

USER MANUAL

Spitfire Symphonic Extras

目次

はじめに	2
動作環境	2
ダウンロードとインストール	5
THE SPITFIRE AUDIO APP	5
SPITFIRE APPの設定	7
KONTAKT (PLAYER) での登録	8
フォルダ構造	9
インストゥルメントのロード	10
HARPSICHORD	11
設定のロック	17
収録内容	18
Main	18
マイク	18
PLUCKED PIANO	19
設定のロック	25
収録内容	26
Plucked Piano	26
マイク	26
ALUPHONE	27
設定のロック	33
収録内容	34
Aluphone	34
マイク	34
STEEL DRUMS	35
設定のロック	41
収録内容	42
Steel Drums	42
マイク	42
SCRAPED PERCUSSION	43
設定のロック	49
収録内容	50
Scraped Percussion	50
マイク	50
HG20	51
設定のロック	57

収録内容	58
Hg20	58
マイク	58
CIMBALOM	59
設定のロック	65
収録内容	66
Cimbalom	66
マイク	66
サイド・バー	67
アーティキュレーション・マップ	69
アーティキュレーション切り替え用トリガーのカスタマイズ	69
ダミー・キースイッチ	72
MINI, NANOレイアウト	74
付録	75
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	75
FAQとトラブルシューティング	75
UACC	83
UACCキースイッチ	85

はじめに

この希少で魅力的な楽器のコレクションを加えることで、オーケストラ・ツールキットにはさらなる深みをもたらされます。本製品は、通常のオーケストラの枠を超えた個性的なサウンドを提供する、貴重な音源の宝庫です。伝統的な道を離れた探求の成果として、このコレクションでは、独特な音色や質感で作編曲に彩りを加える音源を収録し、クリエイティブな奏法によって従来の楽器の可能性を押し広げます。

この特筆すべき音源群には、音階付きと非音階付きを含む多彩な打楽器が揃っています。AluphoneやCymbalomの金属的な響きから、Hg20 waterphoneが奏でる幽玄なささやきまで、その音色は多岐にわたります。また、Scraped Percussion (弓弾きの自転車ホイールなど)といった実験的な楽器や、Plucked Piano、Steel Drums、Harpsichordの繊細な美しさを取り入れた斬新な音源も用意されています。

ロンドンの一流セッション・ミュージシャンによって、AIRのLyndhurst Hallで丁寧に収録されたこのライブラリは、AlbionシリーズやSpitfire Symphony Orchestraと完璧に調和します。数々の映画音楽で耳にしてきた、あの圧倒的な響きを持つ空間で録音されたサウンドが、あなたの作品にさらなる深みを加えます。

動作環境

Mac

- macOS 10.13~11
- 最小: 2.8GHz i5 (クアッドコア)、8GB RAM
- 推奨: 2.8GHz i7 (6コア)、16GB RAM、Apple Silicon

Windows

- Windows 7, 8, 10および11 (最新のサービスパック、64ビット)
- 最小: Intel 2.8GHz i5 (クアッドコア) またはAMD Ryzen 5、8GB RAM
- 推奨: Intel 2.8GHz i7 (6コア) またはAMD R7 2700、16GB RAM

- ダウンロードサイズ 19.09 GB

⚠️ 最新の対応状況については製品ページをご確認ください。

型破りで異彩を放つ楽器たち

独創的な作編曲を刺激する、個性豊かで魅力的な楽器の数々をご紹介します。

■ Harpsichord

完璧にメンテナンスされたバロック様式のHarpsichord (ハーブシコード) を、Steven Devineが巧みに演奏。その魅力を余すことなく捉えた、多彩なレジストレーション (音色設定) を収録しています。

■ Plucked Piano

弊社の共同創設者であるPaul Thomsonが演奏する、ユニークな音色と実験的な奏法を備えたプリペアド・ピアノ。調律された打楽器としても、オーガニックなストリング・シンセサイザーとしても活躍します。特に低音域では持続音が長く響き、楽曲に深みと緊張感をもたらします。テープとデジタルのシグナルを切り替えることで、柔軟なサウンド・デザインが可能です。

■ Aluphone

チューニングされたアルミニウム製のベルが並ぶ、ユニークな楽器。伝説的なパーカッショニストPaul Clarvisによる演奏を収録しました。マレット系楽器に新たな次元を加える、魔法のような金属的な響きが特徴です。

■ Steel Drums

名パーカッショニストFrank Ricottiが演奏するSteel Drums。柔らかく美しいレイヤーから、鋭い金属的なアタックまで、多彩な音色を網羅。Cliff Martinezの映画『Solaris』のスコアでも用いられたこの楽器は、倍音を程よく抑えた演奏によって、馴染み深くも個性的なサウンドに仕上げられています。

■ Cymbalom

ハリウッド映画で神秘的かつ不穏な雰囲気演出するために使われる、ゾクッとするような輝きを放つ調律打楽器。コンサート用ハンマー・ダルシマーの一種であるCymbalomは、KodályやStravinskyといった作曲家によって広まり、今では映画音楽の定番として質感を加える役割を担っています。本コレクションでは、『The Hunger Games』『The Lord of the Rings』などに携わった名プレイヤーGreg Knowlesの演奏を収録しています。

■ Scraped Percussion

Musique Concrète (ミュージック・コンクレート) の手法にインスパイアされた、この実験的な打楽器コレクションは、想像力豊かな奏法によって生み出されました。Paul Clarvisが自転車のホイールやポリスチレン製のカップを含む様々な物体を擦り、撫で、弓で弾き、ブラシで奏することで、極めてユニークなサウンドを創出。あらゆる奏法を駆使した、唯一無二のパーカッション・ライブラリです。

■ Hg20

最後に紹介するのは、弊社独自のWaterphone音源「Hg20」。Paul Clarvisによる演奏を収録しました。この楽器はヴィンテージ・ホラー映画のスコアでよく使われる一方、その美しく幻想的な響きにも注目すべき魅力があります。共鳴器に水を満たすことで、鮮やかで浮遊感のある音を生み出し、弓弾きや打奏、さらには水の動きによる変化まで詳細にサンプリングしました。ボウルとロッドの共鳴が水の動きと組み合わせることで、ミステリアスで緊張感のあるサウンドが生まれます。また、水位をコントロールすることで、幅広い音色の変化を楽しむことができます。

AIR LYNDHURST HALL

『The Crown』 『Dune』 『The Zone of Interest』 『James Bond』 『Interstellar』 『The Grand Budapest Hotel』 『The Dark Knight』 『Harry Potter』 『Call of Duty』 — これらのスコアはすべて、ロンドンのAIR StudiosにあるLyndhurst Hallで録音されました。ここは弊社にとって精神的な拠点であり、多くのブロックバスター映画のサウンドが生まれる場所です。

Lyndhurst Hallは建築的にも独特で、その音響特性は世界的に知られ、作曲家や演奏家から広く愛されています。

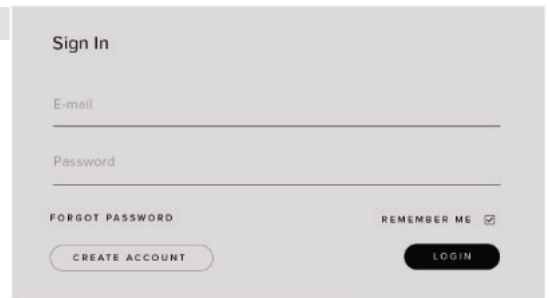
このホールには、演奏された音に美しい響きをもたらす穏やかな残響が存在します。ソリストによる演奏からフル・シンフォニック・オーケストラの壮大なサウンドまで、この空間の中で音が広がり、豊かに開花します。そのため、繊細で親密な表現から、雷鳴のように壮大なサウンドスケープまで、多様な音色を生み出すことができる、極めて柔軟な音響特性を持つホールです。

ダウンロードとインストール

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

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。



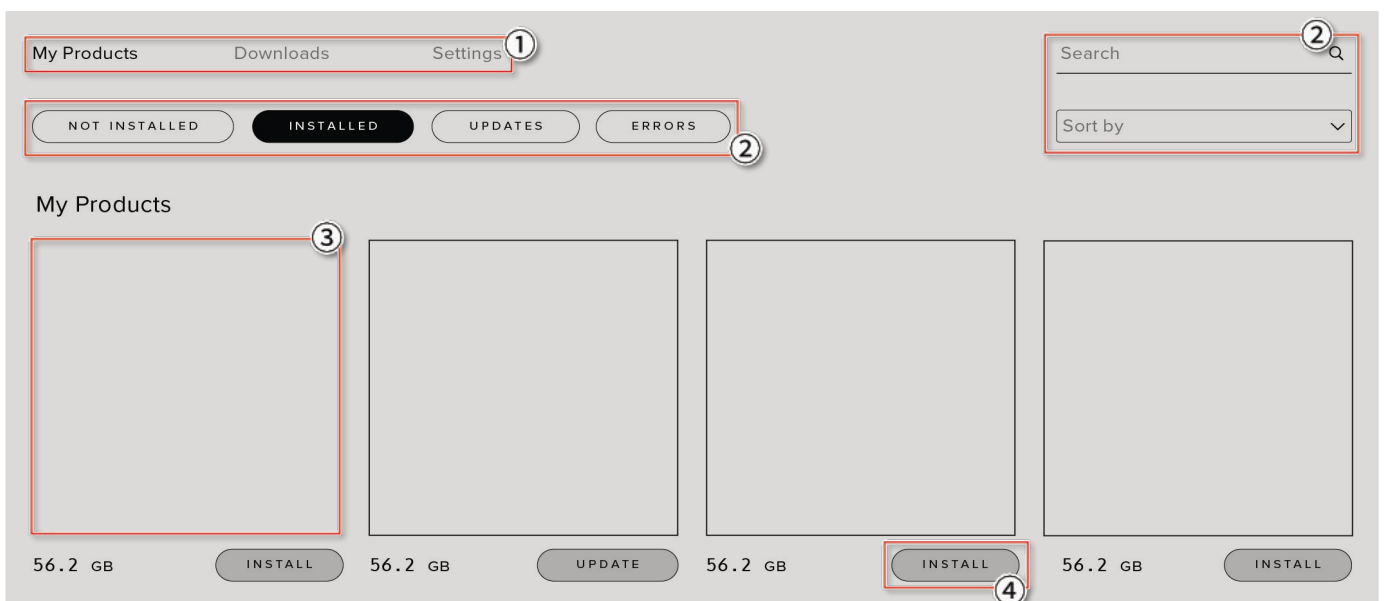
Sign In

E-mail

Password

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

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



My Products Downloads Settings ①

NOT INSTALLED INSTALLED UPDATES ERRORS ②

Search ②

Sort by

My Products

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

③

① タブ

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

② フィルタ

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

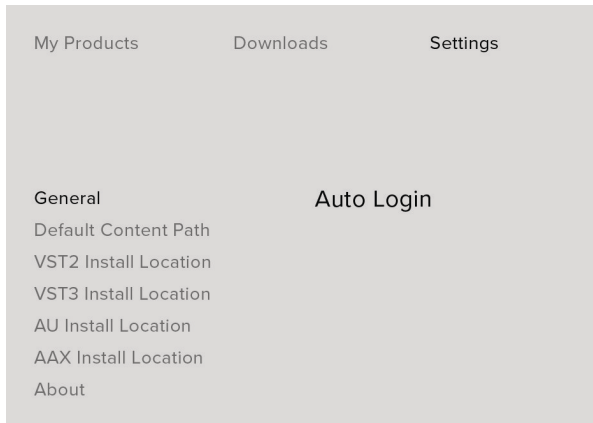
③ ライブラリ

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

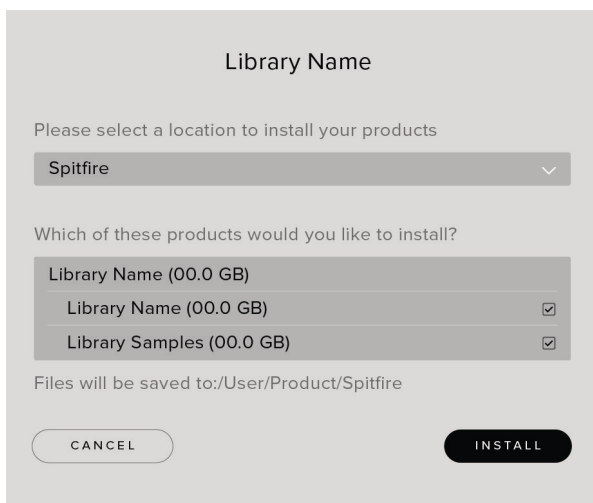
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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

SPITFIRE APPの設定



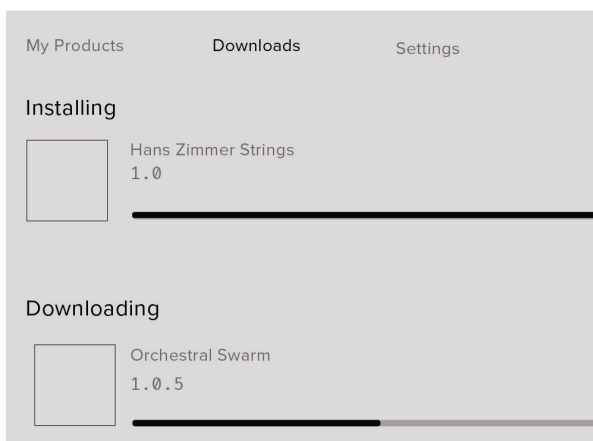
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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

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

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

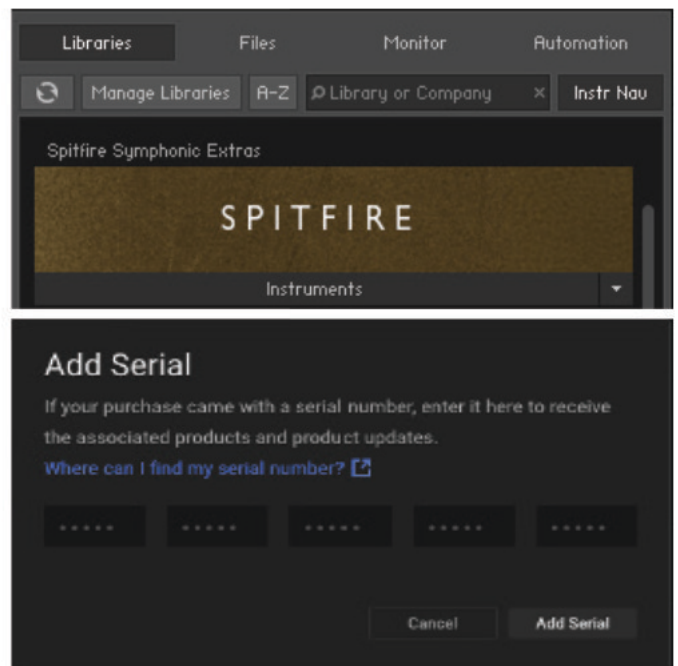


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT (PLAYER) での登録

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

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



初めてKontaktを使用される場合は、Kontaktのユーザー・マニュアルやNative Instrumentsのサイト等で、パッチ (インストゥルメント) のロード、

マルチのマネージメント、出力、MIDIルーティングの基本をよく理解することをお勧めします。

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

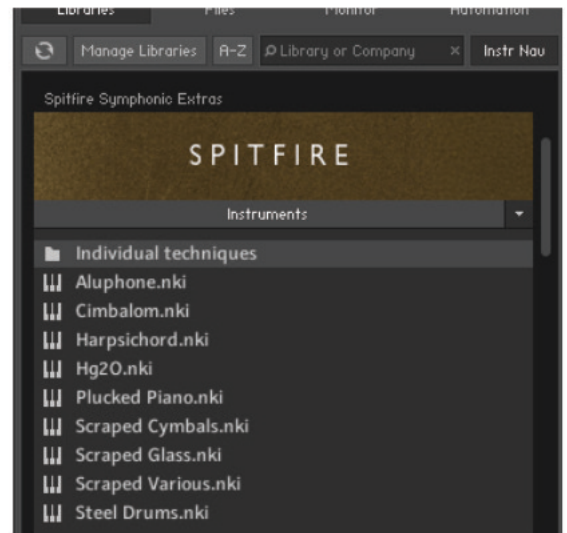
NKS - NIハードウェアとの使用

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

>	Spitfire Audio - Solar	23 January 2025 at 14:47
>	Spitfire Audio - Spitfire Appassionata Strings	9 January 2025 at 15:25
>	Spitfire Audio - Symphonic Extras	Yesterday at 11:35
>	Spitfire Audio - Symphonic Motions	4 March 2024 at 17:02
>	Spitfire Audio - Tutti	25 September 2024 at 12:10
>	Spitfire Originals - Cinematic Pads	1 October 2024 at 21:09

フォルダ構造

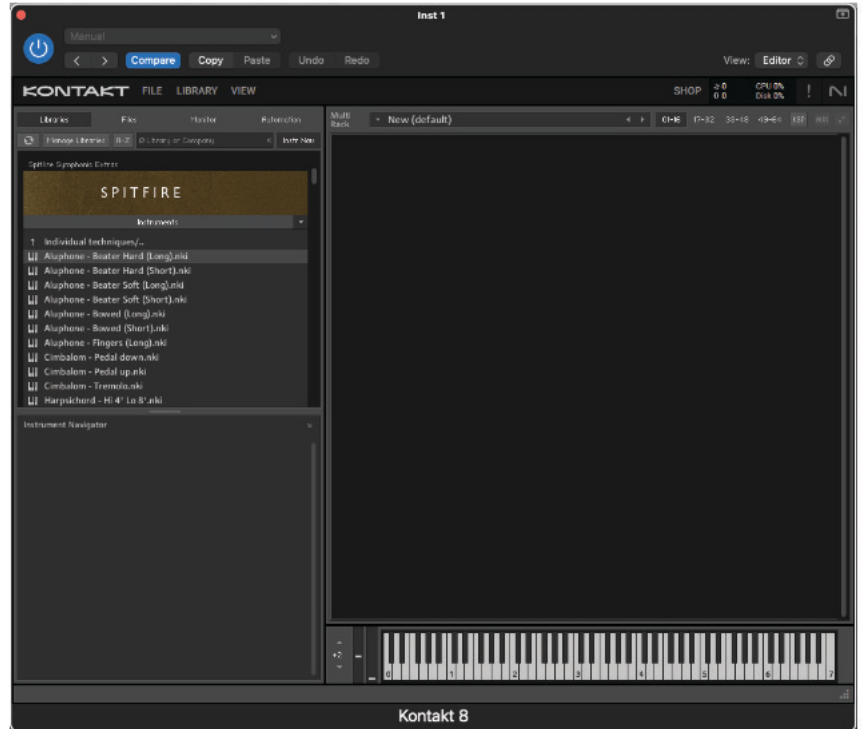
[Instruments]バーをクリックすると、9つのメインパッチ.nkiと、1つのサブフォルダ「Individual Techniques」から選択できることがわかります。



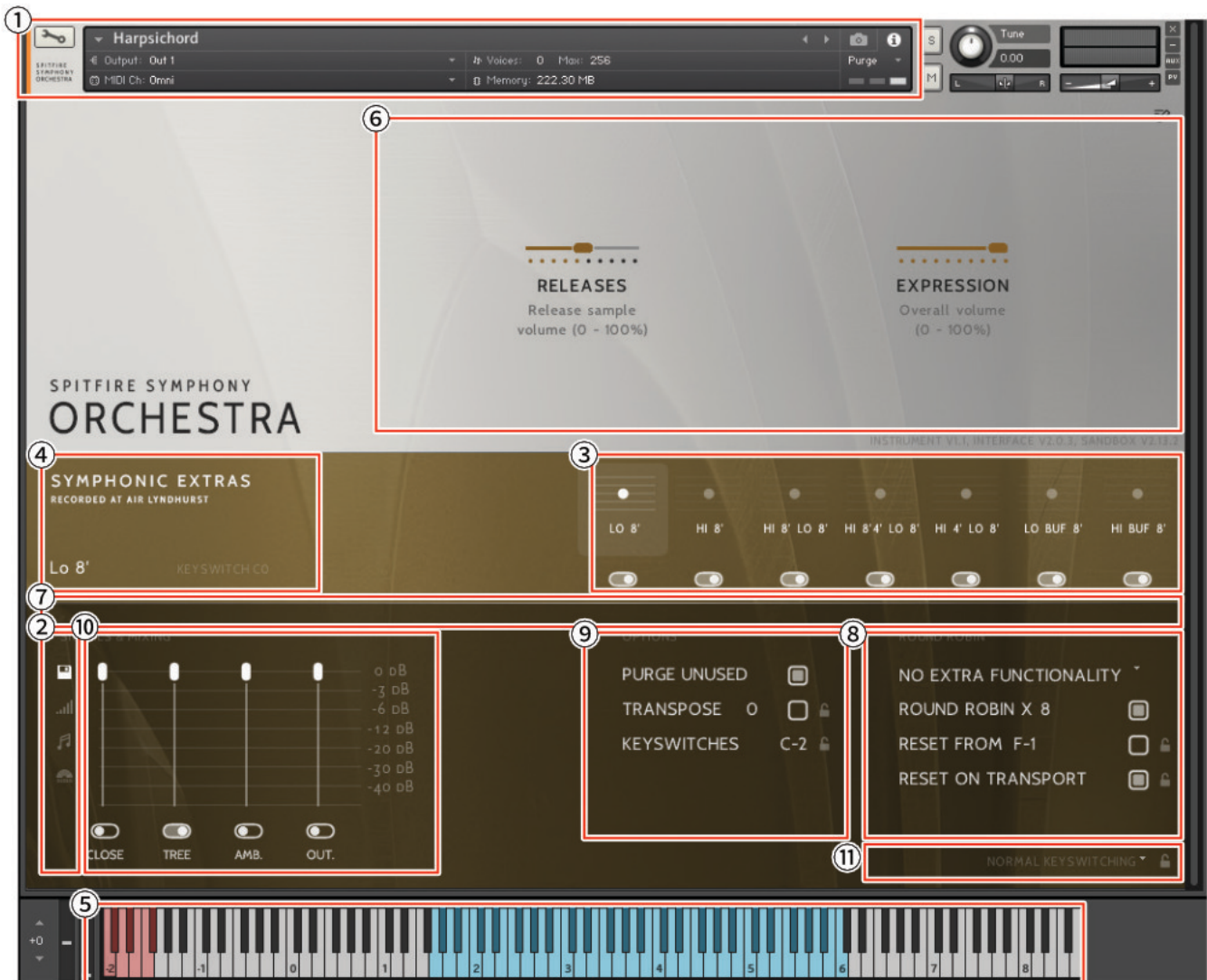
インストゥルメントのロード

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。



HARPSICHORD



この素晴らしいハープシコード・ライブラリは、ロンドンの名手Steven Devineによる美しいバロック楽器をフィーチャーしています。Spitfire Harpsichordは、AIR Studiosの世界的に有名なホールで録音されたため、シンフォニックやチェンバー系のライブラリと違和感なく調和するように設計されています。

AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。Close、Tree、Ambient、Outriggerの4つのマイク・ポジションを使用して、音楽の種類やスケール感に合わせてサンプルを読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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。

① KONTAKT ヘッダ


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

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。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ます(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。
- 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、アーティキュレーション・マップ(後述)が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

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。

RELEASES	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 (CC7) 内における音量を調整します。

⑦ スライダー

画面上に表示しきれないアーティキュレーションにアクセスするためのスライダーです。

⑧ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン；実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones RR	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することにより変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。 ⚠️ これはレガート・トランジションには使えません。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます

ROUND ROBINS

使用するラウンドロビンの数。

RESET FROM xx

ラウンドロビンのサイクルをコントロールします。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

⑨ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSPOSE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポーズできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。


KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。

⑩ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑪ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

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します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

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。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

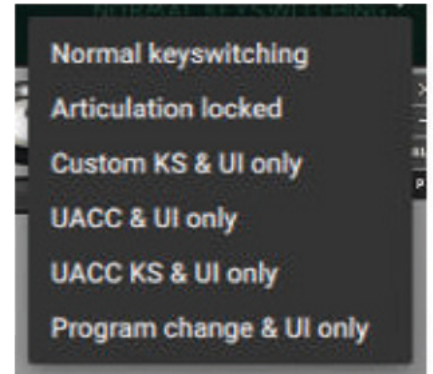
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

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。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

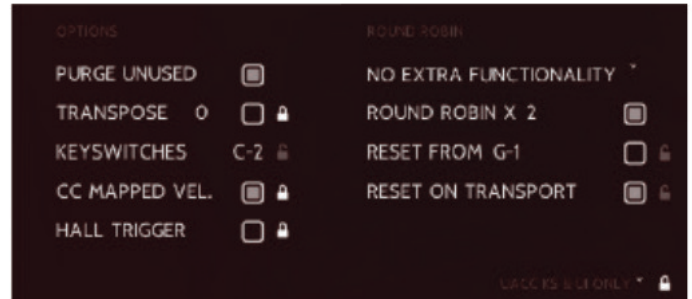
プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。



設定のロック

これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。



⚠ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることをお勧めします。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑪
- TRANPOSE⑨
- KEYSWITCHES⑨
- RESET FROM xx⑧
- RESET ON TRANSPORT⑧

収録内容

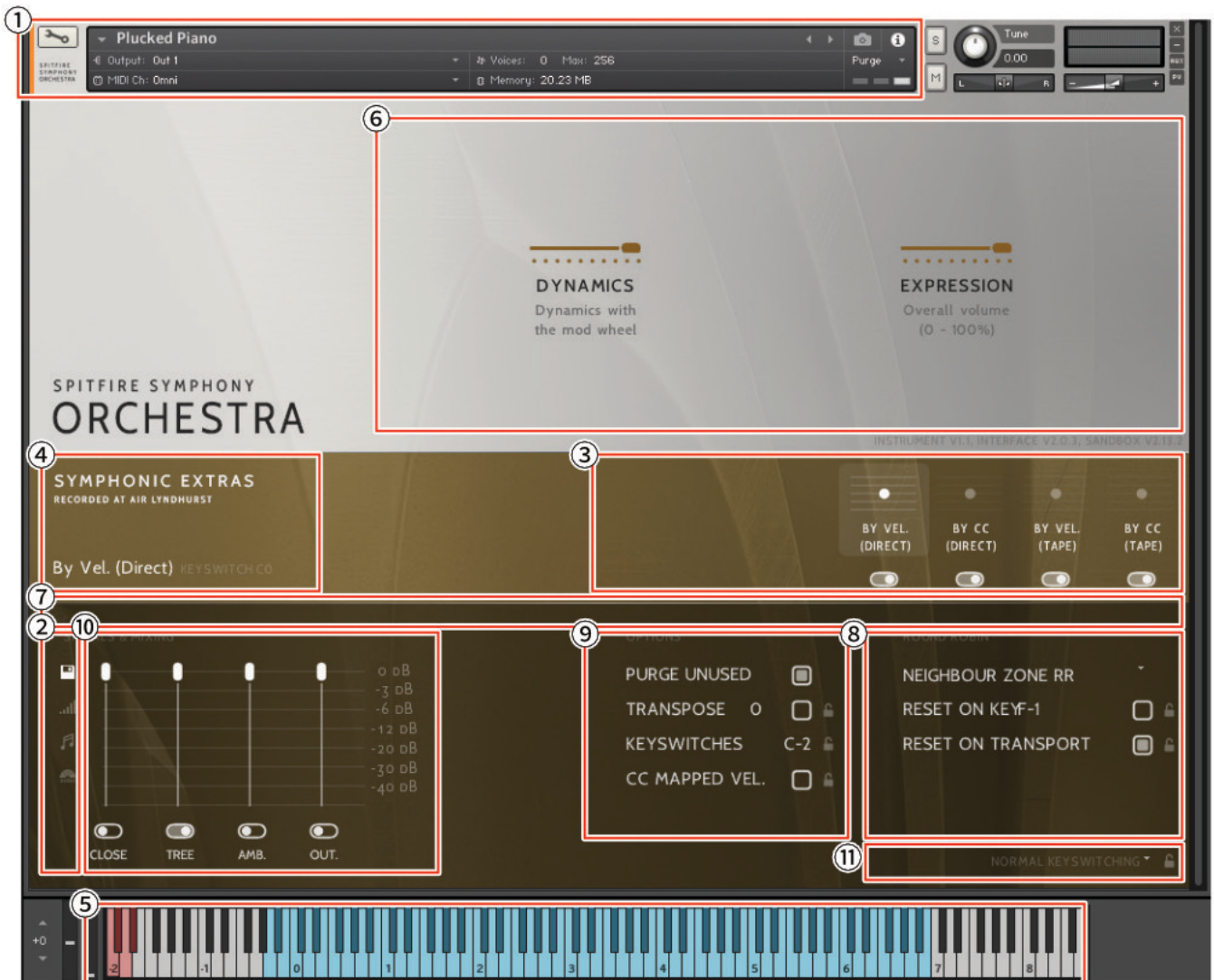
Main

- Spitfire Harpsichord - Hi 4' Lo 8'
- Spitfire Harpsichord - Hi 8' & 4' Lo 8'
- Spitfire Harpsichord - Hi 8' Lo 8'
- Spitfire Harpsichord - Hi 8'
- Spitfire Harpsichord - Hi Buf 8'
- Spitfire Harpsichord - Lo 8'
- Spitfire Harpsichord - Lo Buf 8'

マイク

- Close
- Tree
- Ambient
- Outrigger

PLUCKED PIANO



最高級の部屋に置かれた最高級のピアノです。Paul Thomsonは、この大型コンサート・グランド・ピアノのサウンドボードに身を乗り出し、マニキュアの悪夢と化すほど爪や指を引っ掻いたり、つまんだりしました。私たちは、テープとデジタルの両方で録音し、フロントパネルから選択できるようにしました。2種類のダイナミクス、すなわち、ソフトな指弾きと、ハードな爪弾きは、個別の「ダイナミック・レイヤー」としてCC/ベロシティでコントロールできますが、単一のスムーズな連続レイヤーにブレンドして使用することもできます。このPlucked Pianoパッチは、何か「異なる」ものが必要な作曲家にとって必須のアイテムです。

AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。Close、Tree、Ambient、Outriggerの4つのマイク・ポジションを使用して、音楽の種類やスケール感に合わせてサンプルを読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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。

① KONTAKT ヘッダ


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

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。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ます(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。

- 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、アーティキュレーション・マップ（後述）が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

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	2種類のダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
EXPRESSION	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。

⑦ スライダー

画面上に表示しきれないアーティキュレーションにアクセスするためのスライダーです。

⑧ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン；実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones RR	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することになりは変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。 ⚠ これはレガート・トランジションには使えません。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます

RESET ON xx

ラウンドロビンのサイクルをコントロールします。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

⑨ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSCOPE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポートできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。

KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。


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します。ダイナミクス・スライダーの割り当てを変更すると、同じCCでベロシティをコントロールできるようになります。

⑩ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑪ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

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します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

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。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

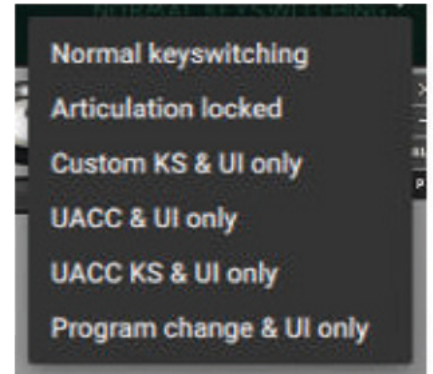
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

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。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

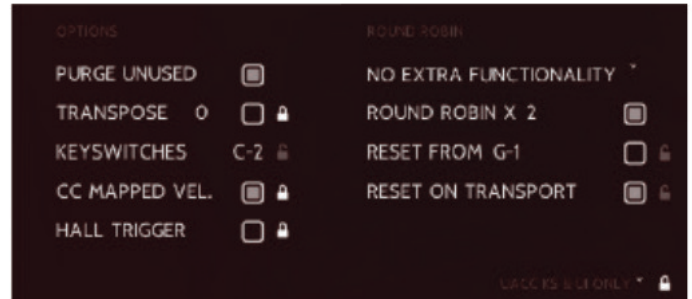
プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。



設定のロック

これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。



⚠ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることを勧めます。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑪
- TRANPOSE⑨
- KEYSWITCHES⑨
- CC MAPPED VEL⑨
- RESET ON xx⑧
- RESET ON TRANSPORT⑧

収録内容

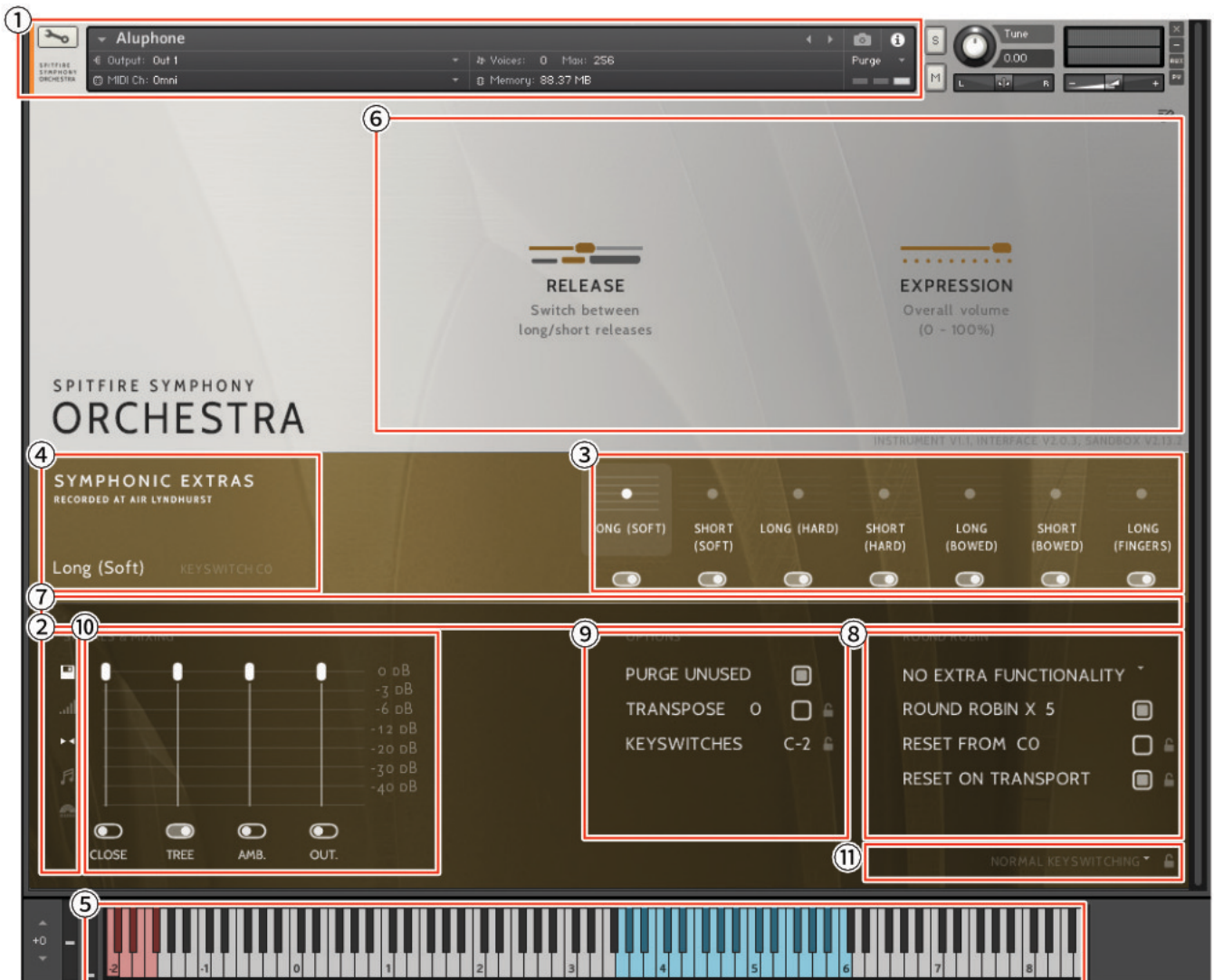
Plucked Piano

- Direct (by CC)
- Direct (by Velocity)
- Tape (by CC)
- Tape (by Velocity)

マイク

- Close
- Tree
- Ambient
- Outrigger

ALUPHONE



マレット楽器に新たな魅力をもたらすAluphoneは、アルミニウム製のベルが並ぶ特殊な楽器です。本ライブラリでは、世界的に著名なパーカッショニストであるPaul Clarvisが演奏を担当し、その卓越した技術が余すところなく収録されています。AIR Studiosのホールにて、エンジニアJake Jacksonによる精密な録音が行われ、独特の金属的な響きがあなたのパーカッション・コレクションに新たな彩りを加えます。

Aluphoneは、2オクターブ半のクロマチックな音階を持つアルミニウム製のベルで構成され、主にマリンバ・マレットを使用して演奏されます。また、複数のピーターによるダンピングやサスティン奏法が可能で、幅広いダイナミクス・レイヤーとラウンドロビンが収録されています。

AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。Close、Tree、Ambient、Outriggerの4つのマイク・ポジションを使用して、音楽の種類やスケール感に合わせてサンプルを読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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。

① KONTAKT ヘッダ


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

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。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ます(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。

- 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、アーティキュレーション・マップ（後述）が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

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。

RELEASE	ロングとショートとでリリースを切り替えます。
EXPRESSION	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。

⑦ スライダー

画面上に表示しきれないアーティキュレーションにアクセスするためのスライダーです。

⑧ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン；実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones RR	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することになりは変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。
⚠ これはレガート・トランジションには使えません。	
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます

ROUND ROBINS

使用するラウンドロビンの数。

RESET FROM xx

ラウンドロビンのサイクルをコントロールします。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

⑨ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSPOSE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポーズできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。


KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。

⑩ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑪ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

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します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

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。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

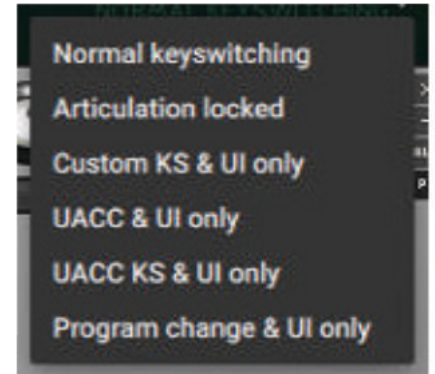
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

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。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

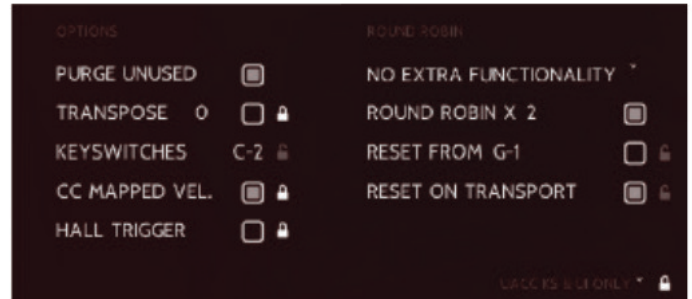
プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。



設定のロック

これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。



⚠ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることをお勧めします。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑪
- TRANPOSE⑨
- KEYSWITCHES⑨
- RESET ON xx⑧
- RESET ON TRANSPORT⑧

収録内容

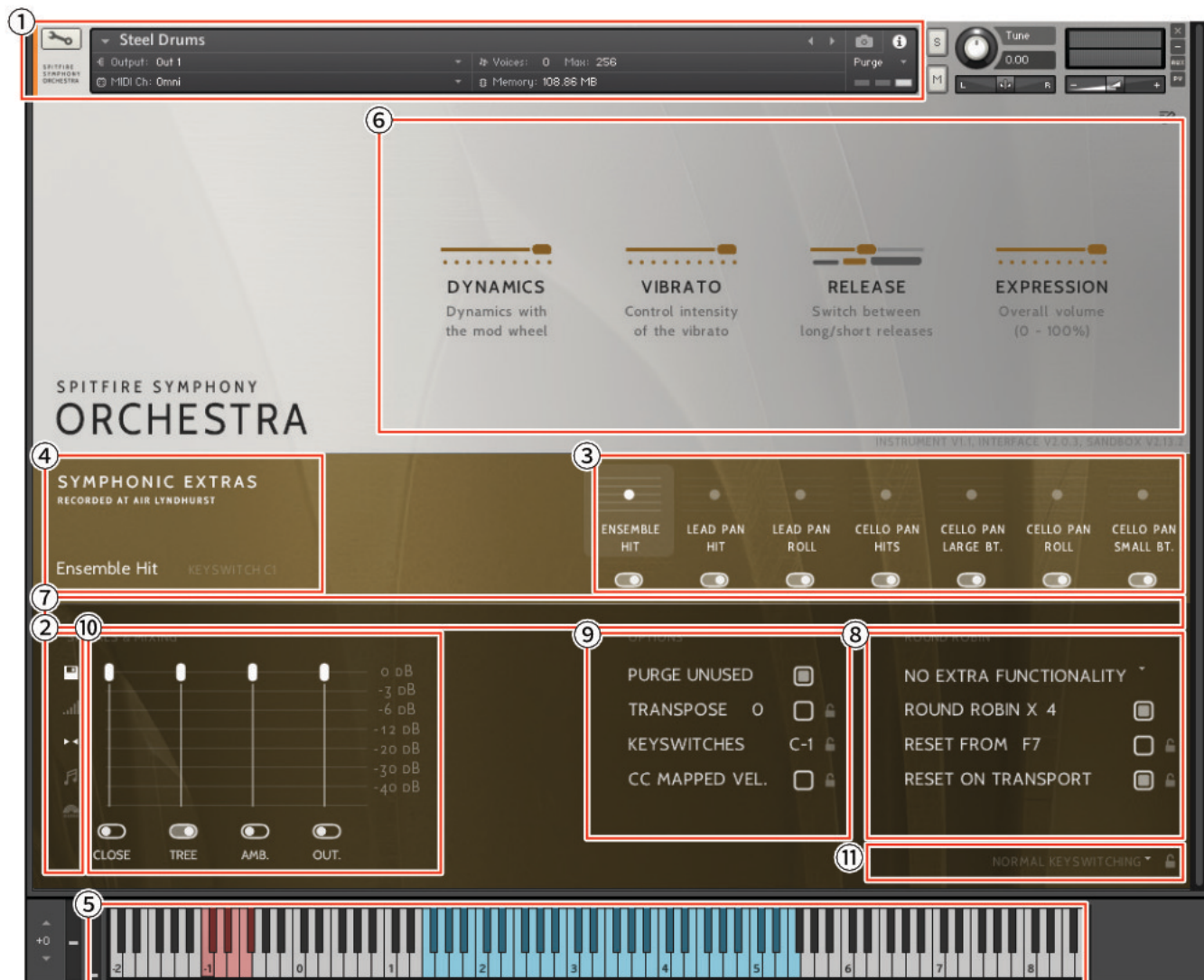
Aluphone

- Long (Soft)
- Short (Soft)
- Long (Hard)
- Short (Hard)
- Long (Bowed)
- Short (Bowed)
- Long (Fingers)

マイク

- Close
- Tree
- Ambient
- Outrigger

STEEL DRUMS



有名なセッション・パーカッショニスト、Frank Ricottiによって演奏されるこの美しく作られたスチール・ドラムは、映画、テレビ、ゲームのスコアに色彩やエネルギーを加えます。このエキサイティングなパーカッションは、AIR StudiosのThe Hallという世界最高のスコアリング・ステージでサンプリングされています。

AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。Close、Tree、Ambient、Outriggerの4つのマイク・ポジションを使用して、音楽の種類やスケール感に合わせてサンプルを読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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。

① KONTAKT ヘッダ


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

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。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ます(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。
- 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、アーティキュレーション・マップ(後述)が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

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。

RELEASE	ロングとショートとでリリースを切り替えます。
EXPRESSION	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。

⑦ スライダー

画面上に表示しきれないアーティキュレーションにアクセスするためのスライダーです。

⑧ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン；実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones RR	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することになりは変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。
	⚠ これはレガート・トランジションには使えません。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます

ROUND ROBINS

使用するラウンドロビンの数。

RESET FROM xx

ラウンドロビンのサイクルをコントロールします。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

⑨ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSCOPE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポートできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。

KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。


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します。ダイナミクス・スライダーの割り当てを変更すると、同じCCでベロシティをコントロールできるようになります。

⑩ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑪ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

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します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

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。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

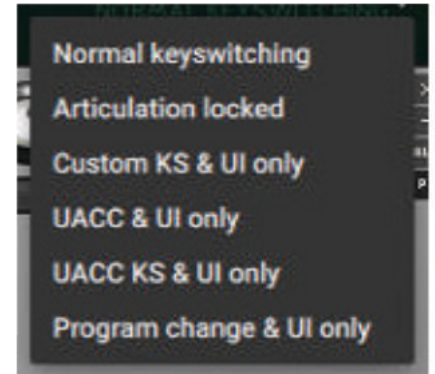
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

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。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

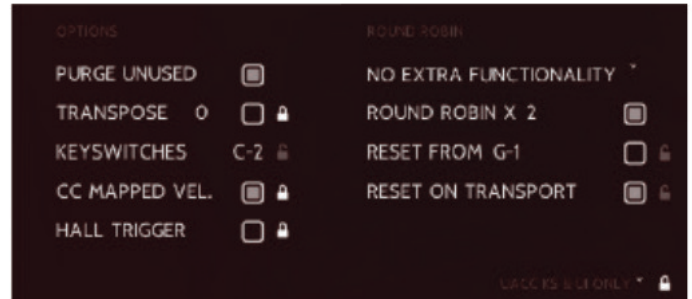
プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。



設定のロック

これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。



⚠ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることをお勧めします。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑪
- TRANPOSE⑨
- KEYSWITCHES⑨
- CC MAPPED VEL⑨
- RESET FROM xx⑧
- RESET ON TRANSPORT⑧

収録内容

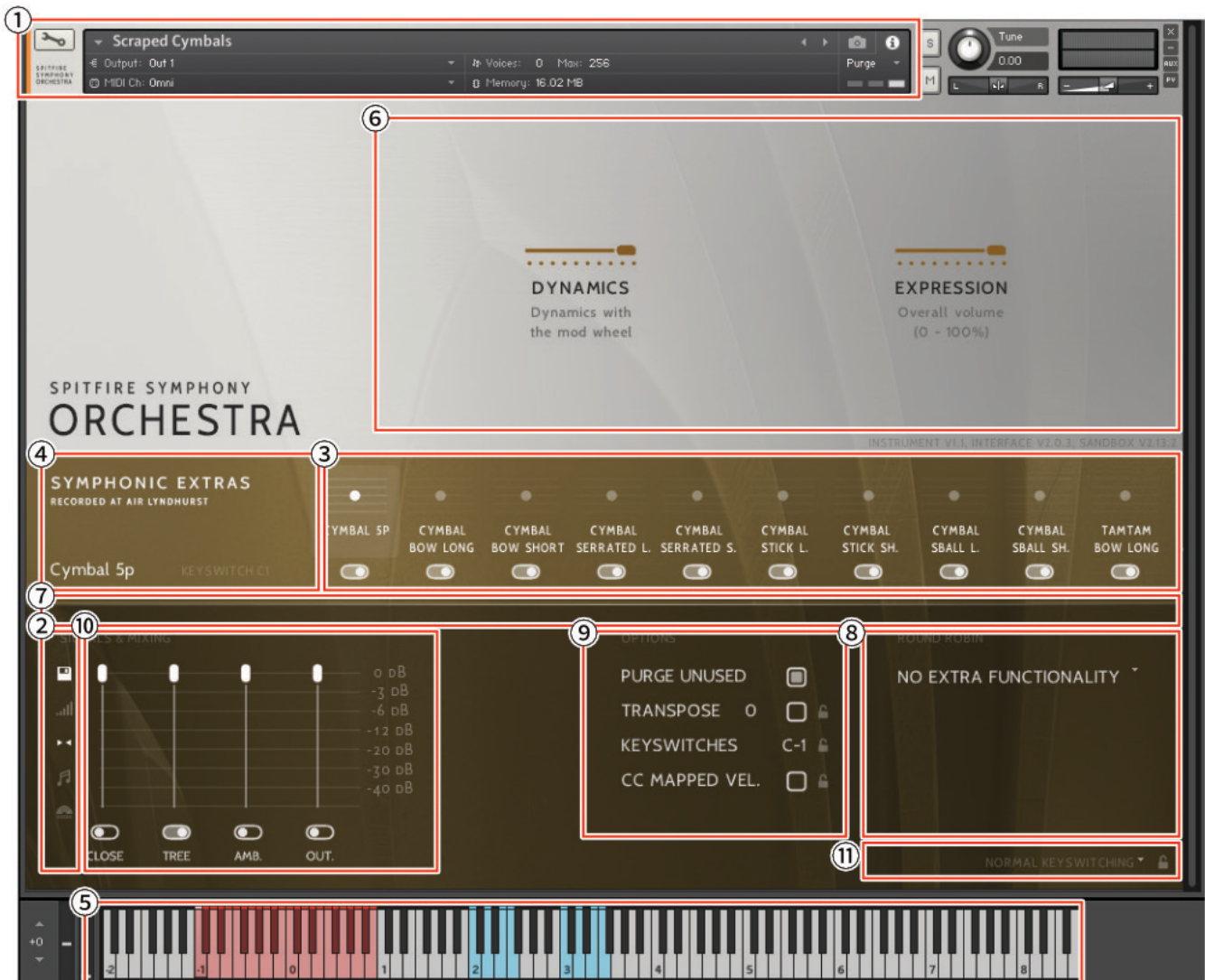
Steel Drums

- Ensemble - Hit
- Lead Pan - Hit
- Lead Pan - Roll
- Cello Pan - Hits
- Cello Pan - Large Beater
- Cello Pan - Roll
- Cello Pan - Small Beater

マイク

- Close
- Tree
- Ambient
- Outrigger

SCRAPED PERCUSSION



擦り、撫で、弓で弾き、ブラシで奏で……イマジネーション豊かに演奏される打楽器や物体を使い、ユニークなサウンドとテクスチャーを生み出す、先進的で型破りなパーカッシブ・サウンドのセレクション。AIR Studiosのホールにて、伝説のパーカッショニスト、Paul Clarvisの演奏を録音したものです。

AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。Close、Tree、Ambient、Outriggerの4つのマイク・ポジションを使用して、音楽の種類やスケール感に合わせてサンプルを読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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。

① KONTAKT ヘッダ


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

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。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ます(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。
- 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、アーティキュレーション・マップ(後述)が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

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。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。
EXPRESSION	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。

⑦ スライダー

画面上に表示しきれないアーティキュレーションにアクセスするためのスライダーです。

⑧ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン；実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones RR	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することになりは変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。 ⚠️ これはレガート・トランジションには使えません。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます

⑨ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSPOSE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポーズできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。

KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。


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します。ダイナミクス・スライダーの割り当てを変更すると、同じCCでベロシティをコントロールできるようになります。

⑩ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑪ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

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します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

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。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

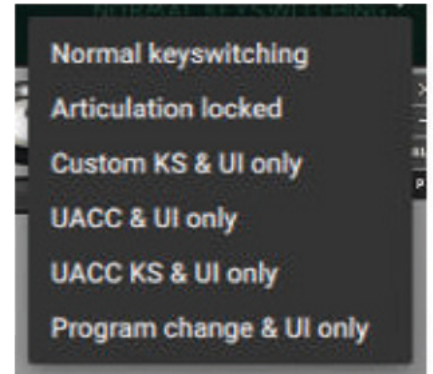
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

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。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

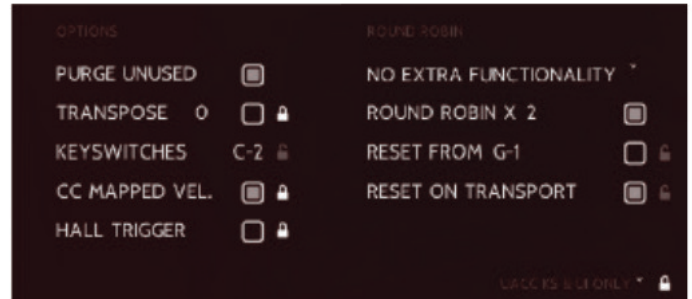
プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。



設定のロック

これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。



⚠ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることをお勧めします。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑪
- TRANPOSE⑨
- KEYSWITCHES⑨
- CC MAPPED VEL⑨

収録内容

Scraped Percussion

Scraped Cymbals

- Cymbal - 5p
- Cymbal - Bowed Long
- Cymbal - Bowed Short
- Cymbal - Serrated Long
- Cymbal - Serrated Short
- Cymbal - Stick Long
- Cymbal - Stick Short
- Cymbal - Superball Long
- Cymbal - Superball Short
- TamTam - Bowed Long
- TamTam - Bowed Short
- TamTam - Chord Long
- TamTam - Chord Short
- TamTam - Dreadlk Long
- TamTam - Dreadlk Short
- TamTam - Drumstick Long
- TamTam - Drumstick Short
- TamTam - Serrated Long
- TamTam - Serrated Short
- TamTam - Shimmer
- TamTam - Superball Long
- TamTam - Superball Short
- TamTam - Triangle Long
- TamTam - Triangle Short

Scraped Glass

- Glass 1 - Bowed Long
- Glass 1 - Bowed Short
- Glass 1 - Scraped Long
- Glass 1 - Scraped Short
- Glass 2 - Bowed Long
- Glass 2 - Bowed Short

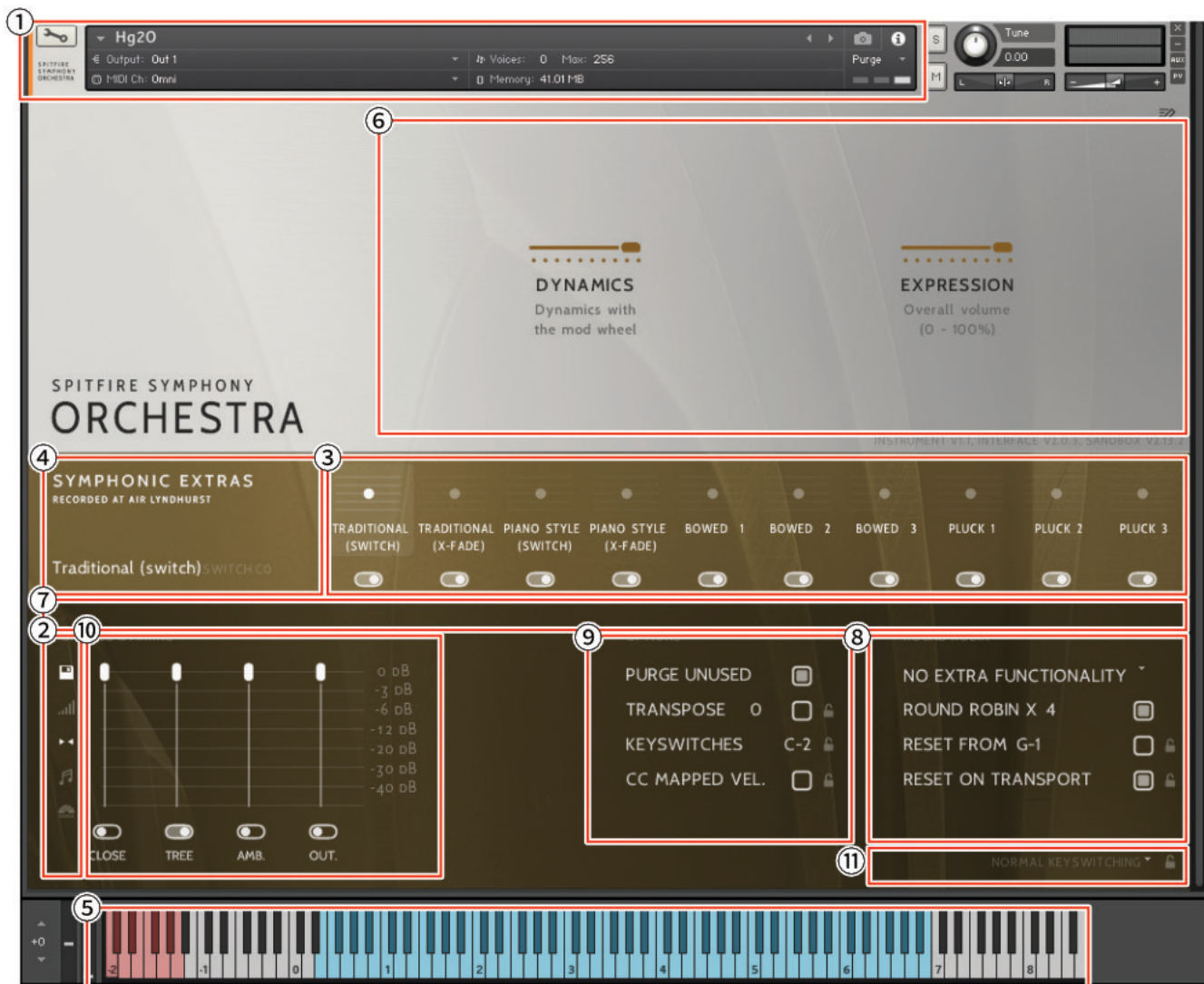
Scraped Various

- Wheel - Bow Longs
- Wheel - Bow Shorts
- Wheel - Bow Swells
- Wheel - Serrated Rod
- Wheel - Strum p and f
- Icebell - Long
- Icebell - Short
- Music Stand
- Cup - Long
- Cup - Short
- Saw - Bowed Long
- Saw - Bowed Short
- Saw - Crescendo
- Saw - Scrape Long
- Saw - Scrape Short
- Saw - Superball
- Sonori - Long
- Sonori - Short

マイク

- Close
- Tree
- Ambient
- Outrigger

HG20



不気味なパーカッションのクラシックともいえるHG20は、有名なパーカッショニスト、Paul ClarvisがAIR Studiosのホールで演奏した古典的打楽器、ウォーターフォンを当社が実験的にアレンジしたものです。ウォーターフォンは、ステンレス・スチール製のレゾネーター・ボウルで構成され、円筒形のネックと、リムの周りがある長さの異なるブロンズ製のロッドで構成されています。レゾネーターは水で満たされ、生き生きとした幽玄な音を奏でます。当社のチームにより、ビンテージ・ホラーという固定観念を越えて、この金属楽器が持つ、インスピレーション溢れる美しさが引き出されます。

AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。Close、Tree、Ambient、Outriggerの4つのマイク・ポジションを使用して、音楽の種類やスケール感に合わせてサンプルを読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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。

① KONTAKT ヘッダ


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

マイクのリック／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。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ます(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。

- 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、アーティキュレーション・マップ（後述）が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

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。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。
EXPRESSION	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。

⑦ スライダー

画面上に表示しきれないアーティキュレーションにアクセスするためのスライダーです。

⑧ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン；実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones RR	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することになりは変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。
⚠ これはレガート・トランジションには使えません。	
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます

ROUND ROBINS

使用するラウンドロビンの数。

RESET FROM xx

ラウンドロビンのサイクルをコントロールします。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

⑨ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSPOSE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポーズできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。

KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。


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します。ダイナミクス・スライダーの割り当てを変更すると、同じCCでベロシティをコントロールできるようになります。

⑩ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑪ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

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します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

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。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

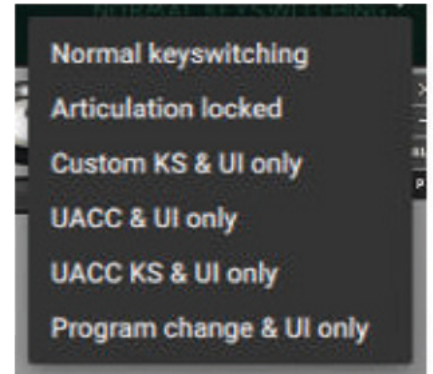
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

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。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

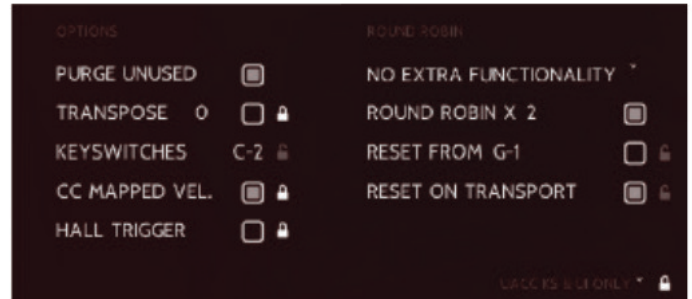
プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。



設定のロック

これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。



⚠ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることをお勧めします。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑪
- TRANSPOSE⑨
- KEYSWITCHES⑨
- CC MAPPED VEL⑨
- RESET FROM xx⑧
- RESET ON TRANSPORT⑧

収録内容

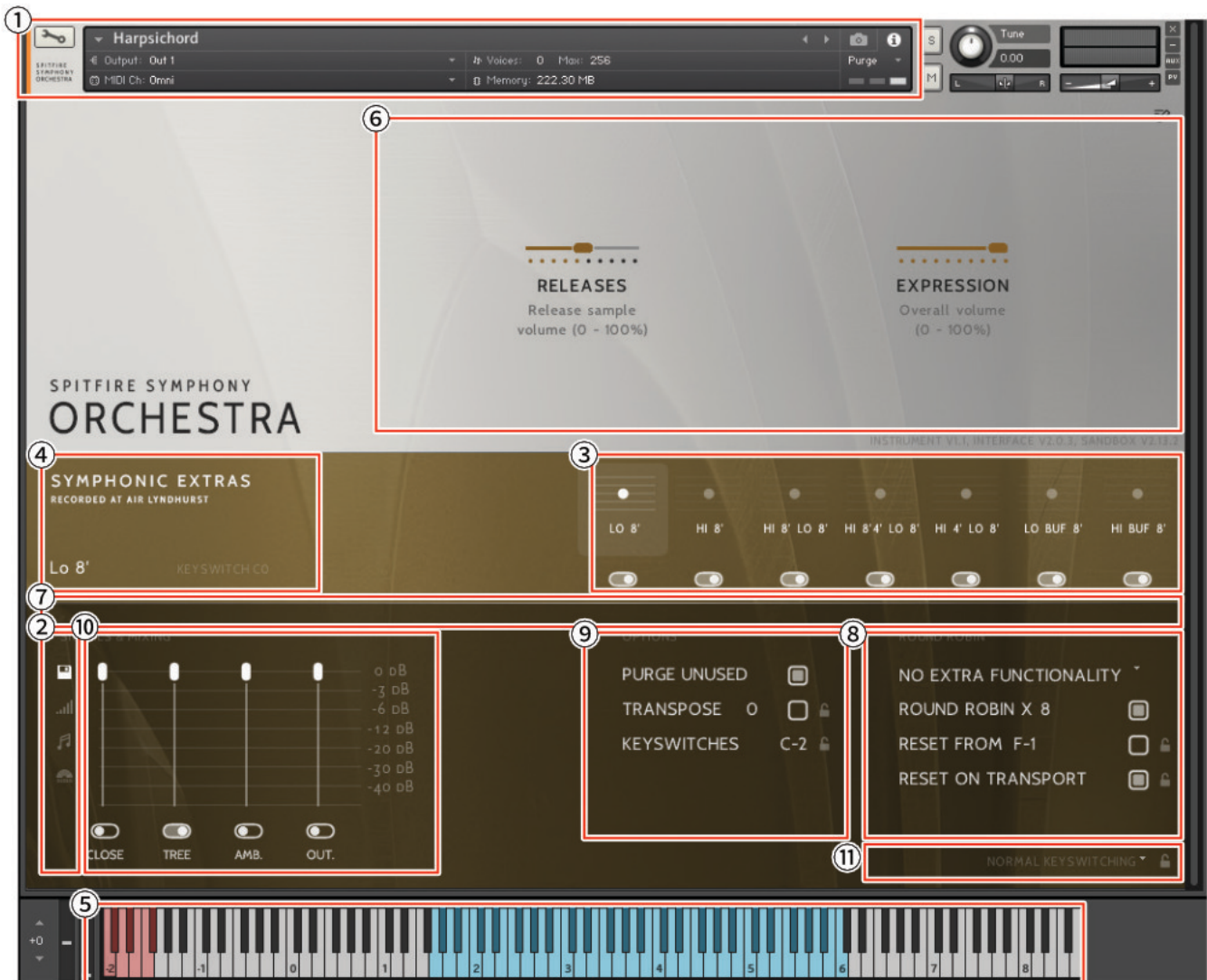
Hg20

- Hg20 - Traditional (Switch))
- Hg20 - Traditional (X-Fade)
- Hg20 - Piano Style (Gamalan) (Switch)
- Hg20 - Piano Style (Gamalan) (X-Fade)
- Hg20 - Bowed 1 (Tine bows)
- Hg20 - Bowed 2 (Tine bows)
- Hg 20 - Bowed 3 (Tine bows)
- HG20 - Pluck 1 (Tine plucks)
- Hg20 - Pluck 2 (Tine plucks)
- Hg20 - Pluck 3 (Tine plucks)

マイク

- Close
- Tree
- Ambient
- Outrigger

CIMBALOM



神秘的で不吉な音色でハリウッドの音楽にも使われるCimbalomは、その独特の音色でオーケストラを切り裂きます。コンサート用ハンマー・ダルシマーの一種であるCimbalomは、KodályやStravinskyなどの作曲家によって広められた楽器で、現在では質感を加えるために映画音楽の定番となっています。このコレクションは、名高い奏者Greg Knowles (『The Hunger Games』 『Lord of the Rings』) が演奏。

AIR Studiosで収録されたライブラリはすべて、Neve Montserratプリアンプ、世界最大の88R Neveコンソールを経由して、リボン・マイクと真空管マイクで録音され、最高級のPrism ADコンバーターで96kに変換される前に、新品の2インチ・テープに録音されています。Close、Tree、Ambient、Outriggerの4つのマイク・ポジションを使用して、音楽の種類やスケール感に合わせてサンプルを読み込み、ミックスできます。

KONTAKTでのコントロールの割り当て

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。

① KONTAKT ヘッダ


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

マイクのミックス／シグナルのビューを選択したり変更できます(後述)。

③ アーティキュレーション・スイッチャー

各音符アイコンは、パッチで使用可能なアーティキュレーションです。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ます(5.参照)。

- アーティキュレーションのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのアーティキュレーションが単独でロード(SOLO LOAD)されます。
- アーティキュレーションのアイコンをShift+クリックすると、複数のアーティキュレーションを同時に有効にできます。
- 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、アーティキュレーション・マップ(後述)が表示され、アーティキュレーションの起動方法をカスタマイズできます。
- アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックすると、既存のアーティキュレーション・マップのOn/Offが切り替わります。

④ パッチ／アーティキュレーション・ラベル

ロードされているパッチの名前と、現在選択中のアーティキュレーションを表示します。

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。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。
EXPRESSION	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。

⑦ スライダー

画面上に表示しきれないアーティキュレーションにアクセスするためのスライダーです。

⑧ ROUND ROBIN (ラウンドロビン)

NO EXTRA FUNCTIONALITY (NEIGHBOURING ZONES)

RR (ラウンドロビン；実際の楽器に同一ノートを複数回演奏させることで少しずつ音色に違いのあるサンプルを取得し、これを再生時にも順番に使用することでリアリティに満ちたサウンドを得る手法) 動作に関するメニューです。メニューの隣にドロップダウン・メニューがあります。

No extra Functionality	デフォルト。ラウンドロビンを標準通りに使用。
Neighbouring Zones RR	隣接するゾーンから音を取り込み、たとえば"8RR"のインストゥルメントでは最大24のサンプルを効果的に循環。一度に1つのRRを演奏することにより変わりはありませんが、より多くのRRを演奏可能。レガート・モードでは、3つのレガート・インターバルを交互に演奏し、擬似ラウンドロビンとなる。
2x Round Robin With Skip	ラウンドロビンを2つ重ねて音を厚くします (全体の音量が~6db下がるので、レベルは変わりませんが、太いサウンドになります)。ラウンドロビンの1/2のペアの後に3/4のペアを再生するため、ラウンドロビン数は実質的に半分になります。 ⚠ これはレガート・トランジションには使えません。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様ですが、1/2のペアの後に2/3のペアが続くため、ラウンドロビン数は保持されます

ROUND ROBINS

使用するラウンドロビンの数。

RESET FROM xx

ラウンドロビンのサイクルをコントロールします。

RESET ON TRANSPORT

上記と同様ですが、DAWでプレイを押すたびにリセットされます。

⑨ OPTIONS (オプション)

PURGE UNUSED

メモリ使用量を節約するため、不使用のサンプルをアンロードし続けます。

TRANSCOPE

Onにすると、右側の数字で楽器をトランスポートできます。チューニングとは異なり、インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルがオフセットされます。

KEYSWITCHES

キーボードのキースイッチの位置を変更します。


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します。ダイナミクス・スライダーの割り当てを変更すると、同じCCでベロシティをコントロールできるようになります。

⑩ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

各マイクに個別のフェーダーを備えた高度なミキサーです。アーティキュレーション・スイッチャーと同様、フェーダー下のトグルで各マイクに対応したサンプルのロード／アンロードを行い、上のフェーダーでそのバランスを調整します。フェーダーを下げ切ることで各マイクのサンプルがアンロードされ、フェーダーを上げればリロードされます。

フェーダーを右クリックしてCCコントローラをアサインすることができます。マイクの文字をクリックすると、マイクごとに出力先をアサインできます。出力先の設定についてはKONTKATのマニュアルを参照してください。

- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

⑪ UACC/KS マネージメント

これをクリックすると、キースイッチによるアーティキュレーション管理モードを変更するメニューが表示されます。

Normal Keyswitching (ノーマル・キースイッチ)

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します。

Articulation locked (アーティキュレーションをロック)

アーティキュレーションをロックします。

Custom KS & UI only (カスタム・キースイッチとUIのみ)

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。

UACC & UI only (UACCとUIのみ)

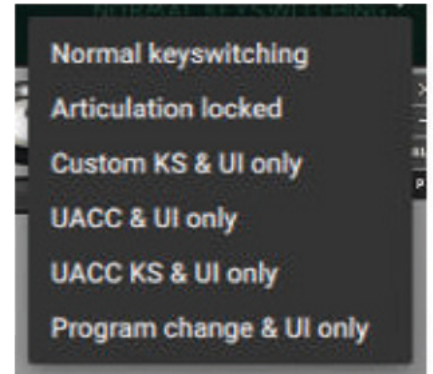
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

UACC KS & UI only (UACC、キースイッチとUIのみ)

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。

Program change & UI only (プログラム・チェンジとUIのみ)

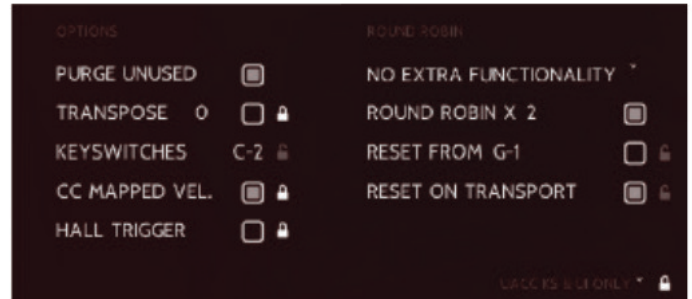
プログラム・チェンジでアーティキュレーションをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。



設定のロック

これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

Onのとき、新しいインストゥルメントのロード時に既存の値がロックされた値で上書きされます。これによりテンプレートのセットアップが迅速に行え、パッチの設定と、その設定の全体への適用が簡単に行えます。



⚠ ロック機能はDAWセッションやテンプレート、または独自のパッチを開く際に、既存の設定値を上書きするため、テンプレートの設定中はロック機能をOnにし、設定完了後にOffにすることをお勧めします。

ロック対応項目

- UACC/KS マネージメント⑪
- TRANPOSE⑨
- KEYSWITCHES⑨
- CC MAPPED VEL⑨
- RESET ON xx⑧
- RESET ON TRANSPORT⑧

収録内容

Cimbalom

- Pedal Up
- Pedal Down
- Tremolo (Individual Techniques)

マイク

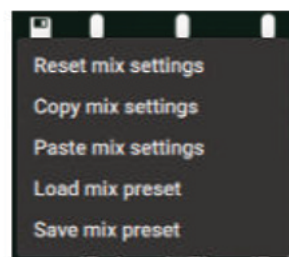
- Close
- Tree
- Ambient
- Outrigger

サイド・バー

これらはマイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

① ミキサー・プリセット

このメニューは、ミキサーの設定をパッチ間で転送したり、プリセットをディスクに保存したりロードしたりするためのものです。



② ベロシティ・レスポンス・カーブ

お使いのコントローラに合わせて、5つの異なるベロシティ・カーブから選択できます。



③ ステレオ・イメージ・コントロール

各マイクはステレオ・ミックスです（使用可能な場合）。

本ライブラリでは、演奏者はすべて標準的なスコアリング・セッションの座席位置で収録されており、これにより素晴らしいスペクトルの広がり再現されます。このパンニング・ツールは、あなたの好みやニーズに合わせてこれを管理、調整するためのものです。



STEREO WIDTH (ステレオ・ウィズス)

ステレオ・イメージの広がりをコントロールします。右に振り切ると両パンポットを強くパンしたような状態になり、左に振り切ると両パンポットをセンターに合わせたような状態になります。

STEREO PAN (ステレオ・パン)

パン・フィールドのどこにステレオ・イメージの中心を置くかをコントロールします。

④ アーティキュレーション・リンカー

アーティキュレーションごと、または全体的なミックスに対し、On/Offを切り替えます。

⑤ マイク・ミックス・ビュー

SignalモードとEasy Mixモードを切り替えます。



アーティキュレーション・マップ

アーティキュレーション切り替え用トリガーのカスタマイズ

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ポップアップ表示されます。



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ます。

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 KEYSW.

これは、アーティキュレーション向けにカスタムでキースイッチを作成するもので、デフォルトのキースイッチ・レンジほど機能は充実しておらず、レイヤーもできませんのでご注意ください。これは、特定のキースイッチ・レイアウトがある場合にのみお勧めします。

BY VEL. 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です。

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。

BY PLAY SPEED

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が作動するよう指定できます。

トリガーを選択すると、トリガーをどのように設定するかを尋ねられます(右図)。

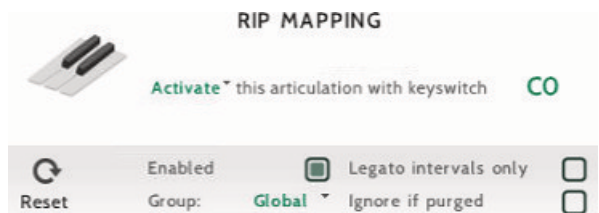
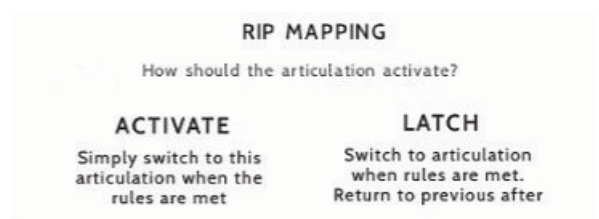
ACTIVATE

条件に合致したとき以降、該当するアーティキュレーションを継続します。

LATCH

条件に合致している間のみ、アーティキュレーションを呼び出します。

各トリガー・オプションには、トリガー・パネルがあり、このトリガーをレガート・インターバルにのみ適用するかどうかを指定できます。同じグループ内の他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。例えば、ペロシテイ・トリガーをショート・アーティキュレーションのみに適用したり、演奏スピードをレガート・アーティキュレーションのみに適用したりすることができます。



カスタム・トリガーを設定すると、アーティキュレーションの上に小さな白い矢印が表示されます。



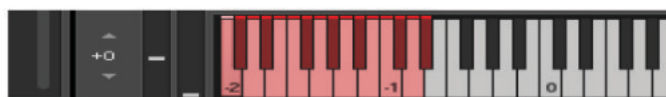
アーティキュレーションを切り替える方法はたくさんありますが、熟練クリエイターほど、DAWのトラックごとに別々のアーティキュレーションを設定することを好みます。これにより、異なるリバーブ・レベルを割り当てたり、ライブ・インストゥルメントと組み合わせて使用できる便利なステムを書き出すことができます (このように動作させるには、個々のアーティキュレーションのサブフォルダからアーティキュレーションをロードするのが最適です)。

ダミー・キースイッチ

さらに、高度なテンプレート作成のために**ダミー・キースイッチ**という機能が追加されました。これは、パッチ内のアーティキュレーションをすべて無効化する特別なキースイッチで、キーボードに自由に割り当てられます。

ダミー・キースイッチの使用例としてトランペット・ソロを取り上げます。ロングとスタッカートからレガートへのシームレスなアーティキュレーション・スイッチを実現するために、All techniquesとPerformanceのパッチを1つのMIDIチャンネルにまとめます。

まず、MIDIチャンネル1の"Trumpet Solo - All techniques"を開き、C-2からD#-1までのキースイッチを確認します。



次に、同じくMIDIチャンネル1で"Trumpet Solo - Total Performance"を開きます。初期設定ではArticulation Locked (UI右下) に設定されているので、Normal Keyswitchingに変更してC-2のキースイッチを表示させます。



All techniquesのキースイッチの範囲はC-2からD#-1までなので、重複を避けるために、Total PerformanceのキースイッチをE-1に調整します。



ここでダミー・キースイッチの出番です。"Total Performance"のパッチで、KEYSWITCHESのテキストをShift+クリックして、**ダミー・キースイッチ・モード**をOnにします。ダミー・キースイッチ・アイコンが表示されているのを確認しましょう。

続いて、KontaktキーボードのC-2からD#-1までの各音をクリックして赤色のキースイッチに変更します。



再度KEYSWITCHESをクリックしてダミー・キースイッチ・モードを解除し、"All techniques"パッチで同じ手順を繰り返しますが、今回はE-1にシングル・ダミー・キースイッチのみを作成します。両方のパッチで、対応するキースイッチの範囲が一致します。

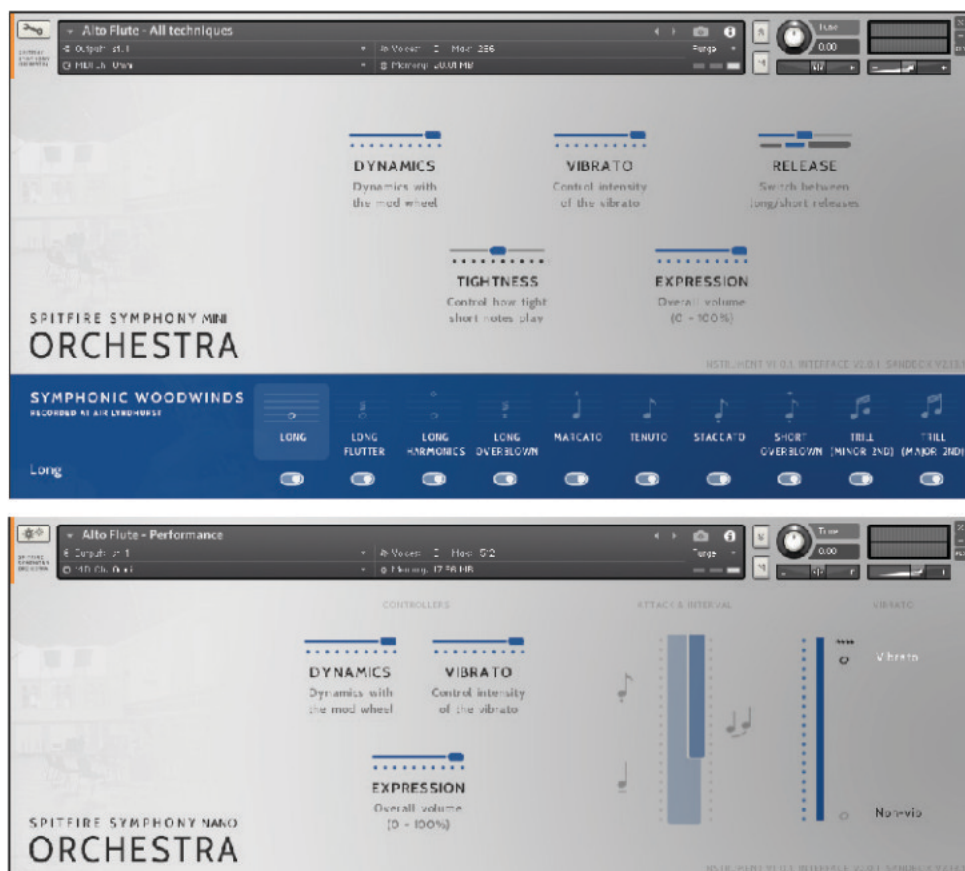
もし間違えた場合は、KEYSWITCHESをCtrl/command+Shift+クリックすると、パッチのダミー・キースイッチをリセットできます。

MIDIチャンネル1のC-2からD#-1のキースイッチを押すと、"Total Performance"パッチのレガート・アーティキュレーションが非アクティブになり、E-1を押すと、"All techniques"パッチのすべてのアーティキュレーションが非アクティブになります。

MINI, NANOレイアウト

新しいUIが少し大きすぎるという方のために、MINIまたはNANOサイズに「ロールアップ」できる便利な方法を用意しました。

メインUIの"TUTTI"のロゴをCtrl/command+Shift+クリックするとMINI (ミニ) サイズに、Shift+Ctrl/command+Alt/option+クリックするとNANO (ナノ) サイズに切り替わります。



この設定は、Kontaktを再起動すると製品全体に適用されます。また、作成済みのテンプレートやプロジェクトにも反映されます。

通常のサイズのUIに戻すには、キーを押さずロゴをクリックしてください。MINI/NANOの文字が消え、次回起動時以降、にインターフェースが通常のサイズに戻ります。

付録

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。

FAQとトラブルシューティング

Q: システム要件は何ですか？

⚠️ 最新の対応状況については製品ページをご確認ください。

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。

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。



Spitfire Symphonic Extras 日本語マニュアル

2025 ©Crypton Future Media, Inc. 2025/FEB issue
2025 ©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/>