

USER MANUAL

Union Chapel Organ

目次

はじめに	1
製品仕様	1
ダウンロードとインストール	4
THE SPITFIRE AUDIO APP	4
SPITFIRE APPの設定	6
フォルダ構造	7
インストゥルメントのロード	8
インターフェース	9
ビューの切り替え	9
オーバービュー・パネル	11
エキスパート・ビュー	13
eDNA	19
FXページ	28
eDNAのシグナル・パス	29
FX ラック	30
MOTOR FX	34
eDNAブラウザ	38
付録	40
推奨環境	40
KONTAKTとKONTAKT PLAYER	41
ストップ・リスト	42
eDNAエフェクト	44
マイク、ミックスの略記	48
UACC	49
UACCキースイッチ	51
FAQとトラブルシューティング	52

はじめに

名うてのオルガン・ビルダー、Henry Willisが伝説のロンドンの会場、美しいUnion Chapelに製作したオルガン。天使の歌声のような繊細な音色から轟雷のような音まで、この楽器は19世紀の職人技の最高傑作のひとつであり、指先ひとつでシンフォニー・オーケストラのような音色を奏でられます。

製品仕様

- 3,099 サンプル
 - 11.5 GB 無圧縮WAV
 - 7.7 GB ディスク容量
 - 15.4 GB インストール時に必要なディスク容量
 - 要Kontaktフル・バージョン
 - インライン・ヘルプ付きの直感的なGUI
 - マイク・ポジション (CAO)
- 詳細なサンプリング
 - 豊富なストップ数
 - 豊富なダイナミクス数
 - リリース・トリガー

⚠ 最新の対応状況についてはWeb上の製品ページをご確認ください。

ロンドンのUnion Chapelにあるオルガンは、1877年にHenry “Father” Willisがチャペルの規模と音響に合わせて特別に設計・建設したもので、世界で最も優れたオルガンのひとつとされています。ビクトリア朝時代の最高のオルガンビルダーと評価されるHenry Willisは、Royal Albert HallやSt Paul’s Cathedralのオルガンも手がけています。

Union Chapelのオルガンは、基本的に当時の状態が保たれていますが、1909年にはChoir Gemshorn 4フィートが2フィートのPiccoloに変更され、1920年代に電動ブロワーが導入されました。さらに1940年代にはバランス型のスウェル・ペダルが追加されています。2012～13年にかけて、歴史的原則に基づいてオルガン・ビルダーHarrison & Harrisonによる完全な修復が行われ、元の水力ブロワー (James Richardson-Jonesにより稼働可能な状態に復元) も保存されており、電動ブロワーの代替として使える数少ない例となっています。オルガンは、スウェル、グレート、クワイアの3段のマニュアル鍵盤と完全なペダルボードを備えています。

この修復以降、Union Chapelではオルガンを中心とした多様なコンサート・プログラムが展開され、2016年には実験的なオルガン・フェスティバルがスタートしました。これにより、オルガンが単なる教会楽器ではなく、実は世界初のシンセサイザーとして、さまざまなジャンルの音楽と融合できることが示されています。詳細については www.unionchapel.org.uk をご覧ください。チャペル自体は美しい音響特性を備えており、これまでにNils Lofgren, Ray Davies, Beck, Suzanne Vega, Nitin Sawhney, Ryan Adams, Lady Antebellum, Elton John, Ellie Goulding, Chris Martin, James Morrison, Amy Winehouse, David Byrne, Tori Amos, Björkなどのアーティストがここで演奏を行ってきました。

背景

Spitfire Audioの共同創設者であるPaul Thomsonは、幼い頃からオルガンの前で過ごしており、教会で演奏したり、Worcester Cathedralで一人で練習するなど、この楽器に対する愛着が並ならずあります。そうして、完璧なオルガンを見つけてサンプリングすることが彼にとって一種のライフワークとなりました。

オルガンは、魅力的なフルートやトランペット、トロンボーンなど、オーケストラさながらの音色を備え、多様なハーモニクスや音色の調整が可能です。マニュアル鍵盤ごとに異なる音色を設定して演奏することも、複数の音色を組み合わせ豊かな音響を生み出すこともできます。「控えめなオルガニストでも千の声を持つオーケストラを手にする事ができる」とMarie Alainも述べています。

Paulと弊社のチームは、サンプリングするオルガンを慎重に選び、Union Chapelの修復とのタイミングも重なってこのプロジェクトに着手しました。2013年から多くの時間をかけて夜間に録音が行われ、このオルガンの持つ豊かな個性が、柔らかな繊細さから轟音に至るまで、シンセチックなあるいは硬質な音色を感じさせることなく再現されています。

パイプ・オルガンは、映画や音楽に数多く登場しており、近年では『Interstellar』『Rollerball』『2001: A Space Odyssey』、Danny Elfmanによるバットマンのスコア、また『Koyaanisqatsi』、『The Omega Man』『Interview With a Vampire』『Patton』『The Godfather』などに使用されています。

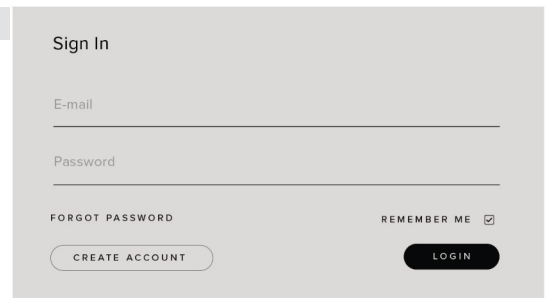
弊社のサウンド・デザイン・チームは、オルガンの生音の素材を用いて、2016年の映画『Ghostbusters』のリブート版に使われた10種類のeDNAプリセットと、独自のシンセやベース、雰囲気のある音色、リズムカルなパッチを作成できるDev Kitも提供しています。

ダウンロードとインストール

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

THE SPITFIRE AUDIO APP

アプリを起動して、弊社のWebサイトと同様にログインしてください。



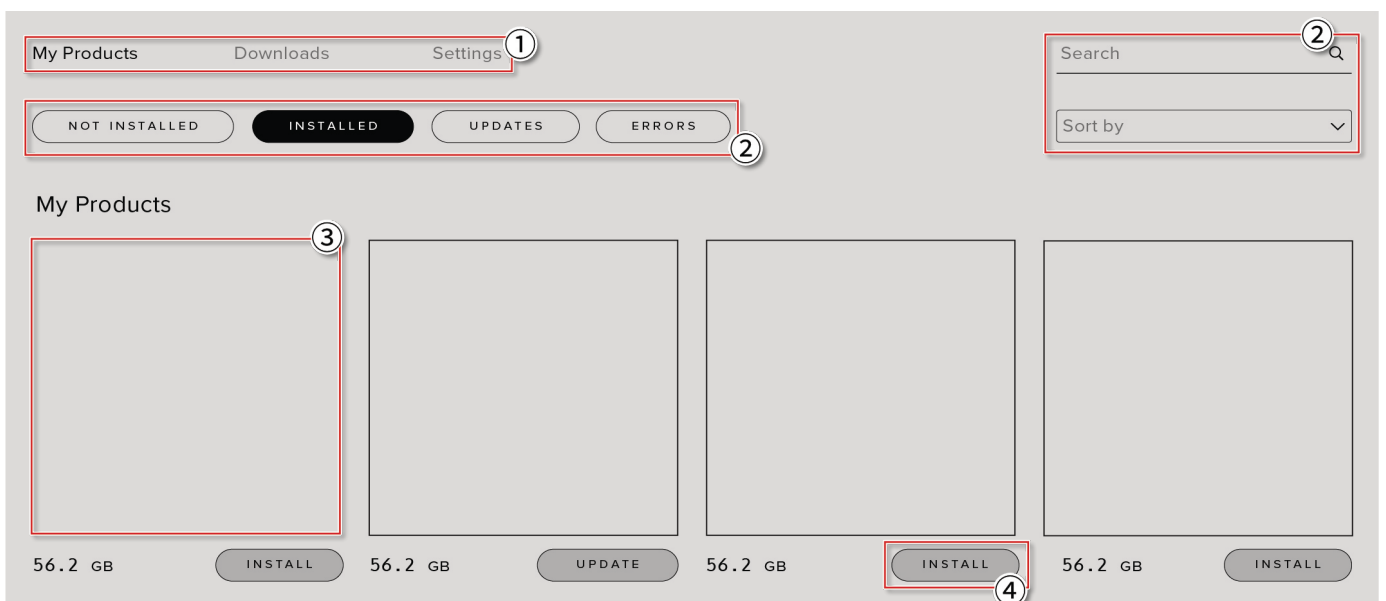
Sign In

E-mail

Password

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

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



My Products Downloads Settings ①

NOT INSTALLED INSTALLED UPDATES ERRORS ②

Search ②

Sort by

My Products

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

③

① タブ

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

② フィルタ

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

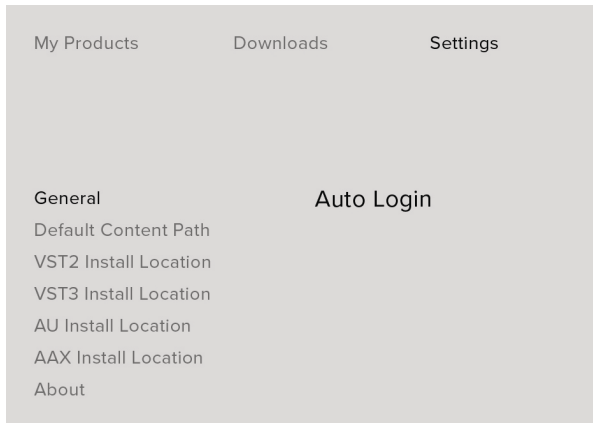
③ ライブラリ

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

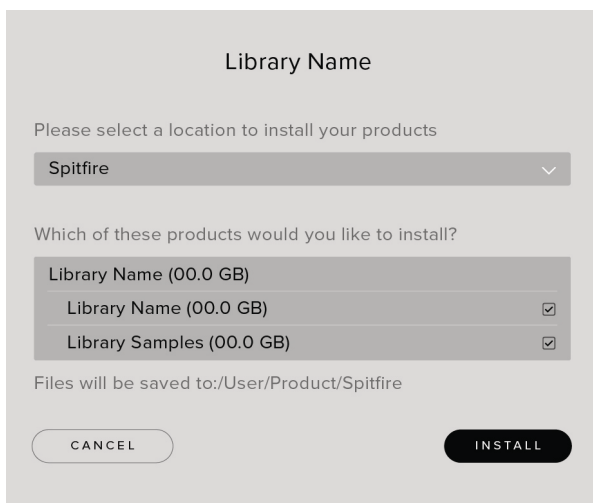
④ [INSTALL]／[UPDATE]

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

SPITFIRE APPの設定



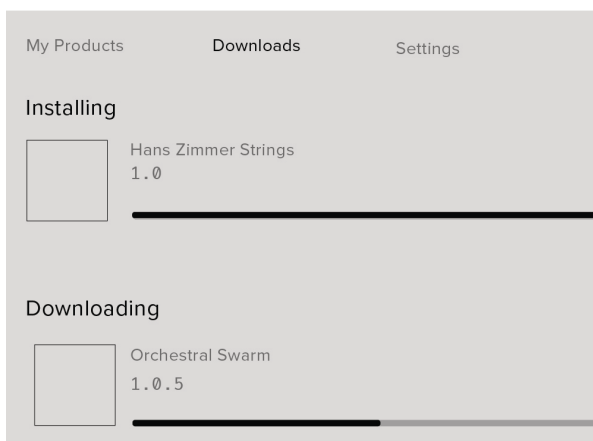
Spitfire Audio Appを初めて利用される場合、まず**Settings**タブを開いてください。ライブラリのダウンロード時のDefault Content (デフォルト・コンテンツ) の場所や、プラグイン (VST2, VST3, AU, AAX) のインストール先を設定できます。**Auto Login**を有効にすると、次回以降のログイン時間が短縮されます。



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

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

インストール先が決まったら、[DOWNLOAD]をクリックします。



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

フォルダ構造

Instrumentsフォルダには、All Manuals and Pedals、Choir Manual、Swell Manual、Great Manual、Pedalsの5つのパッチが含まれます。

オルガンの文脈でのマニュアルとはオルガンの各鍵盤と、それらから発せられる音、つまりオルガンのストップを指します。

さらに、次の3つのフォルダがあります。

eDNA

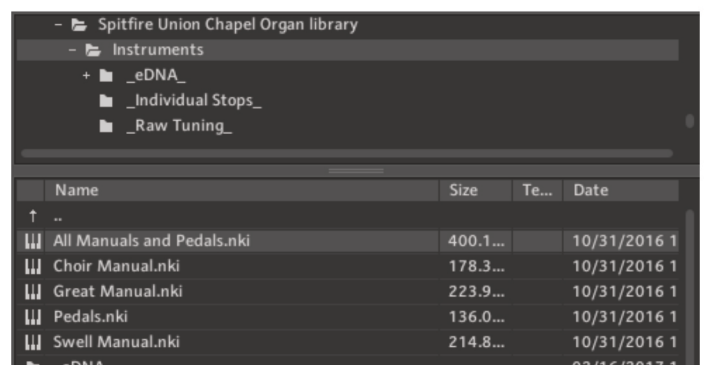
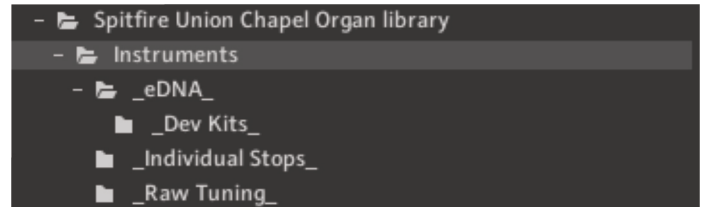
弊社のサウンド・デザイナーがオルガンの素材を使用して作成した、eDNAスクリプト・エンジンのプリセット。

Individual Stops

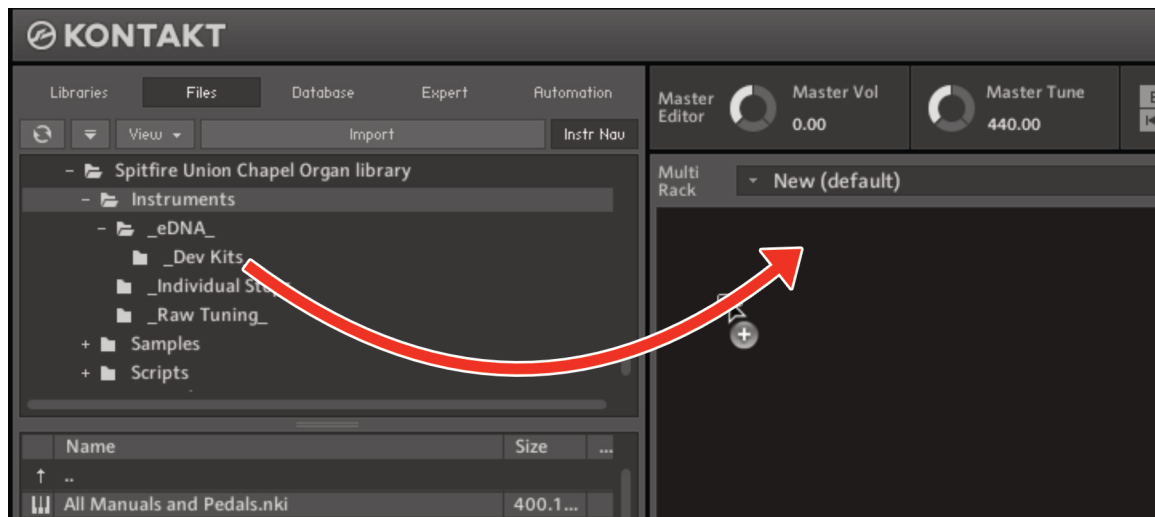
個々のパッチに含まれる個々のストップすべて。

Raw Tuning

Raw Tuningフォルダ内の5つのメインパッチすべて。楽器の収録後、わずかにピッチのズレているものはチューニングを調整しましたが、楽器の編集されていないサウンドを求める方のために、チューニング修正前のサンプルも用意しています。



インストゥルメントのロード



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

MIDIキーボード等の送信MIDIチャンネルと、 Kontaktインストゥルメントのチャンネルが同じであることを確認してください。

インターフェース

ビューの切り替え



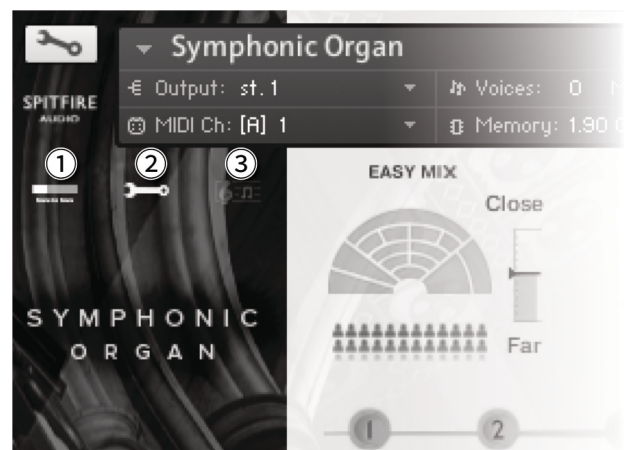
Union Chapelでの演奏体験を最大限に再現するには、3台のキーボードを重ね、足元にペダル・コントローラを用意し、それぞれに別のMIDIチャンネルをアサインし、クワイア、スウェル、グレートのマニュアル・パッチ、ペダル・パッチをロードし、各パッチを各キーボードで演奏する必要があります。

とはいえ現実には、1台のキーボードで各ストップとペダルの組み合わせを演奏したい場合が多いでしょう。そのため、All Manual and Pedalsパッチは、その目的に最適です。

Union Chapelのプリセットを最初にロードすると、このGUIが表示されます。これは3つのページのうちの1つで、パネル・スイッチャーを使って切り替えられます。

ボタンで、ビューまたはページを切り替えます。

- ① オーバービュー(上図)
- ② エキスパート・ビュー
- ③ オスティナトゥム(本ライブラリでは不使用)



すべてのGUIコントロールには固有のコントローラ番号を割り当てられます。右クリックまたはCtrl+クリックを通じ、割り当てや解除、またMIDI CCの割り当て状態を確認できます。

Kontaktの[Automation]ペインでコントローラのパラメーターを変更できます。例えば、モジュレーション・ホイールを動かす際にその変化幅を0～127から20～100に制限できます。また、変化方向を反転させるには0～127を127～0に変更します。

オーバービュー・パネル



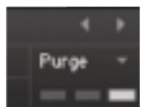
① マイク・ミックス

ストップに相当します。ハイライトされているものはアクティブ（またはアウト）で、同時に複数のストップをアウトにできます。常に最低1つのストップはアウトにしておく必要があります。

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

ロード・ステータス

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



② コントローラ

Dynamics	録音された各種ダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
Expression	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。Dynamicsと併用すると効果的。

③ サイド・バー

再生中のストップが表示されます。

④ EASY MIX

オルガンは、複数の異なるマイク・パースペクティブで録音されています。スライダーを上下に動かして演奏者との距離を変更できます。

⚠ 初めて使用する際にはサンプルをロードする必要があるため、しばらくお待ちください。

エキスパート・ビュー



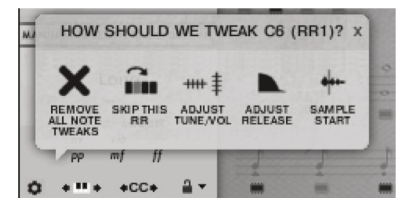
① サイド・バー

このビューでは追加機能にアクセスできます。

① a ギア・アイコン



直前に演奏したラウンドロビン(RR)を制御できます。下記のオプションがあります。



How should we tweak? ここには、直前に演奏したサンプルの情報が表示されます。

Skip this rr 常に次のラウンドロビンにジャンプ。

Adjust tune/vol 直近で鳴らしたサンプルのチューニングと音量を調整。

Adjust release リリース・トリガーのレベルを変更。

Remove all note tweaks このメニューで行ったカスタムの変更をすべて削除。

② キーボード・シマイア

キースイッチのバンクを左右に移動します。アイコンをクリックしてカーソルを左右にドラッグするだけで、ピンク色のキースイッチのバンクが移動します。停止すると、新しいキースイッチが表示されます。

③ キースイッチCCセレクト

CCコントローラをストップ／キースイッチとして使用します。CCを右クリックまたはCtrl+クリックして、ストップを変更するコントローラを割り当てられます。

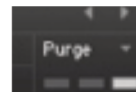
④ ストップ・ロック

Unlocked Artic	標準的な設定で、フロント・パネルまたはキースイッチでストップを選択。
Locked Artic	ストップをロックし、フロント・パネルやキースイッチで変更できないようにします。
Locked Keyswitchs	キースイッチでストップをロックしますが、フロント・パネルで自由に切り替えることができます。
Locked to UACC	UACCとは弊社開発による規格で、詳細を後述します。デフォルト・コントローラはCC32です。
Locked to UACC KS	UACCの機能にキースイッチの柔軟性を加えたものです。アクティブにすると、1つのキースイッチが使用可能になります。このキーを様々なベロシティ (UACC標準に対応) で押すことでアーティキュレーションが変化します。標準のUACCとは異なり、ストップを重ねることができます。
Shared Keyswitches	大規模なライブラリでは、この設定により、複数のストップのパレットにキースイッチを分散させることができます。

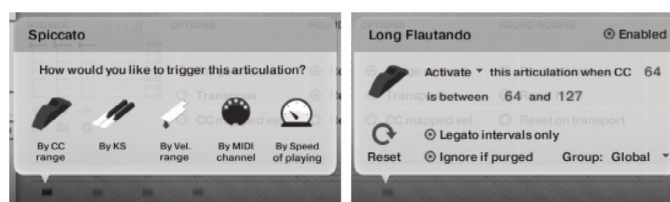
② ストップ・スイッチャー

各ストップの下に■があり、ストップのロード／アンロードを制御できます。

ロードにはタイムラグが発生しますので、演奏前にすべてのストップが完全にロードされていることを確認してください。

トリガー

ストップ・アイコンをCtrl/command+クリックすると、トリガー・オプションが表示されます。



By CC Range

MIDI CCのメッセージ1つでストップを切り替え。

各ストップ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、希望のストップを選択します。デフォルトのCCは、UACCプロトコルのCC#32です。

By KS

デフォルト設定。発音中には切り替わらず、次のノートオン・イベントから切り替わります。つまり、長いノートを演奏中にキースイッチを演奏して、次のノートからスタッカートに切り替えて演奏することができます。

By Velocity Range

即座にストップを変更するのに最適。キーボードを強く叩くと、別のストップがアクティブになるよう設定可能。この機能のオプションが記載された2つ目のメニューが開きます。

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ストップを変化させます。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 Speed Of Playing

演奏の速度に応じてストップを切り替え。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。

ユーザーの演奏スタイルやニーズに合わせて設定可能で、上部のEnabledのチェックを外すことで解除できます(アーティキュレーション・スイッチャー以外の画面では、アーティキュレーション・アイコンをAlt/option+クリックするだけでも解除できます)。

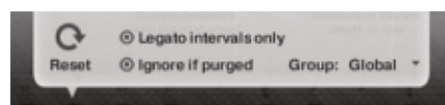
💡 ストップにトリガーが割り当てられている場合、その上に小さなショートカット・アイコンが表示され、カスタマイズされていることを知らせます。このショートカットが表示されているストップをAlt/option+クリックすると、トリガーのOn/Offが切り替わります。レガート速度/ベロシティの切り替えを望まない場合には、素早くオフにできる便利な方法です。



トリガー・パネル

Reset  は、このストップのトリガーをクリアします。

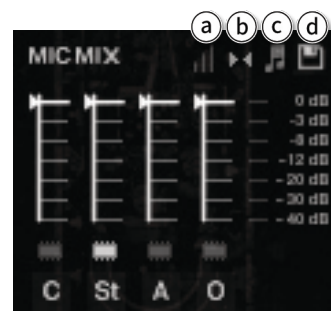
Groupは、トリガーをグループ化します。設定すると、同じグループ内のストップが現在アクティブな場合にのみトリガーが発生します。



③ MIC MIX (マイク・ミックス)

マイクのブレンドを調整できます。

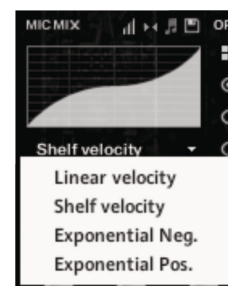
フェーダー下部の■で各マイク信号をロード／アンロードし、フェーダーでバランスを調整します。フェーダーを完全に下げると信号ごとアンロードされ、そこからフェーダーを上げるとリロードされます。フェーダーを右クリックしてMIDI CCをアサインして演奏しながらサウンドの空間的な性質を変化させることもできます。マイクの文字をクリックして、Kontaktの出力先を変更できます。



右上のアイコンを通じて、さらに詳細な設定が行えます。

① ベロシティ・レスポンス

コントローラのタッチに合わせて4つのベロシティ・カーブから選択。本ライブラリでは不使用



② パン・マイク・コラプサー

ステレオ・イメージの扱い方を調整できます。ただし本ソフトウェアの収録時には、ミュージシャンはすべて一般的なスコアリング・セッションでのシート位置で演奏しているため、そのままでも素晴らしいサウンドの広がりやディテールが得られます。



Stereo Width	ステレオ・イメージの広がりをごコントロール。右に振り切ると、2つのパンポットを最大限にパンニングした状態と同じ。左端まで移動させると、両方のポットが中央に位置する状態と同じ。
Stereo Pan	ステレオ・イメージの中心がパン・フィールドのどこに置かれるかを調整。

③ ストップとMIC MIXのリンク

マイク・ミックスや調整内容をストップに対してロックします。このライブラリではストップは使用されていないため、機能しません。

④ ミキサー・プリセット

パッチ間でミキサー設定を転送したり、プリセットをディスクに保存したり読み込んだりできます。

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

ミキサー・フェーダーのオートメーション

各フェーダーには専用のMIDI CCが割り当てられています。MIDIコントローラやコントロール・サーフェスに合わせて変更するには、コントロールを右クリックまたはCtrl+クリックしてLearnを選択した後に、MIDIコントローラを操作します。

マイク・ミックスのルーティング

各マイク・チャンネルを固有のKontaktチャンネルにルーティングするには、マイクの文字をクリックするだけです。例えば、アンビエント・マイクはサラウンド・チャンネルにルーティングすると快適です。また、最終的なミックス・セッションでエンジニアがバランスを調整することを想定して、個々のマイクをパラアウトする際にも活用できます。

④ 設定

OPTIONS

■ Presets

本ライブラリでは不使用。

■ Purge unused

メモリ使用量を可能な限り抑えるために、使用していないサンプルをアンロードし続けます。

■ Transpose

Onに設定し、数値を調整してインストゥルメントをトランスポーズできます。インストゥルメントは選択されたピッチにサンプルをオフセットします。

■ CC mapped vel.

ダイナミクス・スライダーでノート・ベロシティをコントロールできます。ユーザーがダイナミクス・スライダーをカスタマイズした場合、そのMIDI CCでベロシティをコントロールすることができます。

ROUND ROBINS & LEGATO

本ライブラリでは不使用。

⑤ CONTROLLERS (コントローラ)

オーバービューでのコントローラと基本的に同じです。下記のコントロールを使用できます。

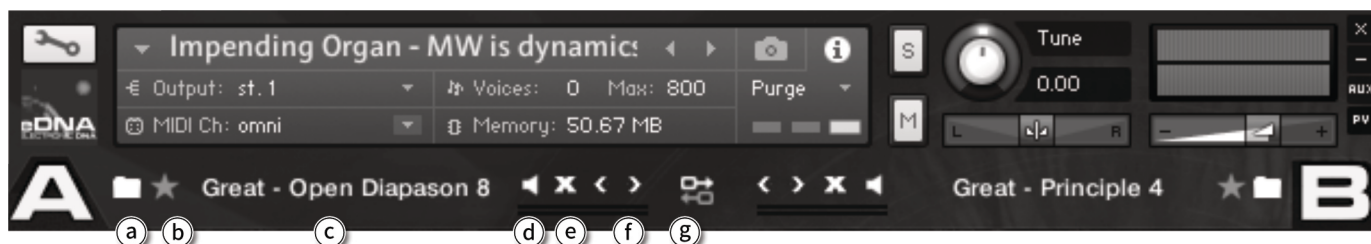
Dynamics	録音された各種ダイナミック・レイヤー間をクロスフェード。
Expression	表面上は楽器のトリム (CC#11) ですが、楽器の音量 (CC7) 内における音量を調整します。Dynamicsと併用すると効果的。

eDNA



一歩進んだ合成、変形されたサウンドを実現するため、当社の優秀なスクリプト・エディターであるBlake Robinsonが、私たちマニア向けの「母なる」インターフェースを設計しました。これにより、壮大な生の「サウンド」素材から、度肝を抜かれるような楽器を作成可能になりました。さらに重要なのは、サウンドを瞬時に組み合わせて、独自の楽器をカスタマイズできることです。eDNAフォルダにはオルガンから派生した特製パッチが収録されています。

① サウンド・ベイ/eDNAブラウザ



どのサウンドがロードされているかが表示され^c、サウンドのレート^bやミュート^d、中央のボタン^gでベイの入れ替えができます。

ブラウザ^aで異なるサウンドをブラウズしてロードしたり、サウンドをアンロード^eしたり、利用可能なサウンドを行ったり来たり^fすることもできます。

② ウォブル



低周波オシレータ (LFO)。④の波形をもとにボリューム、ピッチ、フィルタに連動します。

それぞれウォブル先^aとピッチ^b、強度^cを指定でき、上下にドラッグするだけで変更できます。また、右クリックまたはCtrl/control+クリック)でMIDIコントローラにアサインすることもできます。

③ フィルタとエンベロープ

LOPASS (カットオフ・ポイント以上の周波数をカット)とHIPASS (カットオフ・ポイント以下の周波数をカット)の2つのフィルタ。



④ 周波数

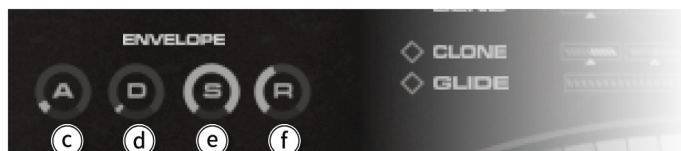
カーブを左右に動かして、フィルタのカットオフ周波数を調整。

② レゾナンス

カーブを上下に動かして、フィルタのレゾナンスを調整。

③ アタック

パーカッシブなヒットからスローな導入まで、調整できます。



④ ディケイ

アタック後に音量がサスティン・レベルまで下がり、楽器が演奏するまでに費やされる時間。パーカッシブなサウンドのオートメーションに最適。

⑤ サスティン

ディケイで音量が下がった後に保持されるレベルを設定。アタック感のある小さなアルペジエーター・タイプのサウンドを求める場合は、サスティンを十分に下げ、ディケイを好みに合わせて設定。

⑥ リリース

キーから指を離してから、サウンドが0まで減衰する時間を設定。

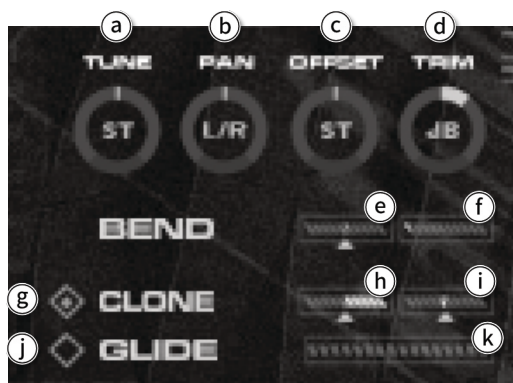
④ サンプルとノートのコントロール

ウォブル同様、すべてのノブはマウスを上ドラッグすると時計回りに、下ドラッグすると反時計回りに動きます。

💡 コントロールをAlt/optionを押しながら調整すると、ベイA/B間で操作がミラーリングされます。

① TUNE (チューニング)

サンプルのピッチを50セント (四分音) 単位で調整します。Shiftを押しながら操作すると微調整 (5セント単位) できます。



② PAN (パン)

ステレオ・フィールド内で楽器を左右に移動します。

③ OFFSET (オフセット)

使用するサンプルを変化させる最も簡単な方法です。TUNEノブ①と組み合わせて使用することで、目的の効果をj得ることができます。

例: +7キーでオフセットすると、7キー上の音のサンプルが聞こえます。7半音下げてチューニングすると、異なるサンプルを用いた正しい音程が聞こえます。

④ TRIM (トリム)

ゲイン・ステージです。ベイA/Bの音量バランスを調整します。

例: ベイA/Bの各インストゥルメントのバランスを調整する必要がある場合に使用します。

Bend Controls

ピッチバンド・ホイールを使用したときの動作をコントロールします。

⑤ BEND (ベンド) 量

最大2400セントまでのベンド量を設定します。

⑥ BEND

ピッチのベンド量をスケーリングします。

例: ⑤を2400セント、⑥を-100%に設定すると、-2400セントのベンドになります。⑥を+50%に設定すると、+1200セントのベンドになります。

⑦ CLONE

サンプルのクローンを作成したり、2つのサンプルを同時に鳴らせるようになります。

⑧ COARSE TUNE

クローンを100セント単位で上下に調整し、±1200セントの範囲で調整。

⑨ FINE TUNE (ファインチューン)

クローンをさらに細かく±100セント単位でチューニングします。

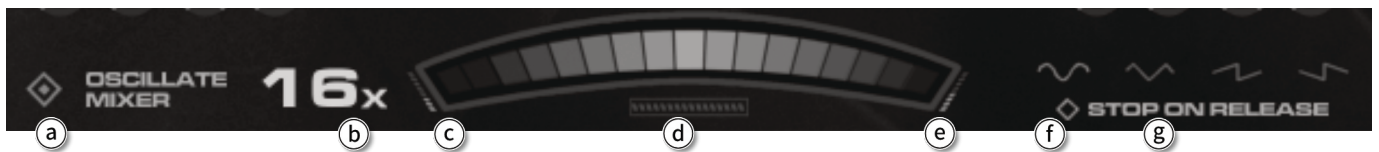
⑩ GLIDE (グライド) On/Off

グライド・コントロールをOnにします。

⑪ GLIDE (グライド) 量

目的の音に到達するまでのグライド時間を調整します。

⑤ クロスフェーダ



ここで、美しいシンプルさに命を吹き込みます。DJのミキサーのように、ベイA/Bの音をクロスフェードさせます。パッチ名にMWと付いているものは、モジュレーション・ホイールまたはCC#1にアサインされます。

内蔵のオシレータを使用して、テンポに合わせてミキサーを前後に動かすと、面白い効果が生まれます。

① OSCILLATE MIXER

自動ミキサー (automated mixer) のOn/Offを切り替えます。

② スピード

オシレータの周波数をホストDAWのテンポに同期させます。ゆっくりと変化するサウンドスケープから、揺れ動く狂気まで！

③ X-FADER

ベイA/B間のクロスフェーダー。

④ 開始位置、フェーズ

クロスフェーダー③の開始位置、方向をコントロールします。

⑤ 方向、強さ

クロスフェーダーの各方向への移動量をコントロールします。デフォルトは左右100%上です。このとき、ベイA&Bからの音はオシレータの頂点で完全に消えます。両スライダーを50%に設定すると、各ベイを半分ずつオシレートします。これらのスライダーは左右対称である必要はなく、様々な素晴らしいニュアンスを作り出します。

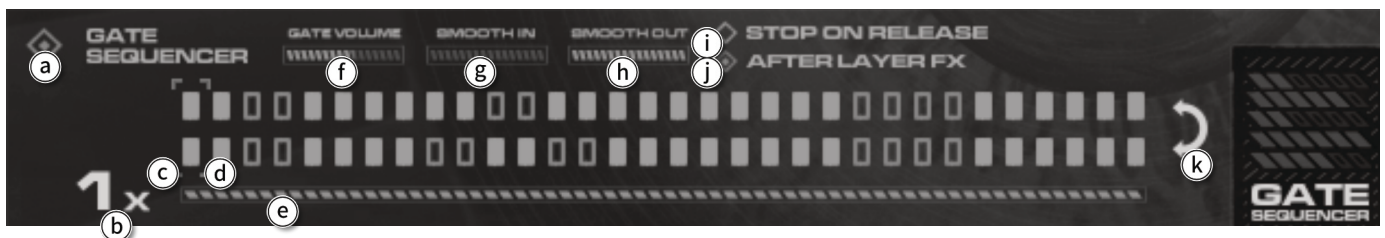
⑥ STOP ON RELEASE

すべてのノートがリリースされた後、フェーダーをStopポジションに戻し、エフェクトを停止します。

⑦ オシレータ・シェイプ

左右に動く標準的なイコール・シェイプから、より複雑なシェイプや単一方向へのシェイプに切り替えられます。

⑧ ゲート・シーケンサー



ゲート・シーケンサーは両方のサウンド・ベイのミュートとミュート解除を個々に、リズムに基づいて行います。上列がベイ A、下列がベイBのゲートです。デフォルトの設定はすべてOnです。AかBのどちらかをゲートするには、ゲートしたいステップをクリックします。

㉑ On/Offスイッチ

機能のOn/Offを切り替えます。

㉒ SPEED

ゲート・シーケンスのスピードをDAWのテンポをベースとして調整します。

㉓ トランスポート・ポジション

シーケンスの再生位置を示します。

㉔ セル

クリックして各ステップのOn/Offを切り替えます。

㉕ ディビジョン・スライダー

ステップ数を増減したい場合にスライダーを使用すると、ゲートのスピードに影響を与えることなくパターンのステップ数を変えられます。

㉖ GATE VOLUME (ゲート・ボリューム)

ゲートが音をカットする度合いを調整します。値を大きくすると、ゲートが強くなります。

㉗ SMOOTH IN (スムーズ・イン)

ゲートの出だしの形状を滑らかにします。

㉘ SMOOTH OUT (スムーズ・アウト)

ゲートの末尾の量を調整します。

㉙ Stop on release (リリース時に停止)

鍵盤から指を離れたときにゲート・エンジンをOffにします。

① AFTER LAYER FX

バンクFXの後にゲート・ステージを切り替えます。

② 入れ替え

A/Bシーケンスを入れ替え。

素早く微調整や実験ができるクイック・キーも用意されています。

- ステップをShift+クリックして、範囲を切り替え (例：2番目のステップを押し、10番目のステップをShift+クリックすると、2~10番目のステップが切り替わる)。
- Altを押しながら操作すると、A/B両方のセルに影響します。
- Ctrl/command+クリックすると、現在のシーケンサー・トラックのステップ状態が反転。

⑦ FX DASH (FX ダッシュボード)



これらのコントロールはFX ページ (後述) でアサインされ、オーディオ・エフェクトに最も必要なコントロールに素早くアクセスできます。

① パラメータ名

FXパラメータを削除するには、名前部分をクリックします。パラメータの数値も表示されます。

② パラメータ・ダイヤル

他のノブと同様、ドラッグで調整します。右クリックまたはCtrl+クリックでMIDI CCにアサインできます。

③ 空き

設定待ちの状態です。

⑧ マスター・コントロールとスイッチ**① ボリューム、エクスプレッション**

デフォルトではCC#11が割り当てられていますが、Ctrl+クリック、または右クリックを通じたMIDIラーンで設定を変更できます。

② MIXER & SEQページ

デフォルトのページ。FXページでメイン・インターフェースに戻るにはこれをクリックします。

③ カートリッジ・ロード

ロードしたコレクション、または個々の楽器やパッチが属するコレクションを表示します。FXコントロールをより多く表示したり、アクセスしたりする必要がある場合は、これを押しください。

④ FX & MOTOR

FXページに戻るにはこれをクリックします。

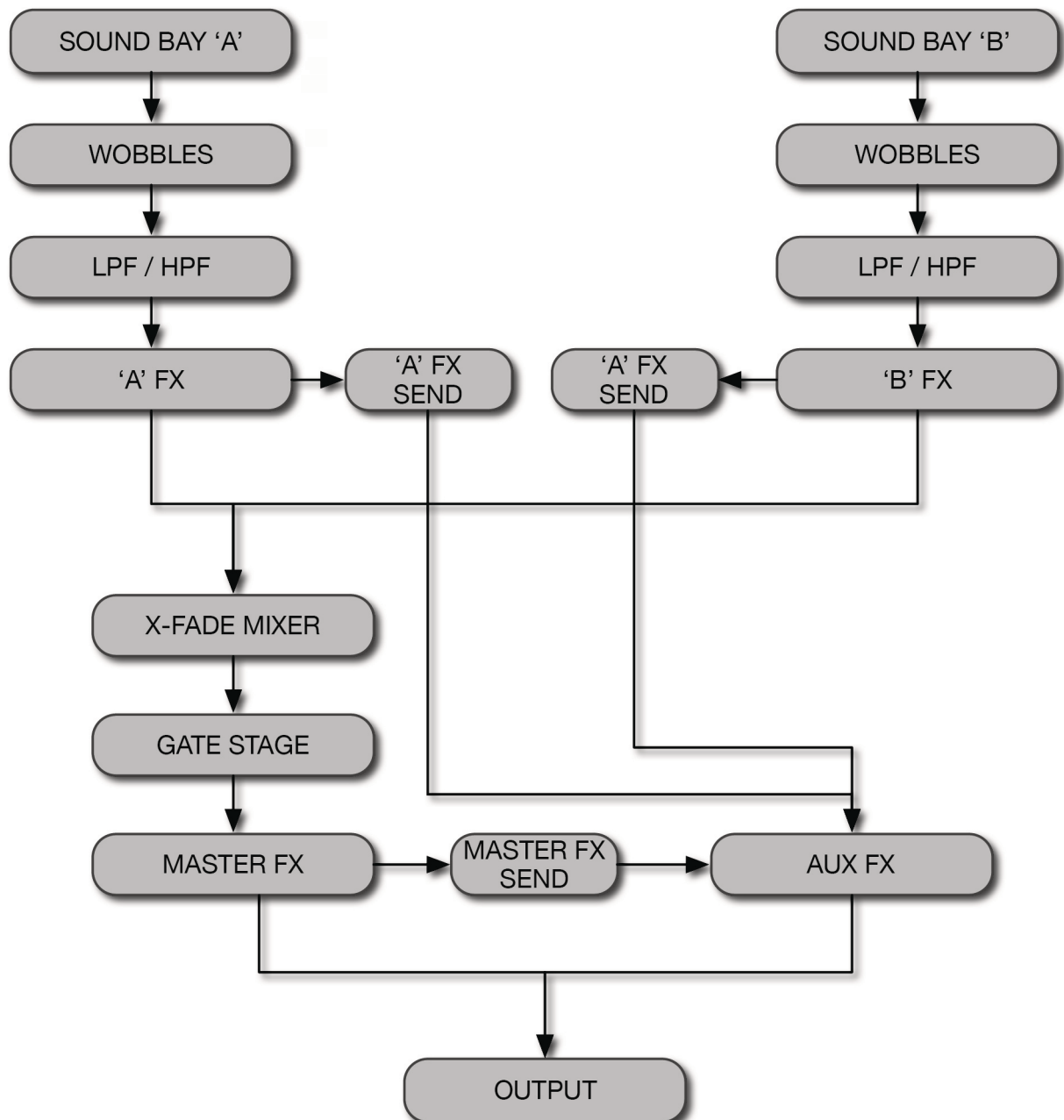
FXページ

eDNAエンジンは基本的に複雑なサンプル・プレイヤーなので、従来のシンセサイザー・モジュールで作成されるエフェクトの多くは、FXプラグインを介してここで作成されます。私たちは、シグナル・パスの様々なステージに位置するプラグイン・エフェクトの強力なセットを用意しました。



eDNAのシグナル・パス

下図は、eDNAの仕組みの下で信号がどのように処理されるかを示します。FXラックは、シグナル・パスの各ステージに応じてあらかじめ分類されています。リバーブやFXはセンドに、フェイズやフランジャー、ディストーションはより直接的なステージに配置されています。



① FX ラック



eDNAエンジンには5つのFXラックがあります。後述するMOTOR FXラックを除けば、どのラックも同じ動作をします。ここではマスター、ベイA & B、Aux FXラックの動作を説明します。

① FXステージ

eDNAで使用可能な5つのFXラックを切り替えます。

② エフェクト・アイコン

ラックごとに8つのエンクロージャーで使用可能なさまざまなエフェクト・プラグインが描かれています。これらをクリックすると、下のダッシュボードにエフェクト・パラメータが表示されます。

③ エフェクト名

④ エフェクト・バイパス

On/Offを切り替えるにはこのボタン◇をクリックします。

⑤ プラグイン・ダッシュボード

上段でクリックされているエフェクトのパラメータを表示します。

⑥ プラグイン・パラメータ

このパラメータに直接コントローラをアサインすることはできません。まずメイン・ミキサー・ページの Quick FX Dashにロードする必要があります(後述)。

⑦ [FAV] ボタン

このボタンを押したエフェクトが Quick FX Dashにロードされます。エフェクトをオートメーション化したり、コントローラで微調整する場合にも必要です。削除するには、[FAV]ボタンを再度クリックします。

メイン・ミキサー・ページのダッシュに戻ると、FX DASHにFAVしたノブが表示されています。

ノブを右クリックまたはCtrl+クリックしてMIDI CCをアサインできます。



💡 Quick FXはFX DASHにロードした順に表示されます。混乱した場合は、いちどすべてアンロードして(FXパネルで簡単にできます)、好きな順番に再度ロードしてください。

5つのFXステージ

マスターFX

おそらく最も簡単で、予測しやすいFX。これらは最終ステージで行われ、聴こえる音すべてに影響が及びます。つまり、クロスフェーダーとゲートはすべて、影響の対象、可聴状況を左右します。このため、マスター・エフェクトと明らかなモジュレーターが中心です。理解すべき重要なことは、これらがサウンドの「ミックス」全体の上にレイヤーされるということです。

レイヤーFX A & B

サウンド・ベイAまたはBのどちらかに、互いに独立して、ミキサー・スライダーに影響を与えます。リバーブにゲートをかけるか、リバーブのテールをそのまま残すかによって、ゲート・エンジンをレイヤーFXの前／後に配置することもできます。

2つのサウンド・ベイ間のFXに違いがあるのは、さまざまなFXステージを持つメリットを考慮してです。ここでは、独立したサウンド・ベイを最大限に活用し、互いにコントラストをつけられます。また、より多くのFXを選択でき、より多くのX線写真を表示できます。ディストーション・タイプに合うサウンドがあれば、バンクを切り替えてサウンドを入れ替えられます。

例えば、あるディストーション・タイプが他のタイプより適していると感じた場合、バンク間でサウンドを入れ替えられることを覚えておいてください。

SEND

A&B とマスターFX ラックでは、1つのプラグイン・エンクロージャーが"SEND"と呼ばれるエフェクトで占められています。これをクリックすると、サウンドの信号がAUX FXラックにルーティングされます。SEND プラグインをクリックし、ダッシュボード上のダイヤルを調節して、SEND FX内の特定のFXに送られる信号の量をコントロールします。

これらのFXは、AUX FXパネルで有効化しないと鳴らない点に注意してください。

ユーザーはAUXに送る特定のサウンドとその量を選択できます。したがって、レイヤーとマスターの両方のFXセンドから同じエフェクト・プラグインに信号を送らないことをお勧めします。以下は、AUXエフェクトをサウンドに適用する方法をミックス&マッチする方法の例です。

DELAY 1をサウンド・ベイAに。DELAY 2をサウンド・ベイAにはうっすら、サウンド・ベイBにはしっかり。全体にREVERB。…というサウンドを得たいとします。

1. レイヤーA&BとマスターFXの3つのSENDを全てOnにし、センド・アイコンをクリックして全てのコントローラを絞ります (便宜上、デフォルトでは0dbのセンド信号になっています)。
2. SEND Aで、DELAY 1のセンドを0dbにブースト。次にDELAY 2を-6dbに調整。
3. SEND Bで、DELAY 2を0dbに設定し、MASTER FXでREVERBを調整。
4. AUX FXで、これらのFXがOnになっていることを確認。
5. DELAY 1と2の"return"の[FAV]ボタンとREVERBの"Wet"の[FAV]ボタンをクリック。DELAY 2へのセンド・レベルもフロント・パネルで設定できます。
6. A FXでセンドをクリックし、DELAY 2のセンドの[FAV]ボタンをアサイン。

② MOTOR FX



MOTOR FXベイは、他の4つのFXベイとは少し異なります。シグナル・パスのどこで鳴らしたいかを選択し③、各パラメータの下にあるボタン④を使って、特定のパラメータを2つのモーターのいずれかにアサインできます。

これらのパラメータは、基本的に複雑な低周波オシレータ (LFO) であるページ上部の2つのモーターのいずれかに割り当てられます。

ウォブルのような単一のLFOではなく、MOTORにはメインLFO[Ⓐ]があり、それ自体が2番目のサブLFO[Ⓒ]によって制御されます。この2つの間のコントロール[Ⓑ]を使って、強度と周波数の両方を異なる量だけ発振させられます。

このタイプの技法に最適な2つのエフェクトがあります。異なるカートリッジには、ジャンルによって異なるエフェクトが搭載されていることが分かるでしょう。Kontaktのフル・バージョンをお使いのユーザー向けに、カスタム・カートリッジ・ビルダーで異なる組み合わせを用意しています。



- モーター付きFXをクリック (①)。
- このエフェクトをインストゥルメント・ベイA、B、または両方に適用するかどうかを選択 (②)。ここではAを選択します。
- 使用するエフェクトをクリック (③) し、アイコンをクリックしてコントロールにアクセス。

ここまでは順調です。続いて、さまざまなパラメータをいじって、どのパラメータをモーター制御したいかを考えます。その下のモーター・ボタンをクリックし、使用するモーターを割り当てます。

- MOTOR1から始め、カットオフをladder notchに設定します (④)。

① メイン・モーター

これは少し理解するのに時間がかかりますが、重要なのは(今は)赤い文字を無視することです。



① INTENSITY

FXパラメータに及ぼすモーターの影響を調整。

② FREQUENCY

LFOの速度を調整。

INTENSITYを全開にし、MOTORがエフェクト・パラメータ(カットオフ)を1~100%の間でどのように調整するかを聞いてみてください。INTENSITYを少し戻すと、制御しているパラメータはそこそこの規模でモーター制御されます(例えば25%~75%)。続けて周波数ノブを動かしてFREQUENCYを調整します。

③ 波形テーブル

5つのノブは、モーターがパラメータをコントロールする形状を左右します。たとえばSINE(サイン波)の深さを調整後にRECT.(矩形波)やTRI.(三角波)を加えてみてください。2つ以上の値を上げることで、カオスなシェイプが形成されます。複雑化しやすいので、混乱したらすべてを中央に戻しましょう。

⑥ サブ・モーター

MOTOR 1は等間隔でエフェクト・パラメータ (カットオフ) のダイヤルを規定量で前後に動かしています。次はFREQUENCYスライダーを前後に動かしてみます。ここではモーター駆動でエフェクト・パラメータ (カットオフ) のダイヤルが前後に動く速度を変えられます。



① メイン・トゥ・サブ INTENSITY (強度)

メイン・モーターのINTENSITYコントロールに対するサブ・モーターのコントロールのINTENSITYを調整。

② メイン・トゥ・サブ FREQUENCY (周波数)

メイン・モーターのFREQUENCYに対するサブ・モーターのコントロール強度を調整。

③ FREQUENCY (サブ・モーターの周波数)

メイン・モーター内の2つの可能なパラメータをモーターで動かす速度を調整。

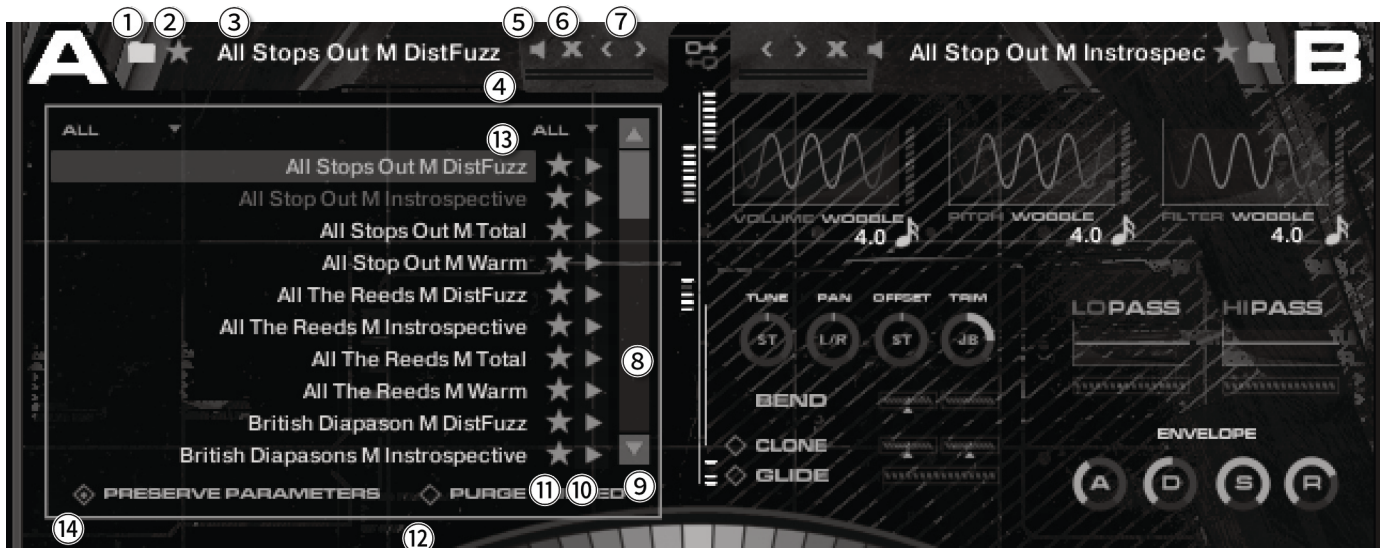
④ 波形テーブル

上記のモーターと同様に、波形はここからコントロールできます。

💡 これは、eDNAの中でも、少し特殊なアプローチが必要な部分です。こうした高度なエフェクトでユーザーは迷走してしまうおそれがあります。私たちは、最高のエフェクトのいくつかは、大きな強度と非常に遅い周波数を使用することによって生み出されると考えています。何をどの程度設定し調整するのかを注意深く考えることで、おののくようなアナーキーで独創的なサウンドを得ることができます。しかし、このような豊かな成果を得るには、慎重な実験を必要とします。

なお、個々のFXについての詳細は付録をご覧ください。

eDNAブラウザ



① ブラウザ・ボタン

ブラウザ・ウィンドウを開閉します。

② レーティング

サウンドに1~5のレーティングを付けられます。フィルタを使用して検索しやすくなります。

③ サウンド名

④ レベル・メーター

各ベイにある独立したメーターです。どのベイが何を出力しているか確認できます。

⑤ ミュート・ボタン

クロスフェーダーやゲート・ステージとは独立してサウンドのOn/Offを切り替えられます。

⑥ ページ・ボタン

ベイを空にします。

⑦ スクロール・ボタン

リストの次、または1つ前へ移動します。サウンドは似たようなセットでグループ化されており、あるサウンドに満足しているけれど、もう少し違うサウンドにしたい場合に活用してください。

⑧ スクロール・バー

Shiftを押したまま操作するとスクロール速度が遅くなります。

⑨ スクロール矢印▲▼

より細かいブラウジングが可能です。

⑩ 試聴ボタン

ロードする前にサウンドをチェックできます。楽器をCtrl/command+クリックしても試聴できます。

⑪ お気に入り

お気に入りとしてタグ付けするためのトグルとして機能します。

⑫ 不使用をページ

未使用のサウンドをメモリから除去します。サウンドの構築の完了後、メモリーを節約するために使用します。これをOnにすると、ブラウザで各サウンドを試聴できなくなる点に注意。デフォルトはオフ。

⑬ インストゥルメント・ブラウザ・フィルタ

レーティングに基づいて検索を絞り込めます。

⑭ パラメータの保持

新しいサウンドのロード時、現在のベンドやグライド、チューン、パン、LFO設定などを保持します。デフォルトではOnで、各サウンドは設定したLFO、チューン、パンを共有します。Offに設定すると、各サウンドは各々独自の設定を記憶するようになります。

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。

ストップ・リスト

PRESETS / STOP

- All Manuals and Pedals
- Choir Manual
- Great Manual
- Pedals
- Swell Manual

EDNA

- Union Organ eDNA - Close
- Union Organ eDNA - Stereo
- Union Organ eDNA - Warps
- A Big Ass Organ 1 - Stereo
- A Big Ass Organ 2a - Stereo
- A Big Ass Organ 2b - Stereo
- A Big Ass Organ 3 - Stereo
- A Big Ass Organ 3b - Stereo
- Atmospheric Organ Pad - MW is LPF
- Big But Tuney - Stereo
- Calming Beauty MW is Phase
- Classic Organ MW Chorus
- Deep Organ - Stereo
- Dissonant Space Organ Pad MW
- Distant Detuned Organ Pad - MW is LPF
- Dreamy Organ
- Flutey Organ Pad
- Giant Dirt Organ MW is Drive
- Glassy Organ Pad
- Good As Low 8ve Drone MW - Filter
- Hypnotic Drone MW is Gate Vol
- Impending Organ - MW is dynamics
- Mellow Organ Pad 2 MW - Gate and Phaser
- Mellow Organ Pad MW - Gate and Phaser
- Mellow Organ Pad MW - Gate and Phaser
- Overtone Organ Pad - MW is pitch LFO
- Space Organ MW is Glide
- Space Organ
- Spooky Organ Bells 2
- Spooky Organ Bells
- Spooky Organ MW - Spookiness
- Stutter Organ MW is LPF and Gate
- The Scientific Organ MW - LPF
- Very Nasty Lead Organ MW - Distortion
- Very Slow Pad MW - Phaser
- Vintage Organ
- Voice Organ Pad
- Choir - Claribel Flute 8
- Choir - Concert Flute 4
- Choir - Dulciana 8
- Choir - Piccolo 2

- Choir - Voil dAmore 8
- Great - Clarion 4
- Great - Fifteenth 2
- Great - Flautodolce 8
- Great - Mixture 3
- Great - Open Diapason 8
- Great - Principle 4
- Great - Stopped Diapason 8
- Great - Trumpet 8
- Great - Twelfth 3
- Pedal - Bourdon 16
- Pedal - Open Diapason Wood 16
- Pedal - Ophicleide 16
- Swell - Contra Gamba 16 (Open Only)
- Swell - Flote 4 MW
- Swell - Mixture MW
- Swell - Open Diapason 8 MW
- Swell - Salcional 8
- Swell - Vox Angelica 8

RAW TUNING

- All Manuals and Pedals
- Choir Manual
- Great Manual
- Pedals
- Swell Manual

eDNAエフェクト

EQ3

このEQは3バンドのパラメトリックEQで、全帯域の周波数帯域を最大18dbまでブースト／カット。

Jump

「Jump」エフェクトは、ブリティッシュ・ギター・アンプのクラシックなトーンをシミュレート。スムーズで歌うようなリード・サウンドに最適。

Limiter

レシオは1〜∞、スレッショルドは最大レベルのすぐ下、アタック・タイムが非常に短いコンプレッサーの一種。リミッターは、短い信号のピークがシステムをオーバーロードしないようにするセーフティ・ネットとして機能。

Tape Saturator

テープ録音のソフトなコンプレッションとディストーションをエミュレート。主にサウンドに暖かみや色付けを軽く加えたり、アグレッシブなディストーションを加えるために使用。

Distortion

このモジュールは、高いサンプル値をクリッピングまたはラウンドオフすることで歪みを実現。サウンドに人工的なハーモニクスを加えることで、オーバーロードした真空管回路やトランジスタの動作をシミュレート。

Lo-Fi

エイリアシングや量子化ノイズ、クリーンなシグナルまで、様々なデジタル・アーチファクトを追加。無機質で特徴のないサウンドをラフに仕上げたり、クラシックな8ビットのビデオ・ゲーム・サウンドを再現するのに理想的。

Saturation

ノンリニア特性を持つベーシックなアンプ。信号の高域のエネルギーを増加させるテープ・サチュレーションの効果を再現可能。

Stereo Modeller

シグナルのステレオ・ベースの幅をコントロールしたり、パンを変更したり、モノ・ソースから擬似ステレオ信号を作成可能。

Delay

サウンドのカーボン・コピーを作成し、一定時間後にそれを繰り返す処理。テンポに同期させることも可能で、フィードバック・レベルの調整、ローパス・フィルタ、パン・コントロールにより、ピンポン・エコー効果が得られます。20ms以下のディレイ・タイムはディレイとして識別できませんが、興味深いコムフィルタ効果を生み出します。

Chorus

オーディオ信号を分割し、一方のバージョンを元のバージョンに対してデチューンすることで、オーディオ信号に厚みを加える方法。位相関係を調整できる別々のLFOが、各ステレオ・チャンネルを独立してデチューンし、ワイド・パノラマ・エフェクトを作り出します。

Flanger

オーディオ信号を分割し、元の信号に対して1つのバージョンを遅延させます。ディレイ・タイムをモジュレートし、調整可能な量の出力信号を入力に戻すことで、フランジャーは特徴的な風切り音を派生。フランジャー・モジュールは、ステレオ・チャンネルごとに別々のLFOを使用し、両方のLFOの位相関係を調整できます。

Phaser

オールパス・フィルタで信号の位相関係を継続的に変化させた結果、いくつかの周波数を減衰させ、他の周波数をブーストするコムフィルタリングが発生します。サウンドはフランジャーに似ていますが、より繊細です。

Convolution

リバーブの一種で、部屋、スピーカー、ハーブ、あるいはハードウェア・リバーブ・ユニットなど、リニア・システムの音響動作を自分のシグナルのために再現。このためには、システムを通して再生された広帯域信号の短いオーディオ・サンプルをコンボリューション・プロセッサに送ります。この録音は通常、Impulse Response ('IR') と呼ばれる通常のオーディオ・ファイルです。コンボリューション・リバーブは、非常にリアルなリバーブを実現することでよく知られています。Kontaktに含まれるコンボリューション・プロセッサは、マルチチャンネル信号フローを完全にサポートし、必要に応じてサラウンド・インパルス応答も使用できます。インストゥルメント・インサート・エフェクト、インストゥルメント・センド・エフェクト、またはアウトプット・エフェクトとして使用できます。

Reverb

アルゴリズム的なもので、音源がアコースティックな環境に置かれたときに発生する自然な残響をシミュレート。

Formant I & II

フォルマントとは音響共鳴のことで、人間の音声学で用いられる用語です。フォルマント・フィルタは、人間の声道の周波数特性を模倣するように設計されており、その結果、これらのタイプのフィルタはトークボックス・エフェクタをエミュレートするために使用されます。

Vowel A

フォルマント・フィルタに似ており、母音を形成する際の人間の声道の共振周波数をシミュレート。喉と口の空洞の形状を変化させることで、複雑で自然なフィルタを作り出し、声帯が作り出す音の特定の周波数を強調します。このような特徴により、人間の聴覚は異なる母音を聞き分けられるのです。

Vowel B

Vowel Bモジュールは、Vowel Aモジュールと似ていますが、若干異なるサウンド特性を持っています。

Ladder Peak

初期のシンセシスで使用されていた古典的なラダー回路をベースにしたフィルタで、シンセサウンドを再現するための最初の選択肢です。ピークは、カットオフの周波数にアクセントをつけるフィルタです。

Ladder Notch

Ladder Peakとよく似ていますが、カットオフの両側にある2つの狭い帯域の周波数をカットする点異なります。

マイク、ミックスの略記

C: 近接マイク

Neumann KM184をパイプ上(オルガン内)に設置。

St: ステレオ

ステージ上のORTF配置のKM184のペアのこと。

A: アンビエント


バンドから離れたギャラリー(回廊)の高い位置に設置されたShoeps MK2Hオムニ・マイクのセット。このマイク・ポジションは、オルガンにステレオの広がりとルーム・サウンドを大量に与えます。他のマイクとミックスするのも良いですが、LsとRsのスピーカー・センドに送ることで、真のサラウンド情報が得られます。

O: アウトリガー

Shoeps MK2Hオムニ・マイクのセットを左右のギャラリーに大きく離して配置。室内とオルガン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・マイクの中間的なもの。

UACC

旧製品『BML Sable』開発に伴い、楽器やライブラリに含まれる増え続けるアーティキュレーションへのアクセス方法を標準化することが困難になりました。キースイッチやCC#32は十分に機能するものの、セクションや楽器間で一貫性がなく、ビオラをバイオリン・セクションに置き換えるような単純なことさえ一苦労でした。

この問題に対処するため、弊社はインストゥルメントとライブラリ間のアーティキュレーション・コントロールを標準化する**UACC**を開発しました。これは、キースイッチのロック・オプション  でOnにし、上記と同じCCを使用します (同様にカスタマイズ可能)。これにより、各アーティキュレーションに対応する特定の値にCC#32を設定することで、アーティキュレーションを変更できます。以下は最新 (v2) の仕様です。

Long (sustain)		Legato	
1	Generic	20	Generic
2	Alternative	21	Alternative
3	Octave	22	Octave
4	Octave muted	23	Octave muted
5	Small (1/2)	24	Small
6	Small muted	25	Small muted
7	Muted	26	Muted
8	Soft (flaut/hollow)	27	Soft
9	Hard (cuivre/overb)	28	Hard
10	Harmonic	29	Hramonic
11	Temolo/flutter	30	Tremolo
12	Tremolo muted	31	Slow (port/gliss)
13	Tremolo soft/low	32	Fast
14	Tremolo hard/high	33	Run
15	Tremolo muted low	34	Detache
16	Vibrato (molto vib)	35	Higher
17	Higher (sultasto/bells up)	36	Lower
18	Lower (sul pont)		
19	Lower muted		

Short		Decorative	
40	Generic	70	Trill (minor2nd)
41	Alternative	71	Trill (major 2nd)
42	Very short (spicc)	72	Trill (minor 3rd)
43	Very short (soft)	73	Trill (major 3rd)
44	Leisurely (stacc)	74	Trill (perfect 4th)
45	Octave	75	Multitongue
46	Octave muted	76	Multitongue muted
47	Muted	80	Synced - 120bpm (trem/trill)
48	Soft (brush/feather)	81	Synced - 150bpm (trem/trill)
49	Hard (dig)	82	Synced - 180bpm (trem/trill)
50	Tenuto	Phrases & Dynamics	
51	Tenuto Soft	90	FX 1
52	Marcato	91	FX 2
53	Marcato Soft	92	FX 3
54	Marcato Hard	93	FX 4
55	Marcato Long	94	FX 5
56	Plucked (pizz)	95	FX 6
57	Plucked hard (bartok)	96	FX 7
58	Struck (col leg)	97	FX 8
59	Higher	98	FX 9
60	Lower	99	FX 10
61	Harmonic	100	Up (rips/runs)
		101	Downs (falls/runs)
		102	Crescendo
		103	Decrescendo
		104	Arc
		105	Slides
		Various	
		110	Disco up (rips)
		111	Disco down (falls)
		112	Single string (Sul C/G/etc.)

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

UACCキースイッチ

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

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

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

FAQとトラブルシューティング

Q: Kontaktライブラリのオフライン認証 (オーサライズ)。

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

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

これはKontaktの既知のバグです。サポート・チームにご連絡ください。

Q: "no library found" エラー・メッセージ


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

Q: KontaktとKontakt Playerの違い

別項参照。

Q: 製品の再ダウンロード方法。

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

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

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

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

Q: ダウンロード／インストールの問題。

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

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

その他、

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

Q: インストゥルメント・ファイルの紛失。

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

Q: ダウンロード速度について。

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

混雑の少ない時間帯にダウンロードを実行したままにしておく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: 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。



Union Chapel Organ 日本語マニュアル

2024 ©Crypton Future Media, Inc. 2024/NOV 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/>