

USER MANUAL

Spitfire Symphony Orchestra

v1.01

目次

はじめに	1
動作環境	1
ダウンロードとインストール	4
THE SPITFIRE AUDIO APP	4
SPITFIRE APPの設定	6
KONTAKT (PLAYER) での登録	7
フォルダ構造	8
インストゥルメントのロード	8
SYMPHONIC STRINGS ビュー	9
サイド・バー	16
資料	18
音部記号	18
アーティキュレーション	19
アーティキュレーション・リスト	26
SYMPHONIC BRASS ビュー	30
サイド・バー	37
資料	39
音部記号	40
アーティキュレーション	41
アーティキュレーション・リスト	45
SYMPHONIC WOODWINDS ビュー	49
サイド・バー	56
資料	58
音部記号	59
アーティキュレーション	60
アーティキュレーション・リスト	63
PERFORMANCE PATCH ビュー	67
OSTINATUM (オスティナトウム) ビュー	72
SYMPHONIC PERCUSSIONキックスタート・ビュー	78
サイド・バー	83
ヒット、テクニックのマッピング	85
バリエーション	87
SYMPHONIC PERCUSSION: HARP ビュー	89
KONTAKTでのコントロールの割り当て	90
サイド・バー	96

アーティキュレーション	98
SYMPHONIC PERCUSSION: PIANO ビュー	100
KONTAKTでのコントロールの割り当て	101
サイド・バー	106
アーティキュレーション・マップ	108
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	108
付録	111
マイク、ミックスの略称	111
FAQとトラブルシューティング	112

はじめに

受賞歴のある作曲家の背後には…世界クラスのミュージシャンがいます。

世界最高の作曲家に崇敬されるSpitfire Symphony Orchestraは、完全な交響弦楽、交響金管楽器、交響木管楽器のセクションに加えて、ソロ楽器、ハープ、ピアノ、そしてバンドを完成させるために必要なすべてのパーカッションの要素を備えており、あなたの音楽にプロフェッショナルなサウンドを提供します。

ロンドンのAIR StudiosのLyndhurst Hallで録音され、過去10年間のトップ映画の劇伴でフィーチャーされた黄金世代のミュージシャンたちによって演奏されました。この大ヒット・サウンドの決定版は、弊社による最も由緒ある録音の一部であります。世界のトップ・コンポーザーや音楽制作者に使用され、過去10年間に何百ものAAA映画、ゲームやテレビの劇伴制作において、その一翼を担ってきたフラッグシップ・バーチャル・インストゥルメントのセットであります。

動作環境

Mac

- Intel Mac (i5以上)、macOS 11~13
- Apple Silicon (Rosetta 2対応)、macOS 11~13
- 4GB RAM (Kontakt上での大きなインストゥルメント使用時には6GB推奨)

Windows

- Windows 10およびWindows 11 (最新のサービスパック)、i5または同等のCPU
- 4GB RAM (Kontakt上での大きなインストゥルメント使用時には6GB推奨)

- 64bitDAW推奨
- ダウンロードサイズ 345 GB
- Kontakt Player対応、NKS互換
- Kontakt 7.5.2以上

⚠ 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。

モダン・クラシック

今回のリローンチにより、新しいUI、全サンプル・コンテンツのレビュー、Andrew Blaneyの作成したすべての新しいレガートが、一堂に会することのできた素晴らしいミュージシャンにより、Native InstrumentsのKontaktの力で奏でられます。

Symphonic Strings

相応しい場所で録音された屈指の60名。

このライブラリに収録されている弦楽器は、世界最高峰の弦楽器奏者60名(第1バイオリン16名、第2バイオリン14名、ビオラ12名、チェロ10名、コントラバス8名)で制作されており、Andrew Blaneyがプログラムした9つのレガート・パッチを含む175以上のアーティキュレーションが奏でられます。

Symphonic Brass

迫力、緻密、パワフル。

最高峰の金管楽器奏者によるソロ、室内楽、シンフォニック、シネマティック楽器群。定番から知名度の低いものまで、あらゆる金管楽器を網羅。

Symphonic Woodwinds

悠久、メロディック、豊かな表現力。

一流の木管楽器奏者たちによる、定番のピッコロ、フルート、オーボエ、クラリネット、ファゴットから、アルト、バス・フルート、バス・クラリネット、コントラバス・クラリネット、轟きのコントラファゴットまで。

Percussion, Piano and Harp

オーケストラ・エクストラの決定版。

受賞歴のあるパーカッショニスト、Joby Burgessによる網羅的なオーケストラ・パーカッション・ライブラリには、9種の音程打楽器、13種のドラム、アゴゴからシェーカーまで12種類の「toys」、14種類の

非音程金属打楽器、3種類の非音程木製打楽器が収録されています。

ハープは、ロンドンを代表するハープ奏者Skaila Kangaによるもので、全キーでのグリッサンドをフィーチャーし、幅広いアーティキュレーションとペダリングが備わっています。

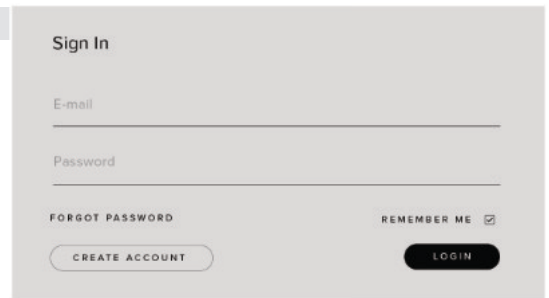
グランド・ピアノは、フルオーケストラ・アレンジにぴったり合うように特別にデザインされており、「コンテキストごとに生々しく沿いうる」ピアノ・サウンドです。

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。



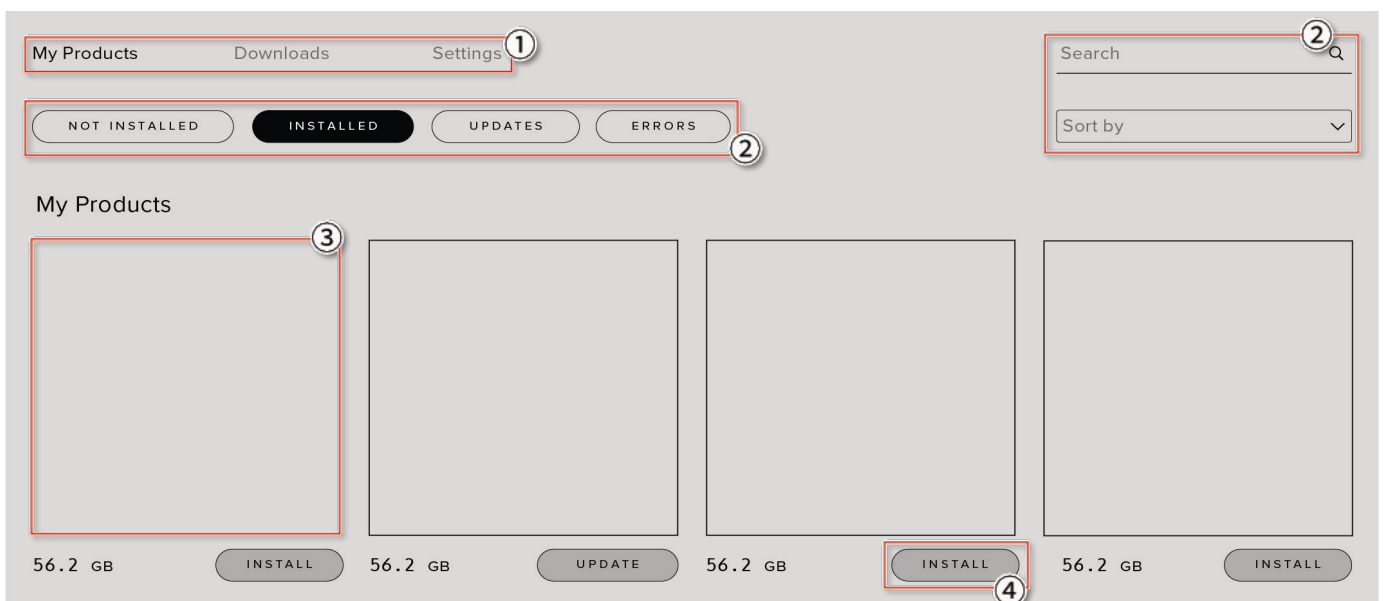
Sign In

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

① タブ

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

② フィルタ

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

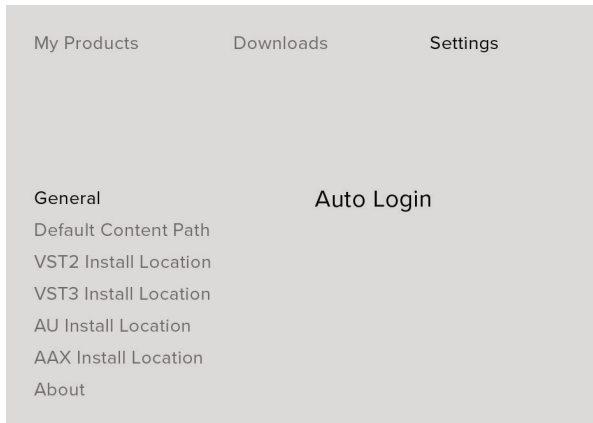
③ ライブラリ

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

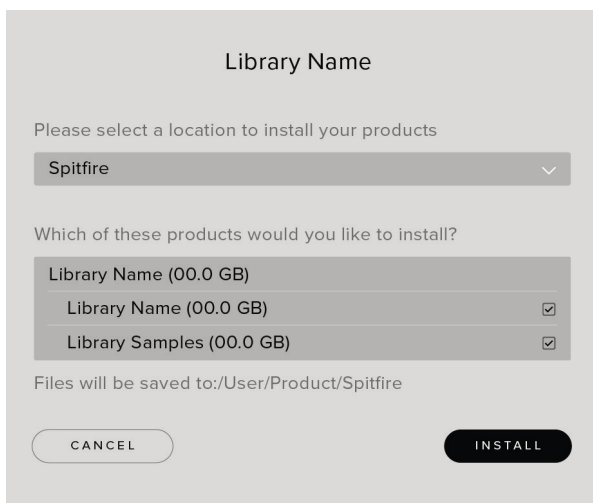
④ [INSTALL]/[UPDATE]

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

SPITFIRE APPの設定



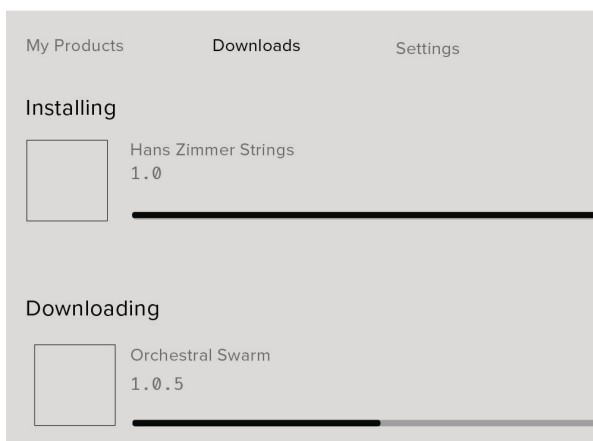
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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

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

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

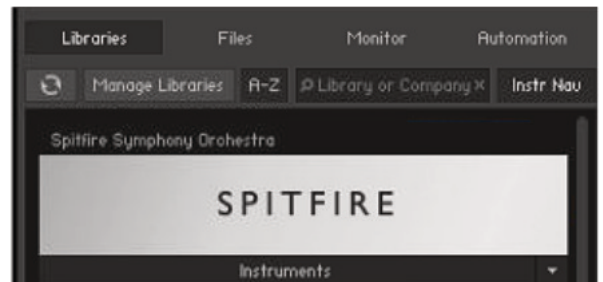


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT (PLAYER) での登録

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

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



初めてKontaktを使用される場合は、Kontaktのユーザー・マニュアルやNative Instrumentsのサイト等で、パッチ (インストゥルメント) のロード、マルチのマネージメント、出力、MIDIルーティングの基本をよく理解することをお勧めします。

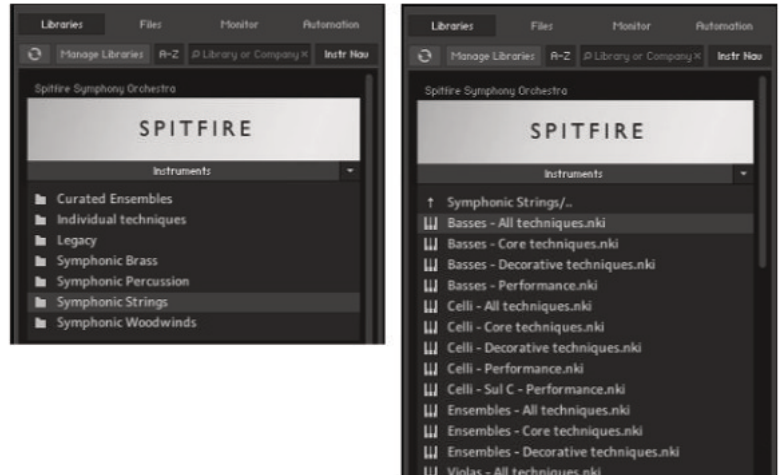
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

NKS - NIハードウェアとの使用

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

フォルダ構造

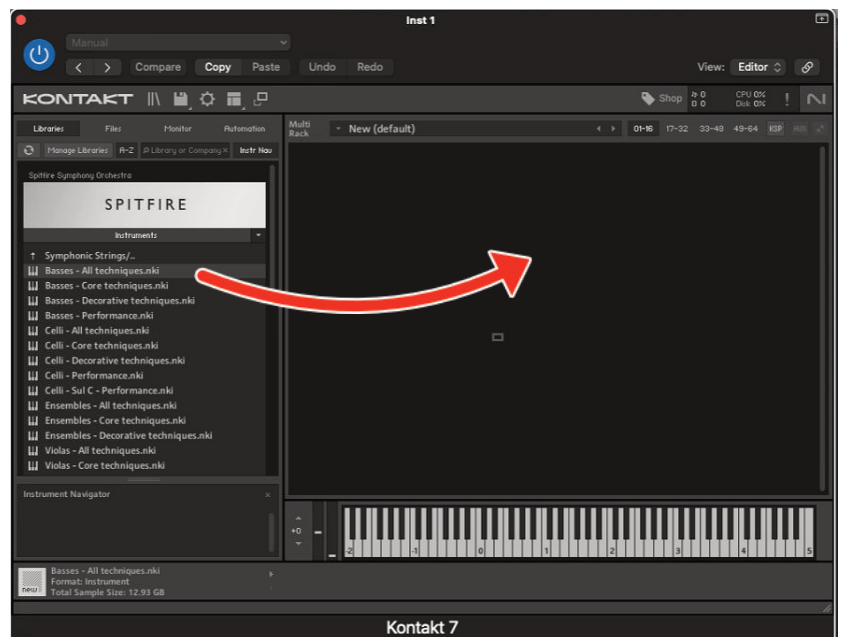
[Instruments]ボタンをクリックして、7つのカテゴリのサブフォルダから選択できます。お好みの楽器をクリックすると、次にそれに属するパッチがすべて表示されます。



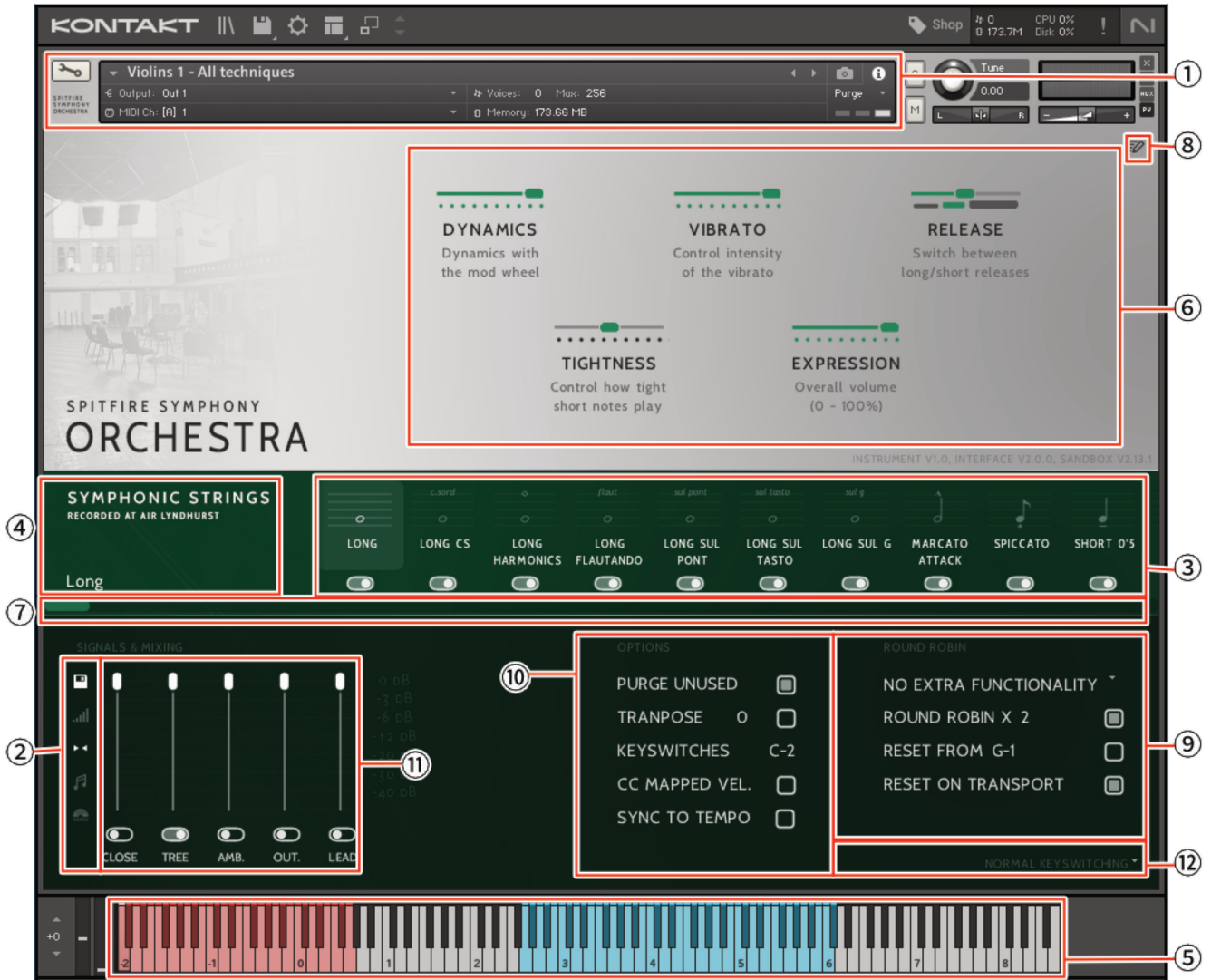
インストゥルメントのロード

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。



SYMPHONIC STRINGS ビュー



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。オーケストラは入念にオーケストレーションされたセクションで演奏され、ある時はオーケストラの全音域をユニゾンで、またある時は高音域と低音域と中音域のセクションで別々に演奏されます。頻用される多くのロング／ショート・アーティキュレーションに加え、専門家の手で用意されたレガート・パッチ、エフェクト・メニュー、豊富なストリングス・ランが備わっています。Close, Tree, Ambient, Outriggers、およびLeaderの5つのマイク・ポジションを、曲のタイプや表現したい規模に合わせてロード、ミックスできます。

SYMPHONIC STRINGSのオーケストラ・プリセットを初めてロードすると、このGUIが表示されます。

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。

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

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

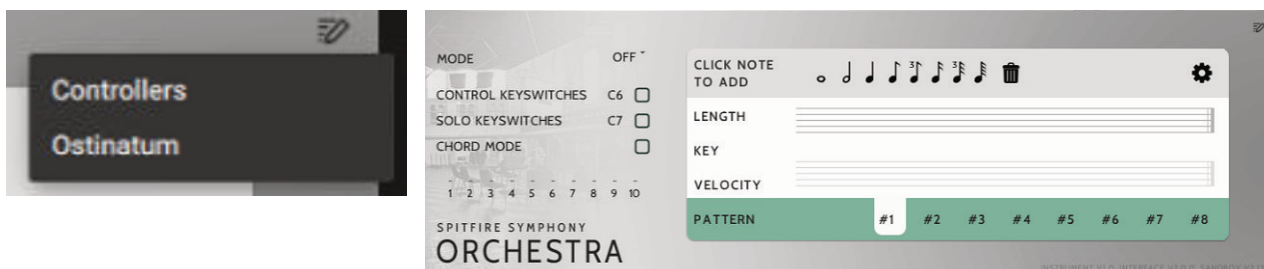
本ライブラリには以下のコントロールが含まれており、各種パラメータのコントロールやオートメーションが可能です。

DYNAMICS	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
VIBRATO	利用可能時、ビブラートなし (または Senza) からビブラート多用 (Morto) までクロスフェード。
RELEASE	リリースのトリガー量を変更。
TIGHTNESS	音符の始まりと実際の音の始まりとの時間差を縮めることでタイトさを向上しますが、トレードオフとしてリアルさは損なわれます。つまりリアルさを重視するならば、DAW上でトラックに負の値のディレイをかけるとよいでしょう。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

⑦ スライダー

画面に収まりきらないアーティキュレーションにアクセスする際にスクロールしてください。

⑧ ページ・ボタン



Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。

⑨ 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	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	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ (全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠️ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのとは異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

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。

TIMED SHORT ARTIC RTS

このオプションでは、Staccato (スタッカート), Tenuto (テヌート), Marcato (マルカート) のノートに対して、リリース・トリガーの使用/不使用を切り替えます。これにより、スタッカートを引き締めたり、マルカートやテヌートを実際のサンプルより短く発音させられます。

⑩ 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。

SYNC TO TEMPO

ロードされたパッチがKontaktのTime Machine機能を使用してテンポに同期できるようにします (使用可能な場合のみ)。


HALL TRIGGER

ダイナミクスを素早くフェードアウトするときにルーム・アンビエンスが追加されるかどうかを切り替えます (使用可能な場合のみ)。

⑪ 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、Easy Mix (後述) より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。

⑫ 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)

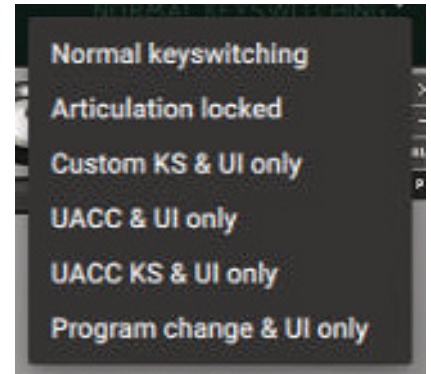
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

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。

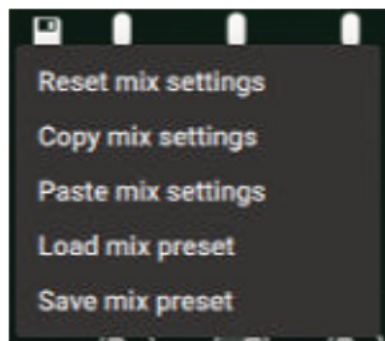


② サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

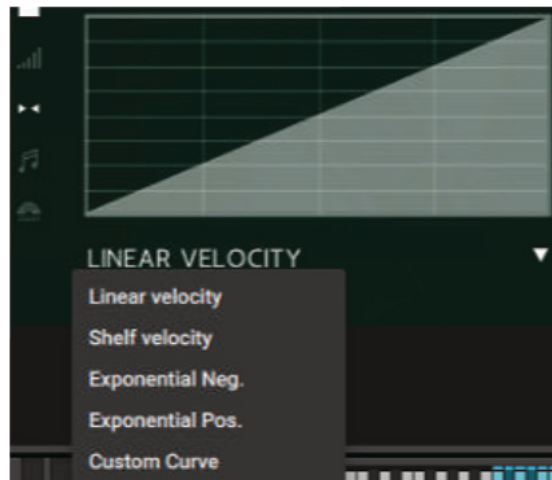
① ミキサー・プリセット

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

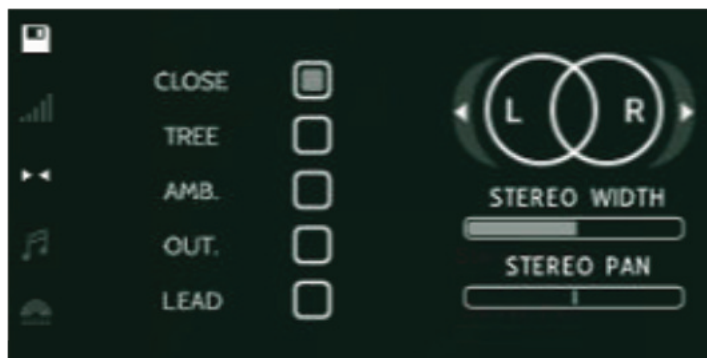
お使いのコントローラに合わせて、5つの異なるベロシティ・カーブから選択できます。



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。

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・ウイズス)

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 (前述) を切り替えます。



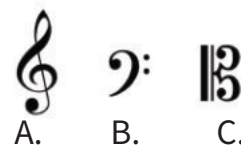
資料

オーケストラ弦楽器の世界へようこそ。収録楽器を簡単に紹介します。私たちは、ロンドンのプロ奏者の合理的な要求に合う音域を選びました。もし弦楽器の作曲に関する参考文献をお探しでしたら、Walter PistonのOrchestration (邦訳版: ウォルター・ピストン『管弦楽法』) やSamuel Adlerの"The Study Of Orchestration" (邦訳版なし)をお勧めします。

1st Violins (or Vn)	G3	C#7	16 players	2nd Violins (or Vn)	G3	C#7	14 players
通常、弦楽器セクションの中で最も大きく、予想される音域も最も広い。指揮者の左隣に座り、首席奏者はオーケストラの「リーダー」と呼ばれます。第1バイオリン。				第1バイオリンとまったく同じ楽器ですが、第1バイオリンの右隣、ピオラの左隣に座り、やや「サポート」的な役割を果たします。第2バイオリン。			
							
Violas (or Va)	C3	F#6	12 players	Cello (or Vilincello or VC)	C2	Bb5	10 players
バイオリンに似た形状ながらそれより大きい楽器です。指揮者のやや右前方に座り、より単純で「ペダリング的」なハーモニック・ラインを演奏することが多い。				弦楽器の中で最も汎用性が高く、非常に低い音からハットとする高音まで、幅広い音域を奏でます。指揮者の右、ベースの前に位置します。			
							
Basses (or Contrabass or CB)	C1	F#3	8 players				
指揮者の右、チェロの後ろに位置する巨大な楽器。本製品で収録されたCBは、すべてローCを張った楽器ゆえに広い音域を使用できません。							
							

音部記号

バイオリンはトレブル記号 (A. = いわゆるト音記号)、ビオラはアルト記号 (C.; 中央の線はミドルC)、チェロやコントラバスはバス記号 (B. = いわゆるヘ音記号) となります。ただし、コントラバスは表記よりも1オクターブ低くなります。チェロとバスにオクターブのユニゾンで演奏させたいときは、同じ楽譜を与えれば必然的にそうなります。



アーティキュレーション

以下は、ライブラリ内の「アーティキュレーション」名称で使用される用語です (アーティキュレーションとは、基本的には、シンセサイザーで使用するパッチのように、楽器を演奏する方法を述べたものです)。

Legato

サンプリング・ライブラリにおけるレガートとは、楽器の音が次の音に遷移 (トランジション) する技法を指します。これを詳らかに捉えることでリアルな音を得られますが、モノフォニック (一度に1つの音のみ鳴る) で演奏する必要があります。

これらのトランジションをトリガーするには、最初に発する音の鍵盤を押したまま二番目の音の鍵盤を押す必要があります。この方法で音を重ねれば、エンジンはレガート・トランジションをトリガーしたい意図を理解します。

私たちはさまざまな種類のトランジションを収録しました。これにより本ライブラリで表現豊かかつ音楽的な演奏ができるようになります。

Fingered

最も基本的な奏法です。左手の指を加えたり、外したりするだけで、ボウ・チェンジはありません。

Bowed

左手で新たな音符を演奏したのに伴って弓の方向をチェンジします。ややハッキリとした強めのボウ・チェンジが生じます。

Portamento

次の音符に滑らかにトランジションします。文字通り指を指板上で滑らせることで実現されます。大きな音程トランジション時には、異弦に渡る必要があります。

Runs

半音、全音、短3度用に録音された短いトランジションで、段階状の速いランを演奏可能にします。

Sul G/C

「Sul G」は「G弦で演奏される」の意味です。バイオリンで最も低いG弦のみで旋律を演奏すると、非常に特徴的な音となり、表現豊かになります。ビオラとチェロの最も低い弦はC弦です。

Performance Legato

Symphonic Stringsの最新バージョンでは、「Performance Legato Patch」と呼ばれる特別なパッチを開発しました。このパッチは、ライブラリを使用して表現豊かで音楽的な演奏ができるように、上述のレガート・トランジションを使用しています。

これらのパッチは、キースイッチを気にする必要がないように設計されています。単に演奏すればいいのです。パッチはあなたの演奏を追跡し、最適なサウンドを選択しようとします。短音、長音、大きな音、小さな音、トリル、ラン、アルペジオ、何でも演奏できます。実際の機能について以下に示します。

Attack

フレーズ開始時のアタックは、ボリューム（キーボードをどのくらい強く叩くか）で制御されます。ベロシティ1~9では滑らかで、10~127では3, 4つのダイナミック・レイヤーおよび6つのラウンドロビンを使用するSpiccato/Staccatoのアタックを経由して発せられます。

Slower

ゆっくりとした演奏では、フレーズ内でのノートのベロシティがトランジションのタイプに影響します。ベロシティ1~19ではPortamento、20~84はFingeredによるスラー、85~127ではBowedによるトランジションとなります。

Faster

速い演奏では、ペロシティ1~84ではFingeredによるスラー、85~127ではわずかにアクセントの効いたLegatoが得られます。

Run

非常に速い演奏では、ペロシティ1~84ではRunsスタイル、85~127では強いアクセントが伴われます。

演奏速度に応じて適切なトランジションセットが自動的に選択されます ([動画](#)参照)。

Long Articulation (ロング・アーティキュレーション；長音)

Normale

私たちが録音した「ロング・ノート (長音)」の中で最もありふれたものです。基本となる演奏スタイルで、ビブラートの有無があります。「ノン・ビブラート」を意味する'senza vib'もあります。また、「甘く」という意味の'dolce'が表示されることもありますが、これは味わい深いビブラートの量を意味します。モジュレーション・ホイール (またはCC#1) に設定したスライダーを使って、サウンドの「ダイナミクス」をコントロールでき、ソフト (「pp」) からラウド (「ff」) なサンプルまでがスムーズにクロスフェードされます。また、CC#21のスライダーでビブラートの量がコントロールでき、ノンビブラートから最大ビブラートまでスムーズにクロスフェードされます。

Flautando

ソフトな「フルートのような」演奏方法を指します。多くの場合、弓は指板の近く、または指板の上に置かれ、通常の弓弾きとは全く異なる印象を与えます。「ハーモニック・ライク」と表現することもあります。これはより「ガラスのように」繊細な、ノン・ビブラートの音へと導くものです。

Harmonics

開放弦での自然ハーモニクス以外に、押弦位置の1/4ほど上を軽く触れながら奏でると、2オクターブ上の「人工ハーモニクス」が発せられます。

Con Sord

‘con sordino’ (コン・ソルディーノ) の略で、「弱音器を使って」の意味。小さなゴム製のミュートがブリッジに取り付けられており、弦を減衰させる効果があるため、非常に美しい音が出ます。オープン」よりもソフトですが、音域はダイナミックです。

Sul Pont

‘sul ponticello’ (スル・ポンティチェッロ) の略で、「駒の上」の意味。駒のすぐ近くで弓を弾くため、甲高いエッジの効いた音が出ます。あたかも黒板を引っ掻くようなイメージです。

Con Sord Sul Pont

コン・ソルディーノとスル・ポンティチェッロの組み合わせ。

Cs Blend

とても美しい音です。奏者に席 (desk) ごとに分かれてもらい、半数にミュートをつけてもらいました。つまりソルディーノのサウンドの美しさと、ミュートなしのフルボディのサウンドが得られるのです。

Sul Pont Distorted

スル・ポンティチェッロで弾きますが、弓を弦に強く当てて、より歪んだ音を出します。音域によって異なりますが、どの音域で最も違いが出るかをお確かめください。

Sul Tasto

指板上で弓を弾き、より細く繊細な音色を出します。フラウタンドとは異なって「フルートのような」または「ハーブのような」音色を要求されないため、非常に柔らかく繊細でありながら「ノーマル」な音色を奏でられます。

Super Sul Tasto

奏者は可能な限りソフトに演奏するよう要求され、大部分は弓についてのロジンの発する美しい「ヒスノイズ」となります。刺激のかつ繊細な音。

Rachmaninoff Molto Vib

これはモルト・ビブラートの論理的な結論で、後期ロマン派のスタイルで演奏される、美しいワイド・ビブラートのかかったアパシオナータ (情熱的) なサウンドです。

Marcato Attack

音の出だしが非常に重く、急なアクセントで演奏されます。

Short Articulation (ショート・アーティキュレーション ; 短音)

Spiccato

熱い議論を生むことがあります。弊社では弓が弦の上でバウンドするような、非常にタイトな響きを使用しており、これによって短いStaccatissimo (スタッカーティシモ) としても、連続した速い短音の一部としても使える音が生まれます。

Spiccato Cs

上記と同じですが、ミュートを使用しています。

Con Sord

スタッカートミュートで、スピッカートほど短くタイトではありません。

Brushed Shorts

より繊細な音で、弓で弦をゆったりとブラッシングし、バロック時代の柔らかな演奏を思い起こさせます。

Brushed Cs

上記と同じですが、ミュートを使用しています。

Col Legno

「木で打つ」ことを意味する「Col Legno Battuto (コル・レーニョ・バットウート)」の略。弓をひっくり返し、スティック (棹) 部分で弦を叩いて奏めます。奏者がメインで使用する弓は数万円するため、演奏時には練習用の弓か、あまり高くない弓を用いるのが一般的です。

Pizzicato

指で弦をはじきます。

Pizzicato Bartok

弦を強くはじくことで、弦が指板にパチンと戻り、コル・レーニョのようなパーカッシブな音が出ます。奏者の手にマメを作らせなければ、ご利用は控えめに。

Harmonics

ロング・アーティキュレーションの項で紹介した人工ハーモニクスの短音バージョンです。

0.5'

およそ0.5秒の長さで演奏されるスタッカートです。

1.0'

より長いスタッカートです。このように長さを変えることで、選択肢が増えます。実際のサンプルを短くしたり長くしたり、好きなように変化させることができます。

Trills, Trems (トリル、トレモロ)

Trill Minor 2nd, Major 2nd, Minor 3rd, Major 3rd

トリルとは、奏者が左手で2つの音程を素早く交互に鳴らすことです。演奏のアクセントとして使用したり、ソフトに演奏して、美しい"雲"のような質感を作り出すこともできます。

Tremolo Measured 150bpm / 180bpm

トレモロとは、左手の単音で保ちつつ弓を素早く動かすものです。ソフトに弾くときらめくような効果があり、ラウドに弾くと非常にアグレッシブになります。

TREMOLO MEASUREDでは、16分音符（または全音符の1/16の長さ）として、厳密にテンポに合わせて演奏されます。GUI上でテンポにロックできるため、曲に適した速度で演奏されます。タイミングが合えば、John Williamsの作品のような「scattery（散在）」的な効果や、トラック上で信じられないほどエキサイティングな瞬間を生み出します。

Tremolo Measured Cs 150bpm

上記と同じですが、ミュートを使用しています。

Tremolo Sul Pont

ブリッジに近づけて演奏しており、エッジの効いた少しくランチャーなサウンドが得られます。

FX (特殊効果)

スライドや、珍しいchattering（チャタリング）やcluster（クラスター）まで、様々な特殊効果のコレクション。ぜひおためしください。

アーティキュレーション・リスト

VIOLINS 1

- FX
- Long CS Blend
- Long CS SulPont
- Long CS
- Long Flautando
- Long Harmonics
- Long Rachmaninoff Molto Vib
- Long Sul G
- Long Sul Pont Distorted
- Long Sul Pont
- Long Sul Tasto
- Long Super Sul Tasto
- Long
- Marcato Attack
- Short 0'5
- Short 1'0
- Short Brushed CS
- Short Brushed
- Short Col Legno
- Short CS
- Short Harmonics
- Short Pizzicato Bartok
- Short Pizzicato
- Short Spiccato

- TremoloMeasured (150bpm)
- Tremolo Measured (180bpm)
- Tremolo Measured CS (150bpm)
- Tremolo Sul Pont
- Tremolo
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Major 3rd)
- Trill (Minor 2nd)
- Trill (Minor 3rd)

VIOLINS 2

- FX
- Long CS Blend
- LongCS SulPont
- Long CS
- Long Flautando
- Long Harmonics
- Long Rachmaninoff Molto Vib
- Long Sul G
- Long Sul Pont
- Long Super Sul Tasto
- Long
- Marcato Attack
- Short 0'5
- Short 1'0

- Short Brushed CS
- Short Brushed
- Short Col Legno
- Short CS
- Short Harmonics
- Short Pizzicato Bartok
- Short Pizzicato
- Short Spiccato
- Tremolo CS
- Tremolo Measured (150bpm)
- Tremolo Measured (180bpm)
- Tremolo Sul Pont
- Tremolo
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

VIOLAS

- FX
- Long CS Blend
- Long CS Sul Pont
- Long CS
- Long Flautando
- Long Harmonics
- Long Rachmaninoff Molto Vib
- Long Sul C
- Long Sul Pont

- Long Super Sul Tasto
- Long
- Marcato Attack
- Short 0'5
- Short 1'0
- Short Brushed CS
- Short Brushed
- Short Col Legno
- Short CS
- Short Harmonics
- Short Pizzicato Bartok
- Short Pizzicato
- Short Spiccato
- Tremolo CS
- Tremolo Measured (150bpm)
- Tremolo Measured (180bpm)
- Tremolo Sul Pont
- Tremolo
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

CELLI

- FX
- Long CS Blend
- Long CS Sul Pont
- Long CS

- Long Flautando
- Long Harmonics
- Long Rachmaninoff Molto Vib
- Long Sul C
- Long Sul Pont
- Long Super Sul Tasto
- Long
- Marcato Attack
- Short 0'5
- Short 1'0
- Short Brushed CS
- Short Brushed
- Short Col Legno
- Short CS
- Short Harmonics
- Short Pizzicato Bartok
- Short Pizzicato
- Short Spiccato
- Tremolo CS
- Tremolo Measured (150bpm)
- Tremolo Measured (180bpm)
- Tremolo Measured CS (150bpm)
- Tremolo Sul Pont
- Tremolo
- Trill(Major2nd)
- Trill (Major 3rd)

- Trill (Minor 2nd)
- Trill (Minor 3rd)

BASSES

- FX
- Long Flautando
- Long Harmonics
- Long Sul Pont Distorted
- Long Sul Pont
- Long Super Sul Tasto
- Long
- Marcato Attack
- Short 0'5
- Short 1'0
- Short Bartok Pizz
- Short Col Legno
- Short Harmonics
- Short Pizzicato Bartok
- Short Pizzicato
- Short Spicc-Pizz
- Short Spiccato
- Short Staccato Dig
- Tremolo Measured (150bpm)
- Tremolo Measured (180bpm)
- Tremolo Sul Pont
- Tremolo

- Trill (Major 2nd)

- Trill(Minor2nd)

ENSEMBLES

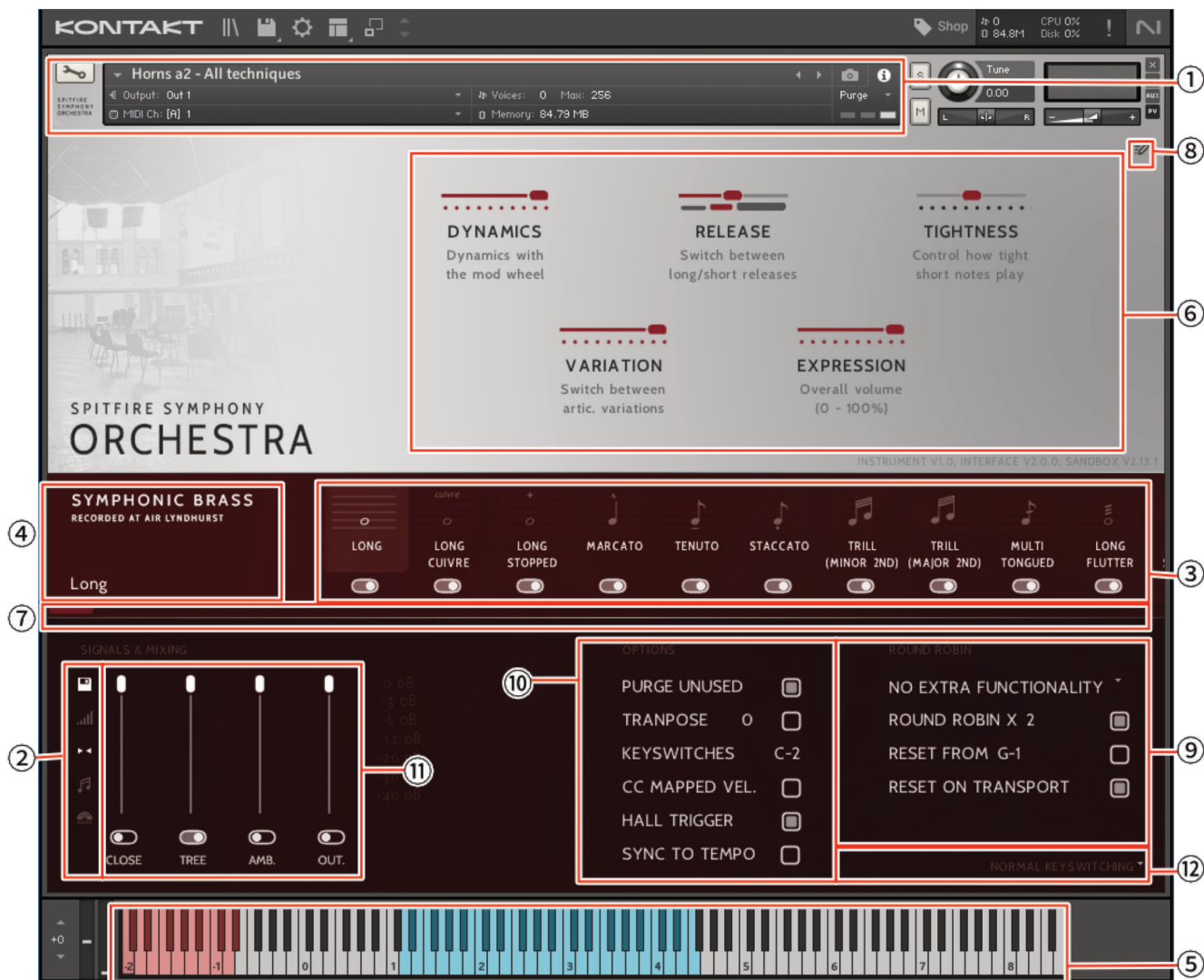
- Long CS Blend
- Long CS
- Long Flautando
- Long Harmonics
- Long Sul Pont
- Long Sul String
- Long Super Sul Tasto
- Long
- Marcato Attack
- Short 0'5
- Short Brushed CS
- Short Brushed
- Short Col Legno
- Short Harmonics
- Short Pizzicato Bartok
- Short Pizzicato
- Short Spiccato CS
- Short Spiccato
- Tremolo CS
- Tremolo SulPont
- Tremolo
- Trill (Major 2nd)

- Trill (Minor 2nd)

PERFORMANCE LEGATO PATCHES

- Violins 1 - Sul G - Performance
- Violins 2 - Performance
- Violins 2 - Sul G - Performance
- Violas - Performance
- Violas - Sul C - Performance
- Celli - Performance
- Celli - Sul C - Performance
- Basses - Performance

SYMPHONIC BRASS ビュー



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。オーケストラは入念にオーケストレーションされたセクションで演奏され、ある時はオーケストラの全音域をユニゾンで、またある時は高音域と低音域と中音域のセクションで別々に演奏されます。頻用される多くのロング/ショート・アーティキュレーションに加え、専門家の手で用意されたレガート・パッチ、エフェクト・メニュー、豊富なストリングス・ランが備わっています。Close, Tree, Ambient, Outriggersの4つのマイク・ポジションを、曲のタイプや表現したい規模に合わせてロード、ミックスできます。

SYMPHONIC BRASSのオーケストラ・プリセットを初めてロードすると、このGUIが表示されます。

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。

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

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

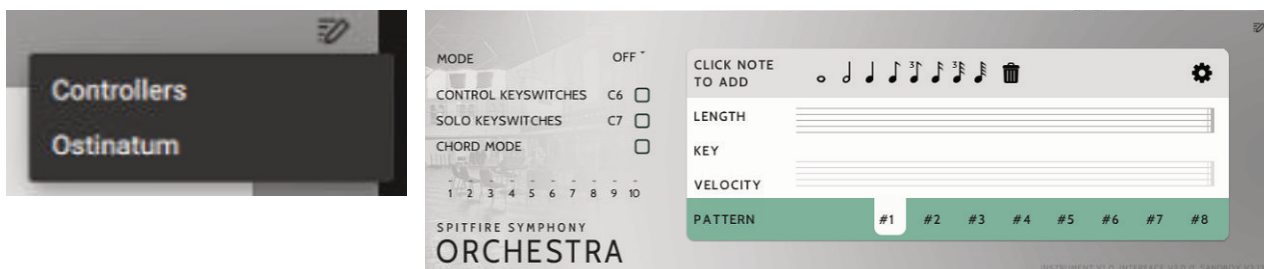
本ライブラリには以下のコントロールが含まれており、各種パラメータのコントロールやオートメーションが可能です。

DYNAMICS	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
VIBRATO	利用可能時、ビブラートなし (または Senza) からビブラート多用 (Morto) までクロスフェード。
RELEASE	リリースのトリガー量を変更。
TIGHTNESS	音符の始まりと実際の音の始まりとの時間差を縮めることでタイトさを向上しますが、トレードオフとしてリアルさは損なわれます。つまりリアルさを重視するならば、DAW上でトラックに負の値のディレイをかけるとよいでしょう。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

⑦ スライダー

画面に収まりきらないアーティキュレーションにアクセスする際にスクロールしてください。

⑧ ページ・ボタン



Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。

⑨ 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	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	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ (全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠️ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのとは異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

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。

TIMED SHORT ARTIC RTS

このオプションでは、Staccato (スタッカート), Tenuto (テヌート), Marcato (マルカート) のノートに対して、リリース・トリガーの使用/不使用を切り替えます。これにより、スタッカートを引き締めたり、マルカートやテヌートを実際のサンプルより短く発音させられます。

⑩ 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。

SYNC TO TEMPO

ロードされたパッチがKontaktのTime Machine機能を使用してテンポに同期できるようにします (使用可能な場合のみ)。


HALL TRIGGER

ダイナミクスを素早くフェードアウトするときにルーム・アンビエンスが追加されるかどうかを切り替えます (使用可能な場合のみ)。

⑪ 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、Easy Mix (後述) より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。

⑫ 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)

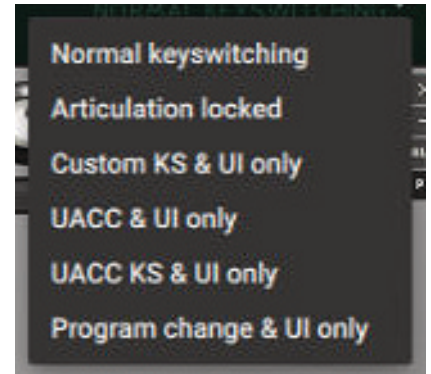
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

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。

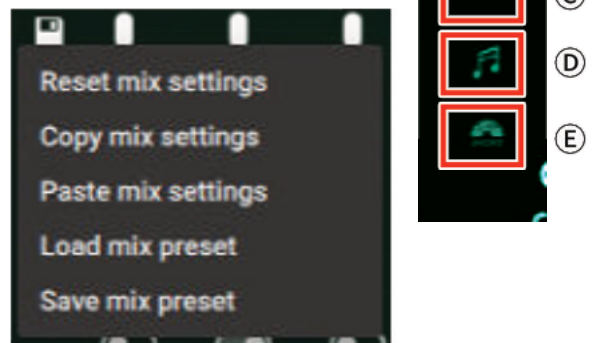


② サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

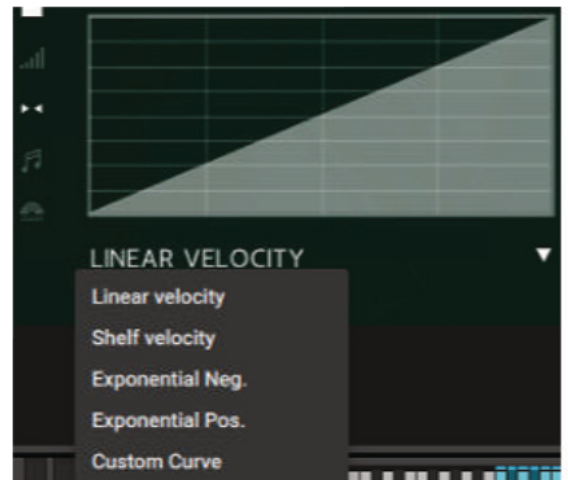
① ミキサー・プリセット

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。

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・ウイズス)

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 (前述) を切り替えます。



資料

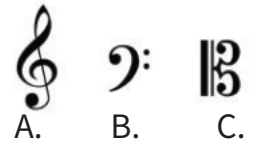
オーケストラ管楽器の世界へようこそ。収録楽器を簡単に紹介します。トランペット、ホルン、トロンボーンといった定番楽器は、ソロ、2人編成 (a2)、大編成 (a6) とでサンプリングしました。適宜ファランクスを組み合わせてください。私たちは、ロンドンのプロ奏者の合理的な要求に合う音域を選びました。生演奏の奏者と仕事をするとき、木管と金管が移調楽器、つまり五線譜と実音が異なる点に注意を要します。これは、一人の演奏者が異なるサイズの楽器を持ち替える (例えばテナーとバス・トロンボーン) ことが多いため、演奏者は読譜時に同じ指使いが移調によって適用されることとなります。下図の括弧は五線譜でのCに対する実音です。

⚠ ソロ、セクション、ファランクスで音域が異なる場合があります。すべての音域はミドルC = C4で表示されています。

TRUMPET Bb 金管楽器の花形。中音域の清らかでアンセミックなソロ・ラインから高音域の痛烈なマリアッチまで。ホルンとのオクターヴ・ユニゾンも素晴らしい。	Db3	D6	solo, a2, a6	HORN (F) 金管楽器の中で最も重厚で高貴な存在。チェロのような音域の広さと音色の多様性をもって、ホルンを金管合唱団の主演と言う人も多いでしょう。	D2	F5	solo a2, a6
TROMBONE (TENOR) 低いダイナミクスでは温かみや深みがあり、強く吹くと唸るような音色に素早く切り替わる、多用途の金管楽器。ソロや伴奏に最適。	F1	C5	solo, a2, a6	BASS TROMBONE (Bb) ボア・サイズが異なるため、テナー・トロンボーンとは音色が異なります。低音のパスセージに最適ですが、テナー・トロンボーンとのユニゾン・ブレンドも可能です。	Eb1	Ab4	solo, a6
CONTRABASS TROMBONE (F) あまり使われませんが、素晴らしい楽器です。膨大な肺活量を必要とするので、fffで低音の長いドローンを指示するときには注意が必要です！	C1	F#3	solo	CIMBASSO 近年、その砕け散るような荒々しさが人気が高まっています。トロンボーンやチューバとダブラせればモンスター級の低音に！	C1	C4	solo, a2
TUBA (F) チューバほど高潔な楽器はありません。ファットなボトムエンドから、オナラのようなコメディ、チョコレートのような甘いハーモニー、そして奈落の底から吠える猛獣まで。	C1	Eb4	solo	CONTRABASS TUBA コントラバス・チューバは、それより小型のチューバに比べて明瞭さを欠きますが、オーケストラの真の巨人です。超低音や巨大な長音に最適です。	C1	Ab3	solo

音部記号

トランペットとホルンはトレブル記号 (A.=いわゆるト音記号)、その他の金管楽器はバス記号 (B.=いわゆるヘ音記号) となります。ホルン奏者が低音部のパッセージを奏するときにはバス記号を用いることもあります。トロンボーンはG4以上でテノールに持ち替えます。



アーティキュレーション

以下は、ライブラリ内の「アーティキュレーション」名称で使用される用語です（アーティキュレーションとは、基本的には、シンセサイザーで使用するパッチのように、楽器を演奏する方法を述べたものです）。

Legato

サンプリング・ライブラリにおけるレガートとは、楽器の音が次の音に遷移（トランジション）する技法を指します。これを詳らかに捉えることでリアルな音を得られますが、モノフォニック（一度に1つの音のみ鳴る）で演奏する必要があります。

これらのトランジションをトリガーするには、最初に発する音の鍵盤を押したまま二番目の音の鍵盤を押す必要があります。この方法で音を重ねれば、エンジンはレガート・トランジションをトリガーしたい意図を理解します。

Performance Legato

これらのパッチは、キースイッチなどの雑多を気にする必要がないように設計されています。パッチはあなたの演奏を追跡し、最適なサウンドを選択しようとしています。短音、長音、大きな音、小さな音、トリル、ラン、アルペジオ、何でも演奏できます。実際の機能について以下に示します。

Slurred

最も基本的なタイプで、空気の流れを中断することなく単純に音程を変化させます。

Fast

楽器の高速演奏を可能にするために弊社が独自に開発した方法で収録されています。速いアルペジオを演奏したい場合などに使用してください。

Fanfare

ファンファーレ風に速いパッセージを演奏するためのパッチです。各パッチは鍵盤上で両手で演奏でき、演奏時のベロシティが主要コントロールです。ベロシティ1～99では速い音符のための非常に速いスタッカート、100～110では音符の開始と終了に適した静的なスタッカート、111～127はフィニッシュ時の長めの音符としても機能するマルカートです。ラウンドロビンは自動的に処理されます。

Long Articulation

Normale

私たちが録音した「ロング・ノート（長音）」の中で最もありふれたものです。基本となる演奏スタイルで、ビブラートの有無があります。「ノン・ビブラート」を意味する'senza vib'もあります。また、モジュレーション・ホイール（またはCC#1）に設定したスライダーを使って、サウンドの「ダイナミクス」をコントロールでき、ソフト（「pp」）からラウド（「ff」）なサンプルまでがスムーズにクロスフェードされます。また、CC#21のスライダーでビブラートの量がコントロールでき、ノンビブラートから最大ビブラートまでスムーズにクロスフェードされます。

Cuivre

フランス語で「生意気な」の意味。通常よりもエッジの効いた、鼻にかかった攻撃的なサウンドで演奏するスタイルを指します。そのため、通常は音量が大きくなります。

Bells Up

ホルン奏者のこと。ベル（楽器の広がった「先」の部分）が空を向き、観客の方を向くようにホルンを回すと、大きな音が出ます。正確を期すために、手をベルの中に残しておくことができます。初期の例としては、マーラーの『交響曲第1番』やストラヴィンスキーの『春の祭典』などがあります。エキサイティングな音です。

⚠ もしループ・ポイントが聞こえるなら、音符が長すぎて非現実的なパートになっていると考えましょう。

Con Sord / Muted / Stopped

Con Sordは'con sordino' (コン・ソルディーノ) の略で「弱音器を使って」の意味。ミュートは弱音器を楽器のベルに入れてふだんと違う音を出します。ホルンでは、手でベルを"止める"意味で"ストップ (stop)" が指示されることが多く、ミュートの効果がより強くなります。ホルン用の弱音器もありますが、ストップによるサウンドの方が確実に人気があります。

Trill Minor 2nd、Major 2nd

トリルとは、奏者が左手で2つの音程を素早く交互に鳴らすことです。これらの音は、アクの強い演奏の装飾として使うこともできますし、ソフトに演奏して、美しい"雲"のような質感を作り出すこともできます。

⚠ 本製品ではこれらの長い音符をすべてループさせているため、奏者が息切れして音符が切れてしまう心配はありません。ただし、例えばコントラバス・トロンボーンをff(フォルテッシモ)で低音で演奏するなら1回の息継ぎで約1.5秒が限界です。こうした楽器のいくつかは、ループ・ポイントの継ぎ目を目立たせることなくループさせるのが非常に難しいという点に注意してください。もしもループ・ポイントが聞こえたら、音を長く押さえすぎていて、非現実的なパートになっています。

Mariachi

メキシコ西部の偉大なマリアッチ・スタイルを思い起こさせる、トランペットの贅沢なビブラート・スタイル。19世紀からの歴史があります。

Flutter

演奏中に巻き舌することで、ドクドクとした空気の流れを与え、特徴的なサウンドを作り出します。

Short Articulation

Staccato / Staccatissimo

最も短い音符のスタイルで、タイトなスタッカート、またはさらに短いスタッカティッシモ。

Tenuto

中程度に短い長さで「記譜音符のフルの長さ、またはそれよりわずかに長く保持する」ことを意味し、何らかのアクセントを意味します。丸みを帯びたアタックとなります。

Marrcato

短い音符の中では最も長い音符。音符の出だしの丸い形を保ちながら、やや強めのアタックを持っています。ファンファーレのパスセージで最も長い音符と考えるとよいでしょう。

Rip / Fall

ターゲットとなる音程まで速くスweep「Rip」、ターゲットとなる音程から速く下がる「Fall」です。variationスライダで速度を選択します。

Multi-Tongue

弊社独自のもので、私たちのお気に入りのツールの1つです。ダブル、トリプル、クアドラプルの tongued ノートを収録しており、variationスライダーで選択します。キーボードを強く叩くとアクセントのある最終音になり、ソフトに叩くとタイトな「掠れた」最終音になります。このコントロールの組み合わせがこのパッチを便利なものになっています。

FX

様々な特殊効果のコレクション。ぜひおためしください。

アーティキュレーション・リスト

HORN SOLO

- Fall
- Long Flutter
- Long
- Rip
- Short Marcato
- Short Staccatissimo
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

HORNS A2

- Bells up Crotchet
- Bells up Long
- Bells up Quaver
- Bells up Staccatissimo
- Bells up Staccato
- Fall
- Long Cuivre
- Long Flutter
- Long Stopped Long
- Multitongue
- Rip
- Short Marcato

- Short Staccatissimo
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

HORNS A6

- Fall
- Fanfare
- Long Cuivre
- Long Multitongue
- Rip
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

TENOR TROMBONE SOLO

- Falls
- Long Cuivre
- Long Flutter
- Long Flutter
- Long Muted
- Long
- Multitongue
- Rips

- Short Marcato Muted
- Short Marcato
- Short Staccato Muted
- Short Staccato
- Short Tenuto Muted
- Short Tenuto

TENOR TROMBONES A2

- Falls
- FX Gliss
- Long Cuivre
- Long Multitongue
- Rips
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

BASS TROMBONE SOLO

- Falls
- Long Cuivre
- Long Flutter
- Long Multitongue
- Rips
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

BASS TROMBONES A2

- Falls
- FX Gliss
- Long Cuivre
- Long Multitongue
- Rips
- Short Marcato
- Short Staccato Short Tenuto

CONTRABASS TROMBONE SOLO

- Falls
- Long Cuivre
- Long Stopped
- Long
- Rips
- Short CS
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

TROMBONES A6

- Falls
- Fanfare
- Long Cuivre
- Long Multitongue
- Rips

- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

TRUMPET SOLO

- FX Gliss
- Long Flutter
- Long Mariachi
- Long Muted
- Long
- Multitongue
- Short Marcato Muted
- Short Marcato
- Short Staccato Muted
- Short Staccato
- Short Tenuto Muted
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

TRUMPETS A2

- Falls
- Long Mariachi
- Long Muted
- Long Multitongue
- Rips

- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

TRUMPETS A6

- Fall
- Fanfare
- Long Cuivre
- Long Multitongue
- Rip
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

TUBA SOLO

- Falls
- Long Stopped
- Long
- Rips
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Stopped
- Short Tenuto

CONTRABASS TUBA SOLO

- Falls
- Long
- Rips
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

CIMBASSO SOLO

- Falls
- Long Cuivre
- Long
- Rips
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

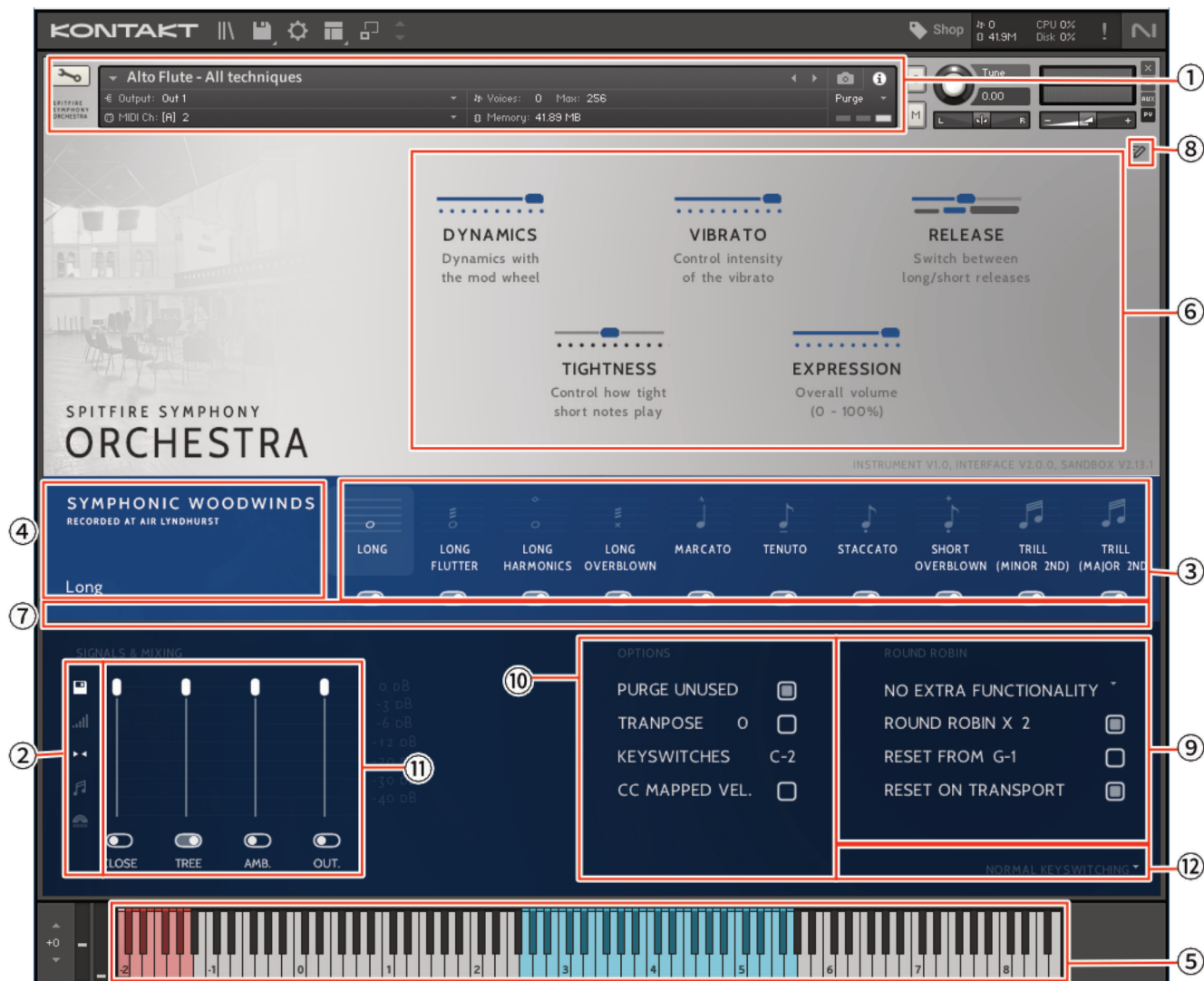
CIMBASSI A2 SOLO

- Falls
- Long Alt
- Long Cuivre
- Long
- Rips
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

PERFORMANCE LEGATO PATCHES including Legatos

- Trumpet Solo - Total Performance
- Trumpets a2 - Performance
- Trumpets a6 - Performance
- Horn Solo - Performance
- Horns a2 - Performance
- Horns a6 - Performance
- Trombones a6 - Performance
- Tenor Trombones a2 - Performance
- Bass Trombones a2 - Performance
- Tuba Solo - Performance

SYMPHONIC WOODWINDS ビュー



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。オーケストラは入念にオーケストレーションされたセクションで演奏され、ある時はオーケストラの全音域をユニゾンで、またある時は高音域と低音域と中音域のセクションで別々に演奏されます。頻用される多くのロング/ショート・アーティキュレーションに加え、専門家の手で用意されたレガート・パッチ、エフェクト・メニュー、豊富なストリングス・ランが備わっています。Close, Tree, Ambient, Outriggersの4つのマイク・ポジションを、曲のタイプや表現したい規模に合わせてロード、ミックスできます。

SYMPHONIC WOODWINDSのオーケストラ・プリセットを初めてロードすると、このGUIが表示されます。

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。

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

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	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
VIBRATO	利用可能時、ビブラートなし (または Senza) からビブラート多用 (Morto) までクロスフェード。
RELEASE	リリースのトリガー量を変更。
TIGHTNESS	音符の始まりと実際の音の始まりとの時間差を縮めることでタイトさを向上しますが、トレードオフとしてリアルさは損なわれます。つまりリアルさを重視するならば、DAW上でトラックに負の値のディレイをかけるとよいでしょう。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

⑦ スライダー

画面に収まりきらないアーティキュレーションにアクセスする際にスクロールしてください。

⑧ ページ・ボタン



Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。

⑨ 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	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	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ (全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠️ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのとは異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

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。

TIMED SHORT ARTIC RTS

このオプションでは、Staccato (スタッカート), Tenuto (テヌート), Marcato (マルカート) のノートに対して、リリース・トリガーの使用/不使用を切り替えます。これにより、スタッカートを引き締めたり、マルカートやテヌートを実際のサンプルより短く発音させられます。

⑩ 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。

SYNC TO TEMPO

ロードされたパッチがKontaktのTime Machine機能を使用してテンポに同期できるようにします (使用可能な場合のみ)。


HALL TRIGGER

ダイナミクスを素早くフェードアウトするときにルーム・アンビエンスが追加されるかどうかを切り替えます (使用可能な場合のみ)。

⑪ 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、Easy Mix (後述) より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。

⑫ 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)

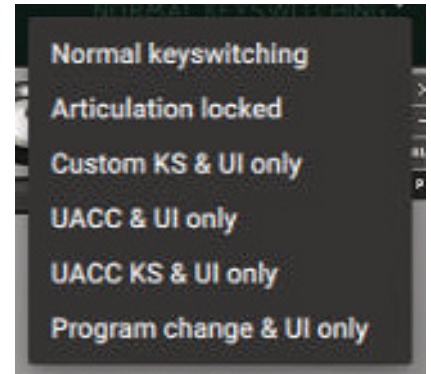
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

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。

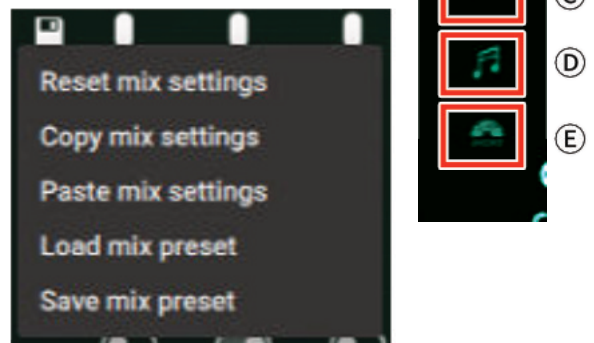


② サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

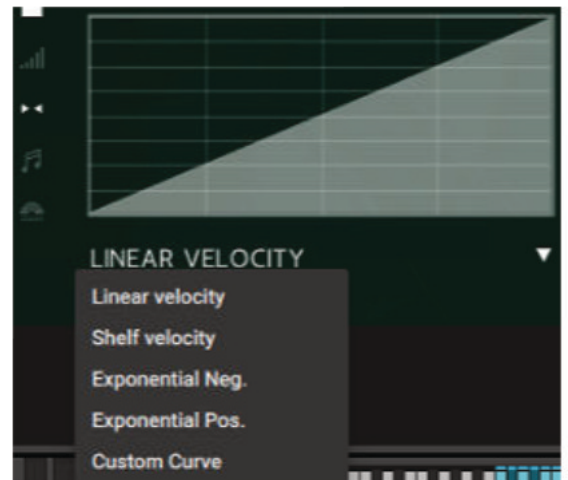
① ミキサー・プリセット

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

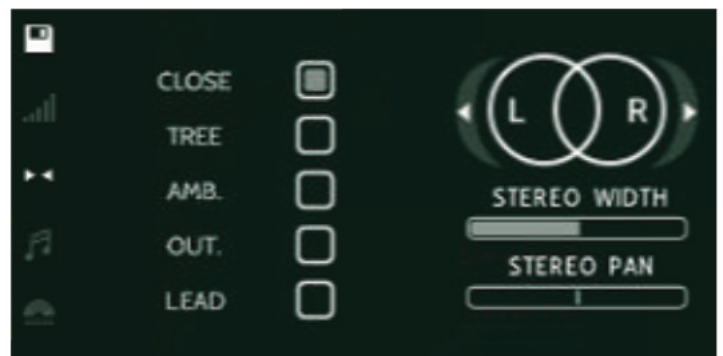
お使いのコントローラに合わせて、5つの異なるベロシティ・カーブから選択できます。



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。

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・ウイズス)

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 (前述) を切り替えます。



資料

オーケストラ木管楽器の世界へようこそ。収録楽器を簡単に紹介します。Cフルート、オーボエ、クラリネット、ファゴットといった定番楽器は、ソロ、2人編成 (a2) とでサンプリングしました。ソロとa2を組み合わせればトリオになります。私たちは、ロンドンのプロ奏者の合理的な要求に合う音域を選びました。生演奏の奏者と仕事をするとき、木管と金管が移調楽器、つまり五線譜と実音が異なる点に注意を要します。これは、一人の演奏者が異なるサイズの楽器を持ち替える (例えばCフルートとアルト・フルート) ことが多いため、演奏者は読譜時に同じ指使いが移調によって適用されることになります。下図の括弧は五線譜でのCに対する実音です。

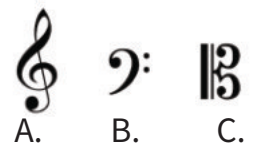
PICCOLO	D5	G#7	SOLO	FLUTE C	C4	C7	SOLO & A2
Piccolo Fluteとも。フルートの半分の大きさで、表記よりも1オクターブ高い音を出します。フルートの中で最も音量が大きく、最も高音の楽器です。				Western Concert Fluteとも。フルートで最も一般的なサイズ。ダイナミックで多彩な楽器で、叙情的なパートやセクションに適しています。			
							
ALTO FLUTE (G)	G3	G6	SOLO	BASS FLUTE	C3	C6	SOLO
大型版Flute Cで、まろやかな音色を持ち、ダイナミックさや汎用性は兄弟フルートに劣りません。完全4度下が鳴る移調楽器。				馴染み薄いものの、低音で豊かな音色。編曲次第で大化けします。演奏は難しい。記譜の1オクターブ下で鳴ります。			
							
OBOE	Bb3	G6	SOLO & A2	COR ANGLAIS (F)	E3	Bb5	SOLO
ダブルリードの楽器で、他の木管楽器に比べるとダイナミックさに欠けます。'時代'を感じさせる素晴らしい叙情的なトップ・ライナーで、ブライト・セクションのテクスチャーにも適しています。				Englishhornとも。オーボエと混同されがち。同じようにトップラインを扱いますが、豊かさがありません、洗練されておらず予測しやすい面も。記譜より5度低く聞こえます。			
							
CLARINET (Bb)	D3	F6	SOLO & A2	BASS CLARINET (Bb)	Bb1	F5	SOLO
シングルリードで、風格ある音色が特徴。ソロで使うと歴史ドラマのような響きになります。セクションの一部としても素晴らしい。記譜より1全音低い。				静かに吹くとスムーズでリッチ、強く短く吹くとシンセサイザーのような、驚異的なまでに音の表情が切り替わります。記譜の1オクターブ+全音下で鳴ります。			
							

CONTRABASS CLARINET (Bb)	Bb0	C4	SOLO	BASSOON	Bb1	D5	SOLO & A2
<p>馴染み薄いものの、リッチな楽器。コントラバスの下に置いて、複雑なアンダートーンを加えられます。記譜の2オクターブ+全音下で鳴ります。</p> 				<p>万能楽器の一つで、喜劇風にスタッカートで使われがち。ストラヴィンスキーが「春の祭典」で証明したように、心震わす旋律を奏することも。</p> 			
CONTRABASSOON (Bb)	Bb0	Bb3	SOLO				
<p>オーケストラで最も低い音を出し、豊かな低音を出すこともあれば、部屋を揺るがすような低音を出すこともあります。</p> 							

音部記号

SSWの木管楽器は、ほぼすべてトレブル記号で読みます。驚異的な低音を誇るコントラバス・クラリネットでさえ(表記より2オクターブ+1音低く聞こえます)。

ファゴットとコントラファゴットだけがバス記号を読みます。



アーティキュレーション

以下は、ライブラリ内の「アーティキュレーション」名称で使用される用語です (アーティキュレーションとは、基本的には、シンセサイザーで使用するパッチのように、楽器を演奏する方法を述べたものです)。

Legato (レガート)

サンプリング・ライブラリにおけるレガートとは、楽器の音が次の音に遷移 (トランジション) する技法を指します。これを詳らかに捉えることでリアルな音を得られますが、モノフォニック (一度に1つの音のみ鳴る) で演奏する必要があります。

これらのトランジションをトリガーするには、最初に発する音の鍵盤を押したまま二番目の音の鍵盤を押す必要があります。この方法で音を重ねれば、エンジンはレガートの遷移をトリガーしたい意図を理解します。

Long Articulation (ロング・アーティキュレーション; 長音)

Normale (ノルマーレ)

私たちが録音した「ロング・ノート (長音)」の中で最もありふれたものです。基本となる演奏スタイルで、ビブラートの有無があります。「ノン・ビブラート」を意味する 'senza vib' もあります。また、モジュレーション・ホイール (またはCC#1) に設定したスライダーを使って、サウンドの「ダイナミクス」をコントロールでき、ソフト (「pp」) からラウド (「ff」) なサンプルまでがスムーズにクロスフェードされます。また、CC#21のスライダーでビブラートの量がコントロールでき、ノンビブラートから最大ビブラートまでスムーズにクロスフェードされます。

Overblown (オーバーブロー)

通常よりもかなり強く吹く攻撃的なサウンドで、大きめの音量で鳴ります。

Flutter (フラッター)

演奏中に口で巻き舌することで、非常に特徴的な「震えた音」を鳴らします。

Harmonics (ハーモニクス)

木管楽器にはそれぞれ異なる種類のハーモニクスがあるので、実際に鳴らして確かめてください。

Hollow (ホロウ)

フルート特有の、アンブシュアを変えることによる少し悲しげな奏法です。

Trill Minor 2nd, Major 2nd, Minor 3rd, Major 3rd (トリル：短2度、長2度、短3度、長3度)

トリルとは、奏者が左手で2つの音程を素早く交互に鳴らすことです。演奏のアクセントとして使用したり、ソフトに演奏して、美しい"雲"のような質感を作り出すこともできます。

⚠ 本製品ではこれらの長い音符をすべてループさせているため、奏者が息切れして音符が切れてしまう心配はありません。例えば最低音をff(フォルテッシモ)で低音で演奏するなら1回の息継ぎで鳴らせる音の長さには限界があります。こうした楽器のいくつかは、ループ・ポイントの継ぎ目を目立たせることなくループさせるのが非常に難しいという点に注意してください。もしもループ・ポイントが聞こえたら、音を長く押さえすぎていて、非現実的なパートになっています。

Short Articulation (ショート・アーティキュレーション；短音)

expert panelで指定されていない限り、短いアーティキュレーションは、キーボードをどれだけ強く弾くかによってダイナミック・レイヤーがコントロールされます。

Staccato / Staccatissimo (スタッカート / スタッカーティッシモ)

最も短い音符のスタイルで、タイトなスタッカート、またはさらに短いスタッカーティッシモ。

Tenuto (テヌート)

中程度に短い長さで「記譜音符のフルの長さ、またはそれよりわずかに長く保持する」ことを意味し、何らかのアクセントを意味します。丸みを帯びたアタックとなります。

Marcato (マルカート)

短い音符の中では最も長い音符。音符の出だしの丸い形を保ちながら、やや強めのアタックを持っています。ファンファーレのパッセージで最も長い音符と考えるとよいでしょう。

Multi-Tongue (マルチタン)

弊社独自のもので、私たちのお気に入りのツールの1つです。ダブル、トリプル、クアドラプルの tongued ノートを収録しており、variation スライダーで選択します。キーボードを強く叩くとアクセントのある最終音になり、ソフトに叩くとタイトな「掠れた」最終音になります。このコントロールの組み合わせがこのパッチを便利なものになっています。

アーティキュレーション・リスト

PICCOLO FLUTE

- Long
- Long Flutter
- Long Harmonics
- Multitongue
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

FLUTE SOLO

- Long
- Long Flutter
- Long Harmonics
- Long Hollow
- Multitongue
- Short Marcato
- Short Marcato Sfz
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trills (Major 2nd)
- Trills (Minor 2nd)

FLUTES A2

- Long
- Long Flutter Tongued
- Long Harmonics
- Long Hollow
- Long Overblown
- Multitongue
- Short Marcato
- Short Marcato Sfz
- Short Overblown
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trills (Major 2nd)
- Trills (Minor 2nd)

ALTO FLUTE

- Long
- Long Flutter
- Long Harmonics
- Long Overblown
- Short Marcato
- Short Overblown
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

BASS FLUTE

- Long
- Long Flutter
- Long Overblown
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

OBOE SOLO

- Long
- Long Flutter
- Multitongue
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

OBOES A2

- Long
- Long Flutter
- Short Marcato
- Short Staccato
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

COR ANGLAIS

- Long
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

CLARINET SOLO

- Long
- Long Flutter
- Multitongue
- Short Staccato
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

CLARINETS A2

- Long
- Multitongue
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

CONTRABASS CLARINET

- Long
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

BASS CLARINET

- Long
- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

BASS FLUTE

- Long
- Long Flutter
- Long Overblown
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

BASSOON SOLO

- Long
- Long Flutter
- Long Harmonics
- Multitongue
- Short Marcato

- Short Staccato
- Short Tenuto
- Trill (Major 2nd)
- Trill (Minor 2nd)

BASSOON A2

- Long
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

CONTRABASSOON

- Long
- Short Marcato
- Short Staccato
- Short Tenuto

PERFORMANCE LEGATO

- Flute Solo - Total Performance
- Flutes a2 - Performance
- Alto Flute - Performance
- Piccolo Flute - Performance
- Bass Flute - Performance
- Oboe Solo - Performance
- Oboes a2 - Performance
- Clarinet Solo - Performance
- Clarinets a2 - Performance
- Bass Clarinet - Performance
- ContraBass Clarinet - Performance
- Bassoon Solo - Performance
- Bassoons a2 - Performance
- ContraBassoon - Performance
- Cor Anglais - Performance

PERFORMANCE PATCH ビュー



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

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 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。

④ 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。

⑤ 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	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
VIBRATO	利用可能時、ビブラートなし(またはSenza)からビブラート多用(Morto)までクロスフェード。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム(CC#11)です。インストゥルメント・ボリューム(CC#7)を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

このほか、以下のビジュアル表示部分もあります。

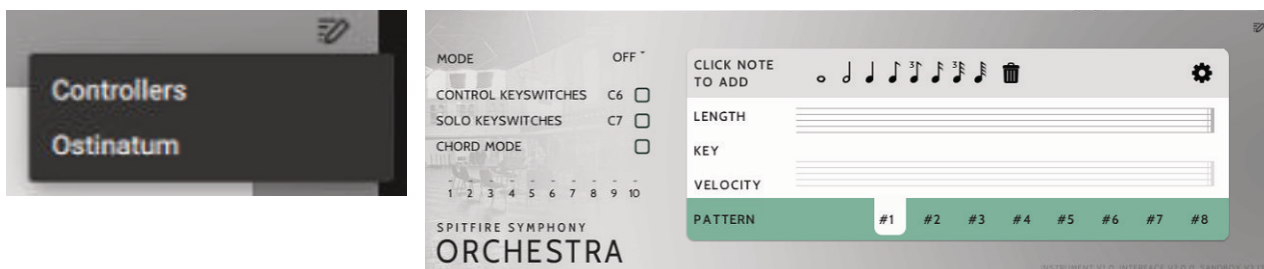
ATTACK & INTERVAL

PERFORMANCE LEGATOパッチは、アーティキュレーションの切り替を不要で演奏に反応します。各パッチに含まれる演奏スタイルのトリガー方法については、ガイドを参照してください。このコントロールは、マウスポインタをアーティキュレーション上に置いてロック・ボタンをクリックすることで保護することもできます。これにより、このコントロールで切り替え用のベロシティ範囲がロックされます。

VIBRATO

ビブラートの強弱スライダーを動かすと、non-vibとvibrato, molto-vibの3段階に変化します。

⑥ ページ・ボタン



Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。

⑦ 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	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	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ (全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠️ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのとは異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

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。

⑧ 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。

HALL TRIGGER

ダイナミクスを素早くフェードアウトするときにルーム・アンビエンスが追加されるかどうかを切り替えます (使用可能な場合のみ)。

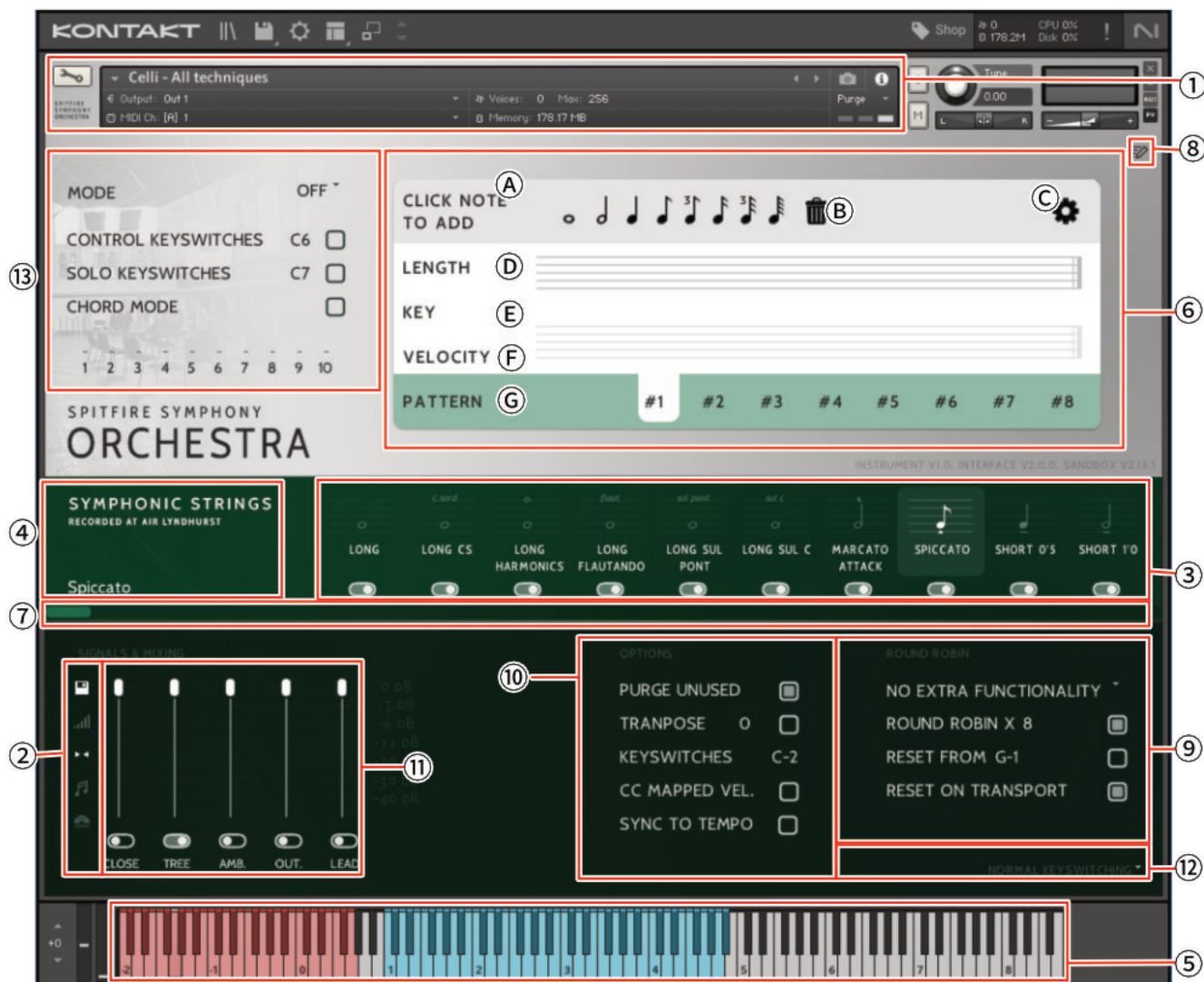
⑨ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

一般的なインストゥルメントと同様です。

⑩ 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。

OSTINATUM (オスティナトゥム) ビュー



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

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。

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

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 パターン

① ノート入力

例えば4分音符をクリックすると、この長さの音符がパターンに追加されます。

② ゴミ箱

追加された音符が、新しい順に削除されます。

③ パターン設定

歯車アイコンをクリックすると、ドロップダウン・メニューが表示されます。

Wrap around/Don't wrap around if less notes held	現在のパターン内のノートが1~10のKey Valueを使用しているにもかかわらず、押されたノート数が10未満の場合、Key Valueは再び1にラップアラウンド (折り返し) されます。たとえばパターン内にキー値1~6があり、押されたノートが4だった場合には、キー値5と6がそれぞれ1と2をトリガーします。この設定を無効にすると、ノートは演奏されずにスキップされます。
Mute/Don't mute this pattern	このパターンはミュート時には再生されませんが、13で設定したキースイッチ (後述) でオーバーライドされます。
Ignore/Don't ignore chord settings	CHORD MODEが有効のとき、このパターンはCHORD MODEが無効であるときのように動作します。

④ 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。

⑤ 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。

⑥ VELOCITY

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。

⑦ PATTERN

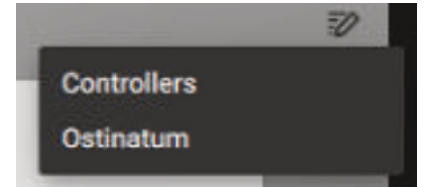
最大8種類のパターンを切り替えられます。

⑧ スライダー

画面に収まりきらないアーティキュレーションにアクセスする際にスクロールしてください。

⑧ ページ・ボタン

Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。



⑨ 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	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	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ (全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのと異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

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。

TIMED SHORT ARTIC RTS

このオプションでは、Staccato (スタッカート), Tenuto (テヌート), Marcato (マルカート) のノートに対して、リリース・トリガーの使用/不使用を切り替えます。これにより、スタッカートを引き締めたり、マルカートやテヌートを実際のサンプルより短く発音させられます。

⑩ 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。

SYNC TO TEMPO

ロードされたパッチがKontaktのTime Machine機能を使用してテンポに同期できるようにします (使用可能な場合のみ)。

⑪ SIGNALS & MIXING (マイク・ミキサー)

一般的なインストゥumentと同様です。

⑫ 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。

⑬ オスティナトゥム設定

入力された音をオスティナトゥムがどのように扱うか、またキースイッチのOn/Offを設定します。

その他のオプションは以下のとおりです：

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。

このセクションの一番下にあるのがKEY DISPLAYで、現在押されているキーの音名が1~10までの番号付

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。

きで表示されます。

SYMPHONIC PERCUSSIONキックスタート・ビュー



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。オーケストラは入念にオーケストレーションされたセクションで演奏され、ある時はオーケストラの全音域をユニゾンで、またある時は高音域と低音域と中音域のセクションで別々に演奏されます。頻用される多くのロング/ショート・アーティキュレーションに加え、専門家の手で用意されたレガート・パッチ、エフェクト・メニュー、豊富なストリングス・ランが備わっています。Close, Tree, Ambientの3つのマイク・ポジションを、曲のタイプや表現したい規模に合わせてロード、ミックスできます。

SYMPHONIC PERCUSSIONのオーケストラ・プリセットを初めてロードすると、このGUIが表示されます。

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。

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

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。

③ 楽器エリア

各キックスタート・パッチに含まれる楽器を目で確認できます。

いずれかの楽器をクリックして選択し、好みに応じて細かく設定できます。Ctrl/command+クリックで、複数選択できます。選択された楽器は通常、影付きまたはアウトラインで表示されます。

楽器を選択すると、利用可能なすべてのヒットとテクニックが右側に表示されます。

④ 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。

⑤ 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	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
RELEASE	最大に設定すると、スローなパッセージでロールやスウェルなどの長いアーティキュレーションを使用する際に、自然で音楽的な方法でトランジションをぼかせます。値を絞ると、これらのテクニックのリリース・テールを短くできます。
VARIATION	打音のバリエーションの切り替え。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

⑥ ヒットとテクニック

選択中の楽器で利用可能なすべてのテクニックが表示されます。Technique (「テクニック」) とは楽器の奏法を指します。

このパネルでは、Variationを切り替えることもできます。

上図のようにインターフェース内各所の情報ボタン  をクリックすると、そのコントロールについての説明が (英語で) ポップアップ表示されます。コントロールに関するヒントやトリックをお探しなら、これらをクリックしてください。

⑦ 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。

CC BASED VELOCITY

DYNAMICSスライダーまたはモジュレーション・ホイールでノート・ベロシティをコントロールします。ダイナミクス・スライダーを別のCCに割り当ててベロシティをコントロールすることも可能です。

RESET RR ON xx

ラウンドロビン・サイクルをOnに設定し、選択されているキー(デフォルトではC0)を演奏するとリセットされます。

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。

ROLL ON HIGH VEL.

対応音色に限り、高いベロシティ使用時にロールが発生するようにします。

SELECT WHEN PLAYED

鳴らされたMIDIノートに対応した楽器を表示します。


⑧ INSTRUMENT ACTIVE

現在選択中の楽器のOn/Offを切り替えます。

⑨ 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、Easy Mix (後述) より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。

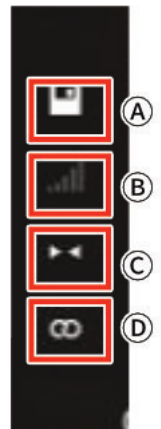
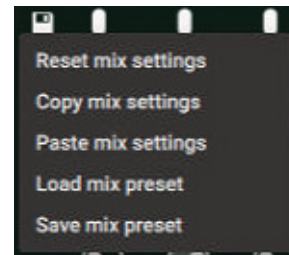
- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かします。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

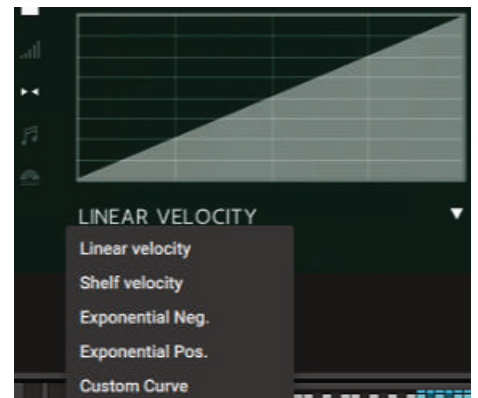
① ミキサー・プリセット

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。

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 楽器ごとのミキサー・ボタン

楽器ごとのミキサー・ボタンでは、グローバルでのミキシング () と楽器ごとのミキシング () を切り替えられます。

グローバル設定時、ページやレベル調整を含むミキサーへの変更は、すべての楽器に同じように影響します。インストゥルメントごとに設定すると、選択中の楽器にのみ適用されます。

ヒット、テクニックのマッピング

製品にはマッピング済みのパッチが付属しますが、これを完全にマッピングし直し、好みに合わせてカスタマイズできます。各楽器で使用する演奏スタイルを1つのMIDIチャンネルにまとめるのは簡単で、これにより、各楽器のヒットをあらゆるMIDIコントローラに素早くマッピングできます。

1. 楽器を選択

キーボードにマッピングしたい楽器のシルエット上にマウスを移動し、クリックで選択します。

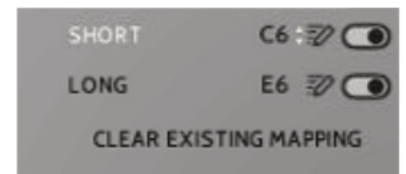
楽器を選択すると、右側パネルのテクニック・リストのすぐ上に楽器名が表示されます。



2. テクニックを選択

リストから、マッピングしたいテクニックを見つけてクリックするとハイライトされます。

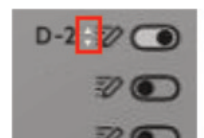
再度クリックして選択を解除すれば、マッピングはキャンセルされます。



3. 希望のキーを叩く

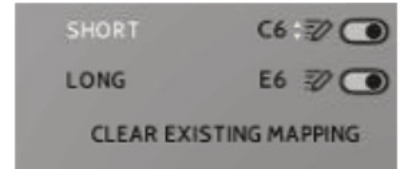
続いてMIDIキーボード等のコントローラ、またはKONTAKTのオンスクリーンキーボードで、マッピングしたいノートを演奏します。

画面上のキーボードに色付きの鍵盤が表示されればマッピングが完了です。

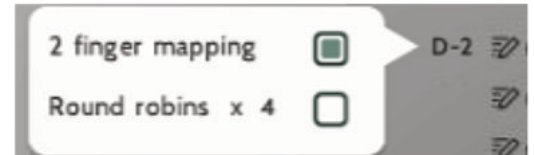


4. テクニックの設定

各テクニック名の右側には編集を行う鉛筆アイコンと、不使用なサンプルをメモリから除去し、マッピングを無効化するページ・トグルがあります。



編集ボタンを押すと詳細設定エリアが拡張されます。



2 finger mapping

このオプションのある奏法は、一本指でのマッピング・モードと二本指でのマッピング・モードとを切り替えられます。前者は1つのキーで演奏、後者はこれを2つのキーに拡張し、ロール、フラム、トリルがより簡単に演奏できるようになります。

Round robins

テクニックに使用するラウンドロビン数を設定します (Offにもできます)。

アクティブなラウンドロビン数を変更するには、数字部を上下にドラッグします。ラウンドロビンを完全に無効にするには、チェックボックスをオフにします。

選択したテクニックが使用可能なラウンドロビンを持たない場合、ここには「No Round robins」と記されます。

バリエーション

「バリエーション」とは、楽器演奏のさまざまな方法のことです。たとえばスティックやマレット奏法など。楽器の奏法を主眼とした製品では、バリエーション・メニューとバリエーション・キースイッチ機能が提供されます。

バリエーションを変更するには、バリエーション・メニューで現在の設定(ここでは"Stick")をクリックします。このメニューはバリエーションがある場合にのみ表示されます。クリックしてバリエーションのリストを表示し、クリックして選択してください。ビジュアル・キーボードにマッピングされたテクニックは、現在のバリエーションに適用できないとき一時的に消えますが、適用可能なバリエーションをアクティブにすると再び現れます。

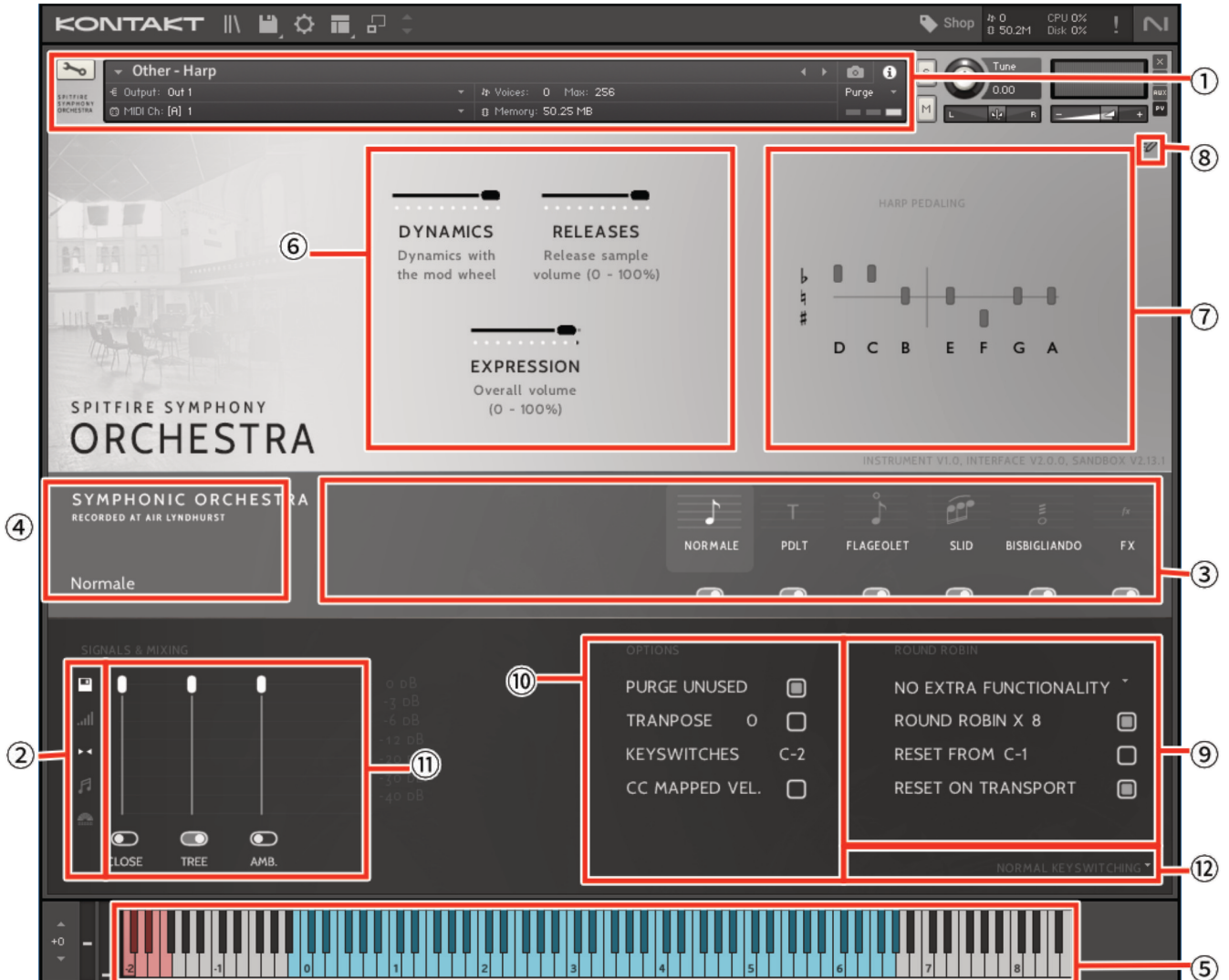
バリエーション・メニューのSET VARIATIONオプションは、表示されているキー(ここではC-2)をクリックしたまま上下にドラッグして切り替えられます。設定したキーからバリエーションが配置されていきます。このオプションは楽器ごとで設定できます。

バリエーションはスティック・タイプだけに限りません。スネア・ドラムのスネアのOn/Offや、ガラス、プラスチック、金属など、楽器の材質を変更できる場合もあり、ライブラリやインストゥルメントによって異なります。



Percussion - Drums - High - Bongos	Percussion - Unpitched - Metal - Anvil
Percussion - Drums - High - Conga 1	Percussion - Unpitched - Metal - Cymbal Hi
Percussion - Drums - High - Conga 2	Percussion - Unpitched - Metal - Cymbal Lo
Percussion - Drums - High - Rototoms	Percussion - Unpitched - Metal - Cymbal Med
Percussion - Drums - High - Snare 1	Percussion - Unpitched - Metal - Mark Tree
Percussion - Drums - High - Snare 2	Percussion - Unpitched - Metal - Mini Anvil
Percussion - Drums - High - Snare 3	Percussion - Unpitched - Metal - Piatti
Percussion - Drums - High - Timbales	Percussion - Unpitched - Metal - Rain Sheet
Percussion - Drums - Low - Bass Drum	Percussion - Unpitched - Metal - Rivet Cymbal
Percussion - Drums - Low - Field Drum	Percussion - Unpitched - Metal - Tam Tam
Percussion - Drums - Low - Gong Drum	Percussion - Unpitched - Metal - Trash Metals
Percussion - Drums - Low - Tom Ensemble	Percussion - Unpitched - Metal - Triangle 1
Percussion - Drums - Low - Toms	Percussion - Unpitched - Metal - Triangle 2
Percussion - Toys - Agogo	Percussion - Unpitched - Metal - Wind Gong
Percussion - Toys - Cabasa	Percussion - Unpitched - Wood - Claves
Percussion - Toys - Castanets	Percussion - Unpitched - Wood - Temple Blocks
Percussion - Toys - Cowbells	Percussion - Unpitched - Wood - Woodblocks
Percussion - Toys - Gankogui	
Percussion - Toys - Guiro	
Percussion - Toys - Jawbone	
Percussion - Toys - Ratchet	
Percussion - Toys - Shakers	
Percussion - Toys - Ships Bell	
Percussion - Toys - Sleigh Bells	
Percussion - Toys - Tambourines	

SYMPHONIC PERCUSSION: HARP ビュー



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。オーケストラは入念にオーケストレーションされたセクションで演奏され、ある時はオーケストラの全音域をユニゾンで、またある時は高音域と低音域と中音域のセクションで別々に演奏されます。頻用される多くのロング/ショート・アーティキュレーションに加え、専門家の手で用意されたレガート・パッチ、エフェクト・メニュー、豊富なストリングス・ランが備わっています。Close, Tree, Ambient, Outriggers、およびLeaderの5つのマイク・ポジションを、曲のタイプや表現したい規模に合わせてロード、ミックスできます。

SYMPHONIC PERCUSSION: HARPのプリセットを初めてロードすると、このGUIが表示されます。

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ることができ、外部コントローラを使ったオートメーションや調整が可能です (バーチャル・オーケストラのパートで演奏する際に重要です)。割り当ての解除、割り当て、どのコントロールにどのCC番号が割り当てられているかを確認するには、右クリックまたはCtrl/control+クリックします。

- ▲ CCとは、MIDIに対応したソフト／ハードウェアの動作を制御する際に用いる信号で、サスティンペダル (CC#64) やモジュレーション (CC#1) など元来規定のものも含めてカスタマイズして使用できます。ただし、ピッチバンドやアフタータッチなどCCに属さないコントロールもあるので注意してください。

KONTAKTのAUTOMATIONペインでコントローラのパラメータを変更することができます。モジュレーション・ホイールを上から下まで動かしたいがコントロールの有効範囲を制限したい場合、たとえばデフォルトの0~127を20~100に変更します。また、逆向きに操作したい場合は、デフォルトの0~127を127~0に変更します。詳しく知りたい方はKONTAKTのマニュアルを参照してください。

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

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	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
RELEASE	リリースのトリガー量を変更。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

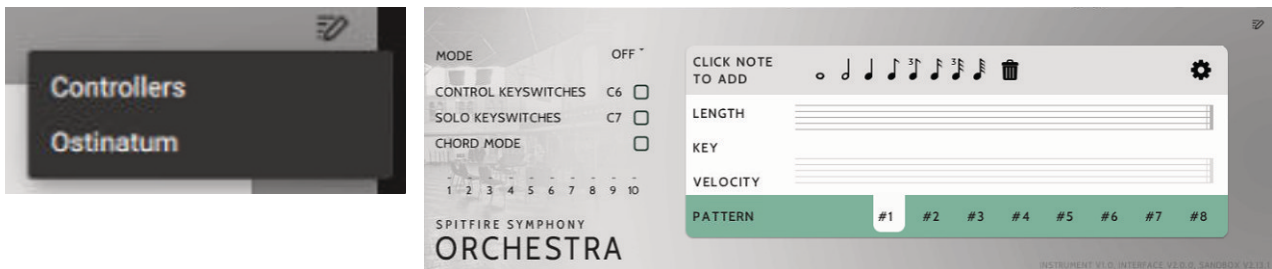
⑦ ペダリング

ハーブのペダルは、弦の音程を半音上下させます。ダイアグラムの各縦線を上下にスライドさせて、各種の音階やモードを実現します。

ペダルの順序はD, C, BとE, F, G, Aで、上がフラット、中央がナチュラル、下がシャープです。すべてのペダルが中央にあるとき、クロマチックに演奏できます。ペダルの1つがシャープ／フラットに設定されると、すべてのスケール内の音程が白鍵で鳴らせるよう自動調整され、白鍵のみでグリッサンドが簡単に鳴らせるようになります。

デフォルトで各ペダルはCC#40~46に対応していますが、MIDI Learnを使用して好みのCCに変更することが可能です。。

⑧ ページ・ボタン



Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。

⑨ 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	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	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ(全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのとは異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

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。

TIMED SHORT ARTIC RTS

このオプションでは、Staccato (スタッカート), Tenuto (テヌート), Marcato (マルカート) のノートに対して、リリース・トリガーの使用/不使用を切り替えます。これにより、スタッカートを引き締めたり、マルカートやテヌートを実際のサンプルより短く発音させられます。

⑩ 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。

⑪ 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、Easy Mix (後述) より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。

⑫ 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)

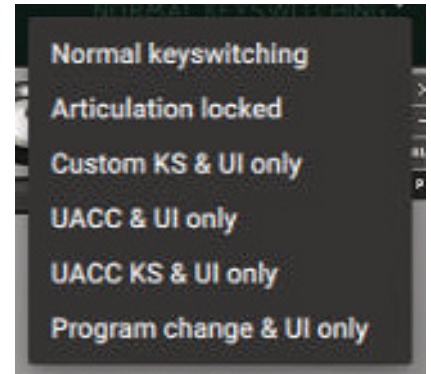
UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC#32です。

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。

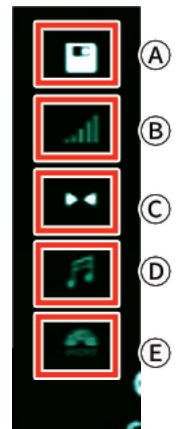
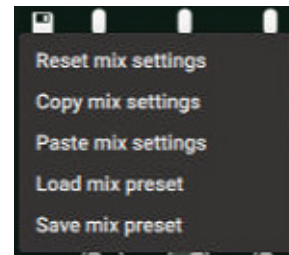


サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

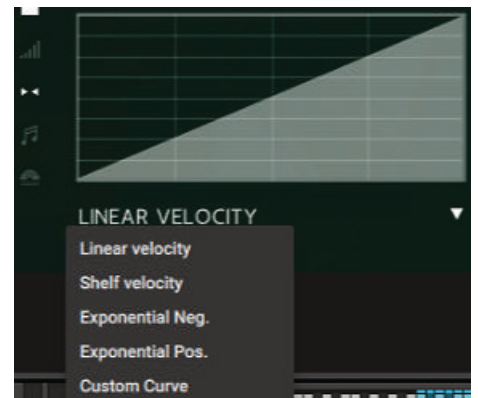
① ミキサー・プリセット

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。

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・ウイズス)

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)

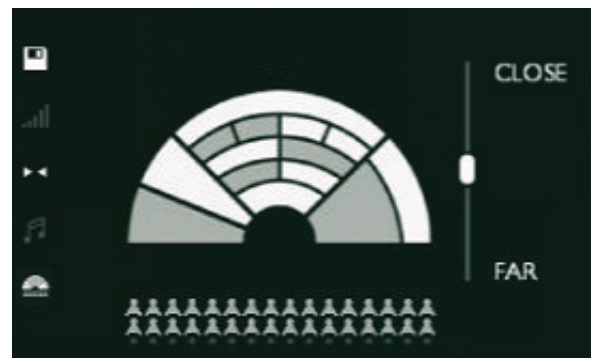
パン・フィールドのどこにステレオ・イメージの中心を置くかをコントロールします。

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 (前述) を切り替えます。



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。

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。ベロシティ・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ベロシティ・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ベロシティ・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 (ビスピリアンド)

ハープ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、ハープ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 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

SYMPHONIC PERCUSSION: PIANO ビュー



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。オーケストラは入念にオーケストレーションされたセクションで演奏され、ある時はオーケストラの全音域をユニゾンで、またある時は高音域と低音域と中音域のセクションで別々に演奏されます。頻用される多くのロング/ショート・アーティキュレーションに加え、専門家の手で用意されたレガート・パッチ、エフェクト・メニュー、豊富なストリングス・ランが備わっています。Close, Tree, Ambientの3つのマイク・ポジションを、曲のタイプや表現したい規模に合わせてロード、ミックスできます。

SYMPHONIC PERCUSSION: PIANOのプリセットを初めてロードすると、このGUIが表示されます。

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ることができ、外部コントローラを使ったオートメーションや調整が可能です (バーチャル・オーケストラのパートで演奏する際に重要です)。割り当ての解除、割り当て、どのコントロールにどのCC番号が割り当てられているかを確認するには、右クリックまたはCtrl/control+クリックします。

- ▲ CCとは、MIDIに対応したソフト／ハードウェアの動作を制御する際に用いる信号で、サスティンペダル (CC#64) やモジュレーション (CC#1) など元来規定のものも含めてカスタマイズして使用できます。ただし、ピッチバンドやアフタータッチなどCCに属さないコントロールもあるので注意してください。

KONTAKTのAUTOMATIONペインでコントローラのパラメータを変更することができます。モジュレーション・ホイールを上から下まで動かしたいがコントロールの有効範囲を制限したい場合、たとえばデフォルトの0~127を20~100に変更します。また、逆向きに操作したい場合は、デフォルトの0~127を127~0に変更します。詳しく知りたい方はKONTAKTのマニュアルを参照してください。

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

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・マップー(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・マップーの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

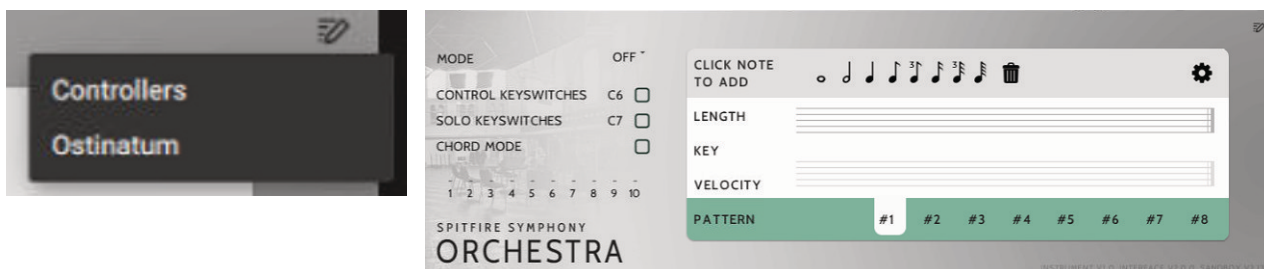
キーボードが表示されている場合、キーボード上に赤い音域と青い音域が表示されます。赤い音域は、アーティキュレーションを選択するキースイッチです。青い音域は、選択したアーティキュレーションでの演奏可能範囲です。

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	最も重要なコントローラ。異なるダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
PEDAL VOLUME	ペダル動作音のボリュームを調整します。
PEDAL DYN	ペダルのダイナミクスをsoft, medium, hardの3種類から変更できます。
EXPRESSION	いわゆるインストゥルメント・トリム (CC#11) です。インストゥルメント・ボリューム (CC#7) を設定した上でなお音量調整が必要な際に使用します。

⑦ ページ・ボタン



Controllers (コントローラ) と Ostinatum (オスティナトゥム) のページ表示を切り替えます。このページ・ボタンは、オスティナトゥム (短音) をサポートしているアーティキュレーションでのみ表示されます。

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	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	2つのRRを同時に演奏し、より太いサウンドを得る。DAWで2つのノートを重ねるのと同じ (全体の音量が~6db下がる点に注意)。 ⚠️ レガート・トランジション非対応。またRRが2つ消費されるため、実質RRのラウンド数は半分になります。
Layer 2x Round Robins With No Skip	上記と同様2つのRRを同時に演奏するが、上記がRR1/RR2, RR3/RR4...とRRを消費するのとは異なり、RR1/RR2, RR2/RR3...と消費するため、ラウンド数を十分に使い切ることができる。

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。

TIMED SHORT ARTIC RTS

このオプションでは、Staccato (スタッカート), Tenuto (テヌート), Marcato (マルカート) のノートに対して、リリース・トリガーの使用/不使用を切り替えます。これにより、スタッカートを引き締めたり、マルカートやテヌートを実際のサンプルより短く発音させられます。

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。


AUTO PEDAL VOL

直前に弾いた鍵盤の強さに応じて、ペダル・ボリューム (CC#17にリンク) を自動的に設定する機能のOn/Offを設定します。

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、Easy Mix (後述) より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。

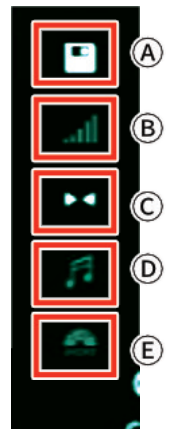
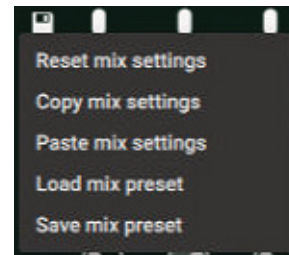
- マイクのページ・ボタン  をCtrl/command+クリックすると、そのマイクが単独でロード (SOLO LOAD) されます。
- スライダーをAlt/option+ドラッグすると、ページ・ボタンを切り替えずにスライダーを動かせます。
- スライダーをShift+Alt/option+ドラッグすると、すべてのマイクのスライダーがまとめて動きます。

サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

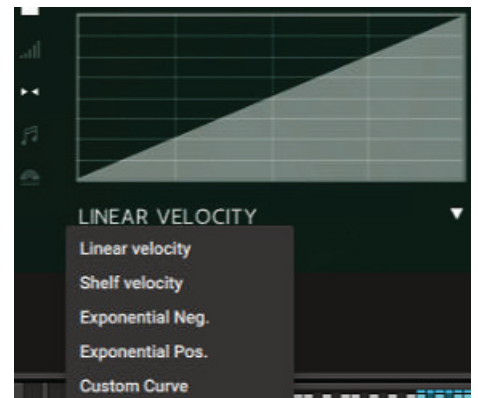
① ミキサー・プリセット

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。

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・ウイズス)

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 (前述) 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。

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)。

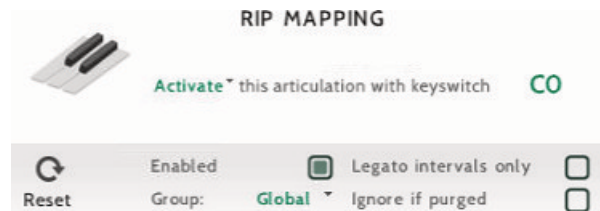
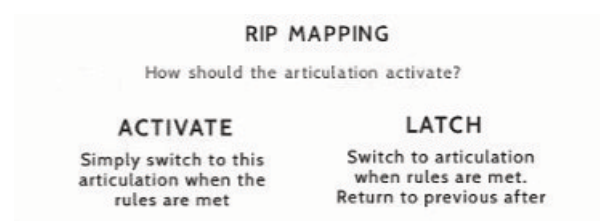
ACTIVATE

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、ペロシティ・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)。



付録

マイク、ミックスの略称

CLOSE: 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。

TREE: ツリー・マイク

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。

AMB: アンビエント・マイク

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。

OUT: アウトリガー・マイク

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・マイクの間接的なもの。

LEAD: リーダー・マイク

リーダー、セクションのリーダーを強調する単体の近距離信号です。ソロでないセクションでのみ使用できます。

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？

Mac

- macOS 10.13~12
- 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、64bit DAW

⚠ multi-voice arrangerのご利用にあたっては、Intel Core i7 以降 または 2015年モデル以降に搭載される Intel Xeon以上

Windows

- Windows 7, 8 およびWindows 10 (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

⚠ Intel Core i7 第7世代以降 または AMD Ryzen 7 2700X以上

Q: プラグインの設定をデフォルトに戻したいのですが。

以下のディレクトリにある.settingsファイルを削除して、設定をデフォルトにリセットできます。

Mac

Users/<ユーザー名>/Music/Spitfire Audio

Windows

C:\¥Users¥<user>¥name¥AppData¥Roaming¥Spitfire Audio

Q: プリセットのリストが空です。

ライブラリ・フォルダを移動した場合、Spitfire Audio Appの**Locate Library**機能を使用することで解決できます。ライブラリの再認証が必要な場合、Spitfire Audio Appの**Repair**機能を使用してください。

Q: ライブラリ左上に赤い感嘆符 (!) が表示されています。

感嘆符をクリックすると詳細なログが表示されます。Spitfire Audio Appの**Repair**と**Locate Library**機能を使用して問題が解決する可能性があります。解決しない場合は、spitfireaudio.com/supportのサポートチーム (英語) までご連絡いただき、ログを添付してください。

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。ライブラリをハード・ドライブで購入された場合、Spitfire Audio Appでダウンロードを完了する前に、ドライブの内容をインストール先のマシンにコピーしてください。ライブラリをダウンロードした場合は、ライブラリ・フォルダを2台目のマシンにコピーし、Spitfire Audio Appの**Repair**と**Locate Library**機能を使用してください。

Q: Kontaktのサイド・パネルにライブラリが表示されない。

Spitfire Audio独自のアプリ (スタンドアローン、プラグイン) は、KontaktやNative Access上で表示されません。


Q: インターネットに接続されていないマシンでのライブラリ認証。

インターネットに接続されていないマシンでは当該ライブラリを認証できません。認証はインターネット接続されたマシン上でSpitfire Audio Appを通じて行います。

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。
- 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。
- 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: ダウンロード速度について

私たちのライブラリはAmazon S3サーバーでホストされており、通常は非常に高速ですが、トラフィックが特に混雑する特定の時間帯に、ISPが接続速度を制限する可能性があります。

混雑の少ない時間帯にダウンロードを実行したままにしておくことで十分なダウンロード速度を期待できます。Spitfire Audio Appのダウンローダーは可能な限り帯域幅を使用し、最速の速度を提供することを目的としており、ピークに達するまでに数分かかる場合があります。

Q: 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ません

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

はい、ライブラリ・フォルダを2台目のマシンにコピーし、Spitfire Audio App の**Repair**と**Locate Library**機能を使用できます。ダウンロードの大部分は別のマシンで行えますが、認証プロセスを完了するためにはインターネット接続が必要である点にご注意ください。

Q: Mac OSX 10.9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: バグの報告

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: 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。



Spitfire Symphony Orchestra 日本語マニュアル

2024 ©Crypton Future Media, Inc. 2024/OCT issue
2024 ©Spitfire Audio Holdings Limited All Rights Reserved.

本書の一部またはすべてを、Spitfire Audio Holdings Limited、またその日本総代理店であるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社に無断で複写、複製、転載、翻訳する事を禁じます。内容は予告無しに変更される場合があります。本書に記載されている会社名、商品名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

国内販売元: クリプトン・フューチャー・メディア株式会社
ホームページ: <https://www.crypton.co.jp/>