

USER MANUAL

Sound Dust Vol. 2

目次

はじめに	1
製品仕様	1
ダウンロードとインストール	6
THE SPITFIRE AUDIO APP	6
SPITFIRE APPの設定	8
フォルダ構造	9
FLUTTER DUST (LOOPER)	10
MACRO設定	12
micro設定	14
INFUNDIBULUM	16
ODDHOP (ONE SHOTS)	18
One Shotsタブ	18
シーケンサー機能	20
FXタブ	22
PENDLEONIUM	23
Instrumentタブ	23
Velocity & Round Robinタブ	25
SHIPS PIANO	26
Instrumentタブ	26
Satie-anatorタブ	28
Velocityタブ	30
Master FXタブ	31
付録	32
推奨環境	32
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	33
FAQとトラブルシューティング	34

はじめに

Sound Dust Vol. 2は、私たちの大好きな英国のサウンド・デザイナー兼作曲家Pendle Poucherが制作した、ユニークで奇妙でインスピレーションを与える楽器のコレクション第2弾です。Pendleは、奇妙で素晴らしいノイズを愛し、Brightonを拠点とする革新的なブティック・サンプル・ライブラリー会社、Sound Dustの生みの親です。弊社と同様、Sound Dustも作曲家、プロデューサー、音楽制作者のために作曲家によって創設されました。第2弾では、ヒップホップ・ビートから壊れたビオラ、ディストーション・ピアノまで、エキサイティングな5つのインストゥルメントのセレクションをお届けします。これまでに聞いたことのないようなサウンドです。表現力豊かで直感的な実験的サウンドが、あなたの想像力をかき立てるでしょう。

製品仕様

- 3.81 GB ディスク容量
- 8 GB インストール時に必要なディスク容量

⚠ 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。

SOUND DUST VOL. 2

Volume 2には、Sound Dustの最新ハイブリッド作品5つが収録されています。Pendleの革新的な録音プロセスと細部へのこだわりによって、他にない奇抜さと風変わりさが豊かにサンプリングされたコレクションです。この5つの楽器はシンプルな一度のダウンロードで済むようパッケージ化され、Sound Dustの世界への入口を提供します。このコレクションの直感的な操作性により、ボタンやフェーダーを動かすたびに魔法のような音が生まれるでしょう。

作曲家Christian HensonとPendle Poucherが、Hungerford Bridgeの下で冷戦スタイルの密会を行ったことで、弊社にとって最もエキサイティングなパートナーシップのひとつが誕生しました。ChristianのサンプリングのヒーローであるPendle Poucherは、錆びた音や埃っぽい音、そして前衛的な音に喜びを感じ、新たなインスピレーションを与えるサウンドや驚異的なサウンドデザインの可能性を生み出しています。

PENDLE POUCHER

PendleはイギリスのBrightonにあるThe Toy Rooms Studioを拠点としており、ここは興味深い英国の音の発信地です。このスタジオ複合施設は、UNKLE, Gomez, Nick Cave, Jez Kurtzswallといった有名なミュージシャン、プロデューサー、映画作曲家たちが集うハブであり、希少な楽器や機材に囲まれています。

Pendleは物心ついた頃から奇妙な音に魅了されており、Rough Tradeと契約したアートポップ・バンドButterfly Childのギタリストとしてキャリアをスタート。その後、National TrustのAvebury Manorに常設のサウンド・インスタレーションを含む音とアートのインスタレーションにも取り組みました。また、高名な劇団Dream Think Speakで10年間サウンド・デザイナーと作曲家を務め、BBCや他の英国国内外の多くのテレビ局向けに楽曲を制作しました。

Sound Dustにおいて、Pendleは主に単独で作業を行い、細部にまでこだわりをもってプロジェクトを最初から最後まで見届けます。「Sound Dustが始まったのは偶然でした。eBayで美しい古いDulcitoneを買ったんですが、少し壊れていてまともに弾けなかったので、サンプリングしてみることにしました。そのサンプルを売り始めたら、驚くほど人気が出て、そこからすべてが広がりました。もし最初にDulcitoneがなかったら、Sound Dustは今のようにはなっていなかったでしょう。Sound Dustは、私が面白い音を作りたいという欲求を満たすためのものです。」

SOUND DUSTの世界に踏み込む

まず最初に考えるのは、『この音は既に存在しているか?』ということ。そして、もし存在しているなら、それには興味が湧かない

— Pendle Poucher

Sound Dustのライブラリを制作する際、Pendleは音や楽器の種類にこだわらず、面白い音を発することと、今まで聴いたことのない音を作り出せることだけを基準としています。彼は、型にとらわれず、標準的なものとは異なるユニークなサウンド・デザイナーとして、既成の手法からかけ離れたアプローチを取ります。時には特定の音に夢中になってそれを再現しようと試みることもありますが、多くの場合、彼の想像力に火をつけるのは、偶然出会った面白い楽器や、録音の新しい方法を見つけたときです。

「プロセスは大抵『もしこうしたらどうなるだろう?』という瞬間から始まります。もしこれをやったら、何が起こるだろう? 他の者にできないことをやってのける、もしくはそれをより良くやる、という考えに何か突き動かされるんです。脳の中で一番楽しい部分を刺激してくれますね。あるアイデアが、想像もしていなかった方向に進むことも多々あります。月を渡るごとに何をしでかすかわからない、そこがまた面白いんです。Sound Dustの本質は、『何が得られるのか予想できない』ということです!」

Pendleはその独特な録音プロセスから、Sound Dustの楽器ひとつひとつの命名に至るまで、すべてに彼自身の個性と独自の趣味を注ぎ込んでいます。「名前に納得がいけないものはリリースできません」。彼は自分のプロセスをデジタルというよりも機械的だと表現しています。「たとえば、チェロを庭の紐と犬のリードを使ってボウイングするなど、様々な技法を駆使しています。もうひとつはコンボリユーション・リバーブで、通常とは逆のアプローチでインパルスとして楽器音を使い、そこに音を通す手法ですね。『もしこうしたら?』という瞬間こそが肝です。」

ORGANISED NOISE

「自分は本格的な作曲家というよりも、仕組み(organized)を持ったノイズを作っているんです。私にとっては音自体が音符より重要で、音色や音の質について常に考え、それを音楽的なものにしようとしています。」

この独特なコレクションは、無限のサウンド・デザインの可能性を秘め、メディア・コンポーザーやプロデューサーにインスピレーションを与えるハイブリッドなサウンドを求める方々に最適です。「サンプリングの素晴らしいところは、少しの時間と労力で想像したものを実現できることです」。Pendleは、作曲に集中できるように、すべての機器やサンプリング・テクニックを1つのボックスに詰め込みました。認識できないほどに加工されたハイブリッド楽器、幽玄で変化し続ける音から、風格を持ちつつもフラフラなオーケストラ・パッドまで、ジャンルを超えた音楽に対応しています。Sound DustのファンにはNine Inch NailsのTrent Reznorや、ミュージシャン兼映画作曲家のBarry Adamsonがいます。

VOLUME TWO

FLUTTER DUST

■ 21世紀のメロトロン

既存のSound Dust楽器にエフェクトとパラメータを追加して作成されたFlutterエンジンは、様々な楽器の様々な位置で、様々なループ長で動作します。メロトロンと同様、Flutter Dust Moduleはアコースティック楽器のサンプルを基にしていますが、テープ・ベースのメロトロンでは夢物語だったような機能も追加されており、新たな境地へと導かれます。

INFUNDIBULUM

■ ポリリズムミク的なワンダーランド

Kurt Vonnegutのタイムリープ小説『Sirens of Titan (タイタンの妖女)』に登場するchrono-synclastic infundibulum (時間等曲率漏斗) から名付けられ、マルチアルペジオ・ワークステーションであり、3パートのシーケンサーです。Infundibulumは、ポリリズムミクの遊び場を提供し、独特なテクスチャ、オスティナートのようなリズムミクなテクスチャ、興味深いクロス・リズム (クロスビート)、さまざまなタイプのシーケンスの作成に最適です。様々な速度と長さで動作する3種類のアルペジエーター、Steve Reichの効果を即座に実現するチープなピアノ・サウンドが特徴です。

ODD HOP

■ リズミカルなウサギの穴に消える

モジュラー・カオス・エンジンの一部。303と909のドラム・マシンが融合し、さらに風変わりなパーカッション・マシンが加わって、リズムカルなウサギの穴に消えていく (=どハマりする) ようなサウンドを想像してみてください。数百種類のオリジナルのアコースティックおよびエレクトロニック・サウンドが収録され、5オクターブにわたるワンショット・キック、あらかじめプログラムされたボーカル・サンプル、ピアノやベースが用意されています。

PENDLEONIUM

■ 驚きと発見の旅

合計6つのサンプル音源からまったく新しいサウンドを作り出すために構築された楽器が、メイン・パネルの左右に配置されています。Danelectroのバリトン・ギター2台、SustainiacピックアップとEBowを内蔵したFernandezのInfiniteギター2台、Roland Space Echoにハードワイヤード接続されたSpring (スプリング・リバーブ仕立て) のビオラが、無限のパッド・サウンドを生み出します。有機的要素と電子要素がシームレスに融合し、Twin PeaksやRadiohead、幻想的なオーケストラの響きを思わせるサウンドを作り出します。

SHIPS PIANO

■ 3台の異世界的ピアノの珍しい組み合わせ

個性豊かな3台のピアノから成り立っています——船のピアノ、「学校ホール」のグランド・ピアノ (ホグワーツ風の学校礼拝堂でバイノーラル録音)、そして巧妙に改変された家庭用アップライトピアノ。逆再生され、高品質のリバーブが加えられた後、再度逆再生することで迫り来るようなアタック効果が得られます。ADSR、ハイ/ローパス・フィルタ、ビブラート、コンボリユーション・リバーブなどの多彩なエフェクトを用いて、それぞれのピアノの特色をうまく組み合わせることで、あり得ないサウンドを持つピアノのハイブリッドを作成できます。これにより、美しく、非常に表現力豊かなピアノ・サウンドが提供されます。

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

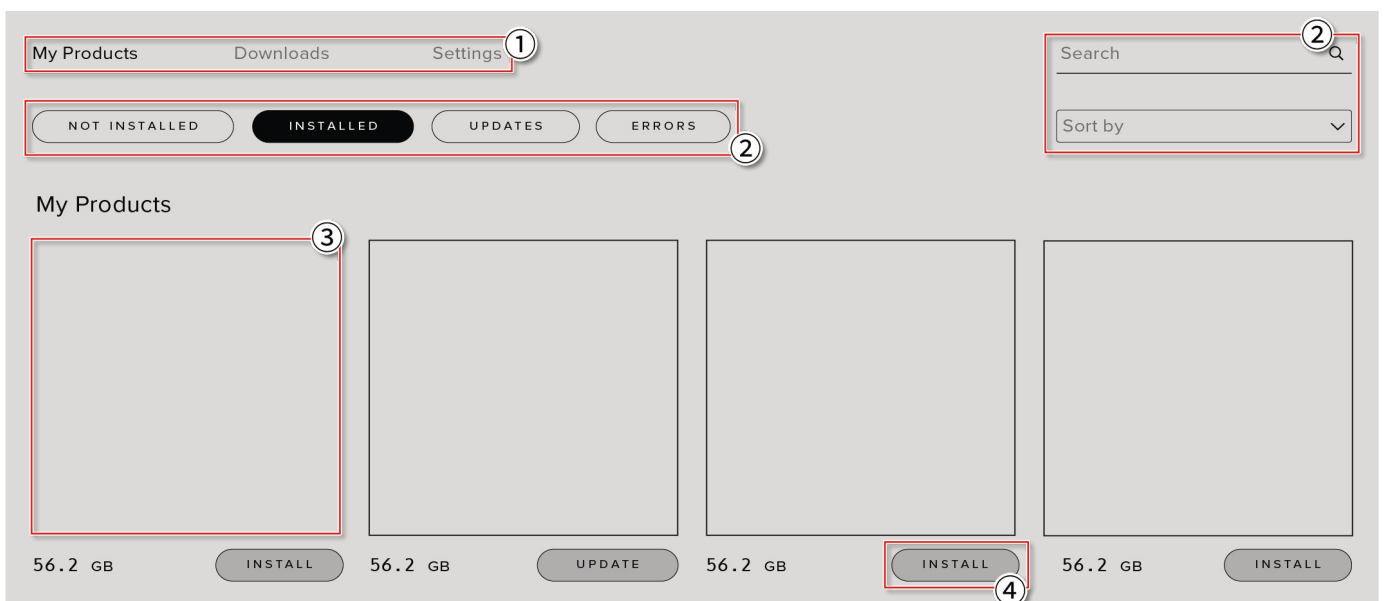
Password

[FORGOT PASSWORD](#)

[REMEMBER ME](#)

[CREATE ACCOUNT](#)

[LOGIN](#)



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。

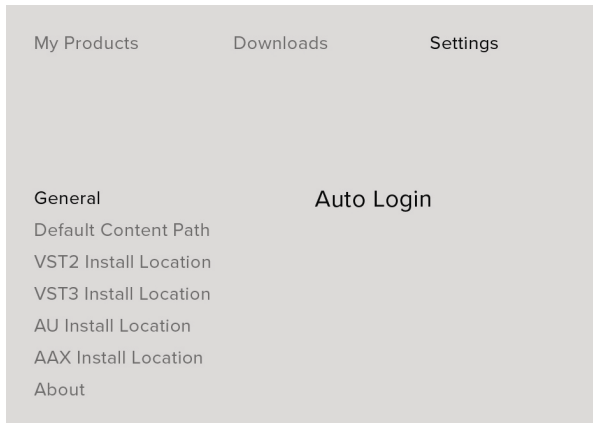
③ ライブラリ

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。

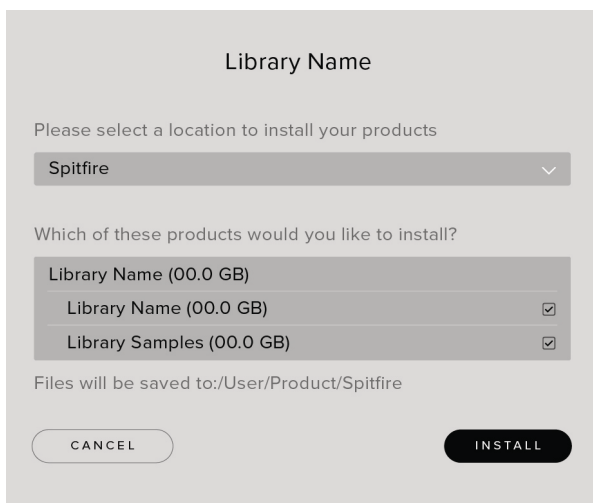
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



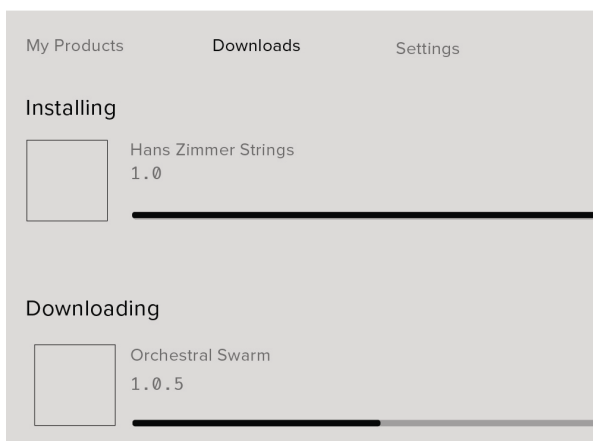
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

フォルダ構造

本ライブラリはKontakt Playerのライブラリではなく、図のようにKontaktのFilesタブから探します。

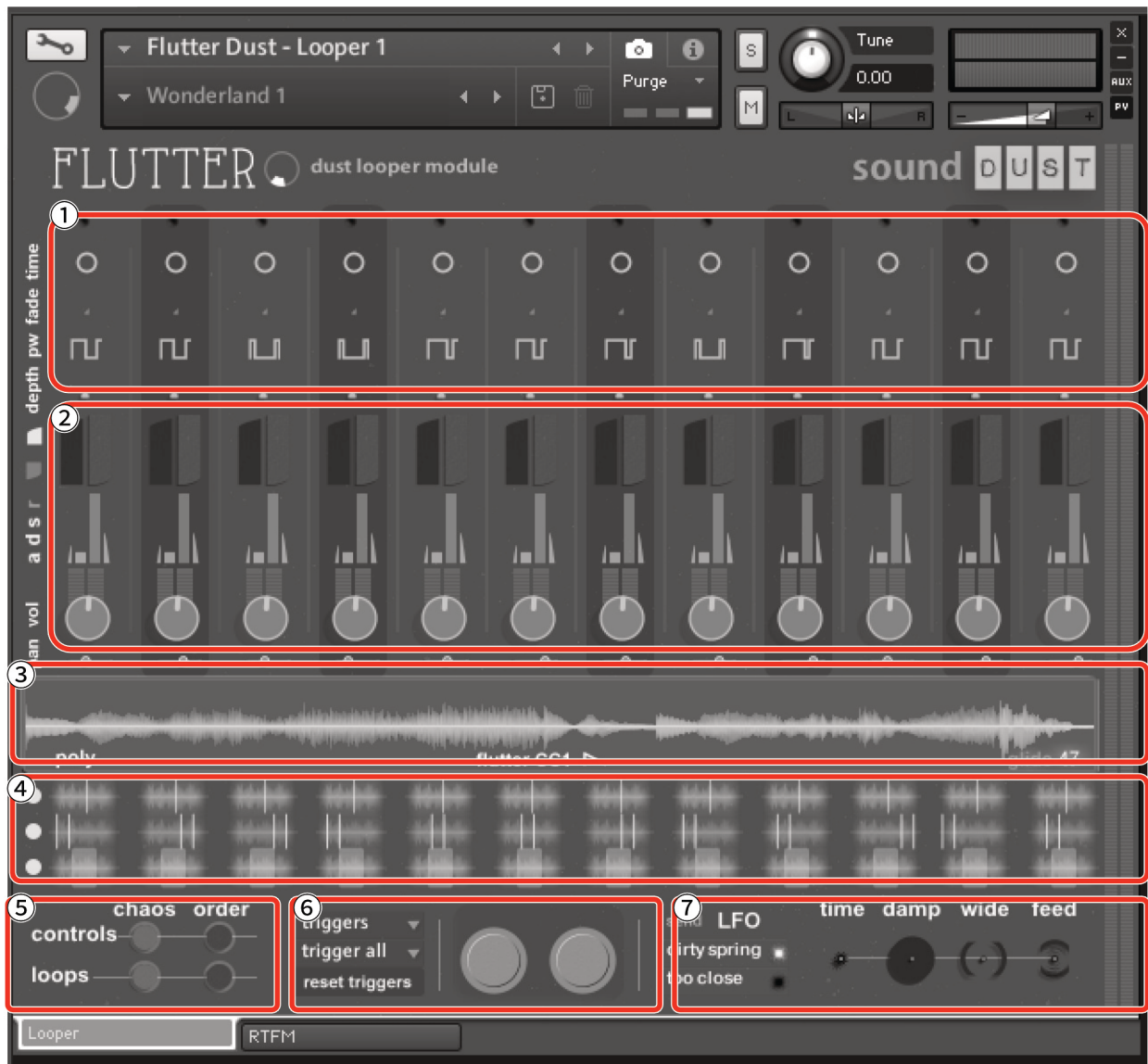
本ライブラリのInstrumentsフォルダ内に、収録されたインストゥルメント・パッチのサブフォルダがあります。ODDhopのフォルダ内には、Kontakt 4とKontakt 5のプリセット用のサブフォルダがあります。

これらのフォルダ内を覗くと、nkiインストゥルメントがあります。.nkiをダブルクリックするだけで、Kontaktに読み込めます。



FLUTTER DUST (LOOPER)

Flutter Dust Moduleは、長く複雑なマルチサンプル・アコースティック「ウェーブテーブル」をリアルタイムでスキャンし、美しく有機的に変化する新しいサウンドを生成する、新しいKontaktサンプル音源です。



① センド／LFO コントロール

これらは音楽のキーボードのように配置されており、各列が音高に対応します。図のコントロールは、トレモロLFOコントロールです。FXコントロール⑦の[send]をクリックすると、SEND・コントロールが表示されます。左側のラベルをクリックすると変更内容が全体に反映されます。

② コントロール

各列に、ローパス・フィルタ■、ハイパス・フィルタ■、ADSR(アタック、ディケイ、サステイン、リリース)、vol(ボリューム)、pan(パン)コントロールがあります。左の白いボタンは、①のラベルと同様に機能します。

③ ウェーブテーブル

④のプレイヘッドでアクセスできるウェーブテーブルのビジュアルです。poly(ポリフォニー;同時発音数)、glide(グライド・タイム)、flutter(フラッターFX;グリッチFXはCC#1で制御)を調整するコントロールもあります。

④ プレイヘッド

ピッチ各列に対してそれぞれサンプル・スタート、ループ・サイズ、ループ・スタートを調整。値を変更するとサウンドが大きく変更します。左の白いボタンは、①のラベルと同様に機能します。

⑤ カオス/オーダー・ボタン

chaosは、インターフェース左側でハイライトされているパラメータをランダムに変更(①参照)。orderはこれらをリセット。①②と④用にボタンがあります。

⑥ トリガー・コントロール

ループのリトリガー用追加オプション。これらのドロップダウン・メニューは、直前に再生されたノートに作用します。

⑦ FXコントロール

右側にディレイ・センドのコントロール、左側にリバーブIR用ドロップダウン・メニューがあります。[LFO]ボタンと[Send]ボタンは、①の内容を変更します。

MACRO設定



① メイン・コントロール

positionノブはウェーブテーブル③での再生開始位置を決定します。左右には、adsr (音量) と filter (フィルタ) 用エンベロープがあります。右側に、loop length (再生ヘッドがジャンプバックしてくるまでの長さ) コントロール、左側に、CC#1に割り当てられたflutter (フラッター・アルゴリズム) のコントローラーがあります。glitch (グリッチ) はオーディオを異なる方法で変化させます。

② センドとFX

サウンドは、ディストーション・インサート・エフェクトと同様、2種類のリバーブ・センドとディレイ・センドに適切な量で送信できます。その他のコントロールは、micro ビューからアクセス可能。

③ ウェーブテーブル

プレイヘッドでアクセスできるウェーブテーブルのビジュアルです。poly (ポリフォニー; 同時発音数)、glide (グライド・タイム)、flutter (フラッターFX; グリッチ FX は CC#1 で制御) を調整するコントロールもあります。

④ (欠)

⑤ カオス／オーダー・ボタン

chaosはパラメータをランダムに変更、orderはリセットします。パラメータの変更内容はMicro Viewで設定可能。flutter typeは、CC#1に割り当てられたグリッチ・アルゴリズムを変更します。

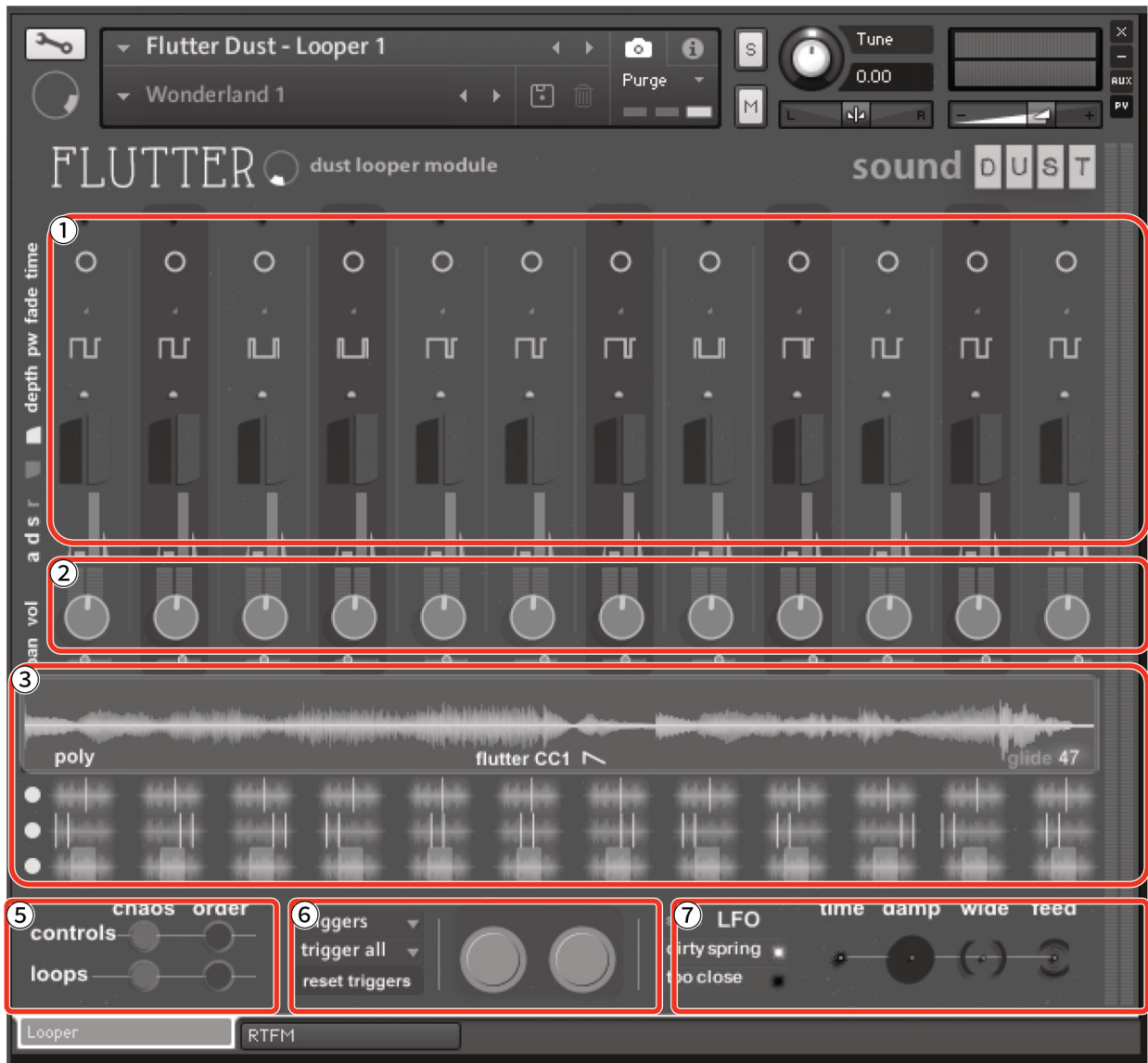
⑥ トリガー・コントロール

ループのリトリガー用追加オプション。これらのドロップダウン・メニューは、直前に再生されたノートに作用します。

⑦ FX コントロール

右側にディレイ・センドのコントロール、左側にリバーブIR用ドロップダウン・メニューがあります。[LFO]ボタンと[Send]ボタンは、①の内容を変更します。

micro設定



① センド/LFO コントロール

これらは音楽のキーボードのように配置されており、各列が音高に対応します。図のコントロールは、トレモロ/LFOコントロールです。FXコントロール⑦の[send]をクリックすると、SEND・コントロールが表示されます。左側のラベルをクリックすると変更内容が全体に反映されます。

② コントロール

各列に、ローパス・フィルタ■、ハイパス・フィルタ■、ADSR(アタック、ディケイ、サステイン、リリース)、vol(ボリューム)、pan(パン)コントロールがあります。左の白いボタンは、①のラベルと同様に機能します。

③ ウェーブテーブル

プレイヘッドでアクセスできるウェーブテーブルのビジュアルです。poly(ポリフォニー; 同時発音数)、glide(グライド・タイム)、flutter(フラッターFX; グリッチFXはCC#1で制御)を調整するコントロールもあります。

④ (欠)

⑤ カオス/オーダー・ボタン

chaosは、インターフェース左側でハイライトされているパラメータをランダムに変更(①参照)。orderはこれらをリセット。①②と④用にボタンがあります。

⑥ トリガー・コントロール

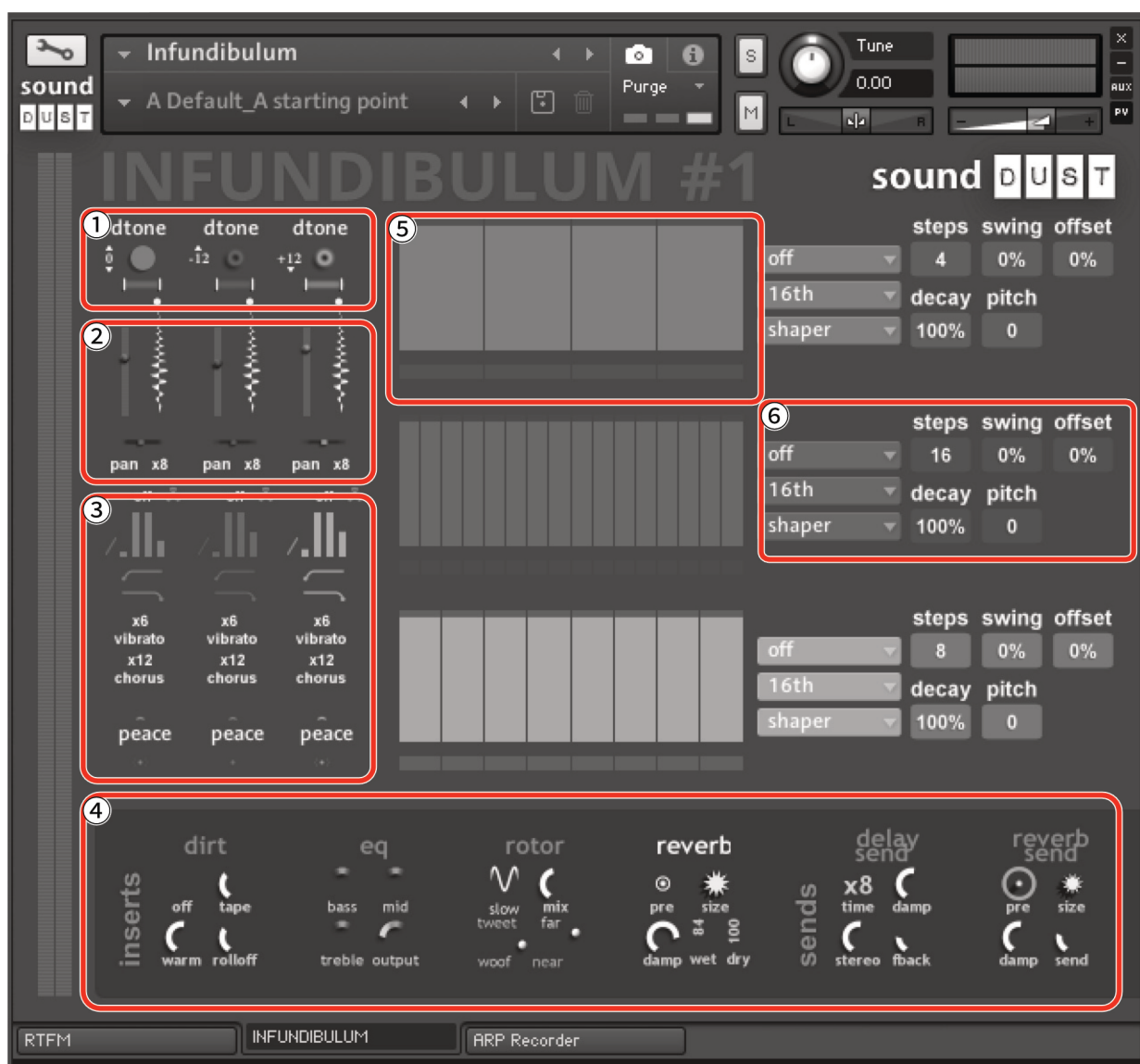
ループのリトリガー用追加オプション。これらのドロップダウン・メニューは、直前に再生されたノートに作用します。

⑦ FXコントロール

右側にディレイ・センドのコントロール、左側にリバーブIR用ドロップダウン・メニューがあります。[LFO]ボタンと[Send]ボタンは、①の内容を変更します。

INFUNDIBULUM

マルチアルペジエータを搭載したワークステーションであり、ポリリズムの可能性が無限に広がる、心地よく混沌とした遊び場です。予期しないノイズや偶然の効果が入り込む余地を備えた設計となっています。



① サウンド・ソース

右側の各色のシーケンサーに対応する3つの色の列に配置されています。テキストをクリックしてメニューからサウンドを選択したあと、ミュート機能、オクターブ、ループの長さ、ループポイントを調整することができます。

② 音量、パン、サンプル・コントロール

これらを使用してサウンドをブレンドし、ステレオ・フィールドに配置します。また、音量の隣のフェーダーでサンプル・スタートの位置を変更することもできます。

③ フィルター・エンベロープ、センド・コントロール

各列に、調整可能なカーブを持つADSRと、ローパスへおよびハイパスへのフィルタ・コントロールがあります。

その下にコーラスとビブラートの深さと速度を調整するコントロール、一番下には、ディレイとリバーブへのセンド量と、リバーブIRのメニューがあります。

④ エフェクト、センド

各エフェクトはラベルをクリックしてOn/Offを切り替えます。クリック&ドラッグで各パラメータを調整できます。左側がinserts (インサートFX)、右側がsends (センドFX)。

⑤ シーケンサー・ウィンドウ

クリック&ドラッグで、シーケンサーのステップを入力、調整できます。ステップ数と再生速度は⑥で調整。

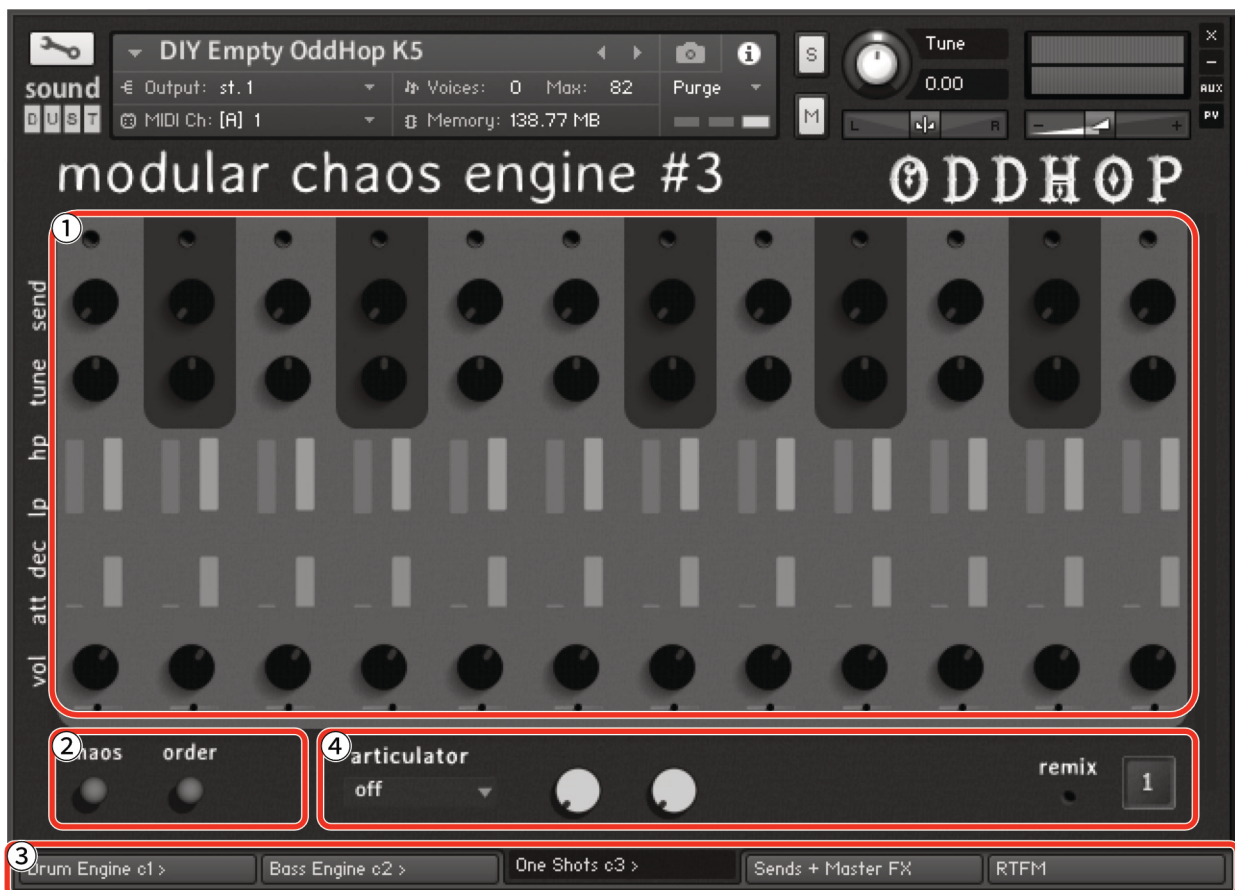
⑥ シーケンサー設定

シーケンサーの速度、steps (ステップ数)、offset (ステップのタイミング) を微調整。また、メニューからプリセットのリズムを選択できます。

ODDHOP (ONE SHOTS)

リズムの魔境にすばやく、そしてエレガントに消えていくよう作られた、奇妙なKontaktドラム・デバイスです。ここには、無限のサウンド・デザインとビート制作の可能性を実現する豊富なコントロールを備えたワンショット・キットが5オクターブ分、オリジナルのアコースティックおよびエレクトロニックサウンドが100種類以上収録されています。しかし、新しいドラムとベースのシーケンス・エンジンを使用すると、さらにエキサイティングな体験ができます。各エンジンに12トラックが用意され、9つのパラメータをノートごとに制御できます。

One Shotsタブ



① コントロール

Flutter Dustと同様に、これらのコントロールは音楽のキーボードのように配置されています。左側のテキストをクリックすると、すべてのコントロールをまとめて操作できます。また、このテキストをクリックすると、その行のchaosとorder②も有効になります。

各列には、send (センド量)、tune (チューニング)、lp (ローパス) とhp (ハイパス) フィルタ、att (アタック) とdec (ディケイ) エンベロープ、vol (音量)、パンが備わっています。

② カオス、オーダー

まとめて操作可能な状態下で任意の行をchaosボタンでランダム化でき、orderボタンでデフォルトにリセットできます。

③ タブ

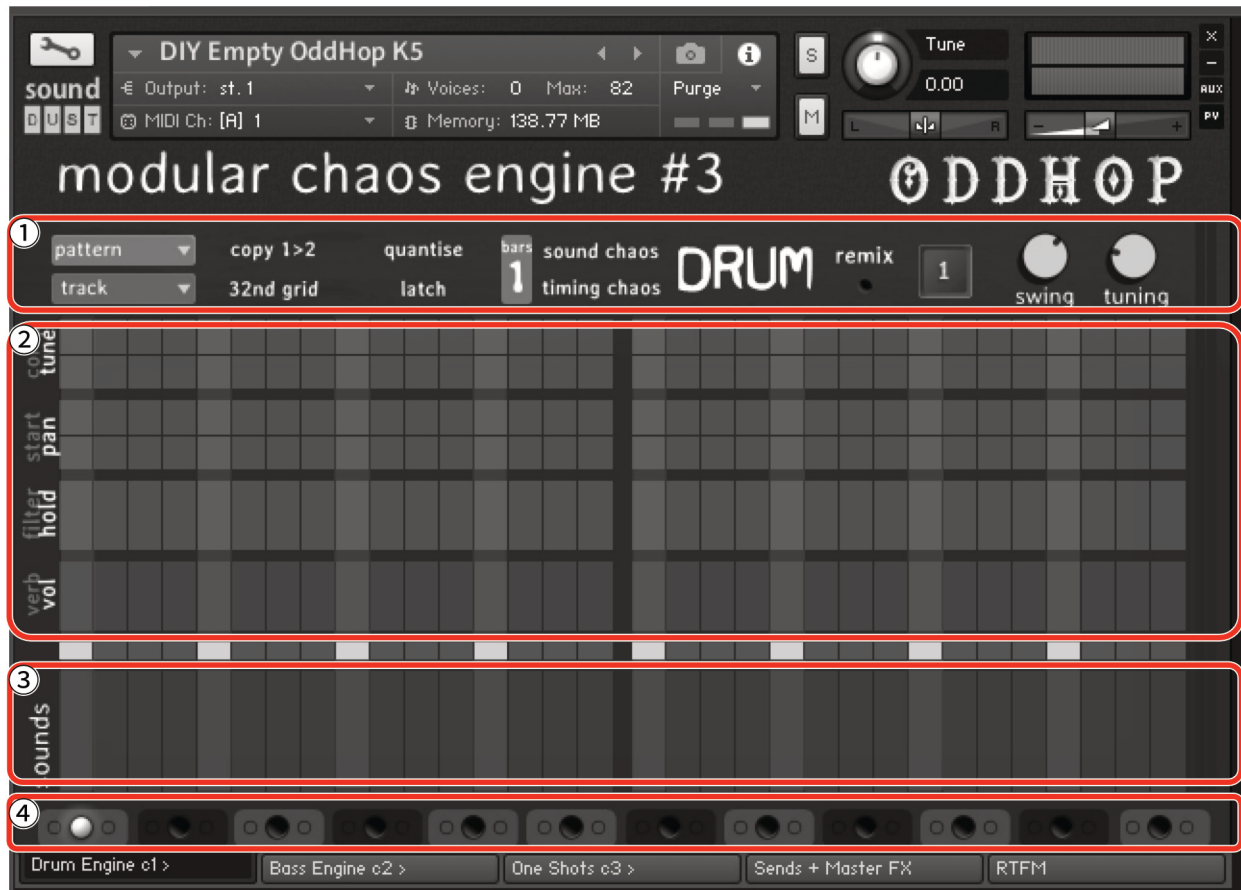
このOne Shots (ワンショット・サンプル) ページ以外にDrum (ドラム) とBass (ベース) 用のシーケンサー、Sends + Master (FXとセンド)、RTFM (ビジュアル・ガイド) タブがあります。

④ アーティキュレーター+リミックス

直前に鳴らしたサンプルに対して、サンプルのループやリトリガー、音量エンベロープの調整など様々なアーティキュレーション・オプションを選択できます。

remixコントロールは、次ページで説明するドラム・エンジンのリミックス・パラメータを調整します。

シーケンサー機能



① パターン・コントロール

シーケンサーの動作を調整します。左側のメニューで、パターンのコピー＆ペーストが可能。また最初の小節から2小節目へのコピー、16分音符と32分音符のグリッドを切り替えることもできます。

quantize (クオンタイズ) と latch (ラッチ) は、MIDIの取り込み方法を変更します。前者はパターンを停止または変更する前に終了させ、後者是对応するキーがトリガーされるまでパターンを再生し続けます。

中央では、1小節または2小節のシーケンスを選択し、トリガーされるサウンドとトリガーのタイミングをランダム化(カオス化)できます。

[remix]ボタンを有効にすると、隣のボックスに設定された数値に応じてパターンが変化します。

swing (スイング) と tuning (チューン) は全体に影響し、スイングは12時を境に正負(バイポーラ)。反

時計回りに回すとトリガーがビートを先取りし、時計回りに回すとレイテンシーが導入されます。チューンは②のパラメータの影響範囲を設定します。

② FXシーケンサー

各行に2つのエフェクトがあり、左側のテキストをクリックして切り替えられます。クリック&ドラッグで値を入力し、Ctrl/command+クリックで値を削除します。

③ サウンド・シーケンサー

クリック&ドラッグで任意のステップにサウンドを入力します。再生中は、現在のステップがこのエリアの上部に表示されます。複数のステップを横断してクリック&ドラッグすると、一度に複数のステップを入力できます。下方向にドラッグ、またはCtrl/command+クリックでステップを削除します。

④ シーケンサー・トラック

各シーケンスは最大12トラックまでシーケンスできます。中央のLEDをクリックすると、そのトラックにフォーカスされ、黄色LEDのとき、そのトラックをソロに、赤色のLEDのときミュートします。

FXタブ



① リバース・コントロール

ベースとドラム・シーケンサーのリバース・SEND用のコントロール。

② マスターEQ

すべてのサウンドに対するlf(ロー), lmf(ロー・ミッド), hmf(はい・ミッド), hf(ハイ)の4バンドEQです。各バンドにfreq(周波数)とgain(ゲイン)があり、ミッド帯域にはレゾナンス(Q)もあります。EQ適用後の音量の調整やブーストに役立つoutput(マスター出力レベル)もあります。

③ トランジェント・マスター

すべてのサウンドのアタックをソフトにしたりハードにしたり、リリースの短縮/伸長に使用します。これらの効果と上記のEQは、名前の横にあるボタンでOn/Offを切り替えます。

PENDLEONIUM

進化の過程を経て、Pendleonium3がここに誕生。コントロール・パネルは刷新されました。新しいデザインはシャープで目的意識に満ち、楽器と機能のレイアウトは直感的でユーザー・フレンドリーです。メイン・パネルの左から右にかけて、合計6つのサンプリング楽器が配置されています。バリトン・ギター2台、インフィニティ・ギター2台、スプリング・ビオラ、そしてビンテージのローランド・スペースエコーで作成されたサンプルを基に作成された追加の楽器です。

Instrumentタブ



① サウンド・ソース

右側の各色のシーケンサーに対応する3つの色の列に配置されています。テキストをクリックしてメニューからサウンドを選択したあと、ミュート機能、オクターブ、ループの長さ、ループポイントを調整することができます。

② 音量、パン、サンプル・コントロール

これらを使用してサウンドをブレンドし、ステレオ・フィールドに配置します。また、音量の隣のフェーダーでサンプル・スタートの位置を変更することもできます。

③ フィルター・エンベロープ、センド・コントロール

各列に、調整可能なカーブを持つADSRと、ローパスへおよびハイパスへのフィルタ・コントロールがあります。

その下にコーラスとビブラートの深さと速度を調整するコントロール、一番下には、ディレイとリバーブへのセンド量と、リバーブIRのメニューがあります。

④ タブ

このタブ以外にRTFMというガイドのタブ、さらにVelocity & Round Robinタブがあります。

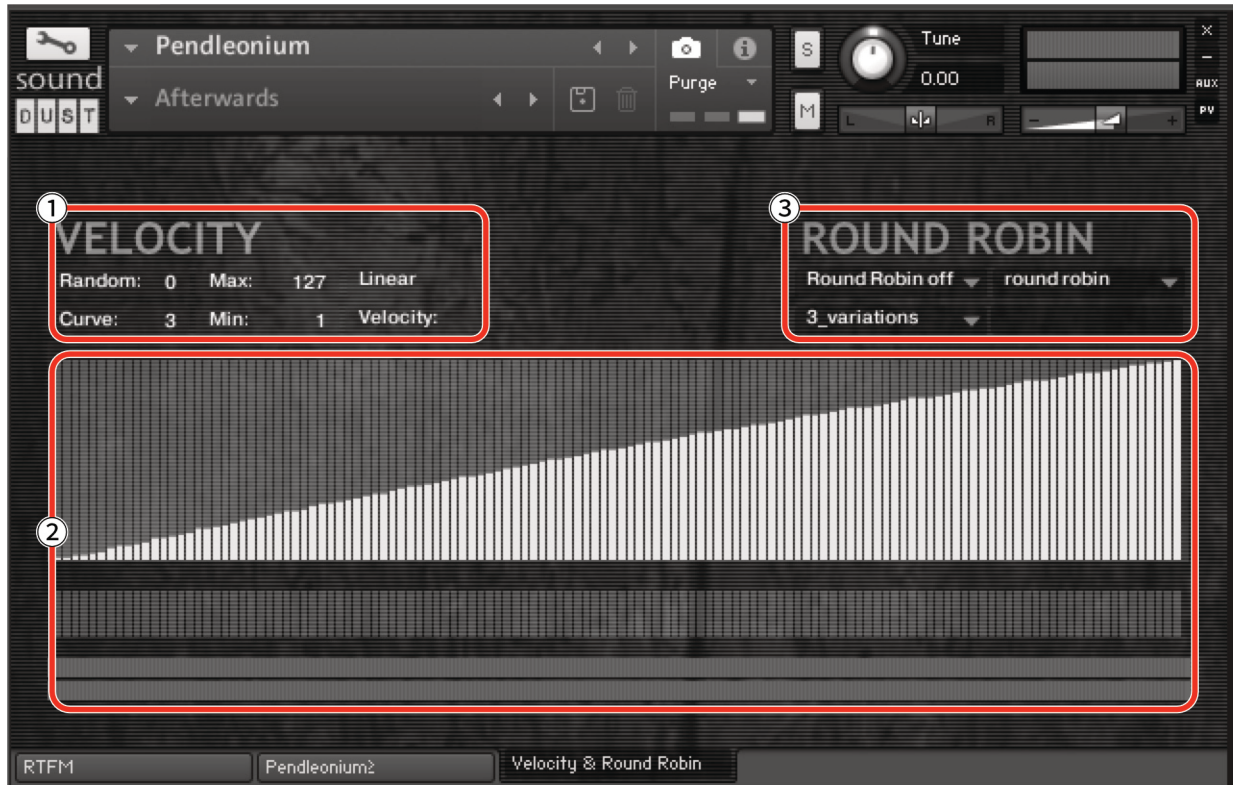
⑤ インサートFX

各エフェクトはラベルをクリックしてOn/Offを切り替えます。クリック&ドラッグで各パラメータを調整できます。RTFMパッチでシグナル・パスを確認できます。

⑥ センドFX

上記同様に、これら③のコントロールに対応しています。

Velocity & Round Robinタブ



① ベロシティ・コントロール

楽器のベロシティ・レスポンスを調整できます。カーブから選択し、しきい値をもとに圧縮／展開します。

② ベロシティ表示

①で調整した内容が表示されます。クリック&ドラッグで手動で調整することもできます。

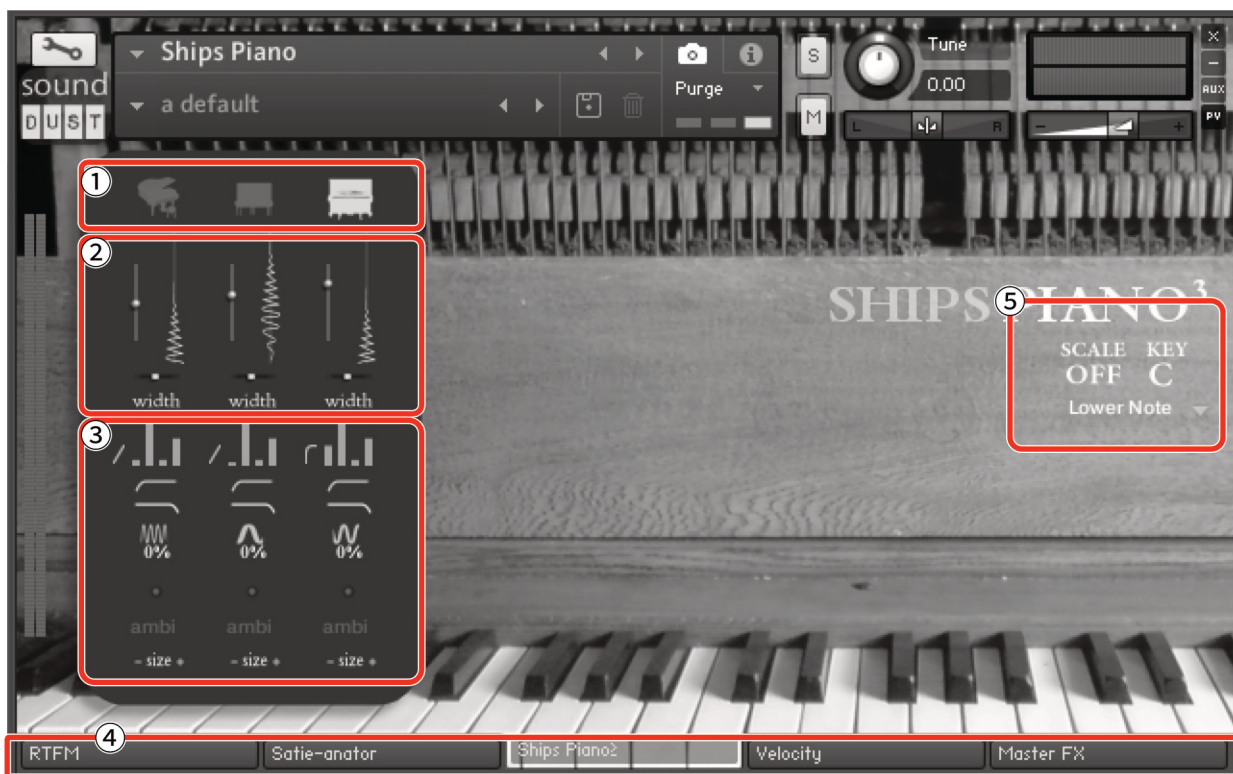
③ ラウンドロビン・コントロール

RR (ラウンドロビン) サンプルの順序を選択します。ラウンドロビンとはサンプルを順に再生することを意味し、No Pairsのとき、同じサンプルが2つ以上のノートで同時に再生されないことを意味します。ランダム・オプションが2つあります。

SHIPS PIANO

Ships Piano³は、オリジナルで高い評価を得ているSound Dust Ships Pianoサンプル音源に、さらに2つの素晴らしいサウンドのキャラクター・ピアノを追加したものです。この音源をキャラクター・ピアノ・モデラーとして考えてみてください。各ピアノの異なる側面を巧みに組み合わせることで、ありえないようハイブリッド・ピアノを作成できます。ただし、一般的な高品質ピアノ音源の標準的なサウンドは期待しないでください。

Instrumentタブ



① サウンド・ソース

ボタンをクリックして各ボイスのOn/Offを切り替えます。

② 音量、パン、サンプル・コントロール

これらを使用してサウンドをブレンドし、ステレオ・フィールドに配置します。また、音量の隣のフェーダーでサンプル・スタートの位置を変更することもできます。

③ フィルター・エンベロープ、センド・コントロール

各列に、調整可能なカーブを持つADSRと、ローパスへおよびハイパスへのフィルタ・コントロールがあります。

その下にコーラスとビブラートの深さと速度を調整するコントロール、一番下には、ディレイとリバーブへのセンド量と、リバーブIRのメニューがあります。

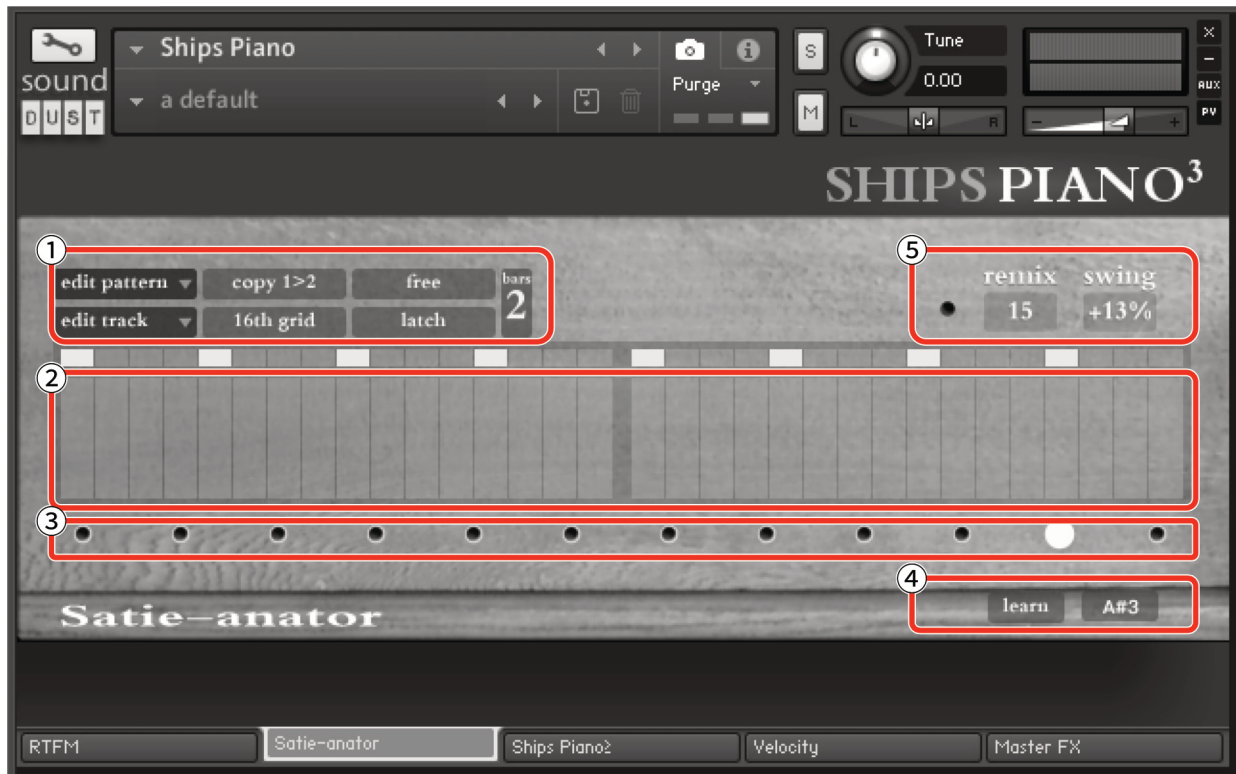
④ タブ

このタブ以外にRTFM (ビジュアル・ガイド)、Satie-anator (シーケンサーに相当)、VelocityとMaster FX (マスターFX) タブがあります。

⑤ Satie-anator設定の表示

シーケンサーで選択中のスケールとキーが表示されます。これらの設定を変更するキースイッチは、RTFMタブに表示されています。

Satie-anatorタブ



① パターン設定

ODDHOPの①と同じです。

② シーケンサー

クリック&ドラッグで任意のステップにサウンドを入力します。再生中は、現在のステップがこのエリアの上部に表示されます。複数のステップを横断してクリック&ドラッグすると、一度に複数のステップを入力できます。下方方向にドラッグ、またはCtrl/command+クリックでステップを削除します。

③ ノート・セレクタ

ボタンをクリックしてシーケンサーでのノートにフォーカスし、データ入力に移ります。ノートは④のコントロールで変更できます。

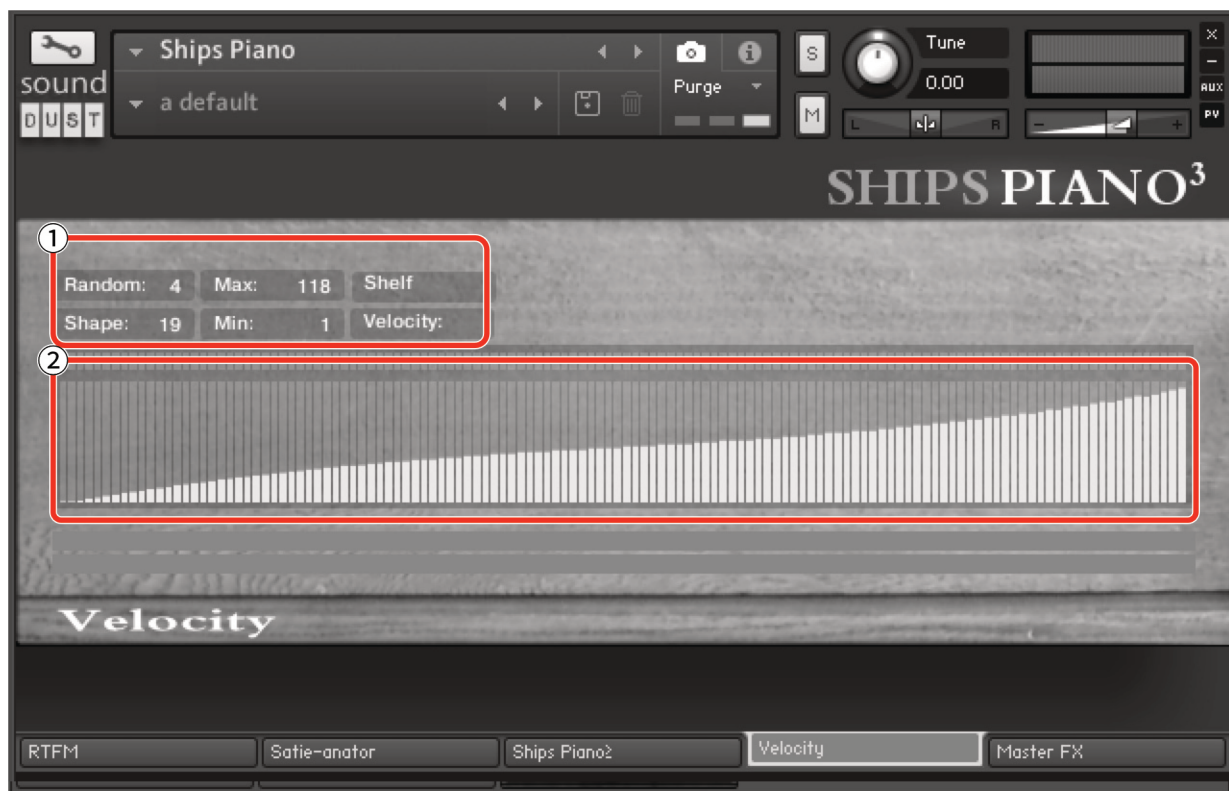
④ ノート割り当て

③で選択したボタンにノート割り当てます。ドロップダウンから希望のノートを選択するか、[learn]をクリック後にMIDIキーボードまたはDAW上のスクリーン・キーボードでノートを鳴らします。

⑤ リミックスとスイング

ODDHOPの①で説明したものと同じです。

Velocityタブ



① ベロシティ・コントロール

楽器のベロシティ・レスポンスを調整できます。カーブから選択し、しきい値をもとに圧縮／展開します。

② ベロシティ表示

①で調整した内容が表示されます。クリック&ドラッグで手動で調整することもできます。

Master FXタブ



① マスターEQ

すべてのサウンドに対するlf(ロー), lmf(ロー・ミッド), hmf(はい・ミッド), hf(ハイ)の4バンドEQです。各バンドにfreq(周波数)とgain(ゲイン)があり、ミッド帯域にはレゾナンス(Q)もあります。EQ適用後の音量の調整やブーストに役立つoutput(マスター出力レベル)もあります。

② ディストーション・コントロール

サチュレーションやディストーション効果。ピアノの音色に劇的な影響を与えます。

③ トランジェント・マスター

すべてのサウンドのアタックをソフトにしたりハードにしたり、リリースの短縮／伸長に使用します。これらの効果と上記のEQ、およびDirtは、名前の横にあるボタンでOn/Offを切り替えます。

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対応ライブラリーを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。

FAQとトラブルシューティング

Q: Kontaktライブラリーのオフライン認証 (オーサライズ)。

⚠ 現在すべてのKontaktライブラリー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ブラウザー経由、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。

ライブラリー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。

Sound Dust Vol. 2 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/>

CRYPTON
FUTURE MEDIA, INC.

Sound the future.