

USER MANUAL

Marimba 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
フォルダ構造	7
インターフェース	8
Kontaktでのコントロールの割り当て	8
オーバービュー・パネル	9
エキスパート・ビュー	11
アーティキュレーションを切り替える他の方法	14
オスティナトウム	19
オスティナトウムを使い始める	21
付録	22
推奨環境	22
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	23
アーティキュレーション・リスト	24
マイク、ミックスの略称	25
Jake Jackson Mixes	26
UACC	27
UACCキースイッチ	29
FAQとトラブルシューティング	30

はじめに

Air Studiosのホール全体に9台のマリンバを配置し、音程打楽器の「聖歌隊」としか表現できないサウンドを作り出しました。シングルヒットの魅力的なセレクションから、魅惑的なトレモロパッチのコーラスまで。

製品仕様

- 14,381 サンプル
- 36.2 GB 非圧縮 WAV
- 20.3 GB ディスク容量
- 40.6 GB インストール時に必要なディスク容量
- 要Kontaktフルバージョン
- インライン・ヘルプを備えた直感的なGUI
- 基本マイク (CTA + A, T2, G)

⚠ 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。

ロンドンのワールドクラスのAir Studiosで、最高品質のシグナル・パスを経由してJake Jacksonが2インチのテープに録音した、多用途のツールセットです。さまざまなミックス、マイクの位置、視点により、本ライブライはさまざまな用途に対応します。お祭り騒ぎのカーニバル一座から、Terence Malick風情景、Steve ReichやTerry Riley風の素晴らしいセットまで。遠く離れた少年合唱団から、激しく、少し狂気的な木製の雨嵐まで！

この製品は、当社の「Swarm」シリーズの一部であり、Air Studiosのホールの周囲に配置された予想外のミュージシャン・グループからオーケストラ・セクションを編成し、辺縁やロフト式のギャラリー（回廊）の高さから、空間とスケール感、そして明瞭感のあるサウンドを実現します。

音楽に人間の混沌とした畏怖を表現したい作曲家や、クライアントを本当に予想外のサウンドで驚かせたいが、素晴らしいサウンドで聴かせたいプロデューサーに最適です。

背景

木は生きている物質であり、さまざまな状況下で伸縮します。木製の楽器の場合、季節によって楽器の共鳴や音律表に影響が及びます。音程を決定するのに木そのものを使用する楽器の場合、時間の経過とともに微分音程の違いが生じます。これがマリンバの豊かな音色を生み出す要因のひとつです。

したがって、マリンバの音は、他の楽器の音とまったく同じになることはありません。9台のマリンバを組み合わせると、9つの異なる音がユニゾンで鳴ることになります。これに、人間には完璧な位相でタイミングを合わせる演奏ができないという特性が加わると、実にユニークな体験が生まれます。これを、9台のマリンバを2つの水平面に広げて配置すると、他に類を見ないものとなります。

特長

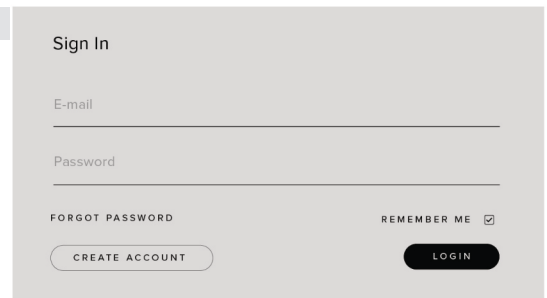
- メインのスコアリング・ステージに9台のマリンバ。
- 多数のラウンドロビンとスティックによるトレモロ、ロール、ヒット。
- トレモロとロールによるローエンドのソフトな拡張。
- モジュレーション・ホイールによるスピード・コントロールとダイナミックなクロスフェード機能を備えたスローおよびファスト・トレモロ。
- ソフト、ミディアム、ハードのスティック、および素手でミュートした壮大なユニゾン・ヒット。
- 最高級のマイクとプリアンプを使用してテープに録音。
- Jake Jacksonによるミックスで、マイクのパースペクティブを選択できます。正面かつパーソナルな視点から壮大なワイドスクリーンまで。
- 使いやすく、購入後すぐに使えます。

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。



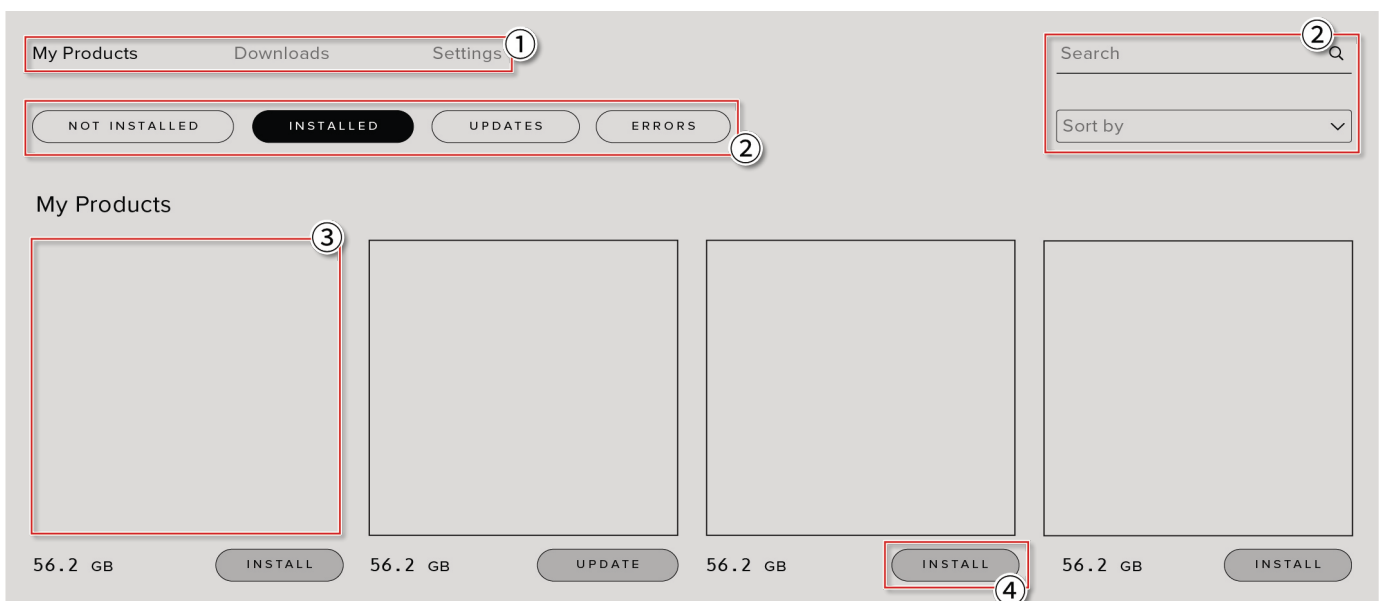
Sign In

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。

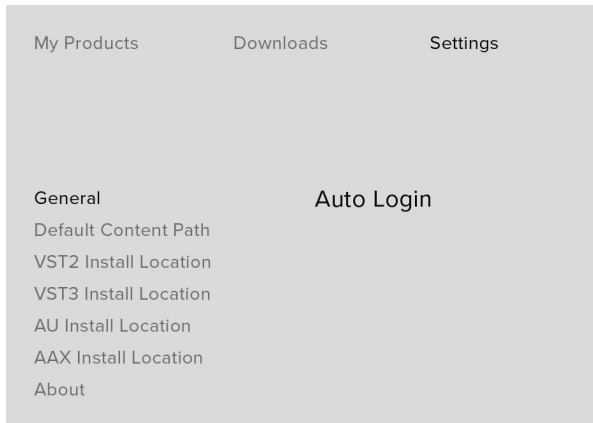
③ ライブラリ

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。

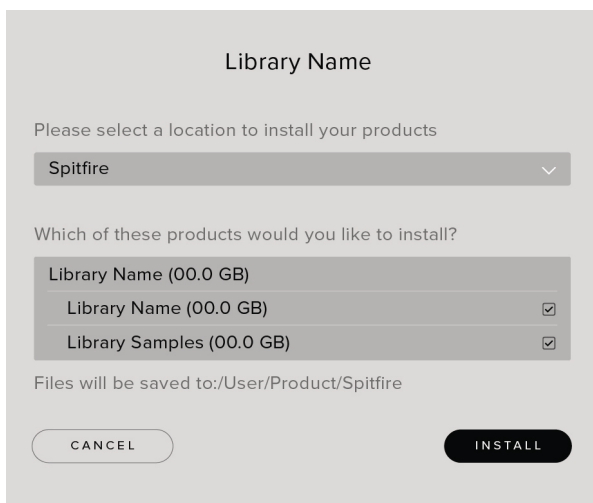
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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



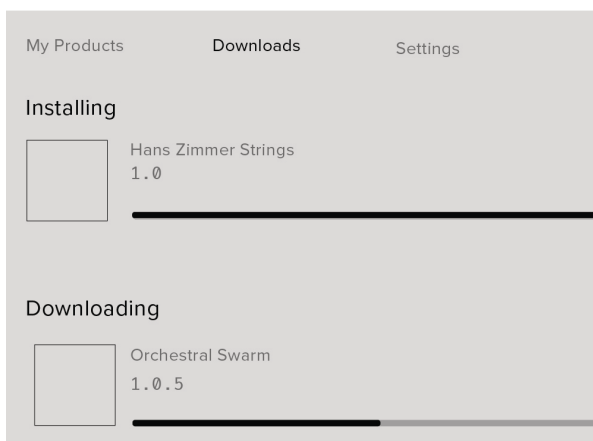
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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。

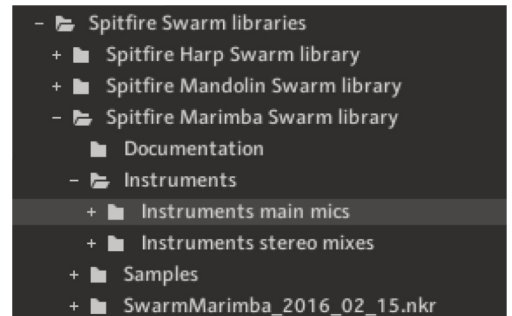


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

フォルダ構造

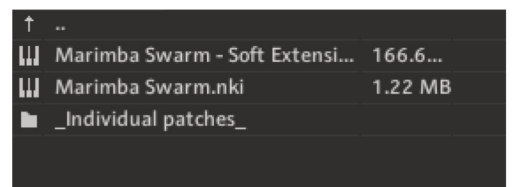
本ライブラリはKontakt Playerライブラリではないため、左のように、Kontaktの「FILES」タブからライブラリを検索し、ダウンロードした場所をクリックして該当ライブラリを探して使用します。

[Instruments]フォルダ内には、メイン・マイクとステレオ・ミックス用のサブフォルダがあります。このSwarmのエディションには、2つの主要なインストゥルメントがあり、それぞれに多数のアーティキュレーションが含まれています。



Marimba Swarm

さまざまなヒットやトレモロを含むアーティキュレーションを備えた、メインのツールです。



Soft Extension

非常にソフトなビーターで演奏された、追加のパフォーマンス・セレクションです。

いずれにも、個別のアーティキュレーションが独自のパッチに含まれている'_Individual patches_'というフォルダを伴っています。

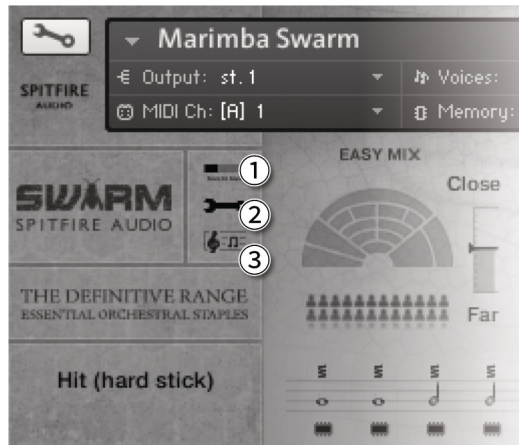
インターフェース



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。

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2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。

モジュレーション・ホイールでコントロールの反応する幅をデフォルトの0~127から20~100に変更したい場合やパラメータの反応を上下反転したい場合などには、[Automation]ペインでコントローラのパラメータを変更することもできます。

オーバービュー・パネル



① KONTAKT ヘッダー

各インストゥルメント上部のこのエリアでは、オーディオとMIDIのルーティングを設定したり、パッチのロード状態、ページ状態を確認することができます。右側ではソロ、ミュート、パン、チューニング、ボリュームの調整ができます。

② 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。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

アイコンは利用可能なアーティキュレーションを表します。アイコンをクリックしてアーティキュレーションを変更。Shift+クリックすると複数のアーティキュレーションを選択できます。これらのアイコンは、Kontaktキーボードの赤い鍵盤にも対応しています。

④ 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。

⑤ キーボード

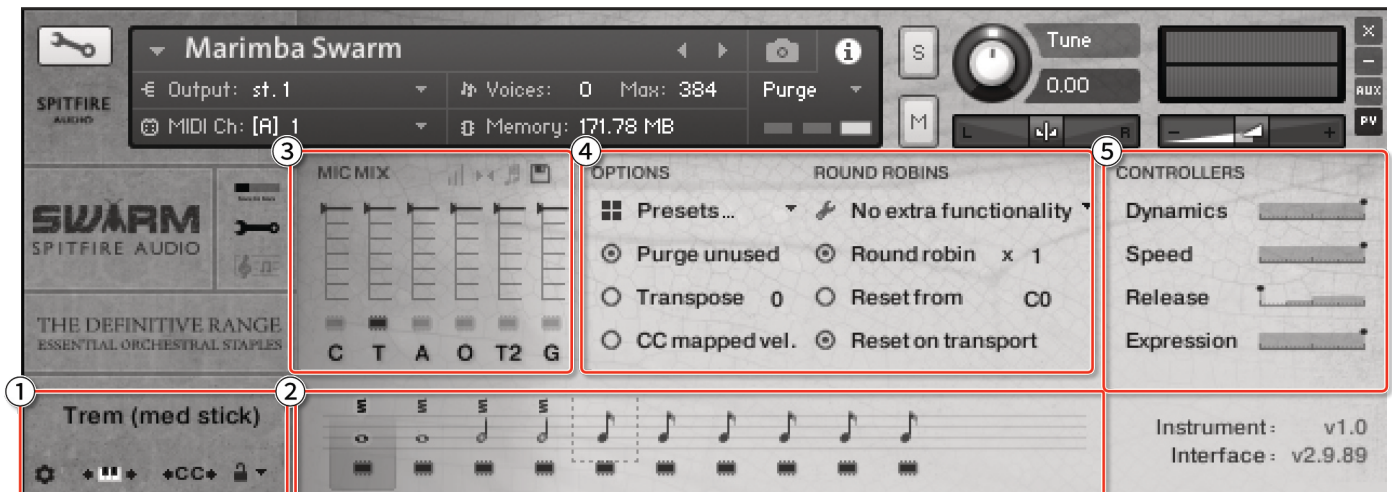
キーボードが表示されている場合、キーボード上に赤い音域と青い音域が表示されます。赤い音域は、アーティキュレーションを選択するキースイッチです。青い音域は、選択したアーティキュレーションでの演奏可能範囲です。

⑥ 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	おそらく最も重要なコントローラです。録音された各種ダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
Speed	トレモランドの速度を調整。
Release	リリース・トリガーの適用量を調整。
Expression	楽器全体の音量 (0~100%) を表示。CC#7でインストゥルメント全体の音量を調整することもできます。Dynamicsと併用すると効果的。

エキスパート・ビュー



① サイド・バー

ギア・アイコン

直前に演奏したラウンドロビン (RR) を微調整 (変更) できます。変更を保存したり、微調整を読み込んだり、微調整をすべてクリアしてデフォルト設定に戻せます (オプションは以下の通り)。

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。

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。UACC KS (後述) に使用されるキースイッチも移調します。

キースイッチCCセレクト

UACC (後述) 使用時、デフォルトはCC#32です。このアイコンを右クリックすると、任意のコントローラをアサインするのと同様、この値を再アサインできます。

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 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

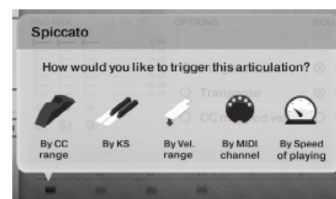
オーバービューと同様に機能しますが、いくつかの追加機能があります。

アーティキュレーションのロード／アンロード

各アーティキュレーションの下にある■ボタンをクリックすると、アーティキュレーションがメモリからロード／アンロードされます。使用していないアーティキュレーションをアンロードすると、メモリの負荷を軽減できますが、アンロードしたアーティキュレーションは音が出ないことに注意してください。また、アーティキュレーションをロードする際は、再生前に (Kontaktヘッダーで) ロードされていることを十分に確認してください。

アーティキュレーション切り替え用カスタム・トリガー

エキスパート・ビューでアーティキュレーションをCtrl/command+クリックすると、アーティキュレーションのトリガーや切り替え方法をカスタマイズするためのオプション・メニューが表示されます。



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

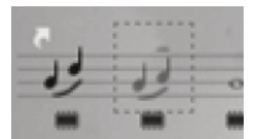
シングル・インスタンスをマルチティンバー・インストゥルメントに変え、インストゥルメントは入力されたMIDIチャンネルに基づいてアーティキュレーションを変化させます。KONTAKTヘッダーでインストゥルメントのMIDIチャンネルをOmniにします。これによりMIDIチャンネルごとにインストゥルメントが反応するようになります。

例えば、特定のアーティキュレーションをch 1に、また別のものをch 2に、さらにまたch 3に設定できます。

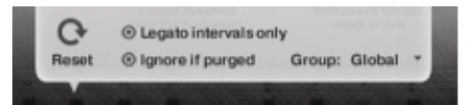
By Speed Of Playing 演奏の速度に応じてアーティキュレーションを切り替えます。選択すると、トリガーの時間範囲をミリ秒単位で指定するオプションが表示されます。例えば、ノートオフと次のノートオンの時間差が0~250msのときにFast Legatoが作動するように指定できます。

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は、素早くオフにする便利な方法です。



各トリガー・オプションにそれぞれトリガー・パネルがあり、レガート・インターバルのみにこのトリガーを適用するかどうかを指定できます。



また、トリガーのグループを指定するオプションもあります。これは、同じグループ内の別のアーティキュレーションがすでにアクティブになっている場合にのみ、トリガーがアクティブになることを意味します。この例としては、ショートのためのVelocity Range、またはレガート・アーティキュレーションのみSpeed of Playingなどが考えられます。

アーティキュレーションを切り替える他の方法

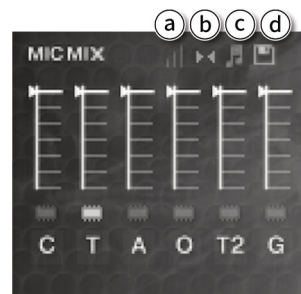
手動、キースイッチ、または上記の高度な方法でアーティキュレーションを切り替えるだけでなく、後述のUACC (universal articulation controller channel) と呼ばれる新しいシステムもお試しく下さい。CC#32と付録の表を使ってみてください。

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

③ MIC MIX (マイク・ミックス)

マイクのブレンドを調整できます。

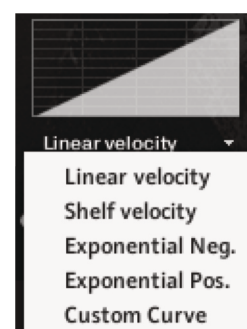
フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックしてMIDI CCをアサインできます。



右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。

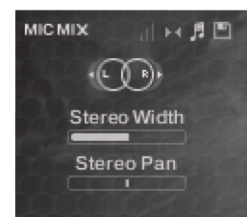
① ベロシティ・レスポンス

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 ステレオ・イメージ・コントロール

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

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。

Reset mix settings
Copy mix settings
Paste mix settings
Load mix preset
Save mix preset

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。"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。
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)

オーバービューで説明したコントローラと基本的に同じですが、この楽器のすべてのコントローラが含まれています。このライブラリには、さまざまなパラメータを制御およびオートメーションするための以下のコントローラが含まれます。MIDIコントローラにこれらのCCをアサインすることで、感情豊かに表現することが可能になります。

Dynamics	おそらく最も重要なコントローラです。録音された各種ダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
Speed	トレモランドの速度を調整。
Release	リリース・トリガーの適用量を調整。
Expression	楽器全体の音量 (0~100%) を表示。CC#7でインストゥルメント全体の音量を調整することもできます。Dynamicsと併用すると効果的。

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。

LOAD/SAVE

ディスク・アイコン  下部のボタンで、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

ギア・アイコン  をクリックすると、以下のオプションを含むドロップダウン・メニューが表示されます（次頁）。

Wrap around if less notes held (or don't)	現在のパターンでキー値が1~10を使用している場合、ノート数が10未満の場合は、値が再び1に切り替わります。例えば、パターンにキー値1~6が含まれ、ノート数が4の場合、キー値5と6はそれぞれ1と2に切り替わります。この機能が無効になっている場合、ノートはスキップされ、再生されません。
Mute this pattern (or don't)	ミュートされた場合、このパターンは再生されません。ただし、ポイント9のキースイッチによって上書きされます。
Ignore chord settings (or don't)	Chord Mode (①参照) が有効になっている場合、このパターンは無効になっているかのように動作します。

soloキースイッチ

最初のキースイッチはすべてのパターンをオンにし、その後のキースイッチは各パターンをソロにします。これらのキースイッチは、ポイント4のミュート設定を無効にします。



controlキースイッチ

クロマチックに配置されており、オスティナトゥムのモードを変更したり、完全にオフにしたりできます。



オスティナトゥムを使い始める

本機能を理解するため、以下の手順を試して、実際に動かしてみましょう。

- (1) ショート・アーティキュレーションを選択し、オスティナトゥムのページに移動。
- (2) モードをAscendingに変更。
- (3) Noteで音価を入力。
- (4) KeyとVelを適宜変更。
- (5) さまざまなコードを押さえて、結果を聴いてみます。

さらに、次の操作を試してみましょう。

- (6) ドロップダウン・メニューでパターンを変更。
- (7) この新しいパターンに対して(3)~(5)を繰り返し、パターンを追加し続けます。

Modeを変更して、それがパターンにどのような影響を与えるか確認できます。これらの設定に満足したら、将来使用するために、パターンを保存してください。

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

Articulations

- Hit - Hand Muted.nki
- Hit - Hard Stick.nki
- Hit - Hot Rods.nki
- Hit - Medium Stick.nki
- Hit - Soft Stick.nki
- Hit - Very Hard Stick.nki
- Roll - Hard Stick.nki
- Roll - Medium Stick.nki
- Tremolo - Hard Stick.nki
- Tremolo - Medium Stick.nki

Soft Extension

- Tremolo - Soft Stick.nki
- Roll - Soft Stick.nki
- Hit - Hand Muted Soft.nki

マイク、ミックスの略称

C: Close mics (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、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: Tree (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: Ambient (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: Outriggers (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・マイクの間的なもの。

T2: Tree (ツリー) 2

バンドが広範囲に広がっているため、ホールの後方に2本目のツリーを設置することにしました。バンドをフルに捉えたいのであれば、このマイクを使うことをお勧めします。

G: Gallery (ギャラリー)

バンドから最も遠いギャラリーにある3本のマイク。Air Studiosの素晴らしいアンビエンスが表現されています。

Jake Jackson Mixes

システム・リソースを節約するための、チーフ・エンジニアによる3種類の特別なミックス。

B: Broad (ブロード)

ホールのサウンドを際立たせるシネマティック／シンフォニックなミックス。

M: Medium (ミディアム)


より近距離を感じさせる、Broadミックスの伝統的なバージョンです。

F: Fine (ファイン)

ホールを抑えた、より細密で直接的なサウンドで、ポップスに最適です！

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。



Marimba 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/>