

USER MANUAL

Spitfire Harp

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
フォルダ構造	7
インストゥルメントのロード	8
インターフェース	9
ビューの切り替え	9
オーバービュー・パネル	11
アーティキュレーション	13
MAIN TECHNIQUES (主要技法)	13
GLISSANDI (グリッサンディ)	14
オーケストレーションの基本原則	16
エキスパート・ビュー	19
アーティキュレーションを切り替える他の方法	22
オスティナトウム	27
MERCURYシンセ	30
付録	33
推奨環境	33
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	34
プリセット、アーティキュレーション・リスト	35
マイク、ミックスの略記	36
メイン・マイク	36
UACC	37
UACCキースイッチ	39
FAQとトラブルシューティング	40

はじめに

本ライブラリは、ロンドンを代表する演奏家、Skaila Kangaによる、精細かつ美しいハープ音源ライブラリです。Air Studiosで録音され、インストール直後から存分に活用できるよう巧みにスクリプト化されています。一度これを使えば、もう他のものを探すことはないでしょう。

製品仕様

- 4,041 サンプル
 - 12.8 GB 無圧縮WAV
 - 6.8 GB ディスク容量
 - 13.6 GB インストール時に必要なディスク容量
 - NKS非対応、NI製ハードウェア互換
 - 要Kontaktフル・バージョン
 - マイク・ポジション (CTA)
- 詳細なサンプリング
 - 豊富なアーティキュレーション数
 - 豊富なダイナミクス数
 - 豊富なラウンドロビン数
 - 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。

弊社は著名な演奏家Skaila Kangaと協力し、Air Studiosのホールで録音された、美しく詳細なHarpライブラリを制作しました。Skailaはロンドンで最も人気のハープ奏者で、数多くの映画音楽やアルバムに参加しています。弊社製品の特徴である生き生きとしたサンプルの制作能力と、シームレスに使えるインストゥルメント構築技術が融合されたこのハープ・モジュールは、あらゆる作曲家にとって必須のアイテムです。

背景

Spitfireの"Definitive Range"は、クラシックから希少品まで幅広い楽器を、最高の演奏者によって録音し提供することを目指しています。これらは一貫した環境で録音されており、例えばSymphony OrchestraライブラリのティンパニやHg20、ハープといった楽器が調和し、まるで同じ場所で演奏されているかのような一体感を持たせられます。またサンプルは、音質の一貫性を保ちつつ、ミキシング・オプションで音のドライ感やアンビエンスを調整可能で、詳細に収録されていながらも、すぐに使えるよう設計され、大規模なアレンジやテンプレートにも簡単に統合できます。

このライブラリは、世界屈指のスコアリングステージであるAir StudiosのLyndhurst Hallで、Jake Jacksonによって収録され、ビンテージ・マイクとNeve "Montserrat"プリアンプを通し、完璧なメンテナンスが施されたStuder 2インチ・テープマシン、そしてPrism ADコンバータを介して96kでデジタル化された最高級のシグナル・チェーンを使用しています。

特徴

複数のラウンドロビンやダイナミック・レイヤーを備え、名高き作曲家と音楽家によって厳選された必須奏法が揃い、直感的な操作に対応したGUIを提供しています。ハープのペダリングもサポートし、グラフィカルに設定したペダルによって簡単にスウィープやグリッサンドを、白鍵だけで演奏可能です。

単音アーティキュレーションに加え、グリッサンドは全てのキーで演奏でき、メジャー、マイナー（和声的・旋律的）、五音音階、ディミニッシュ、全音音階が含まれます。速い／遅い、上昇／下降のフル・スウィープ、そして4つの音域ごとに分けたスウィープが収録されており、さらに、うねるようなグリッサンドについても上昇／下降の双方が収録されています。

また、インストゥルメントには、フロント・パネルにマイク・ポジション (Close、Decca tree、Ambient) のミックスやミュート機能があり、センター・チャンネルにCloseマイク、L&Rにtree、Ls&RsにAmbientマイクを設定すれば、完璧な5.0サウンドを実現できます。また、すべてのコントロールは完全にオートメーション可能です。

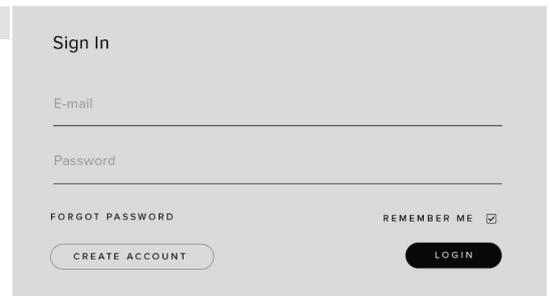
オリジナルの録音から生成された美しいパッドやテクスチャである「Harpospheres」パッチも収録しています。

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。



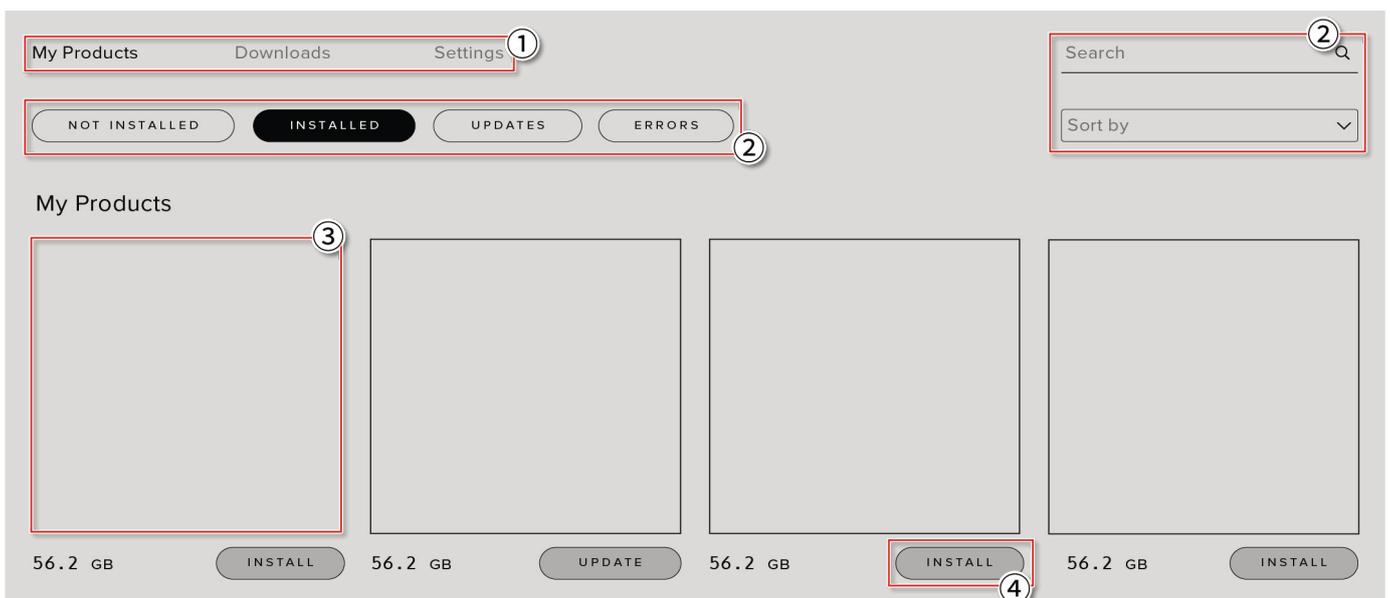
Sign In

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。

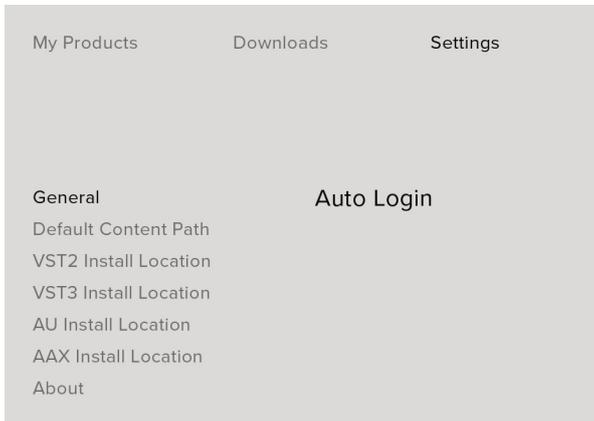
③ ライブラリ

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。

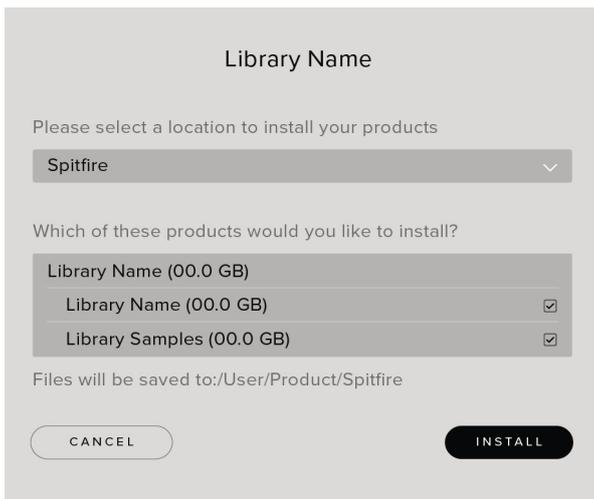
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



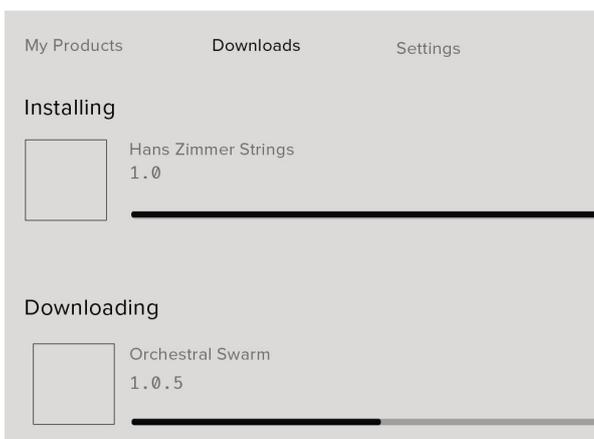
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

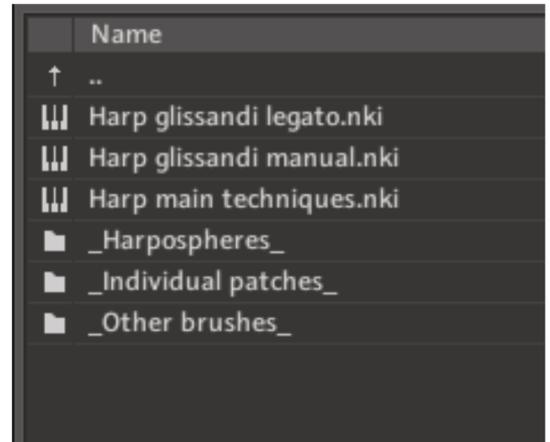


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

フォルダ構造

Kontaktの[Files]タブからHarp Libraryフォルダに移動すると、Instrumentsフォルダがあります。このフォルダには、Kontaktに読み込み可能なすべての.nkiファイルが含まれています。

具体的には、Harp Glissandi legato、Harp Glissandi manual、Harp main techniquesのnkiと、Harpospheres、Individual patches、Other brushesの3つのフォルダです。



Harpospheres

Mercuryエンジンで動作するシンセサイザー・シリーズが含まれています。このライブラリ独自のサンプル・コンテンツで作成されています。

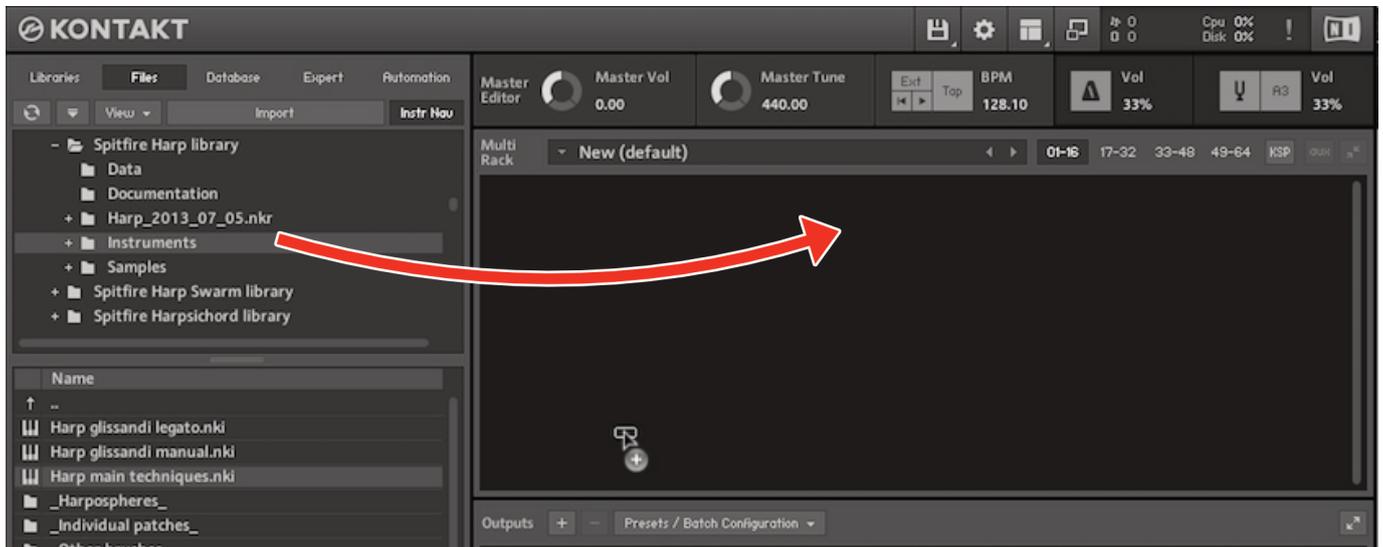
Individual patches

Main Techniquesパッチに含まれるアーティキュレーションがすべて、個別の.nkiファイルとして含まれています。カスタムのインストゥルメント・バンクを作成したり、各アーティキュレーションを別々のMIDIトラックに読み込んで制作を行う際に最適です。

Other brushes

Punch COGのnkiが含まれています。GUIの左下にある歯車アイコン⚙️をクリックして、各ノートを個別に調整できます。

インストゥルメントのロード



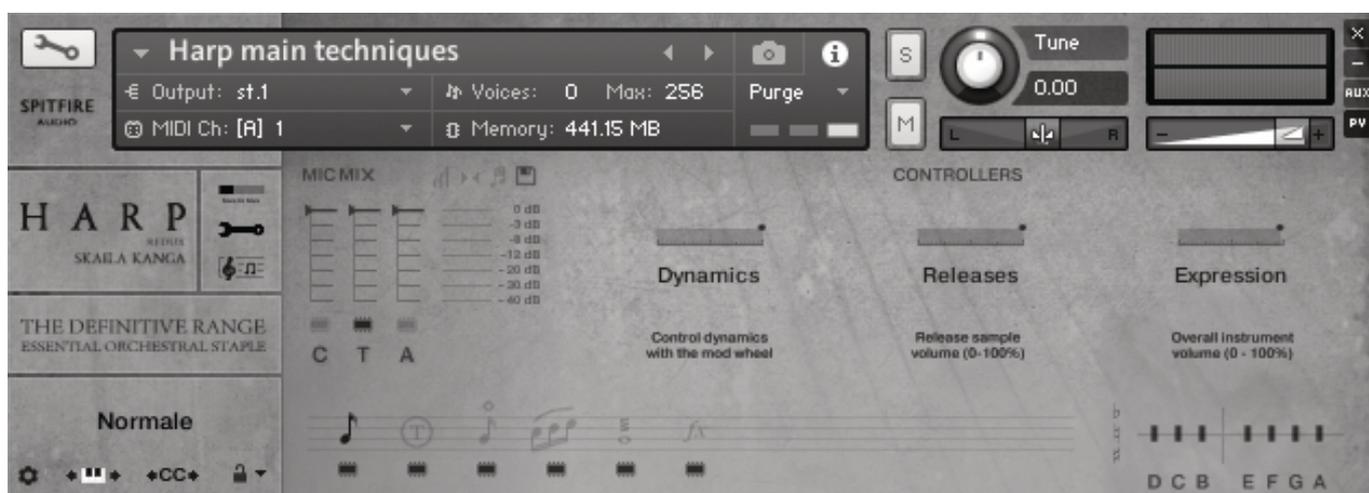
nkiファイル (Kontaktインストゥルメントを表す) をダブルクリック、またはサイド・パネルからパッチをドラッグしてロードします。

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

ビューの切り替え

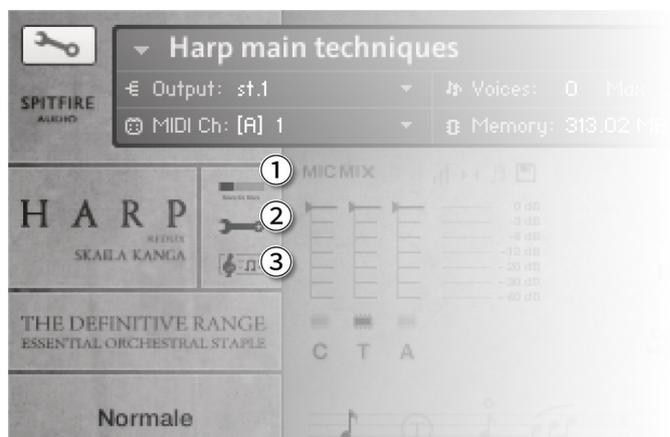
このライブラリは、貴重なリボン・マイクと真空管マイク、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソール、2インチ・テープで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換されました。Close (近接), Tree (ツリー), Ambient (アンビエント) の3つのマイク・ポジションから、音楽のタイプやスタイルに合わせてロード、ミックスできます。Ostinatumも搭載され、エキサイティングな、緊張感のある、あるいはアクション満載のリズム・パッセージを瞬時に作成できます。



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。

ボタンで、ビューまたはページを切り替えます。

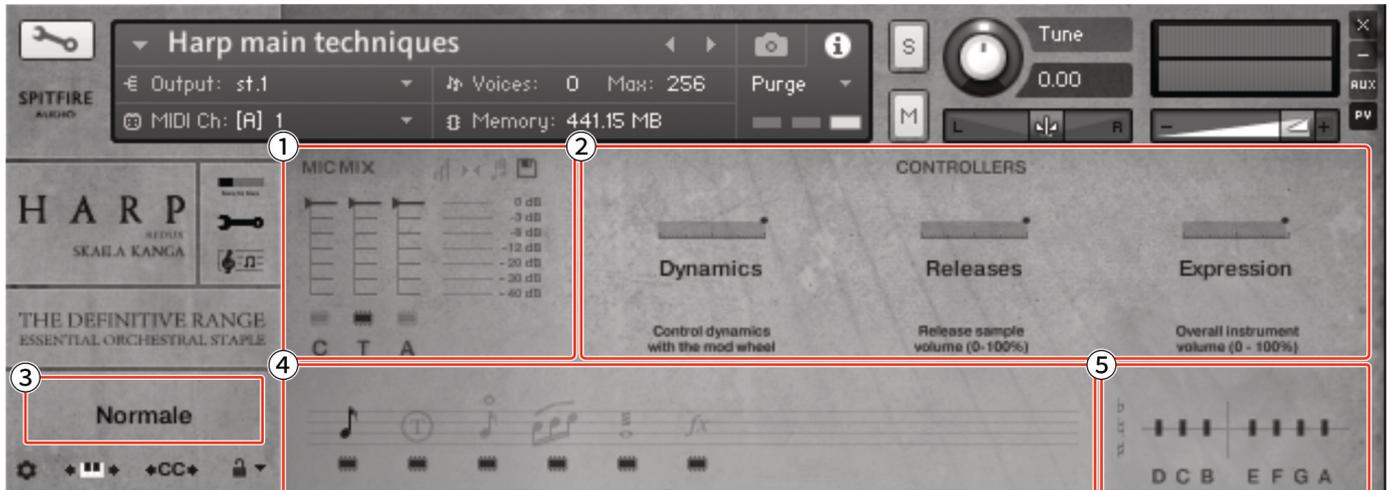
- ① オーバービュー (上図)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム



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。

オーバービュー・パネル



① 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。

⚠ サンプルのロード／アンロードに作用するため、操作にタイムラグが発生する場合があります。

② コントローラ

Dynamics	CC#1. Bisbigliando (ビスビリアンド) のみで使用。ロール時の音量を制御。
Release	リリース・トリガーの量を調整。好みの値が定まったらプロジェクト作成中、値を保持することをお勧めします。
Expression	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC#7) 内における音量を調整します。

③ 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。

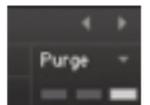
④ アーティキュレーション・スイッチャー

アイコンはキー・アーティキュレーションを表し、演奏中のアーティキュレーションを示します。

これらのアーティキュレーションはディープ・サンプリングされており、演奏の途切れ、遅れ等が発生する場合は、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。

ロード・ステータス

Kontaktでのインストゥルメントのロード状態を確認します。左側のバーが赤く点灯しているとき、まだロードは開始されておらず、中央のバーが黄色く点灯しているときは、ロードの最中です。



アーティキュレーション

スイッチャーでアイコンをクリックしてさまざまなアーティキュレーションが選択できます (キースイッチでも変更可能)。収録されているアーティキュレーションの詳細については、後述します。

⚠ アイコンをShift+クリックして複数のアーティキュレーションを選択して演奏できます。

⑤ ペダル・マッピング

ハープのペダルは、弦のピッチを半音単位で上下に変更するために使用します。ここに表示されたグラフの個々の垂直線を上下にスライドさせることで、あらゆる種類の音階や音律を実現できます。ペダルの順序は、D, C, B, E, F, G, Aです。各音にはナチュラル(中段)とシャープ(上段)、フラット(下段)の3つのポジションがあります。すべてのペダルが中央であれば、楽器はクロマチックで演奏できます。ペダルのうちの1つがシャープ/フラットに設定されると、キーボードの黒鍵は無効化され、常に白鍵で鳴らせるようになります (カスタム・グリッサンドを行うのが簡単になります!)。各ペダルを右クリックすることでMIDI CCをアサインできます (MIDI Learn)。

アーティキュレーション

ハープから音を出す方法はたくさんありますが、本製品では包括的なリストをサンプリングしました。まずメイン・テクニックを、続いてグリッサンディのパッチを見てみましょう。

MAIN TECHNIQUES (主要技法)

NORMALE (ノルマーレ)

ハープの標準的な奏法です。弦のほぼ中間で弾き、フルボディなサウンドになります。ペロシティ・センシティブで、鍵盤を強く弾くほどハープの音も大きくなります。サスティン・ペダルを下げる ("Laissez vibrer" ; レッセ・ビブレといいます) と、音が消えるまで鳴り続けます。サスティン・ペダルを上げる ("Sons étouffés" ; ソン・エトゥフェといいます) と、ハープ奏者が手で弦を押さえるのと同じように音が減衰します。

PDLT (プレ・ド・ラ・ターブル)

PDLTは"Près de la Table"の略で、響板の近くで演奏するテクニックです。これにより、よりドライで鼻にかかったようなサウンドが得られます。このアーティキュレーションはペロシティ・センシティブです。

FLAGEOLET (フラジオレット)

ハープのハーモニクスに使われる名称です。奏者は手の側面 (または指関節) で弦の半分をわずかに減衰させ、弦を弾いた後そのまま離します。

これにより、音楽に繊細さを加える、とても詩情豊かな効果が生まれます。弦に発生するハーモニクスはちょうど1オクターブ上なので、他のアーティキュレーション (G2からC6まで) よりも音域が狭いことがわかります。このアーティキュレーションはペロシティ・センシティブですが、性質上、大きな音は鳴りません。

SLID (スライド)

このアーティキュレーションでは、グリッサンドの一部として、個々の音の響きを再現することを試みています。そのため、個々の音にあまり注意を払わず、むしろそれらがすべて連続して生み出す効果に注目するような速いパッセージに適しています。カスタム・グリッサンドや、より速いアルペジオに最適です。ベロシティ・センシティブです。

BISBIGLIANDO (ビスビリアンド)

ハーブのトレモロ効果に使われる用語で、特定のリズムを伴わずに音をぼやけさせるために、音をできるだけ速く繰り返し演奏します。このアーティキュレーションは連続的な音の塊を作り出すことを目的としているため、ダイナミクスはベロシティとは異なり、モジュレーション・ホイール (CC#1) でコントロールします。

FX

弦を上方向に引っ掻いたり、手のひらで低音弦を叩いたりすることで、ハーブが作り出せる特徴的なエフェクトのコレクションです。ホラー映画のスコアや緊張感のあるシーンに最適です。

GLISSANDI (グリッサンディ)**HARP GLISSANDI MANUAL (ハーブ・グリッサンディ・マニュアル)**

HARP GLISSANDI Patchは、6種の音階 (ホールトーン、マイナーハーモニック、マイナーメロディック、メジャー、ペンタトニック、ディミニッシュ) を持つキースイッチ・パッチです。キーボードの下部にアサインされたキースイッチでスケールを切り替えます。オクターブごとの内容は次の通りです。

F1~E2	Straight full sweeps
F2~E3	Swirly full sweeps
F3~E4	Lowest 8ve
F4~E5	8ve below middle C
F5~E6	8ve above middle C
F6~E7	Highest 8ve

HARP GLISSANDI LEGATO (ハーブ・グリッサンディ・レガート)

このパッチでは、グリッサンドのシーケンスに独創的な方法が導入されています。各スケール・タイプをレガート・インターバルでトリガーするというアイデアで、スケール・タイプは各インターバルによって決定されます。以下はそのリストです。

音程間	スケール・タイプ
短2度	ホールトーン／全音階
長2度	ハーモニック・マイナー／和声的短音階
短3度	メロディック・マイナー／旋律的短音階
長3度	メジャー
完全4度	ペントトニック／五音音階
減5度	ディミニッシュ7

このパッチにはスケール・グリッサンドとフル・グリッサンド&スワールの2つのアーティキュレーションがあります。前者はオクターブ (F1～F5) にわたってマッピングされており、各オクターブがハーブの音域に対応しています。後者は最低オクターブであるF1～F2のみにマッピングされており、各オクターブのレガート音程をシーケンス化することなく、ハーブの上下のフル・グリッサンドをトリガーします。いろいろ試してみてください。すぐにグリッサンドのシーケンス化の感覚が掴めるでしょう。必ずや気に入っていただけるはずですよ。

オーケストレーションの基本原則

オーケストレーションの原則を技術ユーザー・マニュアルの1ページで説明しようなどとは思いませんが、選択肢が多く、戸惑うこともあるので、できる限りお手伝いしたいと思います。エレクトロニック・オーケストレーションの原則はシンプルです。伝統的なオーケストレーションは楽器の特性を最大限に引き出すよう進化してきました。ですから、電子的に楽器が得意とすることを理解し、それを使って親しみやすい音を作れば、リアルで信憑性高いようなサウンドになります。良い音楽を聴き、自分の作品に正直であり、過去に培ってきた先入観を捨て、オープンで実験的な心で取り組めば、うまくいくでしょう。ハープに明るくなく、「その音が好き(だから使いたい)」という場合でも、以下のような一般的なガイドラインや原則が役立つかもしれません。主に物理学や楽器の人間的な操作に基づいたものです。

1. 現実的なハープのシーケンス方法は？

ハープの音楽やオーケストラのハープ・パートをシーケンスする簡単な方法は、ピアノと同じようにシーケンスすることです。本ライブラリでは、MIDIキーボードでパートを演奏するだけで、ピアノ・パートと同じようにサスティン・ペダルを使用して、驚くほど簡単に現実的なハープ・サウンドが得られます。しかし、後日、本物のハープ奏者に演奏してもらう場合には、ハープについて考慮すべき点があります。以下に基本的な問題について説明します。まずはこのライブラリを楽しみ、興味のある方法でいろいろと試してみてください！

2. ハープのペダリングと記譜

私たちは皆、ピアノのペダルについて、またそれが音色にどのような変化をもたらすかについて、ある程度は知っています。しかし、ハープのペダルは7種類もあるのでしょうか？ ハープの弦は、すべてのペダルが中央にある場合、ダイアトニックに調弦されます。そのため、オクターブにわたる音は次のようになります。



ペダルには3つのポジションがあり、ペダルが上がっているときは弦は正確に半音下に、ペダルが押し下げられているときは弦は半音上に調律されます。これが、すべてオール・フラットで演奏したい場合のペダルの図です。



すべてのペダルがシャープに設定されている場合は次のように記されます。



しかし、実際の楽曲でハープのペダリングはどのような形になるのでしょうか？ 以下の例をご覧ください。

最初のダイアグラムは、D, C, B^b, E^b, F, G, A^bを指定しています。このペダルの位置は、Aがナチュラル(フラットではなくなる)の4小節目までずっと同じです。これは、演奏者が処理する情報量が少ないため、新たなダイアグラムではなくテキストで示されています。

一部の奏者は、冒頭に囲み文字のテキストを配置することを好むため、上記の例のダイアグラムは右のようになります。

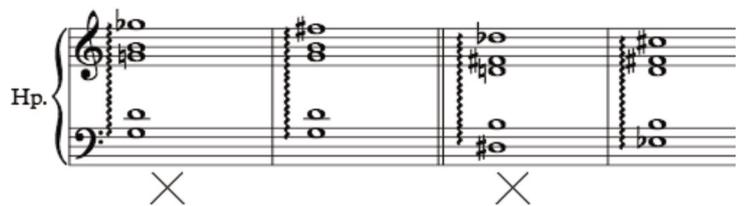
E ^b F [♯] G [♯] A ^b
B ^b C [♯] D [♯]

上記の例でl.v. という表記に気づかれたことでしょうか。これはlaissez vibrer (レセ・ビブレ) の略で、サスティン・ペダルを使用することと同じ意味です。弦を弾いた後、弦を鳴らし続ける (ダンピングしない) ことを意味します。

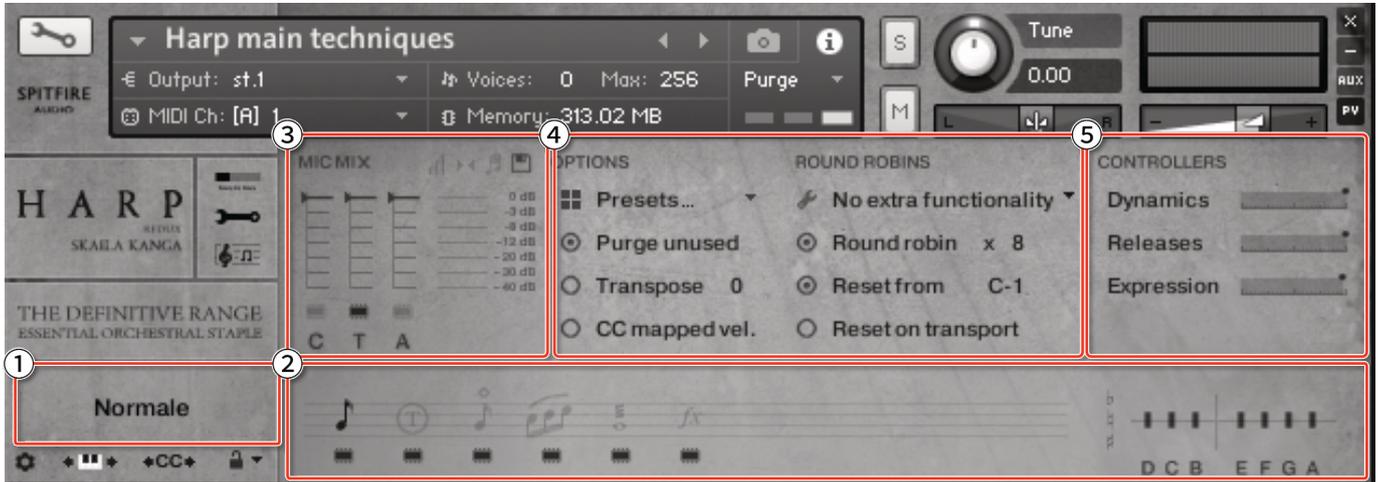
既述の通り、ライブラリのペダル機能を使用すると、白鍵のみでカスタムのクロマチック・スケールを演奏できます！

3. 不可能なコード

各ペアの最初のコードはハープでは不可能です。なぜなら、同じペダルを同時に2か所以上で踏む必要があるからです。2,4例目は異名同音を使用した和音 (1,3例目と同様の響き) で、これであれば鳴らせます。



エキスパート・ビュー



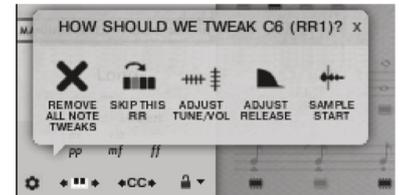
① サイド・バー

オーバービューでは使用中のアーティキュレーションを表示するのみですが、このビューでは追加機能にアクセスできます。



① a) 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。



How should we tweak?	ここには、直前に演奏したサンプルの情報が表示されます。
Skip this rr	常に次のラウンドロビンにジャンプ。
Adjust tune/vol	直近で鳴らしたサンプルのチューニングと音量を調整。
Adjust release	リリース・トリガーのレベルを変更。
Sample start	演奏がゆるく感じる場合は右に、きつく感じる場合は左に調整することで、演奏のタイトさを調整。
Remove all note tweaks	このメニューで行ったカスタムの変更をすべて削除。

② 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。

③ 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。

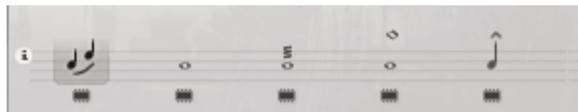
④ アーティキュレーション・ロック

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！

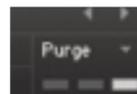
Unlocked Artic	標準的な設定で、フロント・パネルまたはキースイッチでアーティキュレーションを選択。
Locked Artic	アーティキュレーションをロックし、フロント・パネルやキースイッチで変更できないようにします。
Locked Keyswitches	キースイッチでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。
Locked to UACC	UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC32です。
Locked to UACC KS	UACCの機能にキースイッチの柔軟性を加えたものです。アクティブにすると、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 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。

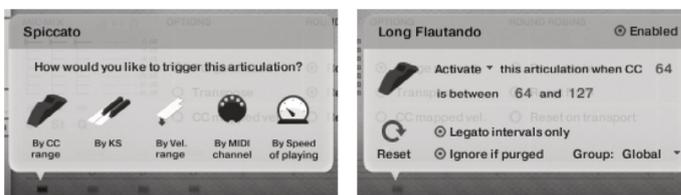


アーティキュレーションのレイヤー

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

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にします。これにより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。

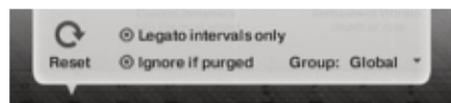
例えば Staccatoをch 1に、Longをch 2に、Legatoをch 3に設定できます。

By Speed Of Playing

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Fast Legatoが作動するように指定できます。

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)。

- 💡 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には、素早くオフにできる便利な方法です。

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。

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・ミックス)

マイクのブレンドを調整できます。

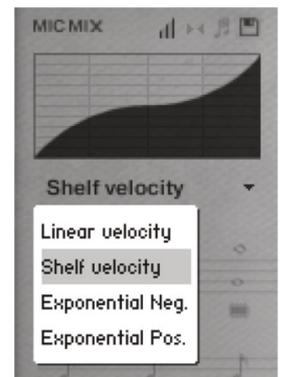
フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックして MIDI CC をアサインして演奏しながらサウンドの空間的な性質を変化させることもできます。マイクの文字をクリックして、Kontakt の出力先を変更できます。

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、そのままだ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・イメージの広がりやディテールをコントロール。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。

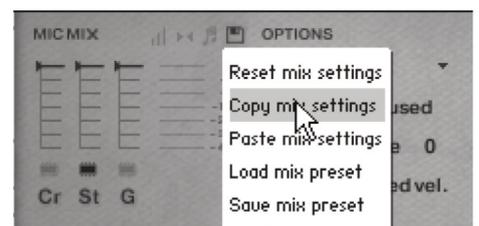
Stereo Pan ステレオ・イメージの中心がパン・フィールドのどこに置かれるかを調整。

③ アーティキュレーションとMIC MIXのリンク

マイク・ミックスや調整内容をアーティキュレーションに対してロックします。このライブラリではアーティキュレーションは使用されていないため、機能しません。

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 設定

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**■ No extra functionality**

この隣にあるポップダウン・メニューには、次のような機能があります。

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。"5RR"インストゥルメントでは、キーを押したときに最大15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。
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 F0

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！天才！

■ Short articulations RT

スタッカート／テヌート／マルカート・ノートに、リリース時に再生されるリリース・トリガーを付けるかどうかを切り替えます。

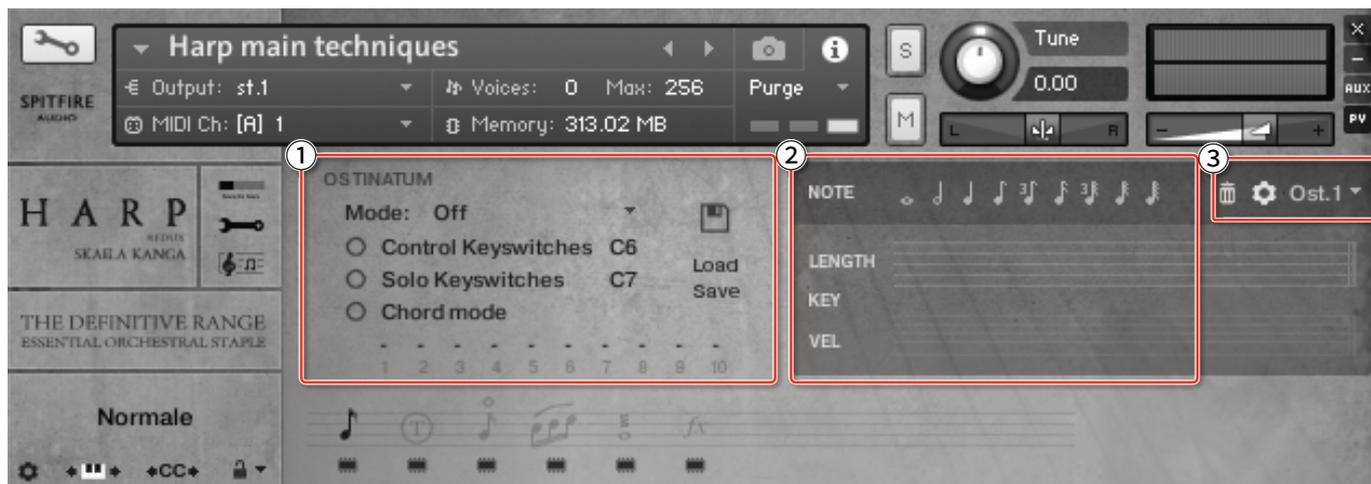
⑤ CONTROLLERS (コントローラ)

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。Bisbigliando (ビスビリアンド) のみで使用。ロール時の音量を制御。
Release	リリース・トリガーの量を調整。好みの値が定まったらプロジェクト作成中、値を保持することをお勧めします。
Expression	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC#7) 内における音量を調整します。

オスティナトゥム

変化を繰り返すこのデバイスは、即座にカオスなインスピレーションを提供でき、ショート・アーティキュレーションと組み合わせるには最適です。論理的に設計されたリズム、オスティナート、アルペジオ・シーケンス、揺らめくトレモロ効果の作成に使用できます。



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

バーを上下に調節して、各ノートのベロシティ・レベルを調節します。

Load/Save

以前に作成したフレーズを保存できます。

③ パターン・セレクト

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。



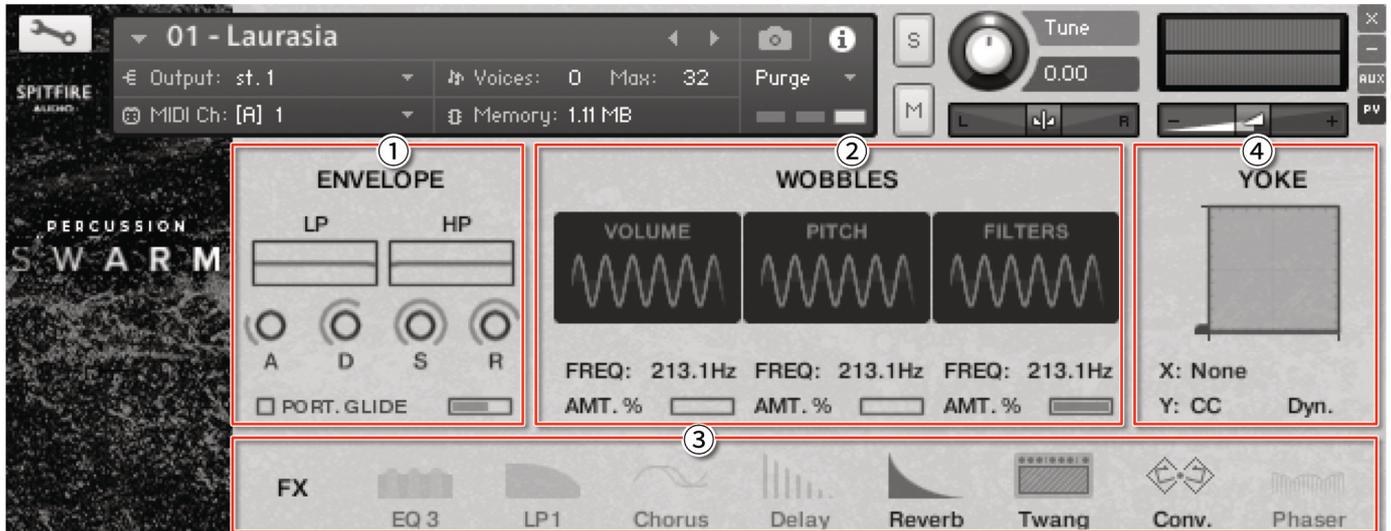
またはsoloのキースイッチ・オプションを使用できます。このキースイッチでは、9つの新しい（カスタマイズ可能な）キースイッチがキーボードに追加されます。

最初の1つは、すべてのトラックのミュートを解除して、同時に演奏可能にします。次の8つのキースイッチは、各トラックをそれぞれソロにします。

右側の画像は、トラック1にせわしい16分音符、トラック2にレイジーな8分音符をプログラムし、DAWでそれらをキースイッチで切り替える方法を示しています。



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。

PORT. GLIDE (ポルタメント・グライド)

GlideトグルがOnになっているとき、1つのキーを鳴らしたままもう1つのキーを押すと、モノフォニック・モードの仕様により、2音間を滑らかに移行します。

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

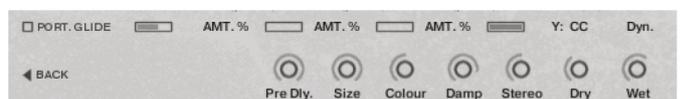
AMT%を使用しサウンドのフィルタを変調。LFOのスピードを調整するには、ボックスを上下にドラッグ。

FREQ

テンポ同期されたモジュレータの場合、8分音符3連符や16分音符などの周期にチューニングできます。

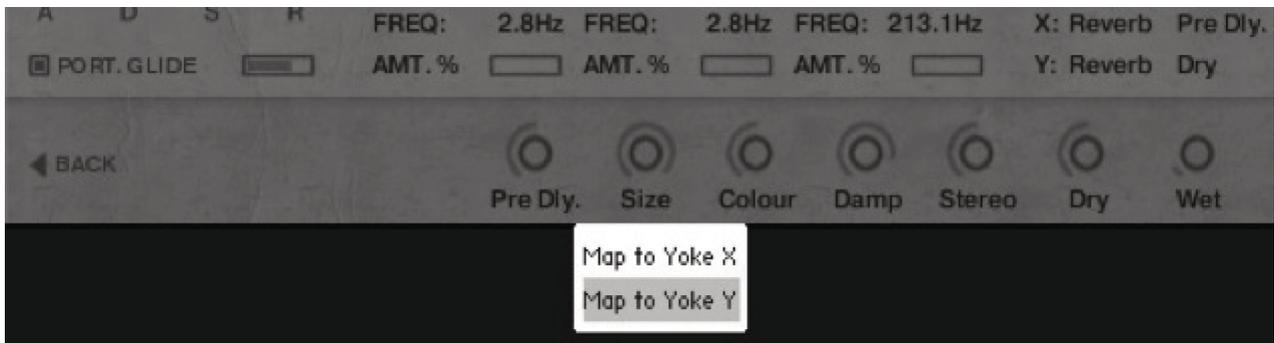
③ FXパラメータ・ディスプレイ

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。

プリセット、アーティキュレーション・リスト

Essential articulations

- Normale – normal playing
- Près de la table – near the soundboard
- Flageolet – harmonics
- Sons étouffés – damped (sus ped up)
- Laissez vibrer – let ring (sus ped down)
- Bisbigliando – unmeasured trem
- Glissandi – sweeps

Patches

- Harp main techniques
- Harp glissandi legato
- Harp glissandi manual
- Individual patches
- Bisbigliando
- Flageolet
- FX
- Normale
- PDLT
- Slid

Other brushes

- Harp main techniques - The Punch COG

Harpospheres

- Harposphere Synth - Atmosph
- Harposphere Synth - Bass of the 80s
- Harposphere Synth - BatCave Pad (MW verb)
- Harposphere Synth - Emptiness
- Harposphere Synth - Ghosts in the system
- Harposphere Synth - Growler Pad (MW verb)
- Harposphere Synth - Grungeslap Hit
- Harposphere Synth - Impact Sub
- Harposphere Synth - Jangle Pad
- Harposphere Synth - Letting of Steam
- Harposphere Synth - Longwarble Hit
- Harposphere Synth - Matrix Pad (MW verb)
- Harposphere Synth - Oldman
- Harposphere Synth - Popping corns
- Harposphere Synth - Pulsar Pad (MW verb)
- Harposphere Synth - SubBass decay
- Harposphere Synth - SysErr Pad (MW verb)
- Harposphere Synth - They're back
- Harposphere Synth - Timelord Pad (MW verb)
- Harposphere Synth - Ting Thing slowattack
- Harposphere Synth - Ting Thing
- Harposphere Synth - Tonehit Low
- Harposphere Synth - Toys
- Harposphere Synth - Trailerhit Gentle
- Harposphere Synth - Trickles
- Harposphere Synth - Unpleasant Pad (MW verb)
- Harposphere Synth - ZooConga mid & hi

マイク、ミックスの略記

メイン・マイク

C: 近接マイク

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"を加えるのに最適。

T: ツリー

指揮台の上に3本のマイクを設置するデッカツリーを指します。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。

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.)

本ライブラリのアーティキュレーションは、多くの特定のアーティキュレーションによって作成された、複雑なテクスチャーであるため、UACC#32の値は、最初のいくつかの番号(1から8)に優先的に割り当てられていますが、Short playable articulationsは例外で、上記の仕様で指定された通常の値に従います。

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 App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 Harp 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/>