

USER MANUAL

Percussion Swarm

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
インターフェース	10
Kontaktでのコントロールの割り当て	10
オーバービュー・パネル	11
エキスパート・ビュー	13
アーティキュレーションを切り替える他の方法	16
オスティナトウム	20
MERCURYシンセ	22
付録	24
推奨環境	24
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	25
アーティキュレーション・リスト	26
マイク、ミックスの略称	29
スタンダード・マイク&ミックス	29
Close Pans	29
Extras and Mixes	29
FAQとトラブルシューティング	30

はじめに

Percussion Swarmは、音程打楽器と非音程打楽器による雲のような美しい音の進化、点描画のようなテクスチャ、単音のヒット音を収録した、他に類を見ない百科事典的なコレクションです。このダイナミックなサウンドの新世界は、世界で最も著名な3人のパーカッショニストとのコラボレーションにより実現しました。彼らは、憧れるほどに多彩な珍しい楽器を装備しています。弊社の人気製品であるSwarmシリーズと同じ画期的なコンセプトに基づき、AIR StudiosのThe Hallでしか得られない独特の響きの中、さまざまなテクニックがランダムな間隔で同時に演奏されました。その結果、密度の異なるテクスチャと多層的なうねりが生まれ、16の信号から選択できるようになりました。本ライブラリには、Mercury Synthエンジンで作成された30のWarped PadとRhythmic Texture、235のスナップショットも用意されています。

製品仕様

- 51,354 サンプル
- 59.60 GB ダウンロード・サイズ
- 61 GB 要ディスク・スペース
- 動作環境:
 - Mac OS 10.10, Intel Core Duo
 - Windows 7, 8または10, Intel Core 2 DuoまたはAMD Athlon x2
- NKS対応、Kontakt Player付属
- Kontakt 5.6.8以上

⚠ 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。

ワイドスクリーンな打楽器の革新

数ヶ月にわたる音楽的実験と革新の集大成であるこの壮大で多用途なツールセットは、評価の高いSwarmライブラリの設計図に従い、TV、映画、またはゲームのスコアに動きや深み、現代的なエッジを加えるために作られています。この4年間に培われたすべてのサンプリング技術を打楽器に応用し、もし打楽器を弦楽器のように演奏したらどうなるかを考えました。本ライブラリには、Paul Clarvis, Frank Ricotti, Gary Patelといった、世界的に有名な打楽器奏者による驚くべきパフォーマンスが収録されています。彼らは既存の打楽器ライブラリにも参加しており、その豊富な映画音楽の実績で知られています。

未踏の領域

Glockenspiel (グロッケンシュピール) や Tubular Bells (チュブラー・ベルズ) といったよく知られた楽器から、Angklung (アンクルン) や Udu (ウドゥ) といったあまり聞かれない打楽器まで、幅広い種類の音程打楽器と非音程打楽器を選抜しました。その多くはそれ単体では持続音を持ちません。AIR Studiosでの世界的に有名なホールの共鳴と演奏技術を組み合わせ、弓やラバーボールといった非伝統的な奏法を使用し、音を長く引き伸ばしました。これにより、各楽器に幅、深み、ハーモニック・レンジを追加し、液体のように滑らかで映像に寄り添う音を生み出しています。エンジニア Jake Jacksonによって精密に録音されたこれらのサウンドは、他のオーケストラや打楽器ライブラリとシームレスにブレンドでき、どんなオーケストラの作曲にも完璧なテクスチャーを追加します。

16もの信号で自由な実験や調整の余地を提供します。CloseからAmbientまで6つの標準的なマイク・ポジション、さらに各奏者にフォーカスしたりミックスすることが可能なClose Pansセクションがあります。Jake Jacksonがキュレーションした4種類のミックスも用意されており、すぐに使えるプレイアビリティを提供します。速度調整機能を使って、パチパチとした不規則な反復打撃から、単発打ち、雷鳴のようなロール、そして金属的なきらめきに変化させられ、一つ一つの打音が区別できないところまで調整可能です。Percussion Swarmは、生演奏では再現できないユニークな体験を提供し、映画、TV、ゲームのスコアに予測不可能な要素を加えられます。

THE MERCURY SYNTH

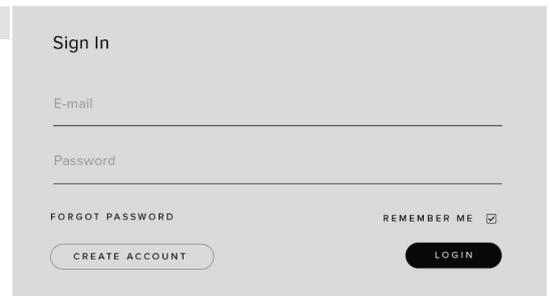
Warpedセクションでは、これらの有機的なサウンドがまったく新しい領域に引き上げられ、30種のWarpedサウンドと235のスナップショットが提供されます。グラニューラー・シンセシスやギター・ペダル、その他のアウトボード・ギアを使用したMercury Synthエンジンには、異世界のようなパッド、変化するスウェル、無調性的なリズム・テクスチャーを見つけられます。

ダウンロードとインストール

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

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。



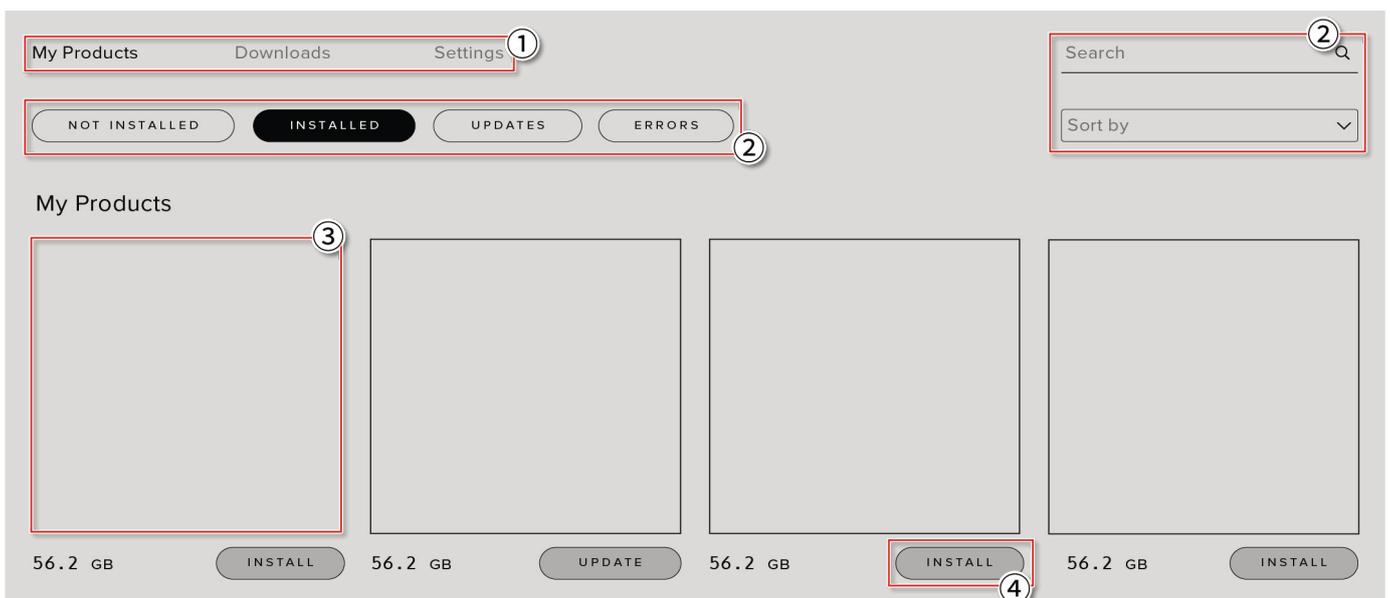
Sign In

E-mail

Password

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

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



My Products Downloads Settings ①

NOT INSTALLED INSTALLED UPDATES ERRORS ②

Search ②

Sort by

My Products

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

③

① タブ

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

② フィルタ

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

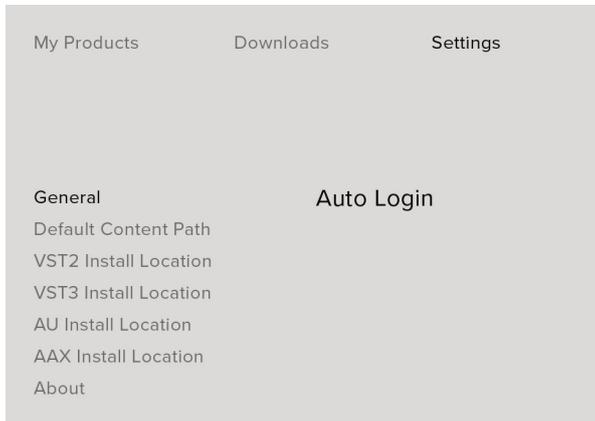
③ ライブラリ

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

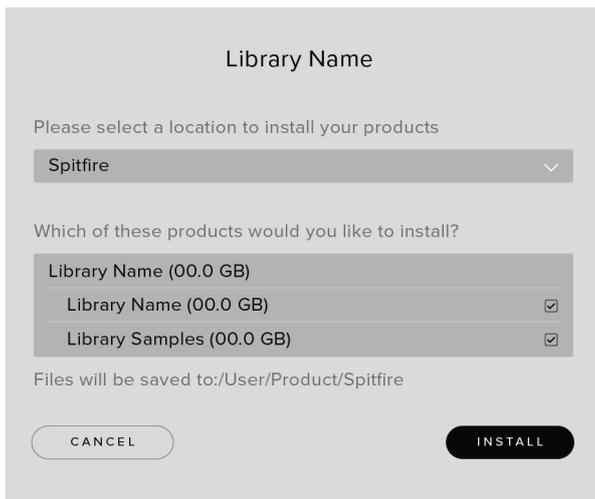
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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

SPITFIRE APPの設定



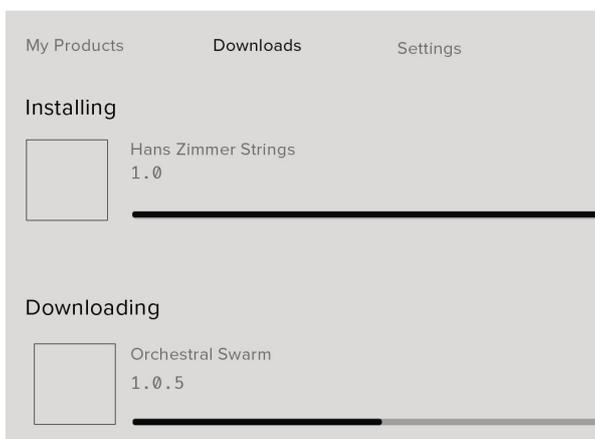
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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

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

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

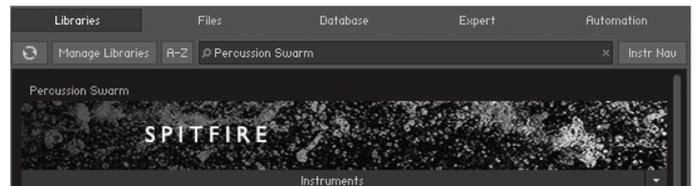


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT PLAYERでの登録

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

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



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

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

NKS - NIハードウェアとの使用

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

フォルダ構造

メイン・フォルダを開くと、21のパッチおよび_
Advanced_とv - Warpedの2つのフォルダがあります。
メインパッチは楽器名で命名されており、各パッチに
はさまざまなテクニクが含まれています。

Warpedフォルダには、このライブラリ用のMercury
Synthサウンドが含まれています。

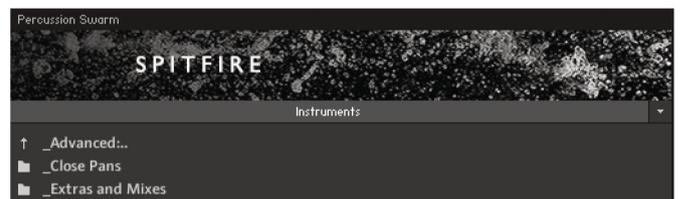
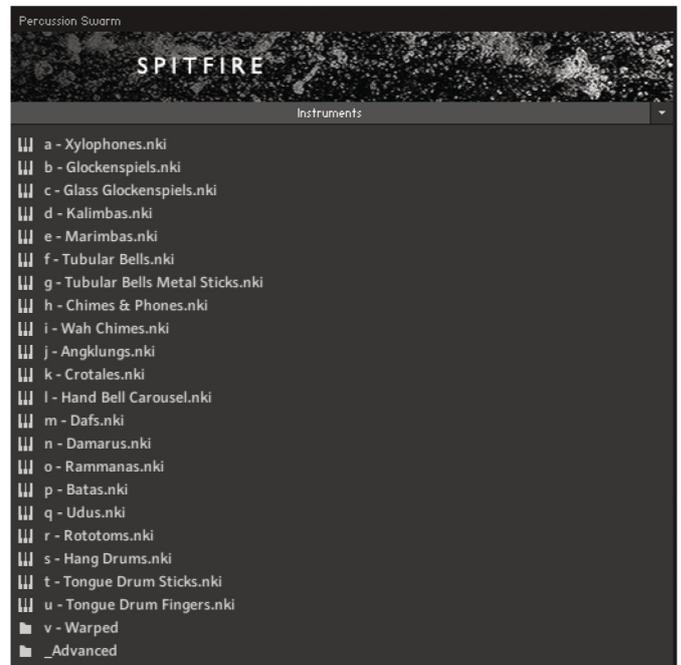
_Advanced_フォルダには、_Close Pansと_Extras and
Mixesの2つのフォルダがあります。

Close Pans

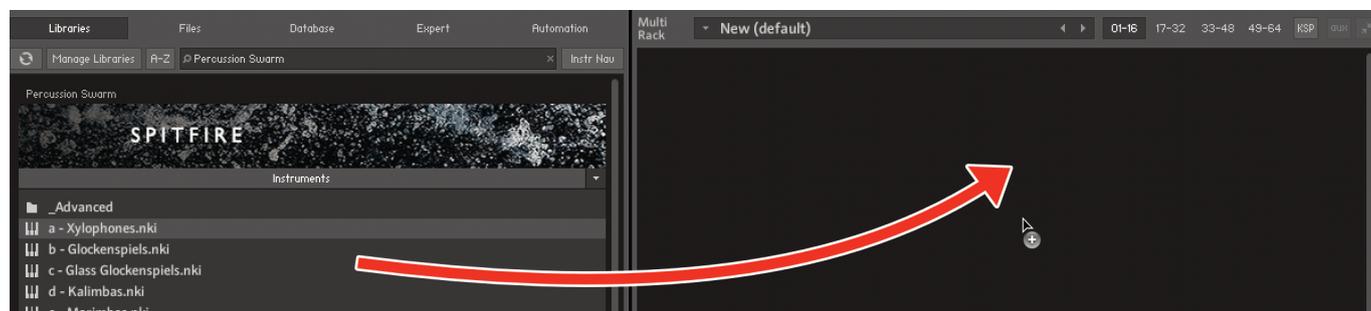
パッチごとに6つの近接マイクによるサンプルが収
められています。これらはL, C, Rのパンニングでス
テレオ・イメージを表します。

Extras and Mixes

パッチごとにステレオ・プリアンプ、リボン・ペア、ミッド・ミックス、スモール・ミックスの4つの追
加シグナルが収録されています。



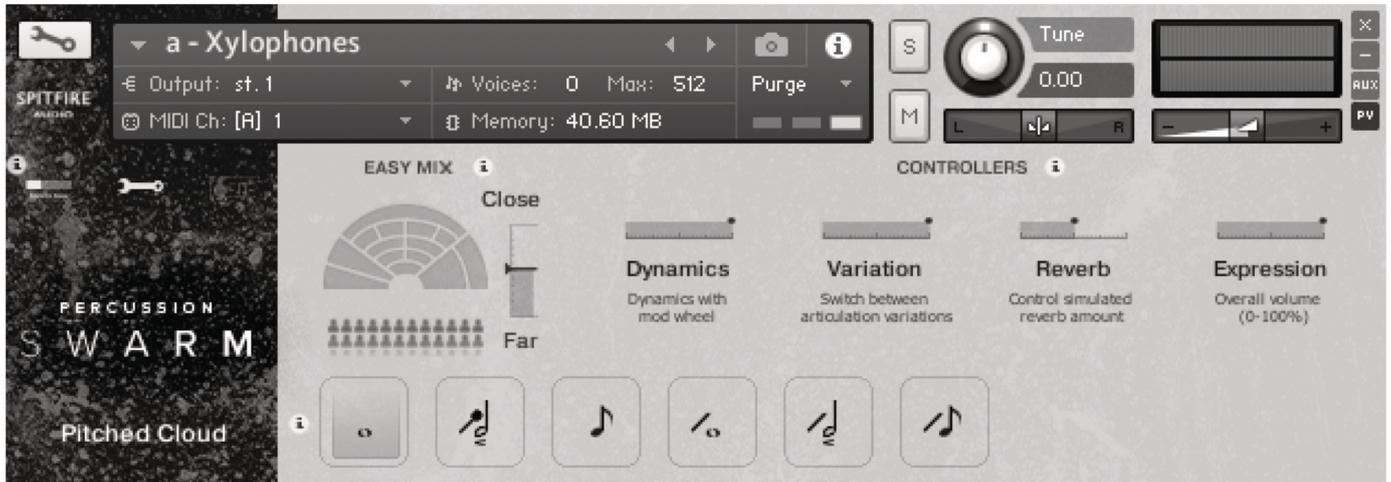
インストゥルメントのロード



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。

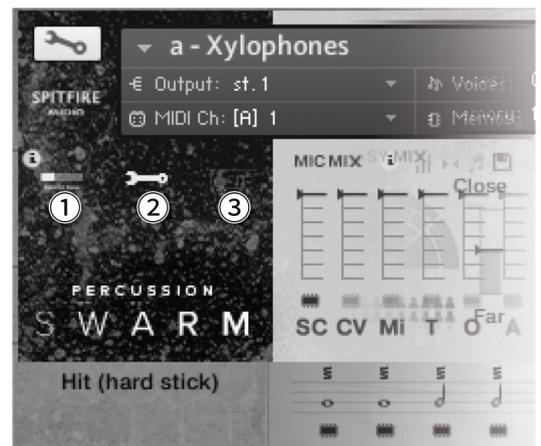
MIDIキーボード等の送信MIDIチャンネルと、Kontaktインストゥルメントのチャンネルが同じであることを確認してください。

インターフェース



プリセット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・スイッチャーでページを切り替えられます。

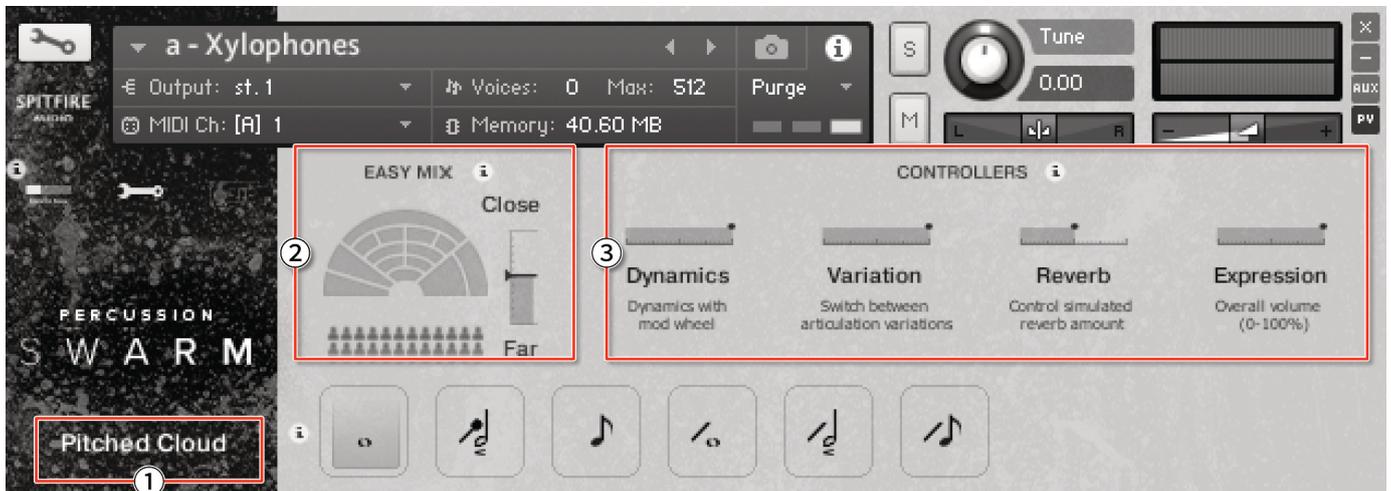
- ① オーバービュー (上図にあたる)
- ② 総合コントロール・パネル
- ③ オスティナトゥム



Kontaktでのコントロールの割り当て

GUI上のコントロールには固有のMIDIコントローラ番号を割り当てられます。コントロールを右クリックまたはCtrl+クリックすると、MIDI CCの割り当て状態を確認できます。

オーバービュー・パネル



① サイド・バー

使用中のアーティキュレーションを表示します。

② マイク・ミックス

オーケストラは、複数のマイク・パースペクティブで録音されました。このスライダーを上下に動かすと、バンドから感じられる距離を変えることができます。

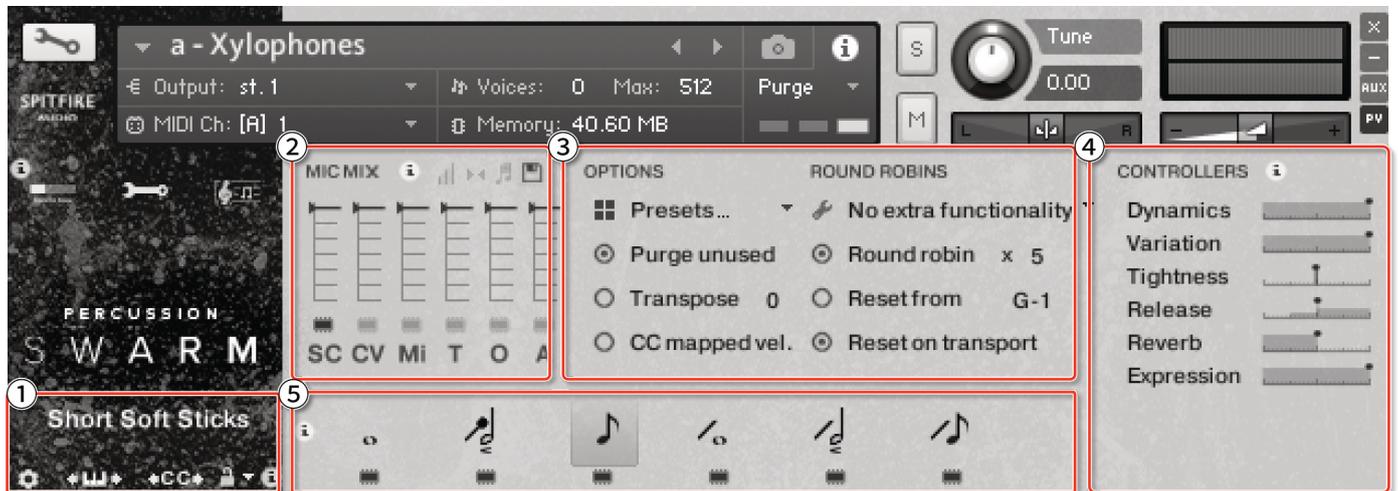
- SC: Super Close (超近接)
- CV: Close Valve (近接真空管)
- Mi: Mix (ミックス)
- T: Tree (デッカツリー)
- A: Ambient (アンビエント・マイク)
- O: Outrigger (アウトリガー)

③ コントローラ

本ライブラリには以下のコントロールが含まれており、各種パラメータのコントロールやオートメーションが可能です。

Dynamics	CC#1。ラウドとソフトの間で異なるダイナミクスをクロスフェード。
Variation	CC#21。サンプルのスタート・タイムを調整。サンプルのループ・ポイントやスタート・ポイントが変更されます。
Reverb	CC#17。リバーブの切り替えスイッチ。右に回すとリバーブ量が増えます。
Expression	CC#11。ダイナミクス内の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

使用中のアーティキュレーションを表示するほか、追加機能にアクセスできます。

② ギア・アイコン

プリセットを微調整するための素晴らしいツールです。

③ 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。

④ 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。



④ 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 Keyswitchs	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CC#32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 Keyswitches	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。

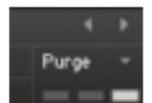
② アーティキュレーション・スイッチャー

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 (編集) されます。



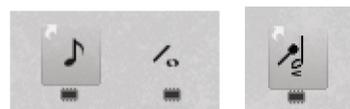
トリガー

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。

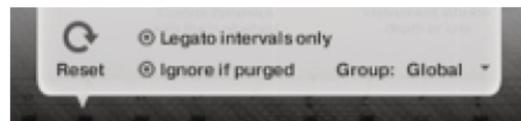


By CC Range	MIDI CCのメッセージ1つでアーティキュレーションを切り替え。 各アーティキュレーションを特定の範囲に設定し、MIDIコントローラのフェーダーや、CC値が割り当てられたボタンを使って、希望のアーティキュレーションを選択します。デフォルトのCCは、UACCプロトコルのCC#32です。
By KS	デフォルト設定。発音中には切り替わらず、次のノートオン・イベントから切り替わります。つまり、長いノートを演奏中にキースイッチを演奏して、次のノートからスタッカートに切り替えて演奏することができます。
By Velocity Range	キーボードを強く叩くとスタッカーティシモになるような、インテリジェントなスタッカート・パッチをデザインする際に最適。
By MIDI Channel	受信したMIDIチャンネルに基づいて楽器のアーティキュレーションを変更。この機能を使用するには、Kontaktで楽器のMIDIチャンネルをOmniモードに設定します。
By Speed Of Playing	演奏速度に基づいてアーティキュレーションを切り替え。ミリ秒単位でトリガーの時間範囲を指定するオプションが提供されます。

💡 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。レガート速度/ベロシティの切り替えを望まない場合は、素早くオフにする便利な方法です。



トリガー・パネル



Reset	このアーティキュレーションのトリガーをクリア。
Legato interval	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。
Ignore if purged	アーティキュレーションがパージされていない場合にのみ、このトリガーを作動。
Group	トリガーをグループ化。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。

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てください。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。

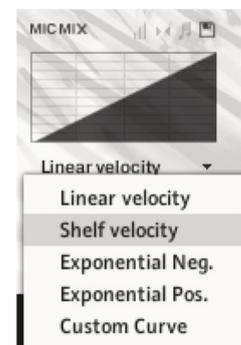
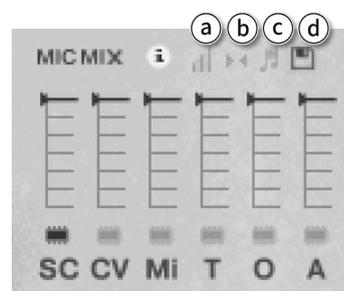
右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。

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5つのベロシティ・カーブから選択。

② パン・マイク・コラプサー

ステレオ・イメージの扱い方を調整できます。ただし本ソフトウェアの収録時には、ミュージシャンはすべて一般的なスコアリング・セッションでのシート位置で演奏しているため、そのままでも素晴らしいサウンドの広がりやディテールが得られます。



Stereo Width	ステレオ・イメージの広がりをコントロール。右に振り切ると、2つのパンポットを最大限にパンニングした状態と同じ。左端まで移動させると、両方のポットが中央に位置する状態と同じ。
--------------	--

Stereo Pan	ステレオ・イメージの中心がパン・フィールドのどこに置かれるかを調整。
------------	------------------------------------

③ 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・ミックスのロックまたは微調整を行います。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。

④ ミキサー・プリセット

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



■ ミキサー・フェーダーのオートメーション

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MIDIインターフェー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 ROBIN

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。

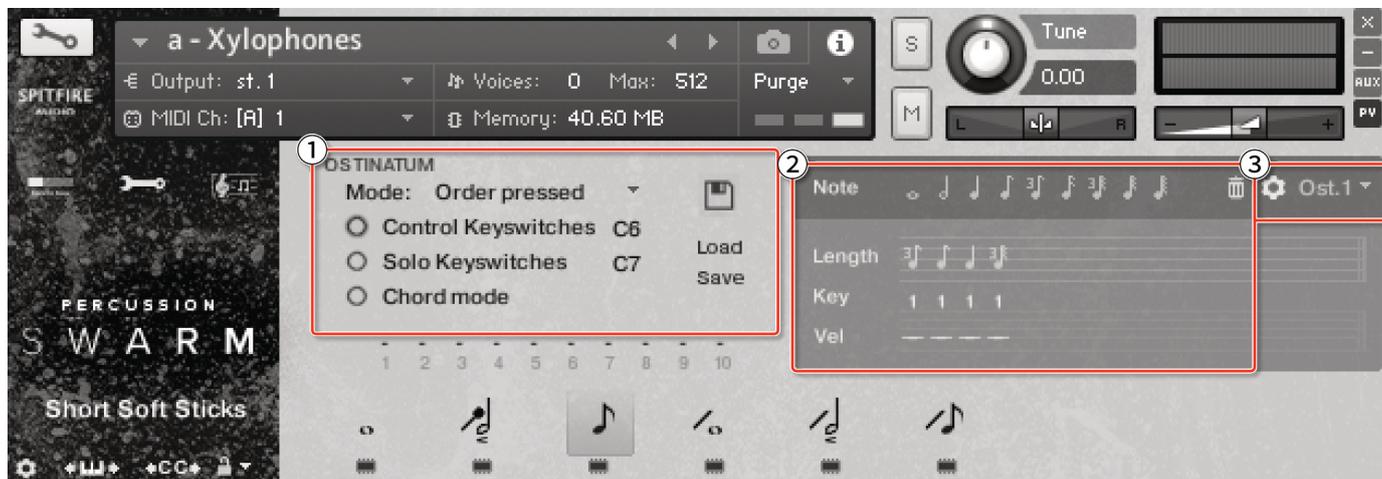
■ Reset on transport

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

Dynamics	CC#1。ラウドとソフトの間で異なるダイナミクスをクロスフェード。
Tightness	CC#16。サンプル波形の出だしをカットしてレスポンスを速くすることで、タイトなパッセージの演奏時にキレのあるサウンドを得ます。 リアリズムとタイトさを両立するためには適度なタイトネスを設定した上で、DAW上のトラックに対してマイナス値のディレイを設定します。お使いのDAWのマニュアルも参照してください。
Variation	CC#21。サンプルのスタート・タイムを調整。サンプルのループ・ポイントやスタート・ポイントが変更されます。
Reverb	CC#17。リバーブの切り替えスイッチ。右に回すとリバーブ量が増えます。
Expression	CC#11。ダイナミクス内の音量を調整するインストゥルメント・トリム。

オスティナトゥム



① 設定

Mode

あなたの演奏をどのように解釈するかを選択します。オスティナトゥムは最大で10音をシーケンスし、このとき1~10を並べる方法を下記より選択します。

Off	オスティナトゥムは使用できません。
Order Pressed	キーを押した順にノートに番号が付きます。
Ascending	低い音から高い音へ番号を付けます。
Descending	高い音から低い音へ番号を付けます。

また、このときのオプションは以下のとおりです。

Control Keyswitches	オスティナトゥムの状態をコントロールするキーボードのセクションを設定。
Solo Keyswitches	オスティナトゥムの各パターンを単独で演奏するキースイッチ。
Chord Mode	ノートの順序を無視し、すべてをポリフォニックで演奏します。

② リズム・コンピュータ

Note

クリックして、好きな長さのノートを入力します。ゴミ箱をクリックして削除するか、右側のドロップ・ダウンからプリセットを選択します。ギア・アイコン  からさらに詳細な設定が可能です。

Length

Noteメニューで選択したシーケンスのノートの長さを表示します。下にドラッグすることで、指定した長さの休符バージョンを作成できます。

Key

各ノートの下で、このノートがどのキー（トランスポートでリアルタイムに再生されるキー）に接続しているかを選択できます。上下にスクロールして選択します。

Vel

デフォルトでは各ノートのベロシティは演奏されたノートに基づきますが、バーを上下に動かして各ノートのベロシティ・レベルを調整できます。Velの文字をクリックすると、ピッチ・オフセットに変更されます。

ロード／セーブ

以前に作成したフレーズを保存できます。

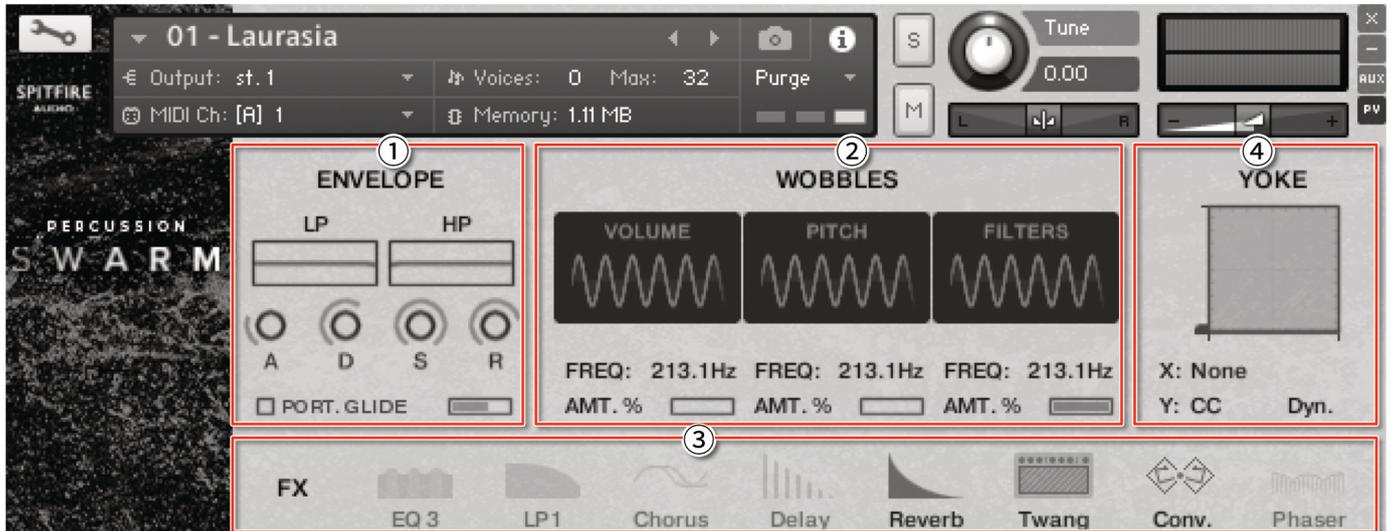
③ パターン・セレクタ

リズム・コンピュータのドロップダウンで最大8種類のパターンを切り替えられます。

デフォルトでは、これらのパターンは互いに重なっていますが、トラック・オプションを使ってソロに設定することもできます。



MERCURYシンセ



① ENVELOPE (エンベロープ)

LP (ローパス・フィルタ) と HP (ハイパス・フィルタ)

それぞれグラフを調整して、トップ・エンドまたはボトム・エンドの周波数を調整します。

ENVELOPE (エンベロープ)

■ A (アタック)

音が最大音量までフェードインするまでの時間。

■ D (ディケイ)

最大アタック・レベルがサスティン・レベルに達するまでの時間。

■ S (サスティン)

ディケイ・タイム経過後に保持する音量。鍵盤を押している間中、発生します。

■ R (リリース)

キーから指を離してから、サウンドが0まで減衰する時間。

② WOBBLES (ウォブル)

3つの低周波オシレータ (LFO)。ボリューム、ピッチ、フィルタに連動します。

VOLUME

AMT%を使用しサウンドの音量を変調。LFOのスピードを調整するには、ボックスを上下にドラッグ。

PITCH

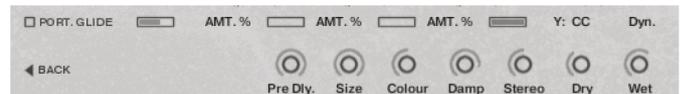
AMT%を使用しサウンドのピッチを変調。LFOのスピードを調整するには、ボックスを上下にドラッグ。

FILTER

AMT%を使用しサウンドのフィルタを変調。LFOのスピードを調整するには、ボックスを上下にドラッグ。

③ FXパラメータ・ディスプレイ

FXはあらかじめロードされています。各FXアイコンをクリックしてアクティブにし、Ctrl/command +クリックしてコントロールを表示します。



リアルタイムのコントロール・マップが必要なときは、コントローラをAlt/option+クリックするとYOKEコントロール⑤にマッピングできます。

④ YOKE

デュアルFXコントローラであり、FXパラメーターをリアルタイムで調整し、さまざまなシーケンス・オプションを実現します。Y=垂直方向、X=水平方向。

FXアイコンをCtrl/command +クリックすると、YOKEコントローラにマッピングできます。パラメータ名をAlt/option+クリックするか、YOKE直下のドロップダウンからパラメータを選択すると、パラメータをYOKEにマッピングできます。

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・リスト

XYLOPHONES

- Pitched Cloud
- Swarmed Sticks
- Short Soft Sticks
- Pitched Cloud Hot Rod
- Swarmed Sticks Hot Rod
- Short Soft Sticks Hot Rod

GLOCKENSPIELS

- Pitched Cloud
- Swarmed Sticks
- Short Soft Sticks

GLASS GLOCKENSPIELS

- Pitched Cloud
- Swarmed Sticks
- Short Soft Sticks

KALIMBAS

- Pitched Cloud
- Swarmed Sticks
- Short Soft Sticks

MARIMBAS

- Pitched Cloud
- Pitched Cloud Fingered
- Swarmed Bows
- Atonal Cloud
- Short Soft Sticks

TUBULAR BELLS

- Pitched Cloud
- Superball Cloud
- Swarmed Fingers
- Swarmed Superball
- Short Soft Sticks
- Short Superball

TUBULAR BELLS METAL STICKS

- Pitched Cloud
- Swarmed Sticks
- Short Metal Sticks

CHIMES & PHONES

- Pitched Cloud
- Swarmed Bows
- Short Soft Sticks

WAH CHIMES

- Pitched Cloud
- Swarmed Bows
- Short Soft Bows

ANGKLUNGS

- Pitched Cloud
- Swarmed Sticks
- Short Soft Sticks

CROTALES

- Pitched Cloud
- Swarmed Bows

HAND BELL CAROUSEL

- Pitched Cloud
- Swarmed Bows
- Twirls
- Short Soft Sticks

DAFS

- Atonal Cloud
- Swarmed Fingers
- Short Soft Sticks
- Short Hard Sticks

DAMARUS

- Atonal Cloud
- Swarmed Fingers
- Short Soft Sticks

RAMMANAS

- Atonal Cloud
- Swarmed Fingers
- Short Soft Sticks

BATAS

- Atonal Cloud
- Swarmed Fingers
- Short Soft Sticks

UDUS

- Atonal Cloud
- Swarmed Fingers
- Short Hits
- Short Soft Hits

ROTOTOMS

- Swarmed Bows
- Pitched Cloud
- Short Soft Sticks

PANTAM

- Pitched Cloud
- Swarmed Fingers
- Short Soft Sticks

TONGUE DRUM STICKS

- Pitched Cloud
- Superball Cloud
- Swarmed Sticks
- Swarmed Superball
- Short Soft Sticks
- Short Superball

TONGUE DRUM FINGERS

- Pitched Cloud
- Swarmed Fingers
- Short Soft Sticks

WARPED

- Laurasia
- Pangaea
- Euramerica
- Gondwana
- Pannotia
- Avalonia
- Protolaurasia
- Rodinia

- Cimmeria
- Baltica
- Laurentia
- Nuna
- Nena
- Atlantica
- India
- Siberia
- Sclavia
- Kenorland
- Ur
- Congo
- Vaalbara
- Eurasia
- America
- Amasia
- Aurica
- Novopangaea
- Amazonia
- Artica
- Chilenia
- Kalaharia

マイク、ミックスの略称

スタンダード・マイク&ミックス

Standard Mics & Mixes

- SC: Super Close
- CV: Close Valve
- Mi: Mids
- T] Tree
- A] Ambient
- O: Outriggers

Close Pans

- Super Close Panned (L)
- Super Close Panned (R)
- Super Close Panned (C)
- Close Valve Panned (L)
- Close Valve Panned (R)
- Close Valve Panned (C)

Extras and Mixes

- Stereo Pickups
- Ribbon Pair
- Mid Mix
- Small Mix

FAQとトラブルシューティング

Q: Kontaktライブラリのオフライン認証 (オーサライズ)。

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

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

これはKontaktの既知のバグです。サポート・チームにご連絡ください。

Q: "no library found" エラー・メッセージ

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

Q: KontaktとKontakt Playerの違い

別項参照。

Q: 製品の再ダウンロード方法。

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

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

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

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

Q: ダウンロード／インストールの問題。

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

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

その他、

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

Q: インストゥルメント・ファイルの紛失。

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

Q: ダウンロード速度について。

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

混雑の少ない時間帯にダウンロードを実行したままにしておくと十分なダウンロード速度を期待できます。Spitfire Audio Appのダウンローダーは可能な限り帯域幅を使用し、最速の速度を提供することを目的としており、ピークに達するまでに数分かかる場合があります。

Q: 複数台のコンピューターへのインストール。

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

Q: 購入前のデモについて

現在、製品のデモは提供していません。

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

Q: Spitfire Audio Appにライブラリが表示されない。

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

より多くの情報があればあるほど、迅速な復旧が可能となります！

Q: 製品のアップデート方法。

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

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

Q: 最新のアップデートの再ダウンロード方法。

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

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

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

他のアップデートについても、このプロセスを繰り返すことができます。

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

Q: ダウンロード・リンクがなかなか送られてこない。

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

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

Q: 異なるOS間でのデータの転送。

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

PCまたはMacのどちらでダウンロードしても、もう一方のオペレーティング・システムに移行する必要がある場合は動作します。移行したいライブラリを外付けHDDにコピーしてから、もう一方のマシンにコピーすることをお勧めします。

Q: "samples missing"のエラー・メッセージ

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

Q: Mac OSX 10.9以前でのダウンロード

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

Q: DEMOモードで開くインストゥルメント。

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

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

⚠ 本サービスは予告なく終了する場合があります。

Q: Batch Resaveについて。

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

Q: コレクションの購入方法。

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

Q: 商品のシリアル番号の紛失。

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

Q: バグを発見しました。

バグを発見された場合は、関連する情報を添えてご連絡 (英語) ください。

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

Q: NCW圧縮フォーマットとは。

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

Q: 払い戻し／返品ポリシーについて。

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

Q: パスワードを忘れてしまいました。

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

Q: VEP - コントロール、GUIの表示

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



Percussion Swarm 日本語マニュアル

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

2024/OCT 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/>