

USER MANUAL

Tutti

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	3
THE SPITFIRE AUDIO APP	3
SPITFIRE APPの設定	5
KONTAKT PLAYERでの登録	6
フォルダ構造	7
インストゥルメントのロード	8
オーバービュー	9
設定のロック	15
サイド・バー	16
収録リスト	17
アーティキュレーション・マップ	19
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	19
ダミー・キースイッチ	22
マイク、ミックスの略称	24
MINI, NANOレイアウト	25
付録	26
推奨環境	26
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	27
FAQとトラブルシューティング	28
UACC	35
UACCキースイッチ	37

はじめに

本製品は、Spitfire Symphony Orchestraの録音から厳選され、入念に編成され、バランスよく組み合わせられ、調整され、オーケストレーション済みの、即戦力フォーマットです。このライブラリは、フルオーケストラでの作曲を考えるだけで気圧されてしまうような方々を対象に、木管楽器、弦楽器、金管楽器を即座にブレンドしてダイナミックな作曲ができる喜びを、従来のオーケストレーションの複雑さなしに体験できる「ワンフィンガー」ライブラリとして提供されています。Spitfire Symphony Orchestraは、ロンドンのAIR StudiosのLyndhurst Hallで録音され、過去10年間のトップクラスの映画音楽に参加した一流のミュージシャンによって演奏されたものです。

この決定版ともいえる大ヒット・サウンドのセレクションは、弊社の最高かつ最もクラシックなレコーディングの蓄積であり、世界トップクラスの作曲家や音楽制作者が使用し、過去10年間で数百ものAAA映画、ゲーム、テレビのサウンドトラック制作に貢献してきた主力バーチャル・インストゥルメントのセットです。

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。

本ライブラリでは、オーケストレーション済みの珠玉のサウンドをロードして再生するだけで、そのサウンドに浸ることができます。初心者からベテランまで、本ライブラリをシンプルかつ強力なツールとして活用し、表現力豊かな映画音楽のオーケストレーションの奥深さを追求することができます。

Andy Blaney

有機的な作曲、美しいハーモニー、オーケストラのテクスチャで知られ、複雑なセットアップを必要とせずにフルオーケストラの壮大なサウンドに瞬時にアクセスできる本ライブラリを開発しました。多くの最近のヒット映画やヒット・レコードで使用されているのと同じく、入念に録音されたSpitfire Symphony Orchestraのセッションを元に、Tuttiは世界クラスのコンサートホールや音楽制作スタジオで聴かれる象徴的なオーケストラ・サウンドを再現します。

本ライブラリは、オーケストレーションを試してみたいが、複雑な作業は避けたいという方に最適です。シンプルなアプローチにより、作曲で高揚感のあるメロディを生み出したり、アレンジに深みを加えたりする場合でも、数分で素晴らしい結果を得ることができます。オーケストラの持つ美しさ、ドラマ性、感情表現のすべてが手の届くところにあります。

AIR Lyndhurst Hall

『The Crown』 『Wonder Woman 1984』 『The Trial of The Chicago 7』 『James Bond』 『Interstellar』 『The Grand Budapest Hotel』 『The Dark Knight』 『Harry Potter, Gladiator』 など、すべてがLondonのAIR StudiosにあるLyndhurst Hallで録音されました。弊社にとって聖地であり、大ヒット映画のサウンドトラックが生まれる場所です。建築面でユニークなこのホールの音響特性は世界的に知られ、作曲家やミュージシャンから愛されています。

室内には心地よい残響があり、そこで演奏されるものすべてに美しさを加えます。ソリストやフル編成の交響楽団が奏でる音は、この空間内で広がり、花開きます。繊細で親密な音色から、轟くような壮大な音色まで、さまざまな音色を表現できる、まさに万能のパレットです。

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](#)

The screenshot displays the app's main interface. At the top, there are three tabs: 'My Products', 'Downloads', and 'Settings'. Below the tabs is a filter bar with buttons for 'NOT INSTALLED', 'INSTALLED', 'UPDATES', and 'ERRORS'. To the right is a search bar and a 'Sort by' dropdown menu. The main area shows a grid of product cards, each with a placeholder image, a size of '56.2 GB', and an action button ('INSTALL' or 'UPDATE').

① タブ

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

② フィルタ

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

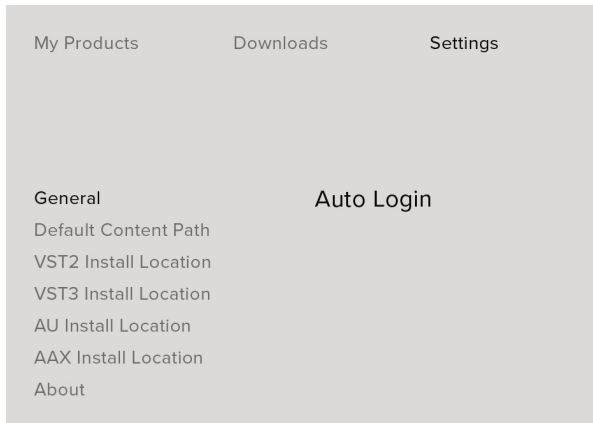
③ ライブラリ

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

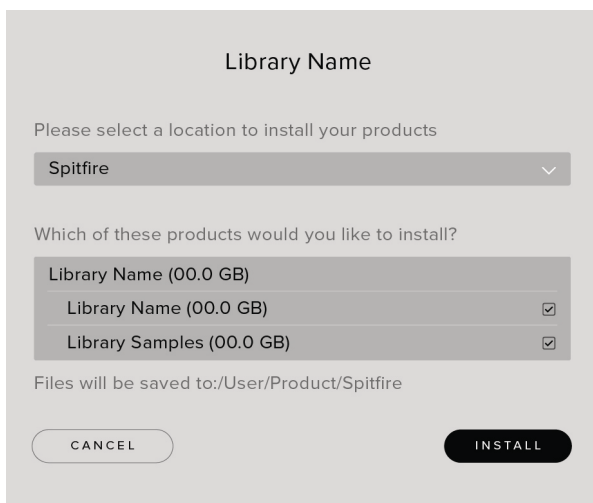
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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

SPITFIRE APPの設定



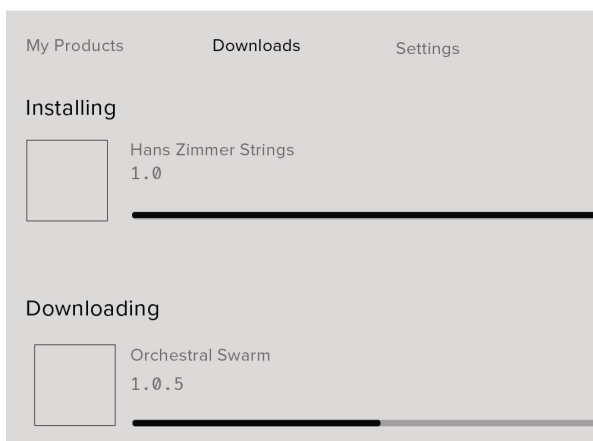
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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

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

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。

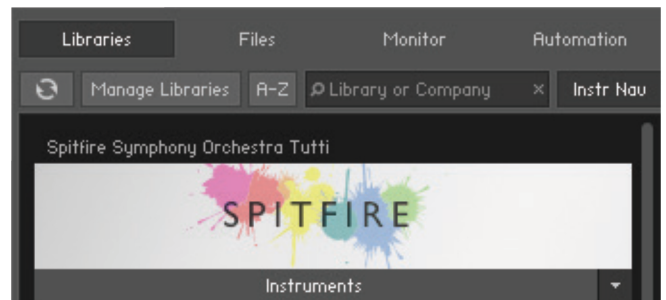


Downloadsタブが表示されます。他のタブに切り替えて別のダウンロードを開始することもできますが、Spitfire Audio Appは終了しないようにしてください。

KONTAKT PLAYERでの登録

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

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



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

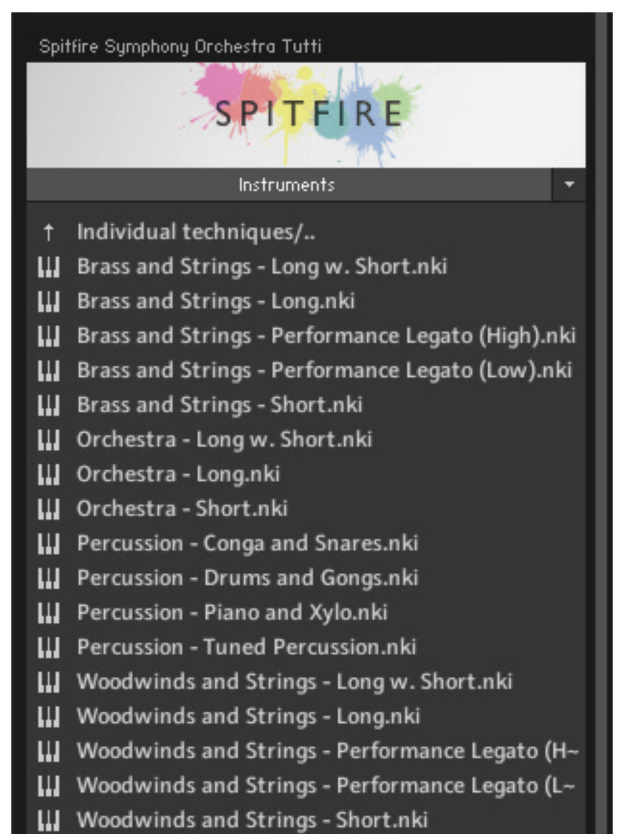
すでにKontaktをお使いの方は、Native Accessから最新バージョンをダウンロードしてください。Kontaktのライブラリは頻繁に更新されており、以前のバージョンでは動作しないことがよくあります。

NKS - NIハードウェアとの使用

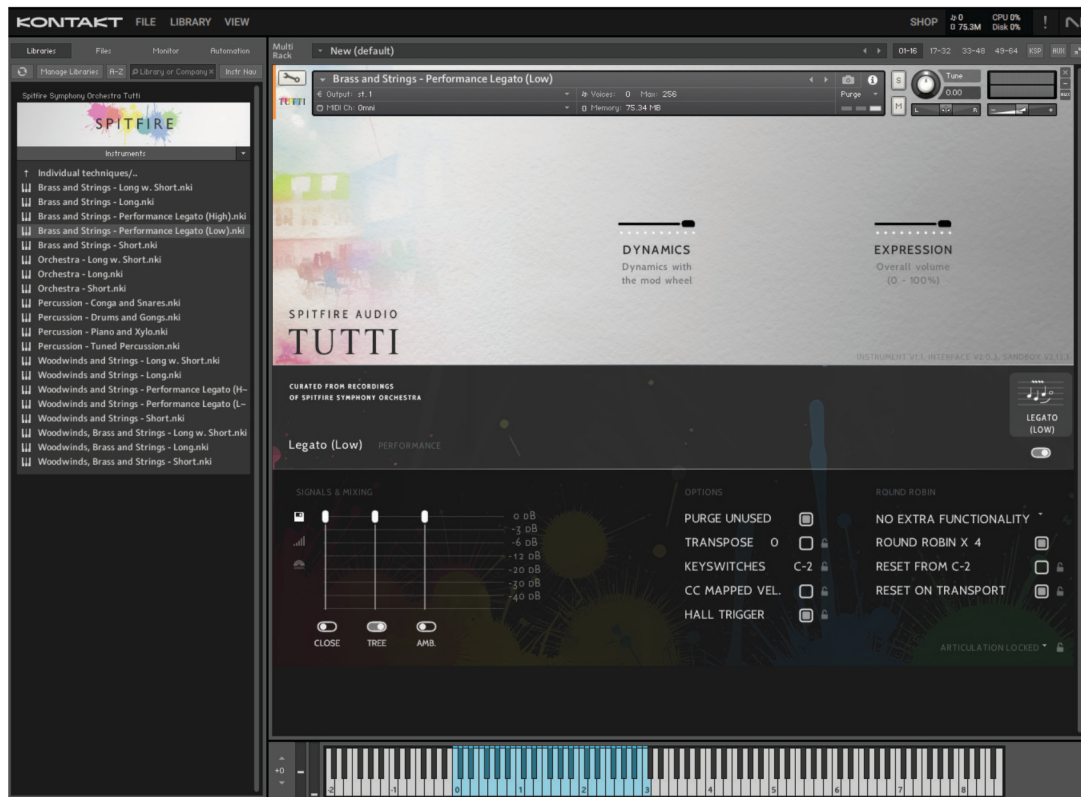
NKSとNative Instrumentsのハードウェア・コントローラやキーボードとの統合についての詳細は、該当のマニュアル等をご確認ください。

フォルダ構造

[Instruments]バーをクリックして展開すると、5つの楽器アンサンブルと、選択可能な個々のテクニックのフォルダが1つあ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。

オーバービュー



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。
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 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	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。
Layer +2 (transpose)	演奏されたキーの2つ上のサンプルをラウンドロビンとして使用します。サンプルは再生に適したピッチに移調されます。
Layer -2 (transpose)	演奏されたキーの2つ下のサンプルをラウンドロビンとして使用します。サンプルは再生に適したピッチに移調されます。

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。

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。

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。

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)。

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。

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。

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。

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。

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。

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

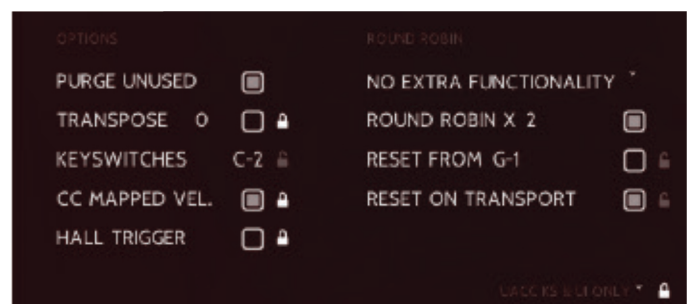
これらの設定の隣のロック・アイコン🔒で、ロック・ステータスのOn/Offを切り替えられます。

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⑩
- TRANSPOSE⑧
- KEYSWITCHES⑧
- CC MAPPED VEL⑧
- RESET FROM xx⑦
- RESET ON TRANSPORT⑦

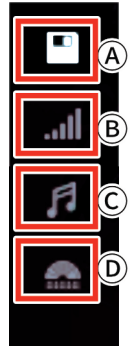
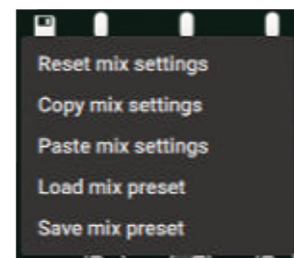


② サイド・バー

マイク・ミックスのオプションを増やすボタンです。

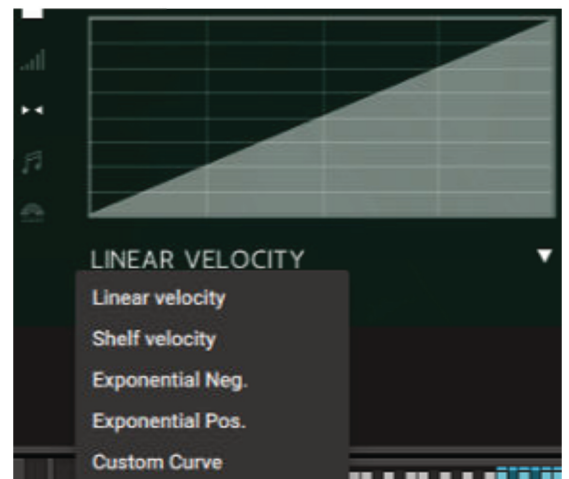
① ミキサー・プリセット

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 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。

④ 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。



収録リスト

Instruments

Symphonic Strings

60人編成 (16, 14, 12, 10, 8)、定位置

Symphonic Brass

8 金管各ソロ、5 a2 金管セクション、3 a6 金管セクション

Symphonic Woodwinds

11 木管各ソロ、4 a2 木管セクション

Symphonic Percussion

Drums, Metals, Tuned Percussion, Piano, Xylophone, Conga, Snare

Tutti Patches

厳選されたオーケストラ・セクションをブレンド。すぐに作曲作業に取りかけられる完璧なツールのパッケージです。

Brass and Strings

- Legato (High) - Performance
- Legato (Low) - Performance
- Long with Short Attack

- Short
- Long

Orchestra

- Long with Short Attack
- Short
- Long

Percussion

- Drums & Metals
- Tuned Percussion
- Piano & Xylophone
- Conga & Snares

Woodwinds and Strings

- Legato (High) - Performance
- Legato (Low) - Performance
- Long with Short Attack
- Short
- Long

Woodwinds, Brass and Strings

- Long with Short Attack
- Short
- Long

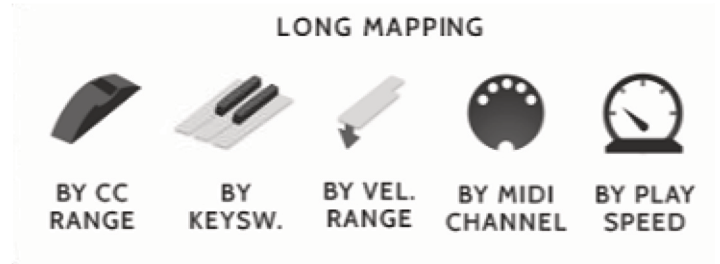
Individual Techniques

- Brass and Strings - Long with Short Attack
- Brass and Strings - Long
- Brass and Strings - Performance Legato (High)
- Brass and Strings - Performance Legato (Low)
- Brass and Strings - Short
- Orchestra - Long with Short Attack
- Orchestra - Long
- Orchestra - Short
- Percussion - Conga and Snares
- Percussion - Drums and Gongs
- Percussion - Piano and Xylophone
- Percussion - Tuned Percussion
- Woodwinds and Strings - Long with Short Attack
- Woodwinds and Strings - Long
- Woodwinds and Strings - Performance Legato (High)
- Woodwinds and Strings - Performance Legato (Low)
- Woodwinds and Strings - Short
- Woodwinds, Brass and Strings - Long with Short Attack
- Woodwinds, Brass and Strings - Long
- Woodwinds, Brass and Strings - Short

アーティキュレーション・マッパー

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。

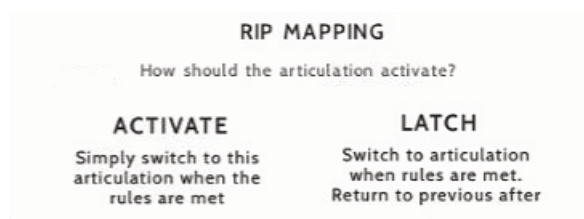
トリガーを選択すると、トリガーをどのように設定するかを尋ねられます(右図)。

ACTIVATE

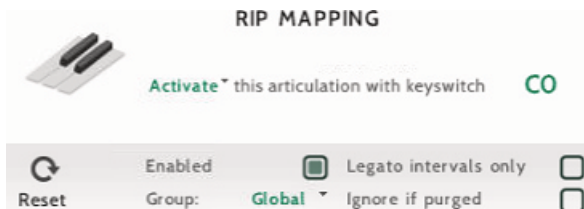
条件に合致したとき以降、該当するアーティキュレーションを継続します。

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。

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、単独では距離感が近い、またはポップ・ミュージック・スタイルのサウンドを実現する方法となります。

TREE: ツリー・マイク

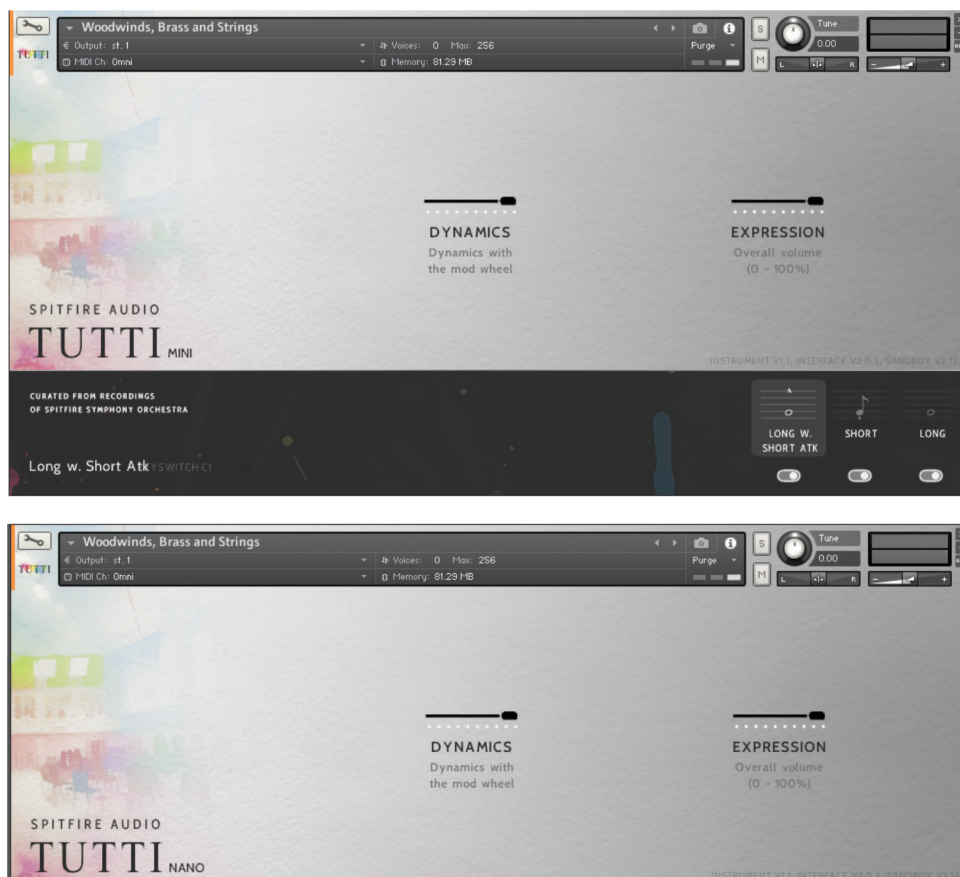
指揮台の上に3本のマイクを設置するデッカツリーを指します。貴重なビンテージのNeumann M50が3本。これらは、バンドやホールの究極のサウンドを提供するために配置され、各パッチでロードされるデフォルトのマイク・ポジションです。

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。

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

推奨環境

最新バージョンのKontaktがインストールされていることを確認してください。

すべてのプログラムには、任意のパッチのCPU要求を抑制できるパラメータ・セットが提供されていますが、今後の快適な動作のためには高速なプロセッサ、十分なメモリ、SSD eSataやUSB3等の高性能な組み合わせをお勧めします。メモリが多いほどドライブ負荷は軽減されますし、完全な専用ドライブがあれば、メモリの読み込み量を減らしてロード時間を短縮できます。CPUの速度が速いほど、複雑なスクリプトを処理する能力も高くなります。

■ PC

Windows 7以降 (最新のサービスパック、32/64ビット)、Intel Core DuoまたはAMD Athlon 64 X2、4GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ MAC

Mac OS X 10.10以降 (最新のアップデート)、Intel Core 2 Duo、4 GB RAM (最小8GB) を推奨します。

■ ドライブ

USB3、Thunderbolt、またはeSata SSD。AV用途のドライブを販売店にお問い合わせください。

HDDの代わりにSSDドライブを使用すると、システムのパワーが大幅に向上します。シーク時間は7~9msではなく通常0.1ms未満で、この速度はパッチの全サンプルをページした状態で実行するのに十分な速さであり、演奏中のロードすら難なく行えます。また、サンプラーのプリロード・バッファを1/10に減らせるため、巨大なオーケストラ・パレットを単独のマシンにロードすることができます。

■ ホスト

Kontaktは、ほとんどの一般的なプラットフォームやDAWで快適に動作します。可能な限り最新版をご利用ください。

メインのDAWが古い、あるいはスペックに制約があり、大きなオーケストラ・パレットにSpitfireを追加する予定がある場合、ホスト・コンピューター（ReWire経由など）またはスレーブ・デバイス（MIDIやMOL経由など）で、DAWから独立してライブラリを実行することを検討できます。そうすることで、ローディング時間が短縮され、DAWがすべてのノートを最大限正確に処理できるようになります。

KONTAKTとKONTAKT PLAYER

Kontakt Playerは、開発者がライセンス料を支払ったライブラリで動作します。つまり、ユーザーはライブラリとこの再生エンジンをまとめて購入したことになります。

Kontakt Playerは、フロント・パネル上のすべてのサウンドと（編集可能な）パラメータにアクセスできます。また、これらのライブラリにはサイド・パネルに表示されるバナーもあります。

より深くエディットするにはフル・バージョンのKontaktが必要です。すでにKontakt Playerをお持ちで、私たちのPlayer対応ライブラリを1つでも購入された方は、Native Instrumentsのウェブサイトからフル・バージョンのKontaktに割引価格でアップグレードすることができます。詳しくは[こちら](#)をご覧ください。

なお、すべてのライブラリがKontakt Playerに対応しているわけではなく、HarpやPiano、Harpsichordなどのようにフル・バージョンのKontaktでのみロードが可能な場合もあります。これらの中にはサイド・パネルにバナーが表示されないものもあり、Kontaktの[Files]ブラウザから読み込むか、Quick Loadウィンドウにお気に入りとして追加してロードする必要があります。

FAQとトラブルシューティング

Q: Kontaktライブラリのオフライン認証 (オーサライズ)。

⚠ 現在すべてのKontaktライブラリは認証に際してネット接続を必要とします。特殊な環境でのご利用についてはNative Instruments社にお問い合わせください。

Q: ライブラリがKontaktのLibrariesペインから消えてしまう。

これはKontaktの既知のバグです。サポート・チームにご連絡ください。

Q: "no library found" エラー・メッセージ


新しいライブラリの追加時に、Kontaktで "No Library Found" というエラー・メッセージが表示される場合、購入した製品が"Player"ライブラリでないことが原因です。Kontakt左上のFilesブラウザ経由、またはKontaktウインドウ上にインストゥルメント・ファイルをドラッグして読み込んでください。

Q: KontaktとKontakt Playerの違い

別項参照。

Q: 製品の再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appから行えます。ライブラリ全体のダウンロード、または最新のアップデートの両方をリセットする方法は次の通りです。

- Spitfire Audio Appを開き、アカウントのメール・アドレスとパスワードでログイン。
- 再ダウンロードしたい製品アートワークを選択。
- このページの歯車アイコン  から **Reset** を選択し、 **Reset Entire Download** (フルダウンロードの場合) または **Latest Update** を選択。

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。所有するすべてのライブラリについて、このプロセスを繰り返せます。

一定時間内にダウンロードをリセットできる回数には制限があります。リセットの制限を超えた場合は、ご連絡ください。

Q: ダウンロード／インストールの問題。

ダウンロードの過程で問題が発生する場合があります。その場合、以下をご確認ください。

- ドライブのフォーマットがFAT32の場合、4GB以上のファイル・サイズは制限されているため、弊社の大きなダウンロード・ファイルがエラーの原因となります。ドライブを再フォーマットするか、別のドライブを使用してください。PCではNTFS、MacではMac OS Extendedをお勧めします。
- ドライブに空き容量がある場合、各ライブラリの2倍以上の容量を確保してください。これは、ライブラリのダウンロード用スペースと解凍後(つまり実用時)のスペースが必要となるためです。容量の大きなドライブのご利用を推奨します(インストール時に必要なサイズは、該当製品のウェブページに記載されています)。

その他、

- 私たちのライブラリが非常に大きなファイルであるため、Spitfire Audio Appが圧縮ファイルの展開やドライブへの配置を行うにあたり長い時間を要することがあります。クラッシュしたのか、ファイルの処理中かが判断しきれない場合は、インストール開始時に選択したインストール・フォルダにアクセスしてください。すべてが正常に動作している場合は、フォルダ(またはそのサブフォルダの1つ)にさまざまなファイルが表示されます。
- "Download interrupted"(ダウンロードが中断されました)メッセージが表示される場合、IPの変更が原因である可能性があります。通常、VPNを使用している人や、ダウンロード中に国を跨いで移動した人がこのケースに当てはまります。サポート・チケットを取得し、ブロックを解除してもらってください。
- もしダウンロードが止まってしまったり、中断したまま再開されない場合は、spitfireaudio.com/supportのサポートチーム(英語)まで、お使いのオペレーティング・システム、お住まいの国、自宅か職場か、お使いのISP、お使いのコンピュータとインターネットの間にプロキシ・サーバーやファイアウォールがあるかどうかを合わせてお知らせください。

Q: インストゥルメント・ファイルの紛失。

ライブラリを別の場所に移したり、アップデートに失敗したりすると、インストゥルメント・ファイルが失われることがあります。Spitfire Audio AppあるいはNative Accessで、該当するライブラリを再ダウンロードすることで問題が解消します。

Q: ダウンロード速度について。

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

混雑の少ない時間帯にダウンロードを実行したままにしておくと十分なダウンロード速度を期待できます。Spitfire Audio Appのダウンローダーは可能な限り帯域幅を使用し、最速の速度を提供することを目的としており、ピークに達するまでに数分かかる場合があります。

Q: 複数台のコンピューターへのインストール。

弊社製品には2つのライセンスがあり、メインとモバイルの2台のコンピューターにダウンロード、インストールできます。外付けのドライブ経由でライブラリをコピーすることで、簡単に両方のマシンにライブラリ全体をインストールできます。

Q: 購入前のデモについて

現在、製品のデモは提供していません。

私たちのYouTubeチャンネルにアクセスすると、私たちのすべての製品に関する詳細な情報を含む多くのウォークスルーを見ることができます！

Q: Spitfire Audio Appにライブラリが表示されない。

Spitfire Audio Appにログインして、**Installed**にも**Download Ready**にも購入済みの製品が表示されない場合、別のメール・アドレスで購入された可能性があります。過去に購入した他のメール・アドレスを確認すると、見つからない製品が見つかるかもしれません。そうではなく、数年前に購入された製品である場合は、サポート・チケットを作成し、お客様のアカウントのメール・アドレスと、紛失した製品に関連するシリアル番号をお知らせください。また、複数のアカウントを統合して、購入された製品をまとめることも可能です。

より多くの情報があればあるほど、迅速な復旧が可能となります！


Q: 製品のアップデート方法。

弊社製品のダウンロードは、Spitfire Audio Appが選択したフォルダにダウンロードされることが大前提です。弊社製品に最適なファイル・パスはシンプルです。ただし長いファイル・パスを指定した場合はエラーの原因となることがあります。サンプル・ドライブ > Spitfire Audioのようなパスが理想です。

またダウンロードやアップデート時、Spitfire Audio配下の実際のフォルダを指定せず、Spitfire Audioフォルダ自体を必ず指定してください。

Q: 最新のアップデートの再ダウンロード方法。

Spitfire Audio Appに、ダウンロードをリセットする機能が追加されました。

- Spitfire Audio Appを開き、アカウントのメール・アドレスとパスワードでログイン。
- 再ダウンロードしたい製品アートワークを選択。
- このページの歯車アイコン  から **Reset** を選択し、**Reset Entire Download** (フルダウンロードの場合) または **Latest Update** を選択。

これで最新のアップデートがリセットされ、再度インストールできるようになります。

他のアップデートについても、このプロセスを繰り返すことができます。

Spitfire Audio Appにダウンロードをリセットするオプションが表示されない場合は、spitfireaudio.com/info/library-manager/から最新版のアプリをダウンロードしてください。

Q: ダウンロード・リンクがなかなか送られてこない。

当社では、すべての注文はまず不正チェック処理を経由しており、処理に20分ほど要します（ブラック・フライデーなどの繁忙期には1時間ほどかかることもあります）。この段階で注文が引っかかった場合、手動で注文チェックを行うため、注文処理は最大で24時間遅れる場合があります。

ご注文後、すぐに送付される注文確認メールは、お客様のご注文が弊社システムに正常に記録され、お支払いが正常に行われたことを確認するものです。サポートにご連絡いただく前に、迷惑メール・フォルダのご確認もお忘れなく。

Q: 異なるOS間でのデータの転送。

私たちのライブラリはすべて、PCとMacの両方で互換性があります（Kontaktの中で動作するため）。

PCまたはMacのどちらでダウンロードしても、もう一方のオペレーティング・システムに移行する必要がある場合は動作します。移行したいライブラリを外付けHDDにコピーしてから、もう一方のマシンにコピーすることをお勧めします。

Q: "samples missing"のエラー・メッセージ

ライブラリを移動したり、アップデートに失敗したりすると、サンプル・ファイルが失われる場合があります。また、必要な空き容量の不足したドライブにライブラリをインストールした場合にも、このエラーが表示されることがあります。このような場合、ライブラリを再ダウンロードすることで解消する場合がありますが、根本的な問題解決にあたっては前述の「Q:ダウンロード／インストールの問題」を参照してください。

Q: Mac OSX 10.9以前でのダウンロード

本製品のインストールに必要なSpitfire Audio 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.)

例えば、UACCをオンにしてCC#32を26に変更すると、現在のアーティキュレーションがレガート - ミュートに変わります。DAWで手動で設定することもできますが、VST Note ExpressionなどのDAW機能や、Lemur, TouchOSC, LiveControlなどのタブレット・アプリを利用するとさらに簡単です。

UACCの利点は、サポートされているライブラリ間で一貫性があり（例えば、CC#32を52に設定すると、ライブラリやパッチに関係なくMarcatoに変わります）、Lemurのようなタブレット・アプリで簡単に設定できることです。アップデートの際も一貫性が保たれます（v2を使用している製品は、アーティキュレーションが上記の仕様にマッピングされます）。また、キーボードのスペースを取りません。

デメリットは、（タブレットを使わない限り）ライブ演奏でのコントロールが難しいことと、アーティキュレーションのレイヤーに対応していないことです。

UACCキースイッチ

UACCキースイッチは、弊社製品およびアップデートの新機能です。ロック・パネル・メニューからUACCキースイッチをOnにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。上記のUACC仕様を使用し、このキースイッチのベロシティでアーティキュレーションを切り替えます。

例えば、ベロシティ70でキースイッチを押すと「Trill (minor2nd)」アーティキュレーションに切り替わり、ベロシティ56で押すと「Plucked (pizz)」に切り替わります。UACC同様に、これらのベロシティ値を手動で入力することもできますが、DAWやタブレット・アプリの機能を使う方が簡単です。

UACC KSのUACCに対する主な利点は、キースイッチのノートをピアノロール上で重ねることでアーティキュレーションを重ねられることです。



Tutti 日本語マニュアル

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

2024/NOV issue

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

国内販売元: クリプトン・フューチャー・メディア株式会社

ホームページ: <https://www.crypton.co.jp/>