to Ord
- Warped 04 Violin 2 - Subtle - Tasto to Ord
- Warped 05 Cello - Subtle - Tasto to Pont
- Warped 05 Ensemble - Subtle - Tasto to Pont
- Warped 05 Viola - Subtle - Tasto to Pont
- Warped 05 Violin 1 - Subtle - Tasto to Pont
- Warped 05 Violin 2 - Subtle - Tasto to Pont
- Warped 06 Cello - Thrills - Tasto Trem
- Warped 06 Ensemble - Thrills - Tasto Trem
- Warped 06 Viola - Thrills - Tasto Trem
- Warped 06 Violin 1 - Thrills - Tasto Trem

- Warped 06 Violin 2 - Thrills - Tasto Trem
- Warped 07 Cello - Thrills - Tasto Trem
Varispeed
- Warped 07 Ensemble - Thrills - Tasto Trem
Varispeed
- Warped 07 Viola - Thrills - Tasto Trem
Varispeed
- Warped 07 Violin 1 - Thrills - Tasto Trem
Varispeed
- Warped 07 Violin 2 - Thrills - Tasto Trem
Varispeed
- Warped 08 Cello - Thrills - Med to Fast Trem
- Warped 08 Ensemble - Thrills - Med to Fast
Trem
- Warped 08 Viola - Thrills - Med to Fast Trem
- Warped 08 Violin 1 - Thrills - Med to Fast
Trem
- Warped 08 Violin 2 - Thrills - Med to Fast
Trem
- Warped 09 Cello - Thrills - Hectic 8ve Trills
- Warped 09 Ensemble - Thrills - Hectic 8ve
Trills
- Warped 09 Viola - Thrills - Hectic 8ve Trills
- Warped 09 Violin 1 - Thrills - Hectic 8ve Trills
- Warped 09 Violin 2 - Thrills - Hectic 8ve Trills
- Warped 10 Cello - Episodic - Vibrato
- Warped 10 Ensemble - Episodic - Vibrato
- Warped 10 Viola - Episodic - Vibrato
- Warped 10 Violin 1 - Episodic - Vibrato
- Warped 10 Violin 2 - Episodic - Vibrato
- Warped 11 Cello - Episodic - Sul Pont
- Warped 11 Ensemble - Episodic - Sul Pont
- Warped 11 Viola - Episodic - Sul Pont
- Warped 11 Violin 1 - Episodic - Sul Pont
- Warped 11 Violin 2 - Episodic - Sul Pont
- Warped 12 Cello - Episodic - Trem
- Warped 12 Ensemble - Episodic - Trem
- Warped 12 Viola - Episodic - Trem
- Warped 12 Violin 1 - Episodic - Trem
- Warped 12 Violin 2 - Episodic - Trem
- Warped 13 Cello - Dissonants - Slow Pitch
Bend
- Warped 13 Ensemble - Dissonants - Slow
Pitch Bend
- Warped 13 Viola - Dissonants - Slow Pitch
Bend
- Warped 13 Violin 1 - Dissonants - Slow Pitch
Bend
- Warped 13 Violin 2 - Dissonants - Slow Pitch
Bend
- Warped 14 Cello - Dissonants - Pitching
Episodic
- Warped 14 Ensemble - Dissonants - Pitching
Episodic

- Warped 14 Viola - Dissonants - Pitching
Episodic
- Warped 14 Violin 1 - Dissonants - Pitching
Episodic
- Warped 14 Violin 2 - Dissonants - Pitching
Episodic
- Warped 15 Cello - Dissonants - Wow Effect
- Warped 15 Ensemble - Dissonants - Wow
Effect
- Warped 15 Viola - Dissonants - Wow Effect
- Warped 15 Violin 1 - Dissonants - Wow Effect
- Warped 15 Violin 2 - Dissonants - Wow Effect
- Warped 16 Cello - Dissonants - Pont 8ve
Harms
- Warped 16 Ensemble - Dissonants - Pont 8ve
Harms
- Warped 16 Viola - Dissonants - Pont 8ve
Harms
- Warped 16 Violin 1 - Dissonants - Pont 8ve
Harms
- Warped 16 Violin 2 - Dissonants - Pont 8ve
Harms

INDIVIDUAL INSTRUMENTS

- Warped Olafur Arnalds Evo Grid - Cello
- Warped Olafur Arnalds Evo Grid - Viola
- Warped Olafur Arnalds Evo Grid - Violin 1
- Warped Olafur Arnalds Evo Grid - Violin 2
- Warped Olafur Arnalds Evolutions

マイクとミックスの略称

MICS & MIXES

MICS


- M: ミックス (Mix)
- C: 近接 (Close)
- V: 真空管 (Valve Microphones)
- R: リボン (Ribbon Microphones)

MIXES

- X: ワープ
- XXX: さらにワープ

UACC

旧製品『BML Sable』開発に伴い、楽器やライブラリに含まれる増え続けるアーティキュレーションへのアクセス方法を標準化することが困難になりました。キースイッチやCC#32は十分に機能するものの、セクションや楽器間で一貫性がなく、ビオラをバイオリン・セクションに置き換えるような単純なことさえ一苦労でした。

この問題に対処するため、弊社はインストゥルメントとライブラリ間のアーティキュレーション・コントロールを標準化する**UACC**を開発しました。これは、キースイッチのロック・オプション  でOnにし、上記と同じCCを使用します (同様にカスタマイズ可能)。これにより、各アーティキュレーションに対応する特定の値にCC#32を設定することで、アーティキュレーションを変更できます。以下は最新 (v2) の仕様です。

| Long (sustain) | | Legato | |
|----------------|----------------------------|--------|-------------------|
| 1 | Generic | 20 | Generic |
| 2 | Alternative | 21 | Alternative |
| 3 | Octave | 22 | Octave |
| 4 | Octave muted | 23 | Octave muted |
| 5 | Small (1/2) | 24 | Small |
| 6 | Small muted | 25 | Small muted |
| 7 | Muted | 26 | Muted |
| 8 | Soft (flaut/hollow) | 27 | Soft |
| 9 | Hard (cuivre/overb) | 28 | Hard |
| 10 | Harmonic | 29 | Hramonic |
| 11 | Temolo/flutter | 30 | Tremolo |
| 12 | Tremolo muted | 31 | Slow (port/gliss) |
| 13 | Tremolo soft/low | 32 | Fast |
| 14 | Tremolo hard/high | 33 | Run |
| 15 | Tremolo muted low | 34 | Detache |
| 16 | Vibrato (molto vib) | 35 | Higher |
| 17 | Higher (sultasto/bells up) | 36 | Lower |
| 18 | Lower (sul pont) | | |
| 19 | Lower muted | | |

| Short | | Decorative | |
|-------|-----------------------|--------------------|------------------------------|
| 40 | Generic | 70 | Trill (minor2nd) |
| 41 | Alternative | 71 | Trill (major 2nd) |
| 42 | Very short (spicc) | 72 | Trill (minor 3rd) |
| 43 | Very short (soft) | 73 | Trill (major 3rd) |
| 44 | Leisurely (stacc) | 74 | Trill (perfect 4th) |
| 45 | Octave | 75 | Multitongue |
| 46 | Octave muted | 76 | Multitongue muted |
| 47 | Muted | 80 | Synced - 120bpm (trem/trill) |
| 48 | Soft (brush/feather) | 81 | Synced - 150bpm (trem/trill) |
| 49 | Hard (dig) | 82 | Synced - 180bpm (trem/trill) |
| 50 | Tenuto | Phrases & Dynamics | |
| 51 | Tenuto Soft | 90 | FX 1 |
| 52 | Marcato | 91 | FX 2 |
| 53 | Marcato Soft | 92 | FX 3 |
| 54 | Marcato Hard | 93 | FX 4 |
| 55 | Marcato Long | 94 | FX 5 |
| 56 | Plucked (pizz) | 95 | FX 6 |
| 57 | Plucked hard (bartok) | 96 | FX 7 |
| 58 | Struck (col leg) | 97 | FX 8 |
| 59 | Higher | 98 | FX 9 |
| 60 | Lower | 99 | FX 10 |
| 61 | Harmonic | 100 | Up (rips/runs) |
| | | 101 | Downs (falls/runs) |
| | | 102 | Crescendo |
| | | 103 | Decrescendo |
| | | 104 | Arc |
| | | 105 | Slides |
| | | Various | |
| | | 110 | Disco up (rips) |
| | | 111 | Disco down (falls) |
| | | 112 | Single string (Sul C/G/etc.) |

例えば、UACCをオンにしてCC#32を26に変更すると、現在のアーティキュレーションがレガート - ミュートに変わります。DAWで手動で設定することもできますが、VST Note ExpressionなどのDAW機能や、Lemur, TouchOSC, LiveControlなどのタブレット・アプリを利用するとさらに簡単です。

UACCの利点は、サポートされているライブラリ間で一貫性があり（例えば、CC#32を52に設定すると、ライブラリやパッチに関係なくMarcatoに変わります）、Lemurのようなタブレット・アプリで簡単に設定できることです。アップデートの際も一貫性が保たれます（v2を使用している製品は、アーティキュレーションが上記の仕様にマッピングされます）。また、キーボードのスペースを取りません。

デメリットは、（タブレットを使わない限り）ライブ演奏でのコントロールが難しいことと、アーティキュレーションのレイヤーに対応していないことです。

UACCキースイッチ

UACCキースイッチは、弊社製品およびアップデートの新機能です。ロック・パネル・メニューからUACCキースイッチをOnにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。上記のUACC仕様を使用し、このキースイッチのベロシティでアーティキュレーションを切り替えます。

例えば、ベロシティ70でキースイッチを押すと「Trill (minor2nd)」アーティキュレーションに切り替わり、ベロシティ56で押すと「Plucked (pizz)」に切り替わります。UACC同様に、これらのベロシティ値を手動で入力することもできますが、DAWやタブレット・アプリの機能を使う方が簡単です。

UACC KSのUACCに対する主な利点は、キースイッチのノートをピアノロール上で重ねることでアーティキュレーションを重ねられることです。

FAQとトラブルシューティング

Q: Kontaktライブラリのオフライン認証 (オーサライズ)。

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

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

これはKontaktの既知のバグです。サポート・チームにご連絡ください。

Q: "no library found" エラー・メッセージ


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

Q: KontaktとKontakt Playerの違い

別項参照。

Q: 製品の再ダウンロード方法。

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

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

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

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

Q: ダウンロード／インストールの問題。

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

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

その他、

- 私たちのライブラリが非常に大きなファイルであるため、Spitfire Audio Appが圧縮ファイルの展開やドライブへの配置を行うにあたり長い時間を要することがあります。クラッシュしたのか、ファイルの処理中かが判断しきれない場合は、インストール開始時に選択したインストール・フォルダにアクセスしてください。すべてが正常に動作している場合は、フォルダ(またはそのサブフォルダの1つ)にさまざまなファイルが表示されます。
- "Download interrupted"(ダウンロードが中断されました)メッセージが表示される場合、IPの変更が原因である可能性があります。通常、VPNを使用している人や、ダウンロード中に国を跨いで移動した人がこのケースに当てはまります。サポート・チケットを取得し、ブロックを解除してもらってください。
- もしダウンロードが止まってしまったり、中断したまま再開されない場合は、spitfireaudio.com/supportのサポートチーム(英語)まで、お使いのオペレーティング・システム、お住まいの国、自宅か職場か、お使いのISP、お使いのコンピュータとインターネットの間にプロキシ・サーバーやファイアウォールがあるかどうかを合わせてお知らせください。

Q: インストゥルメント・ファイルの紛失。

ライブラリを別の場所に移したり、アップデートに失敗したりすると、インストゥルメント・ファイルが失われることがあります。Spitfire Audio AppあるいはNative Accessで、該当するライブラリを再ダウンロードすることで問題が解消します。

Q: ダウンロード速度について。

私たちのライブラリはAmazon S3サーバーでホストされており、通常は非常に高速ですが、トラフィックが特に混雑する特定の時間帯に、ISPが接続速度を制限する可能性があります。

混雑の少ない時間帯にダウンロードを実行したままにしておくことで十分なダウンロード速度を期待できます。Spitfire Audio Appのダウンローダーは可能な限り帯域幅を使用し、最速の速度を提供することを目的としており、ピークに達するまでに数分かかる場合があります。

Q: 複数台のコンピューターへのインストール。

弊社製品には2つのライセンスがあり、メインとモバイルの2台のコンピューターにダウンロード、インストールできます。外付けのドライブ経由でライブラリをコピーすることで、簡単に両方のマシンにライブラリ全体をインストールできます。

Q: 購入前のデモについて

現在、製品のデモは提供していません。

私たちのYouTubeチャンネルにアクセスすると、私たちのすべての製品に関する詳細な情報を含む多くのウォークスルーを見ることができます！

Q: Spitfire Audio Appにライブラリが表示されない。

Spitfire Audio Appにログインして、**Installed**にも**Download Ready**にも購入済みの製品が表示されない場合、別のメール・アドレスで購入された可能性があります。過去に購入した他のメール・アドレスを確認すると、見つからない製品が見つかるかもしれません。そうではなく、数年前に購入された製品である場合は、サポート・チケットを作成し、お客様のアカウントのメール・アドレスと、紛失した製品に関連するシリアル番号をお知らせください。また、複数のアカウントを統合して、購入された製品をまとめることも可能です。

より多くの情報があればあるほど、迅速な復旧が可能となります！


Q: 製品のアップデート方法。

弊社製品のダウンロードは、Spitfire Audio Appが選択したフォルダにダウンロードされることが大前提です。弊社製品に最適なファイル・パスはシンプルです。ただし長いファイル・パスを指定した場合はエラーの原因となることがあります。サンプル・ドライブ > Spitfire Audioのようなパスが理想です。

またダウンロードやアップデート時、Spitfire Audio配下の実際のフォルダを指定せず、Spitfire Audioフォルダ自体を必ず指定してください。

Q: 最新のアップデートの再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appに、ダウンロードをリセットする機能が追加されました。

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

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。

他のアップデートについても、このプロセスを繰り返すことができます。

Spitfire Audio Appにダウンロードをリセットするオプションが表示されない場合は、spitfireaudio.com/info/library-manager/から最新版のアプリをダウンロードしてください。

Q: ダウンロード・リンクがなかなか送られてこない。

当社では、すべての注文はまず不正チェック処理を経由しており、処理に20分ほど要します（ブラック・フライデーなどの繁忙期には1時間ほどかかることもあります）。この段階で注文が引かなかった場合、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のどちらでダウンロードしても、もう一方のオペレーティング・システムに移行する必要がある場合は動作します。移行したいライブラリを外付けHDDにコピーしてから、もう一方のマシンにコピーすることをお勧めします。

Q: "samples missing"のエラー・メッセージ

ライブラリを移動したり、アップデートに失敗したりすると、サンプル・ファイルが失われる場合があります。また、必要な空き容量の不足したドライブにライブラリをインストールした場合にも、このエラーが表示されることがあります。このような場合、ライブラリを再ダウンロードすることで解消する場合がありますが、根本的な問題解決にあたっては前述の「Q:ダウンロード／インストールの問題」を参照してください。

Q: Mac OSX 10.9以前でのダウンロード

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

Q: DEMOモードで開くインストゥルメント。

[DEMO]ボタンが表示され、パッチがタイムアウトする場合は、Kontakt Playerソフトウェアで非対応ライブラリを実行しようとしていることを意味します。私たちのPlayerライブラリは、お客様に代わってライセンス料を支払っているため、フルバージョンのKontaktを必要としません。

ただし弊社のPlayerライブラリをお持ちの場合、Kontaktのフルバージョンの割引を受けることができますので、導入をご検討ください。

⚠ 本サービスは予告なく終了する場合があります。

Q: Batch Resaveについて。

これを行う理由は2つあります。1つ目は、パッチの読み込みを高速化すること、2つ目は、パッチを読み込むたびに探す必要がないように、足りないサンプルを見つけて情報の補正を行うことです。処理時にもしKontaktのクラッシュが起こるようであれば、処理負荷を軽減するためサブフォルダーごとに小分けに処理してください。

Q: コレクションの購入方法。

弊社のサイトでは、ユーザーが既にお持ちの製品を確認した上でチェックアウト時に金額を差し引きます。念のため、製品購入後の確認画面には必ず目を通してください。

Q: 商品のシリアル番号の紛失。

Eメールを紛失してしまい、過去のシリアル番号を探すのに苦労することがあります。Spitfire Audioのサイトにログインすると、ユーザーの保有製品のすべてのシリアル・ナンバーが表示されます。もしお探しのシリアル・ナンバーが見当たらない場合は、[サポート](#) (英語) までご連絡ください。

Q: バグを発見しました。

バグを発見された場合は、関連する情報を添えてご連絡 (英語) ください。

- 見つけたバグの説明
- バグが発生しているスクリーン・キャスト (ビデオ)、またはオーディオの例
- プリセット名やライブラリ名など情報が詳細であるほど、問題の真相を究明するのに役立ちます。

Q: NCW圧縮フォーマットとは。

これはNative Instrumentの新しいロスレス圧縮サンプル・フォーマットで、サンプル・データ・プールを約55%削減することに成功しています。

Q: 払い戻し／返品ポリシーについて。

ダウンロード／インストール・プロセスを完了しておらず、14日以内に購入された場合は、返金／返品が可能です。まだシリアル番号を登録していない場合であってもインストールを完了された場合、返金と返品をお受けできません (使用許諾契約をご確認ください)。ハードディスク・ドライブのご注文の返金は、ドライブが弊社から発送される時点まで可能です。これは通常、ご注文から数日を要します。

Q: パスワードを忘れてしまいました。

パスワードをお忘れの場合は、spitfireaudio.com/my-account/login/の[forgot your password?] (またはこれに該当する日本語表記) をクリックしてください。もし過去に2つ以上のアカウントの統合を依頼したが忘れてしまった場合、統合を依頼されたメール・アドレスでパスワードの再発行が機能しない可能性があります。この場合は、お名前と、弊社が知っていると思われるメールアドレスをサポートまでご連絡ください。

Q: VEP - コントロール、GUIの表示

Vienna Ensemble Pro (VEP) のインスタンスをシーケンサーにconnect (接続) してMIDIを送る必要があります。VEPを実際に接続して起動することで、KontaktはGUIの描画を含むインストゥルメントのセットアップを完了します。



Ólafur Arnalds Evolutions 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/>