

USER MANUAL

Spitfire Symphonic Strings 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
インストールメントのロード	9
EVO GRID	10
各EVOLUTION	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
付録	20
推奨環境	20
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	21
プリセット、アーティキュレーション・リスト	22
マイク、ミックスの略記	24
スタンダード・アレイ	24
JAKE JACKSON MIXES	25
UACC	26
UACCキースイッチ	28
FAQとトラブルシューティング	29

はじめに

作曲家は常に、シーンを邪魔することなく、対話の下で自然に流れる意味深い音楽を求められます。弊社の Evo Gridテクノロジーは、使いやすいエボリューション・エンジンに基づいており、最もシンプルな編曲からでも魅力的で洗練された感情豊かな音楽を作り出し、演奏することが可能です。本ライブラリは、このコンセプトをシンフォニー・サイズの弦楽セクションと組み合わせ、Air Studiosという伝説的なスタジオ (受賞歴のあるSpitfire Symphonic Stringsでも使用されたスタジオ) で録音されました。レイヤリング・ツールとして、静的な編曲に優雅でモダンかつ進歩的なオーケストラ・テクニクを加え、メディア・コンポジションにおける最も難しい課題のひとつである、"状態のエフェクティブな移行"を解決できます。操作性の高いグリッドと無限のテクスチャ・レイヤーへのアクセスにより、このインスピレーション豊かで柔軟、かつ触り心地の良い本ライブラリは必携のツールとなります。

製品仕様

- 4,703 サンプル
 - 36.6 GB 無圧縮WAV
 - 27.7 GB ディスク容量
 - 55.4 GB インストール時に必要なディスク容量
 - NKS対応、NI製ハードウェア互換
 - 無料のKontakt Player付属
 - 4つのシグナル (C, T, A, O)
- 詳細なサンプリング
 - 豊富なインストゥルメント数
 - 豊富なEvolution数
 - 豊富なダイナミクス数
 - リリース・トリガー

⚠ 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。

EVO GRIDとシンフォニック・ストリングスの融合

Evo Grid 1 (PP017 Scary Strings) およびEvo Grid 2 (PP020 Subtle Strings) では、ロング・ストリング・アーティキュレーションの全く新しい手法を提案しました。キーボード全域にわたって長い音を録音し、それが時間とともに変化・変容するという手法により、弊社はトップクラスの作曲家たちが深遠な結果を生み出す全く新しい手段を提供しました。この楽器は、演奏とともに動的に形作ることができ、タイトな締め切りに追われる場面では有効なツールです。

さらに、音をカテゴリー分けして、キーボード全域にランダムにEvo (進化音) を割り当てる「サイコロ (ダイス) 機能」を導入することで、単一のインスタンス内でほぼ無限の組み合わせを提供する方法を発見しました。きらめきと揺らめきの美しさから、徐々にそして絶え間なく高まる緊張感まで、賽の目に従って全く新しい楽器を発見するインスピレーションを得られます。また、「美しさ」や「ホラー」など、特定の傾向に偏ったランダムイズも可能です。本ライブラリは、清らかなシンフォニック・サンプリングの世界と革命的なPP (Producer Portfolio) シリーズが融合し、美しいモンスターを生み出します。

超大作級のサウンドを持つストリングス

サンプルをリアルにしたいとき、どうしますか？ 実際にスコアが録音されている場所へ行き、同じ演奏者やスタッフを起用するのが答えです。

Spitfire Symphonic Stringsと同じセッションで録音されたこのライブラリには、ロンドンの一流オーケストラから選りすぐりの60人のスター演奏者が参加しています。16人の第1バイオリン、14人の第2バイオリン、12人のピオラ、10人のチェロ、そして8人のコントラバス。これらはすべて、現代のコンサート作曲家Ben Fosskettによって編曲された48種類のEvoを演奏し、美しくも緊張感のあるシンフォニック・ストリングスのパートが満載です。それぞれのEvoが複数の音域で演奏可能で、ほぼ無限というべきシンフォニック・ストリングスの組み合わせやテクスチャ・レイヤーが作曲に利用できます。

Air Studiosのホールという音響空間で、メジャーなスコアのために使われたのと同じ機材で録音され、エモーショナルで音楽的な結果が得られています。貴重な真空管、リボンマイク、Neve Montserratプリアンプ、Neve 88Rデスクに加え、96kHzでデジタル録音された音は2インチのStuderテープ・マシンを通して処理されました。ここでは費用を惜しまず、最高の品質を追求しました。

THE EVO PROCESS

1. 一連のEvo (時間とともに変化する長い音) をオーケストレート。
2. これらを低音域から高音域まで録音。
3. 各Evoに対してこれを繰り返します。
4. 各EvoはEvo Gridの一つの列に配置され、各行は音域を表します (x = Evo、y = 音域)。
5. Evo Gridの○をアクティブにし、どのEvoがどの音域に配置されるかを選択 (ノートが演奏されたり、プログラムされたりすると、その音域にピン留めされたEvoがトリガーされる)。
6. 自分でピンを選択する必要はありません。
→サイコロ機能を使い、いくつかの基準でランダム化できます。
7. ほぼ無限の組み合わせが可能のため、保存の必要があれば必ず保存してください。

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

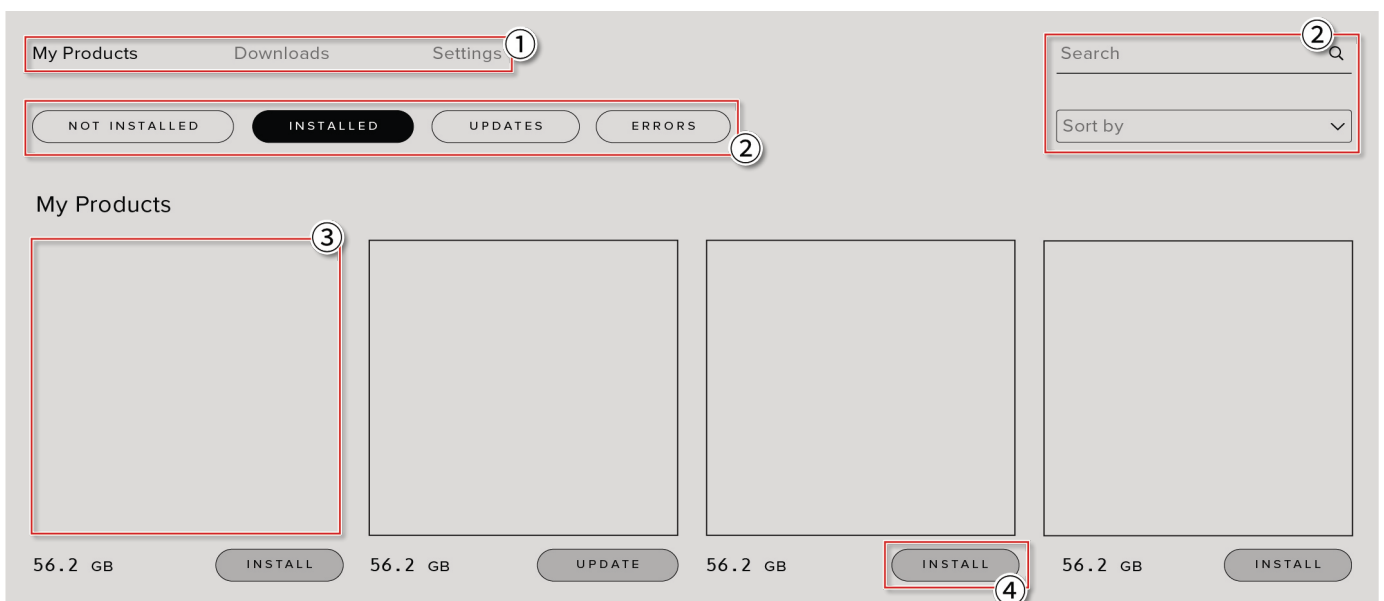
Password

[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。

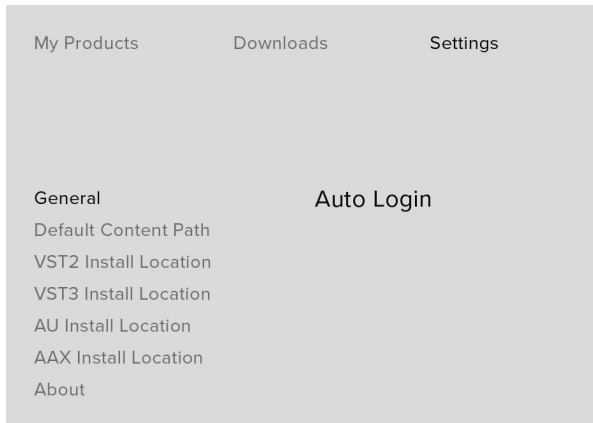
③ ライブラリ

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。

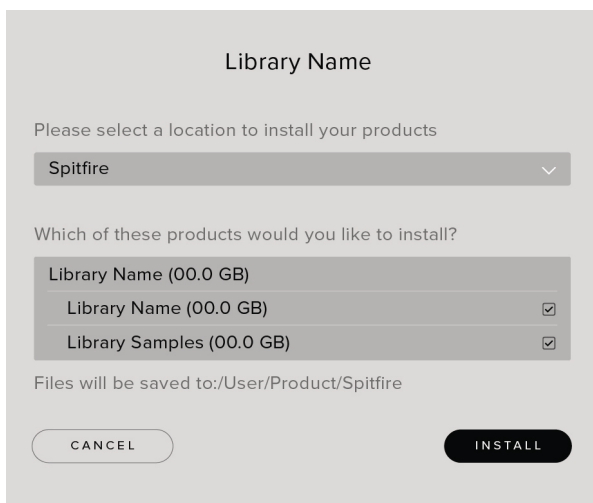
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



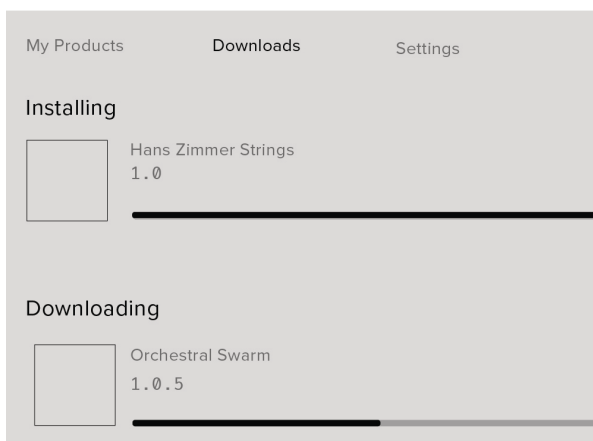
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

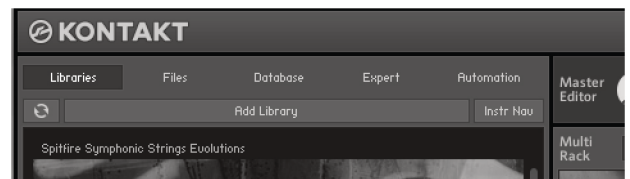


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

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。

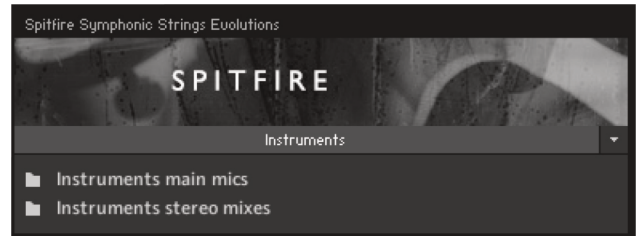
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

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。

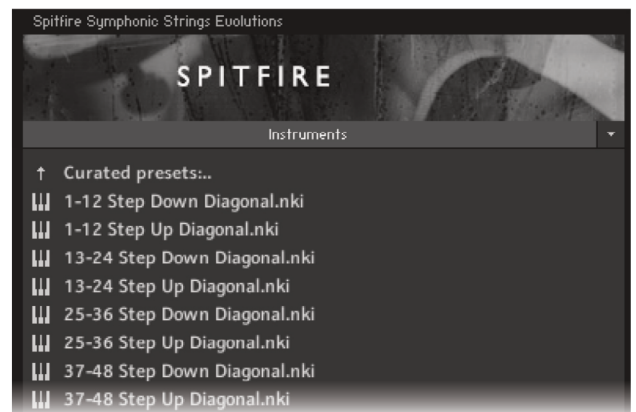
フォルダ構造

[Instruments]バーをクリックして展開すると、2つのメインフォルダ、 Instruments main mics と Instruments stereo mixes があることがわかります。これらのフォルダには、メインの Symphonic Strings Evolutions パッチと、 Individual Evolutions と Curated Presets の2つのフォルダがあります。



Curated Presets

これらのパッチは、自分で試行錯誤する代わりに、インスピレーションを与えるサウンドの組み合わせを素早くロードできる簡単な方法です。

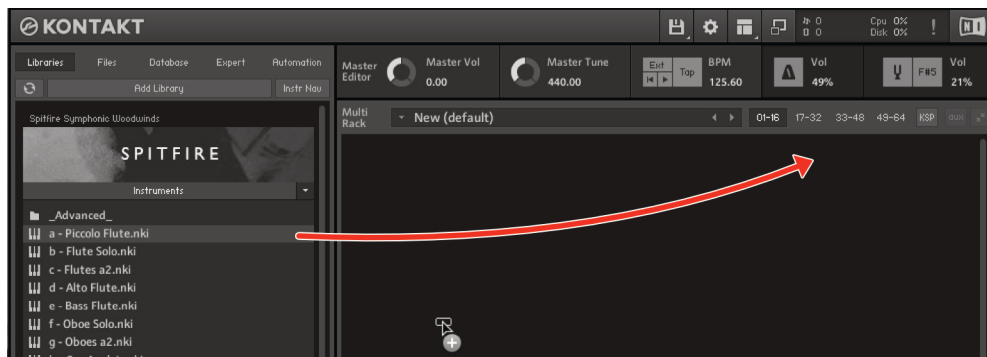


Individual Evolutions

標準GUIで利用可能なすべての個別のサウンド



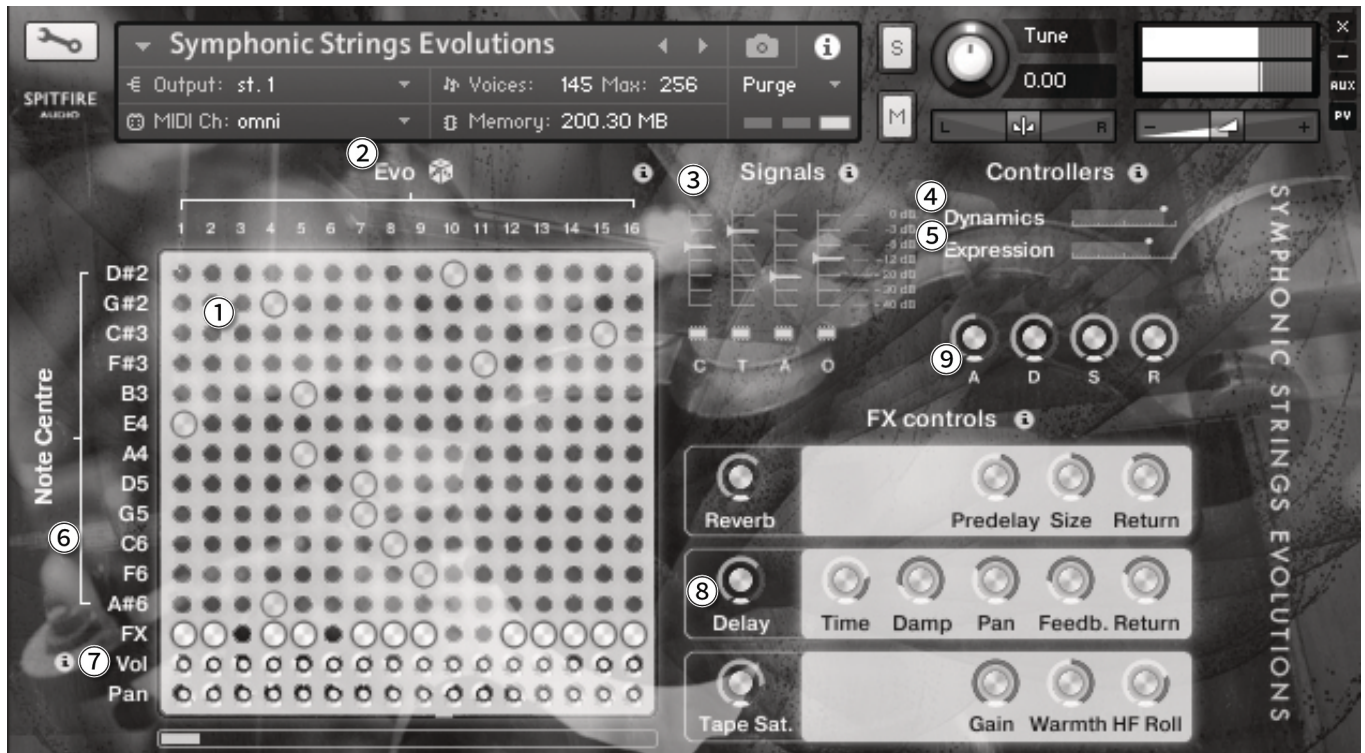
インストゥルメントのロード



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Evo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Evoです。

② Evo

Evo（変化）は、標準的なストリング・ライブラリで得られるロングよりも長い時間をかけて進化、変化、変異し、ループする前に元の状態に戻るサウンドです。各Evoは、意図的に異なるテンポで収録されているため、グリッド上に異なるEvoをペグして一緒に演奏開始し、しばらくすると異なるEvoが互いにつながり始めます。

- 💡 EvoをCtrl/command+クリックすると、そのテクニックがすべてのノート・センターに割り当てられます。
- 💡 EvoをShift+クリックすると、最初に選択したノート値から対角線が引かれます。例えば、[D#2, Evo1]をクリックし、[A#6, Evo12]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、1.5 x 10²⁰通りにも達するランダム・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。

他にもいくつかのオプションがあります。その中にはランダムに表示されるペグを現在画面に表示されているEvoに限定する"randomise only visible"や、ランダム化の際に縦方向に一列に並べる "randomise in column"などです。

③ ミキサー

Close, Tree, Ambient, Outriggersの4種類のマイク・オプションすべてミキサーでコントロールできます。

スライダー下部の■をクリックして、マイク/ミックスをロード/ページします。マイクの頭文字をCtrl/command+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るため、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。しかし本ソフトウェアでは音色の変化はオリジナルの演奏内で行われているため、ここでは人工的なダイナミック・コントローラに過ぎません。

⑤ 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。

⑥ 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。

⑦ 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用したい場合は、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。

各EVOLUTION

ビューの切り替え



EVO GRIDとともに、各Evolutionはパッチとして利用可能で、標準的なGUIで読み込めます。

EVOを最初にロードすると、このGUIが表示されます。これは2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。

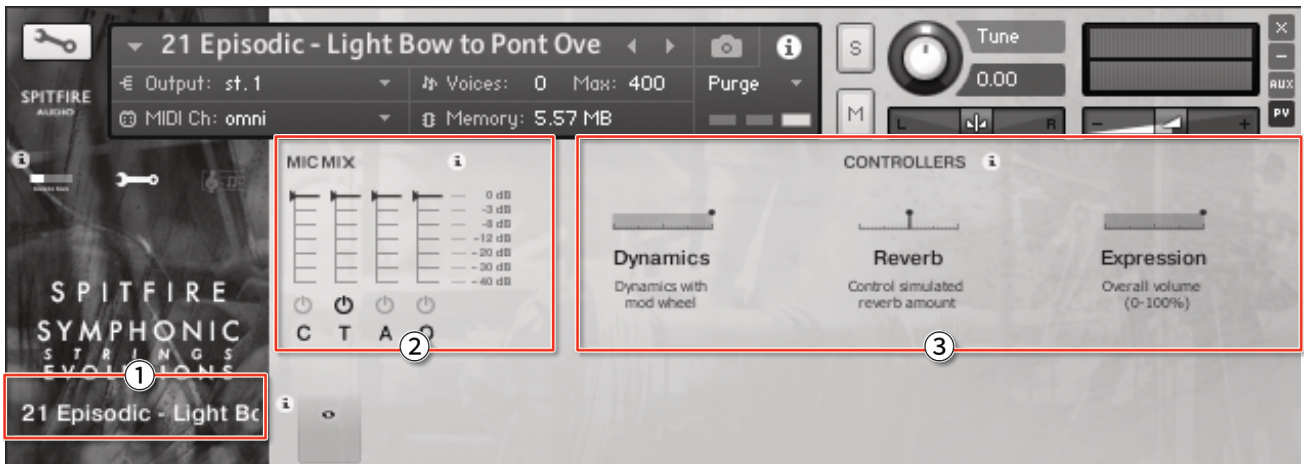
Kontaktの[Automation]ペインでコントローラのパラメーターを変更できます。例えば、モジュレーション・ホイールを動かす際にその変化幅を0~127から20~100に制限できます。また、変化方向を反転させるには0~127を127~0に変更します。

ボタンで、ビューまたはページを切り替えます。

- ① オーバービュー (上図)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム (本ライブラリでは不使用)



オーバービュー



① サイド・バー

再生中のパッチを表示。

② ミキサー

Evolution用に、Close, Tree, Ambient, Outriggers、と5種類のマイク・オプションを用意しており、すべてでミキサーでコントロールできます。

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。

③ コントローラ

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。しかし本ソフトウェアでは音色の変化はオリジナルの演奏内で行われているため、ここでは人工的なダイナミック・コントローラに過ぎません。

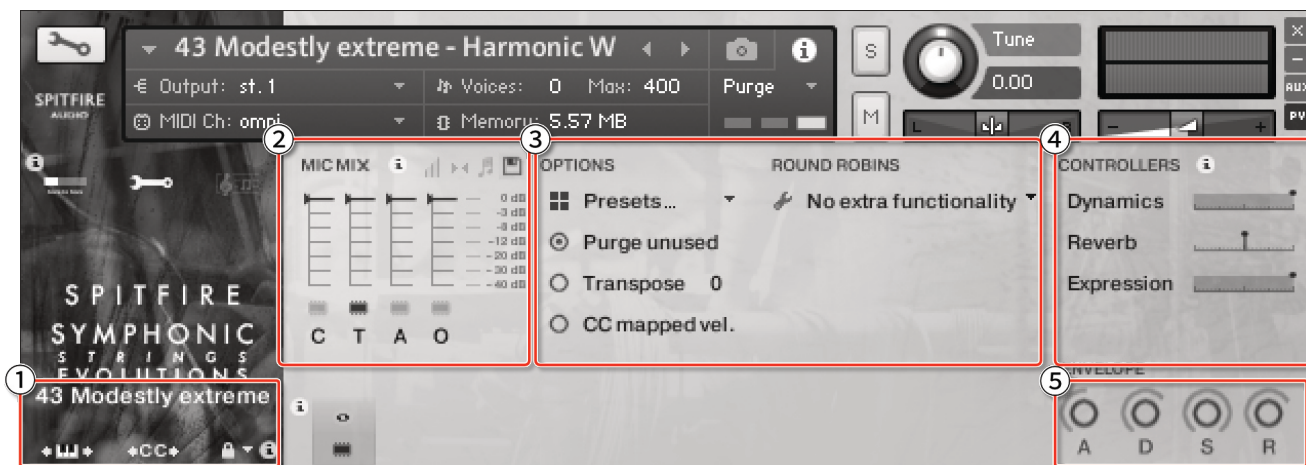
Reverb

サンプルはドライで録音されているため、リバーブを追加するオプションを搭載しました。

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



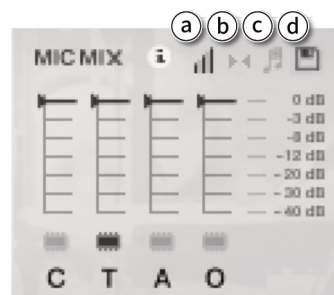
① サイド・バー

オーバービュー・ページでは、演奏中の楽器を表示します。ここでは、アーティキュレーションとキースイッチに関する追加機能があります。このライブラリのEvolutionには、異なるアーティキュレーションは含まれていませんが、他のパッチと併用する場合は、必要に応じてパッチをOffにできます。

② MIC MIX (マイク・ミキサー)

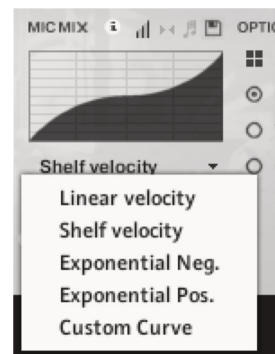
マイク・オプションがあり、すべてミキサーでコントロールできます。

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／パージします。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。



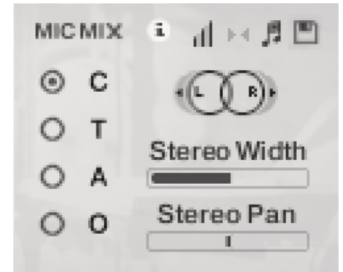
③ ベロシティ・レスポンス

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 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。



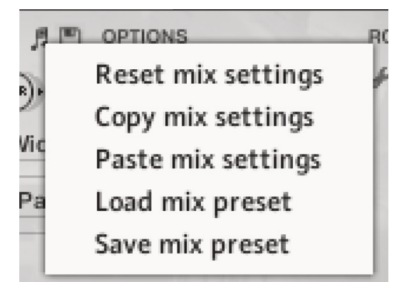
このライブラリでは、マイクごとに設定することも可能です。これは、コンピネーション・パッチの近接マイクを使用していて、一方の楽器だけを変更したい場合に特に便利です。

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。



③ 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, LEGATO

本ソフトウェアでは不使用。

④ コントローラ

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。しかし本ソフトウェアでは音色の変化はオリジナルの演奏内で行われているため、ここでは人工的なダイナミック・コントローラに過ぎません。

Reverb

リバーブを追加するオプション。

⑤ ADSR

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。

プリセット、アーティキュレーション・リスト

プリセット、アーティキュレーション

CURATED PRESETS

- 1-12 Step Down Diagonal
- 1-12 Step Up Diagonal
- 13-24 Step Down Diagonal
- 13-24 Step Up Diagonal
- 25-36 Step Down Diagonal
- 25-36 Step Up Diagonal
- 37-48 Step Down Diagonal
- 37-48 Step Up Diagonal
- A Beautiful Start
- All The Harmonics
- Bends Down
- Bends Up
- Bow Changes
- Episodic Bow Changes
- Episodic Whispers
- Shuddering Tremulations
- Soft Tremulations
- Tense Tasto

INDIVIDUAL EVOLUTIONS

■ TRADITIONAL

- 01 Traditional - Vibrato Movement
- 02 Traditional - Ordinare to Dolce Trem
- 03 Traditional - Ordinare to Dolce Pulse
- 04 Traditional - Static Tasto to Pont
- 05 Traditional - Pulse to Sul Pont Trem
- 06 Traditional - Static Timbre Harmonics
- 07 Traditional - Ordinare to Fast Light Bow
- 08 Traditional - Pont Trem to Pulsing Bow
- 09 Traditional - Ordinare to Heavy Bow
- 10 Traditional - Tasto to Semitone Trill
- 11 Traditional - Tasto to Wholetone Trill
- 12 Traditional - Ordinare to Sul Tasto Trem
- 13 Traditional - Pont to Pont Semitone Trill
- 14 Traditional - Pont to Pont Wholetone Trill
- 15 Traditional - Tasto to Pont
- 16 Traditional - Tasto Light Bow to Dolce
- 17 Traditional - Pulse Trem to Harmonics
- 18 Traditional - Static Harmonics with Pedal
- 19 Traditional - Tasto to Semitone Trill and Pedal
- 20 Traditional - Tasto to Wholetone Trill and Pedal

■ EPISODIC

- 21 Episodic - Light Bow to Pont Overtones
- 22 Episodic - Harmonic Whisps
- 23 Episodic - Harmonic Whisps Sul Pont
- 24 Episodic - Note Phasing
- 25 Episodic - Note Phasing Sul Pont Trem
- 26 Episodic - Trem Shudders Tasto
- 27 Episodic - Trem Shudders Pont
- 28 Episodic - Pont Attacks
- 29 Episodic - Harmonic Pulse 1
- 30 Episodic - Harmonic Pulse 2
- 31 Episodic - Light Bow to Pont Overtones with Pedal
- 32 Episodic - Harmonic Pulse with Vib
- 33 Episodic - Harmonic and Ordinare Pulse
- 34 Episodic - Ordinare to Heavy Bow Harmonic Whisps
- 35 Episodic - Pont Attacks with Sul Tasto Trem
- 36 Episodic - Pont Trill with Trem Shudders

■ EXTREME

- 37 Extreme - Accented Lilting Pulse
- 38 Extreme - Pulsing downbows CS
- 39 Extreme - Cross String CS
- 40 Extreme - Bending Trem Cloud
- 41 Extreme - Heavy Bow with Pulsing Bends

Up

- 42 Extreme - Heavy Bow with Pulsing Bends Down
- 43 Extreme - Harmonic Whisps with Overtones Bent Up
- 44 Extreme - Harmonic Whisps with Overtones Bent Down
- 45 Extreme - Static Harmonics with Overtones Bent Up
- 46 Extreme - Static Harmonics with Overtones Bent Down
- 47 Extreme - Trem to Shudder to Pont Attack with Cross string
- 48 Extreme - Tasto to Phasing to Shudder to Pulse Downbows

MICS & MIXES

■ MAIN

- C - Close
- T - Tree
- A - Ambient
- O - Outtrigger

■ STEREO MIXES:

- B - Broad
- M - Medium
- F - Fine

マイク、ミックスの略記

スタンダード・アレイ

CORE製品の一部として利用可能。

C: 近接

楽器の近くに最適なフォーカスが得られるように配置された真空管マイクのセレクション。このマイク・コントロールは明瞭で、時には少し"音の丸み"を加え、単独では距離感が近い、またはポップ・ミュージック・スタイルのサウンドを実現する方法となります。

T: ツリー

指揮台の上に3本のマイクを設置するデッキツリーを指します。貴重なビンテージのNeumann M50が3本。これらは、バンドやホールの究極のサウンドを提供するために配置され、各パッチでロードされるデフォルトのマイク・ポジションです。

A: アンビエント

バンドから離れたギャラリー（回廊）の高い位置に設置されたコンデンサー・マイクのセット。このマイク・ポジションは、バンドにステレオの広がりとルーム・サウンドを大量に与えます。他のマイクとミックスするのも良いですが、LsとRsのスピーカー・センドに送ることで、真のサラウンド情報が得られます。

O: アウトリガー

ツリーの左右に大きく離して配置されたビンテージ・マイクのセット。室内と演奏陣のバランスは同等ですが、ステレオの広がりが広がります。このマイクの効果は、ツリー・マイクとアンビエント・マイクの間間的なもの。

JAKE JACKSON MIXES

当社のチーフ・エンジニアによる3種類の素晴らしいミックス。システムリソースを節約

B: Broad

ホールの音がリアルに聞こえるシネマ／シンフォニック・ミックス。

M: Medium


より近距離だが、同時に、上記のミックスのクラシックなバージョン。

F: Fine

ホールの音が少なめで、より精細で好反応なサウンド。ポップスに最適。

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。



Spitfire Symphonic Strings 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/>