

# HEAVYOCITY DAMAGE



オペレーション マニュアル



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、Native Instruments GmbH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購入したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

著作・校正: Heavyocity Media, Inc.

資料バージョン: 1.0 (08/2011)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

---

## Germany

Native Instruments GmbH  
Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Germany  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

## USA

Native Instruments North America, Inc.  
6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© Native Instruments GmbH, 2011. 無断複写・転載を禁じます。

---

---

# 目次

<b>1</b>	<b>イントロダクション .....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>クイックスタート .....</b>	<b>8</b>
2.1	ライブラリー .....	8
2.1.1	Rhythmic Suites .....	8
2.1.2	Percussive Kits .....	9
2.2	Rhythmic Suites ユーザーインターフェイス .....	9
2.2.1	ループメニュー - メインページ .....	10
2.2.2	ループメニュー - FX トリガー(T-FX) ページ .....	11
2.2.3	ループメニュー - EQ/Filter ページ .....	12
2.2.4	シングルループ - メインページ .....	13
2.2.5	シングルループ - Loop Modifier ページ .....	14
2.2.6	シングルループ - EQ/Filter ページ .....	14
2.3	Percussive Kits ユーザーインターフェイス .....	15
2.3.1	Round Robin Kits w/ Mixer - メインページ .....	15
2.3.2	Round Robin Kits w/ Mixer - ステージページ .....	16
2.3.3	Round Robin Kits w/ Mixer - EQ/Filter ページ .....	17
2.3.4	Damage Kits - メインページ .....	18
2.3.5	Damage Kits - Trigger FX ページ .....	19
2.3.6	Damage Kits - EQ/Filter ページ .....	19
2.3.7	Damage Hits .....	19
<b>3</b>	<b>インストールメントの使用 .....</b>	<b>21</b>
3.1	各コントロール部 .....	21

---

3.1.1	各タブ & 基本操作 .....	21
3.1.2	マスターエフェクト .....	21
3.1.3	ボリュームエンベロープ .....	24
3.1.4	EQ & Filter ページ .....	26
3.2	Amp Sequencer .....	28
3.3	トリガー FX .....	29
3.4	Rhythmic Suites – Loop Menus .....	30
3.4.1	マッピング .....	30
3.4.2	メインページ .....	31
3.5	Rhythmic Suites – Single Loops .....	32
3.5.1	マッピング .....	32
3.5.2	メインページ .....	32
3.5.3	Loop Modifier ページの使用 .....	34
3.6	Single Percussion Instruments .....	35
3.6.1	マッピング .....	35
3.6.2	ミキサーの使用 .....	36
3.6.3	Stage の使用(Drum Position) .....	37
3.6.4	Damage Hits & Damage Kits .....	38
<b>4</b>	<b>インストゥルメントキーマッピング .....</b>	<b>39</b>
4.1	Rhythmic Suites – Loop Menus .....	39
4.2	Percussive Kits .....	42
4.2.1	Epic Organic Drums .....	42
4.2.2	Ethnic Drums .....	45

---

---

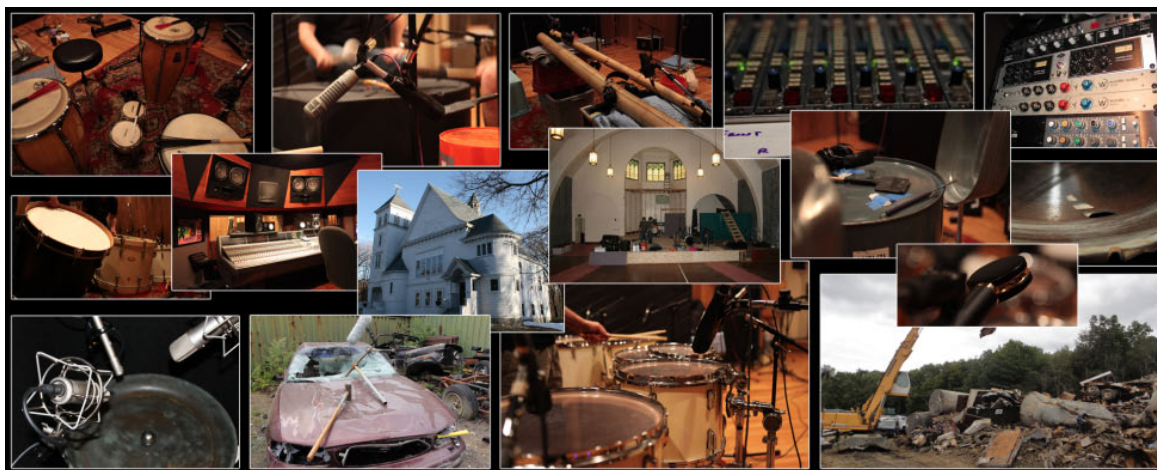
4.2.3	Metals .....	47
4.2.4	Hybrid FX Hits .....	50
4.2.5	Damage Kits .....	52
<b>5</b>	<b>クレジット .....</b>	<b>56</b>



# 1 イントロダクション

DAMAGE を購入していただき、ありがとうございます。この製品は壮大で力強く、荒々しくサウンドデザインされたサウンドの融合を極めた究極のパーカッションバーチャルインストゥルメントです。絶賛された Evolve と Evolve Mutations シリーズを基盤に Heavyocity チームはほぼ 2 年間で費やしてこの個性的なドラムとパーカッション音源を大量に収録しました。その結果コレクション内容は興味を惹くパーカッションと車の爆発音や、壊れたピアノ音等の非日常音とオーガニックなどラムサウンドの組み合わせで構成され、それらの音声をテンポに同期したパーカッシブなループに仕上げています。

音質は非常にオーガニックなものから加工されたものまで幅広く、DAMAGE サウンドは様々です。そして直感的なユーザーインターフェイスの設計によって、かつてない操作性を実現しています。また、3 マイクポジションミキサーとステージを用意しており、200 以上のマルチサンプルドラム、パーカッションに完全に対応します。進化した Trigger FX セクションでは簡単にループとシングルショットドラムキットを再構成、微調整することが可能です。急進的な新機能 Loop Modifier によってループを斬新にリミックスすることも可能です。DAW 上に MIDI をドラッグしてループを再マッピング、再アレンジすることも可能です。DAMAGE の特徴的な機能の一つである PUNISH ノブで、サチュレーション、コンプレッション、ディストーションの組み合わせにより インストゥルメントにインパクト、パンチ、爆発的なエネルギーを追加します。DAMAGE を存分にお楽しみください!



DAMAGE のレコーディングセッションのイメージです。

## 2 クイックスタート

この章ではクイックスタートとして DAMAGE の各機能とその役割を手短に紹介します。↑3, [インストゥルメントの使用](#)章で全機能内容詳細を解説しています。

DAMAGE は 5 種類の異なるインストゥルメントタイプを装備しています。各インストゥルメントタイプは各機能をそれぞれ備えた 3 つの編集用ウィンドウを含んでいます。これらの機能にアクセスするにはプログラムウィンドウの右上のタブをクリックします。インストゥルメントプリセットをロードすると、メインエディットウィンドウが表示されます。

### 2.1 ライブラリー

DAMAGE は主に 2 つのパーカッションカテゴリーに分割されており、それらを Rhythmic Suites と Percussive Kits と呼びます。これら 2 つのカテゴリーは KONTAKT インストゥルメントブラウザのプリセットグループの最上部に位置します。Rhythmic Suites カテゴリーには 2 つのサブフォルダがあり、これらは Loop Menus と Single Loops といいます。Percussive Kits カテゴリーには 5 つのジャンル分けされたサブフォルダがあり、それらは Epic Organic Drums、Ethnic Drums、Metals、Hybrid Hits、Damage Kits となっています。

#### 2.1.1 Rhythmic Suites

700 以上のビートスライスされたループ群で、このカテゴリーには 2 つのサブフォルダがあり、主に 4 つのジャンル(Epic Organic、Epic Tech、Industrial、Mangled Pop)に分けられたループを備えています。

- **Loop Menus:** Loop Menus カテゴリーはテンポ同期するグループの作成に向いており、テンポ同期/ビートスライスされたループのプリセットメニューを備えています。これらのメニューは 4 つのスタイルに分類されており、その内容は Epic Organic、Epic Tech、Industrial、Mangled Pop となっています。これらの全てはそれぞれマッチするように調節されており、異なるスタイルで個性的なリズムレイヤーの作成を実現、スムーズに各ループをミックス、マッチさせることが可能です。「Full」とある 4 つのプリセットには各キーに対応したループを用意しています。「Elements」とある 12 のプリセットには各キーに異なるループが割り当ててあります。
- **Single Loops:** Single Loops カテゴリーには 900 以上のシングルループのプリセットを含んでいます。このカテゴリーは各ループの再アレンジ、微調整に向いており、これらのループを更に個性的にします。[Drag MIDI to HOST](#) オプションも含め、これらのプリセットで素早くループを調整、リミックスします。各プリセットにはループプレイバックキーがあり、各スライスは各鍵盤に割り当てられています。



## 2.1.2 Percussive Kits

200 を軽く超えるパーカッションサンプル音源と、500 以上のシングルショットを含んでおり、プリセットには演奏可能なキットとシングルショットヒットと、各スタイルに対応するドラム要素を含んだキットを含んでいます。これらのキットは個性的なパーカッションとして特にその特徴を発揮します。このカテゴリーは 4 つの異なるプリセットで成り立っています。

- **Round Robin Kits with Mixer:** これらのプリセットはパーカッションサンプル音声を含んでおり、複雑なビートプレイに適しています。素早くパーカッションをステレオフィールドに配置し、プログラムウインドウ内に含まれる 3 つのマイクを駆使してミックスすることが可能です。
- **Single Shot Kits with Mixer:** これらのプリセットにはシングルショットヒットと These インパクトのあるサンプルを含んでいます。これらを駆使してビートの強調、インパクトの追加、曲中の感情表現等に用います。素早くヒットをステレオフィールドに配置し、プログラムウインドウ内に含まれる 3 つのマイクと EQ を駆使してミックスすることが可能です。
- **Single Shot Damage Kits:** これらのプリセットは書くスタイルのドラムサウンドをアレンジしたシングルショットエフェクトドラムを含んでいます。これらのプリセットはグリッチの効いたサウンド等に適しています。プログラムウインドウ内の EQ やフィルター等の各機能でこれらのプリセットを更に進化させることが可能です。
- **Hybrid FX Hits:** これらのプリセットにはシングルショットヒット、インパクト音声、残響音声を含んでいます。このカテゴリーにはこの製品の特徴的な「Damage Hits」プリセットも含んでいます。このプリセットにはワンショット Impacts と Tails を含んでおり、モジュレーションホイールでコントロールすることが可能です。これらのハイブリッドヒットは映画のトレーラーにあるようなストリングや場面転換、または曲中でインパクトを追加する場合に活用することができます。

## 2.2 Rhythmic Suites ユーザーインターフェイス

このセクションではユーザーインターフェイスとその機能について紹介します。ユーザーインターフェイスの機能詳細に関しては [↑3, インストゥルメントの使用章](#)を参照してください。

## 2.2.1 ループメニュー - メインページ



Rhythmic Suite のループメニューのメインページです。

ループメニューのメインページでは重要なグローバルパラメーター用各コントロール部を用意しています。

- **Master Effects:** [Distortion](#)、[LoFi](#)、[Compression \(Cmp\)](#)、[Reverb](#)、[Delay](#)
- **Amp Envelope:** グローバル [ATTACK](#)、[DECAY](#)、[SUSTAIN](#)、[RELEASE](#) コントロールを装備しています。
- **Amp Sequencer:** 演奏中のサウンドを中断し、パターンを MIDI 鍵盤で演奏できる機能です。MIDI 鍵盤の A6 から C7 にマッピングされます。
- **Loop Controls:** 各ループの [Level](#)、[Pan](#)、[Tuning \(Tune\)](#)と、波形表示画面です。

## 2.2.2 ループメニュー - FX トリガー(T-FX) ページ



Rhythmic Suite のループメニューの T-FX ページです。

FX トリガー(**T-FX**)では演奏中に効果的なエフェクトを C6 から G6 にマッピングしてあります。エフェクトの詳細コントロールはノブとパターンスイッチャーで行います。以下がそのエフェクト内容です。

- **Punch** (C6)
- **Phaser** (C#6)
- **Rotator** (D6)
- **LoFi** (D#6)
- **Glitcher** (E6)
- **Pitch Env.** (F6)
- **Filter Env.** (F#6)
- **Delay** (G6)

FX トリガーを含む全てのプリセットには、同じコントロール部を装備しています。

## 2.2.3 ループメニュー - EQ/Filter ページ



Rhythmic Suite のループメニューの EQ/Filter ページです。

EQ/Filter ページには 3 つのキーパラメーターがあり、それらは Equalization、High Pass、Low Pass フィルター、**PUNISH** ノブとなっています。**PUNISH** ノブで音声の圧縮と歪み加工を行い、このノブの値を上げることでサウンドが更に変化します。



## 2.2.4 シングルループ - メインページ



Rhythmic Suite のシングルループのメインページです。

シングルループプリセットのメインページでは重要なグローバルパラメーター用各コントロール部を用意しています。

- **Master Effects:** Distortion、LoFi、Compression (Cmp)、Reverb、Delay
- **Amp Envelope:** グローバル ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE コントロールを装備しています。
- **Individual Slice Controls:** 各スライス(各鍵盤)用 Level、Pan、Tuning (Tune)
- **Drag Midi To Host:** ループをホストにクリック+ドラッグして MIDI ノートにマッピングします。

## 2.2.5 シングルループ – Loop Modifier ページ



Rhythmic Suites のシングルループのループページです。

Loop Modifier ページでビートスライスされたループをコントロールします。このページに含まれる追加コントロールで簡単にループのリミックス、または調整を行います。C1 を押すことでループを再生し、トリガーキーはループの再生方法に影響します。

- **Loop Randomizer** (A-1 から C0)
- **Slice Freezer** (C#0 から E0)
- **Slice Dropper** (F0 から G#0)
- **Reverse Play** (B0)

## 2.2.6 シングルループ – EQ/Filter ページ

このページのコントロール部は [↑ 2.2.3, ループメニュー – EQ/Filter ページ](#)で紹介したものと同じです。



## 2.3 Percussive Kits ユーザーインターフェイス

このセクションでは Round Robin percussive kits とミキサーのユーザーインターフェイスについて紹介します。single shot percussive kits とミキサーのユーザーインターフェイスはこのユーザーインターフェイスと同じ内容となっています。

### 2.3.1 Round Robin Kits w/ Mixer – メインページ



Percussive Kit の Round Robin Kits w/ Mixer のメインページです。

メインページでは重要なグローバルパラメーター用各コントロール部を用意しています。

- **Master Effects:** Distortion、LoFi、Compression (Cmp)、Reverb、Delay
- **Amp Envelope:** Close、Room、Hall マイク位置用 ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE コントロールです。

- **Mixer:** Close、Room、Hall マイク位置用ボリューム、ソロ、ミュート、サンプルパージコントロール部です。
- **Individual Drum Tuning:** 各ドラム用 **Tuning** 機能です。
- **Velocity Sensitivity:** プリセットのグローバルベロシティ感度(**Key Sens**) コントロールです。

## 2.3.2 Round Robin Kits w/ Mixer – ステージページ



Percussive Kit の Round Robin Kits w/ Mixer のステージページです。

Stage ではドラムの定位をコントロールする為のユニークなコントロール部を備えています。各ドラムを特定の位置、またはオーケストラ内の特定の位置に配置することが可能です。更にオプションをクリックして全てのドラムを同じ位置に配置したり、**RESET** をクリックしてドラムの位置をデフォルトの状態(中央)に戻すことも可能です。この機能の起動/解除はオンオフスイッチで設定します。

### 2.3.3 Round Robin Kits w/ Mixer – EQ/Filter ページ



Percussive Kit の Round Robin Kits w/ Mixer の EQ/Filter ページです。

Rhythmic Suite プリセットと同じように EQ/Filter ページには 3 種の鍵盤用パラメーターとなるコントロールを装備しており、それらは Equalization、High Pass、Low Pass フィルター、**PUNISH** ノブとなっています。**PUNISH** ノブで音声の圧縮と歪み加工を行い、このノブの値を上げることでサウンドが更に変化します。異なる点はプリセット内の個々のドラムに対して EQ とフィルターを使用できる点で、もちろん、グローバル EQ とフィルターも使用することが可能です。



## 2.3.4 Damage Kits – メインページ



Percussive Kit の Damage Kits のメインページです。

Damage Kits メインページでは重要なグローバルパラメーター用各コントロール部を用意しています。

- **Master Effects:** [Distortion](#)、[LoFi](#)、Compression ([Cmp](#))、[Reverb](#)、[Delay](#)
- **Amp Envelope:** グローバル [ATTACK](#)、[DECAY](#)、[SUSTAIN](#)、[RELEASE](#) コントロールを装備しています。
- **Amp Sequencer:** 演奏中のサウンドを中断し、パターンを MIDI 鍵盤で演奏できる機能です。MIDI 鍵盤の A6 から C7 にマッピングされます。
- **Loop Controls:** 各キーの [Level](#)、[Pan](#)、Tuning ([Tune](#))と、波形表示画面です。

### 2.3.5 Damage Kits – Trigger FX ページ

Damage Kits の T-FX ページにはループメニュープリセットの T-FX ページと同様のエフェクトとコントロール部を装備しています。 詳細は [↑ 2.2.2, ループメニュー – FX トリガー\(T-FX\) ページ](#) を参照してください。

### 2.3.6 Damage Kits – EQ/Filter ページ

Damage Kits の EQ/Filter ページには各ドラムに対して使用可能な EQ とフィルターを装備しています。 詳細は [↑ 2.3.3, Round Robin Kits w/ Mixer – EQ/Filter ページ](#) を参照してください。

### 2.3.7 Damage Hits



Percussive Kit の Damage Hits のメインページです。

Damage Hits インストゥルメントではユニークな波形表示画面を用意しており、波形を確認できる 2 つの画面を用意しています。Damage Kits カテゴリーと同様にこのプリセットでは Trigger FX (T-FX) と EQ/Filter ページを用意しています。メインページにはグローバルパラメーター用コントロールも用意しています。

- **Master Effects:** Distortion、LoFi、Compression (Cmp)、Reverb、Delay
- **Amp Envelope:** 各 Hits と Tails 用 ATTACK、DECAY、SUSTAIN、RELEASE コントロールです。
- **Individual Drum Tuning:** 各ドラム用チューニング(Tune)機能です。
- **Velocity Sensitivity:** プリセットのグローバルベロシティ感度(Key Sens) コントロールです。



## 3 インストゥルメントの使用

### 3.1 各コントロール部

ここまでの解説で、異なるインストゥルメントタイプでも同じコントロール部を使用していることにお気づきでしょう。このセクションでは、それらのコントロール部とその用途について解説します。

#### 3.1.1 各タブ & 基本操作

各インストゥルメントのパフォーマンスビューの右上に 3 つのタブがあります。ここからインストゥルメント用各コントロール部があるページに移動します。



Navigation タブのユーザーインターフェイスです。

全てのインストゥルメントの最初のタブは **MAIN** となり、ここがインストゥルメントの基本設定を行うメインページのコントロール部となります。3 番目のタブは常に **EQ/FILTER** となり、このページでエフェクトの設定を行います。2 番目のタブはインストゥルメントの種類によって異なります。

- Loop Menus メニューでは **T-FX** と表示され、Trigger FX コントロールページとなります。
- Single Loops では **LOOP** と表示され、Loop Modifier ページとなります。
- ミキサーを備えた Percussive Kits では **STAGE** と表示され、Drum Position コントロールページとなります。
- その他全ての Percussive Kits では Loop Menus メニューと同等の見た目/機能となります。

#### 3.1.2 マスターエフェクト

Main ページの左側にはインストゥルメントのマスターエフェクトセクションがあります。このエリアでは 5 つの異なるエフェクトを装備しておりエフェクト名称の右側の LED ボタンを押してオン/オフ切り替えを行います。エフェクト名称をクリックすることでエフェクトの設定画面を開くことができます。各エフェクトにはインストゥルメントの音声を調節する為の 4 つのコントロールノブを用意しています。



Main ページのマスターエフェクトセクションの Compressor です。

5 種類のエフェクトとその設定項目内容は以下となっています。

## Distortion

KONTAKT の Screamer エフェクトを使用したギターディストーションです。

- **TONE**: シグナルの明るさを設定します。
- **DRIVE**: ディストーション量を調整します。
- **BASS**: 低音成分のゲインを調節します。
- **BRIGHT**: 高音成分のゲインを調節します。

## LoFi

デジタル劣化ツールで、音声にざらつきを加えたり、ノイズを強調する為に使用します。

- **BITS**: 音声の解像度、即ちビットレートを設定します。低い設定値でビットクラッシャーに似たディストーション効果を得ることができます。
- **SAMP RATE**: オーディオのサンプルレートを人工的に減少させ、音声にエイリアス加工を施します。
- **NOISE**: バックグラウンドノイズ量を調節します。
- **COLOR**: ノイズのトーンを設定します。**NOISE** ノブを最小値に設置すると、このエフェクト効果は現れません。

## Reverb

アルゴリズムックルームシュミレーターで、サウンドに空間的演出を施します。このエフェクト音声のみでは効力を発揮しにくいので、音声はパラレルにルーティングしてあります。

- **DELAY**: リバース音声が鳴り始めるまでの時間を設定します。
- **SIZE**: リバース空間のサイズを設定します。
- **DAMP**: 音声の高域成分を減少させることで、リバース空間の音声の吸収具合を調節します。
- **GAIN**: エフェクトのリターンレベルを調整します。

## Delay

クラシックなエコーエフェクトです。このエフェクトもセンドエフェクト用ルーティングを用いています。

- **TIME**: エコーの間隔を調節します。
- **WIDTH**: エコー音声のステレオの広がり方を調節します。
- **FEEDBACK**: エフェクトインプットにアウトプット音声を再入力することでエコーのリピートを生成します。
- **GAIN**: エフェクトのリターンレベルを調整します。

## コンプレッサー (Cmp)

アナログモデリングタイプのコンプレッサーを基礎とした、インストールメントのダイナミクス調整ツールです。

- **COMPRESS**: 音声圧縮量を調節します。高い設定値で、音声への圧縮処理度合いが高くなります。
- **RATIO**: 圧縮比率を設定します。例えば 4 と設定と、インプット音声のスレッシュホールド設定値よりも 4dB 分大きい場合、アウトプット音声は 1dB へと圧縮されます。
- **ATTACK**: コンプレッサーのアタックタイム(コンプレッサーが反応する速さ)を調整します。
- **RELEASE**: コンプレッサーのリリースタイム(シグナルがスレッシュホールド値を下回ってからコンプレッサー処理を終える間での速さ)を調節します。

### 3.1.3 ボリュームエンベロープ



メインページのグローバル Amp Envelope です。

メインページの右側にはインストールメントのボリュームを調節する為の ADSR エンベロープがあります。このエンベロープは各ノートの演奏時に反応し、演奏したノートのボリュームの変移を調節する為に使用します。4 種類あるエンベロープ設定用項目は以下となっています。

- **ATTACK:** エンベロープのアタックタイムを調節します。
- **DECAY:** ボリュームが最大になって **SUSTAIN** コントロールでの設定値に移り変わるまでの時間をコントロールします。アタックの設定値に到達してからディケイが起動します。
- **SUSTAIN:** ディケイが終わってから鍵盤を押している間音量が持続する時間を調節します。この値は鍵盤を押している間は持続します。
- **RELEASE:** 鍵盤を放してから音声収まるまでの時間を調節します。

Damage Hits インストールメントでは 2 つのエンベロープを使用することができ、その内容はメインヒット用とテイルレイヤー用となっています。コントロールの異なるセットにアクセスするには 4 つのノブの上下にある **HIT** または **TAIL** タブをクリックします。

## Percussive Kit エンベロープ

ミキサーを備えた Percussive Kits には独自のエンベロープシステムを装備しています。それらは他のインストールメントと同様にコントロールの主要設定部ですが、各マイクチャンネルでのエンベロープを設定するコントロール部となっています。



Percussive Kits 用マイクポジションアンプエンベロープです。

- ▶ エンベロープの上の [All](#) タブをクリックすることでマスターエンベロープコントロールにアクセスし、ここで上記で解説したように通常の ADSR 設定を行います。 [All](#)
  - ▶ [Close](#)、[Room](#)、[Hall](#) タブをクリックすることで、選択したマイクチャンネルごとにメインの設定値の増減調節を行うことが可能となります。 [CloseRoomHall](#)
- [All](#) セクションを使用してインストールメント全体用のメインエンベロープを設定し、必要であれば各マイクセクションで詳細設定を行います。

### 3.1.4 EQ & Filter ページ



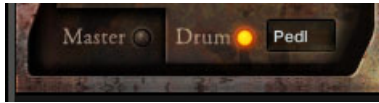
Rhythmic Suite の EQ/Filter ページです。

各タブの解説でも触れたように、全てのインストゥルメントには EQ と Filter ページがあり、その内容は 3 バンドパラメトリック EQ と、4-ポールローパスフィルター、**PUNISH** コントロールとなっています。全インストゥルメントではマスターエフェクトにアクセスすることができ、Single Loops 以外では各サウンド用に EQ と Filters を装備しています。

#### Parametric EQ

DAMAGE には 3-バンドパラメトリック EQ を装備しており、インストゥルメントの周波数を細部にわたって調節することができます。EQ を起動するには、EQ コントロールの下にある LED ボタンをクリックします。Single Loops ループでは **On** と表示されますが、他のインストゥルメントでは 2 つの LED で起動状況が表示され、一つはインストゥルメント全体用に使用するグローバル(**Master**) EQ、もう一つは選択したドラムまたはループ用となります。





Master と Drum 用 EQ です。

▶ 2 つのスイッチが表示された場合は、ラベルをクリックすることで各 EQ コントロール部を選択します。

▶ 編集するドラム、またはループを選択するには、対応する MIDI キーを押すと、各サウンド用コントロールが自動的に表示されます。

EQ の各帯域用設定項目は以下となります。

- **Level:** 周波数帯域の音量をカット、またはブーストします。
- **Freq:** 周波数帯域の中心数端数を設定します。
- **Width:** 周波数帯域の幅を設定します。

## Filters

フィルターもサウンドの周波数を編集する機能ですが、EQ よりも荒く編集可能なので主にエフェクトとして使用することができます。

フィルターのコントロール部は各プリセットによっては装備してある、EQ のコントロール部の **Global** と各 Drum/Loop フィルターオプションの内容とほぼ同等となります。



Global と Drum 用フィルターです。

フィルターの起動と選択方法は EQ での操作と同様です。

フィルターは以下の 2 種類があります。

- **A 4-pole Highpass:** 音声の低音成分を減衰させます。シグナルは設定したカットオフフリークエンシー以下でオクターブごとに-24dB 減衰します。
- **A 4-pole Lowpass:** 音声の高音成分を減衰させます。シグナルは設定したカットオフフリークエンシー以上でオクターブごとに-24dB 減衰します。

各カットオフフリークエンシーは **CUTOFF** ノブで設定します。**RESONANCE** ノブはカットオフ周波数周辺の倍音調節に用います。

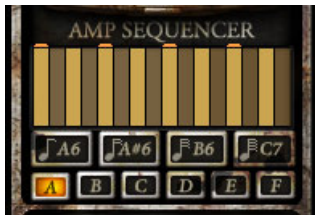
## Punish

EQ & Filter ページ中央の大きなノブは **PUNISH** ノブです。このノブはサチュレーションとダイナミックエフェクトの組み合わせで、ドラムサウンドを迫力あるものにします。このノブを少し持ち上げることでサウンドにラウドネスと倍音成分を追加し、更に持ち上げることでサウンドを大きく変化させることができます。好みの設定を探してください。

エフェクトのオンオフ切り替えはノブの下 LED を使用します。

## 3.2 Amp Sequencer

Loop Menus と Percussive Kits にはインストゥルメントのアウトプットレベルを制御する Amp Sequencer があります。この機能は後にスタッターやグリッチエフェクトを追加する更に便利です。



Main ページの Amp Sequencer です。

シーケンサーは常にホストテンポ(または KONTAKT のマスターテンポ)と同期します。

- ▶ シーケンサーを起動するには、シーケンサーテーブルの下 の 4 つのレートボタンの一つをクリックするか、対応するキースイッチを押します。
- ▶ シーケンサーを停止するには MIDI キーを放すか、ボタンをもう一度クリックします。
- ▶ シーケンスを編集するには、テーブルをクリックドラッグします。操作は非常に簡単です。



Amp Sequencer はインプットの開始と終わりが同期することで最適な状態で作動します。

## Pattern Banks

各インストゥルメントでそれぞれ 6 つの異なるパターンを使用でき、**A** から **F** までのボタンのどれかをクリックするか、MIDI キーの D7 – G7 で選択します。パターンの編集内容は自動的に選択しているバンクに保存され、バンクは nki ファイルとして保存されます。nki ファイルを保存しないと、インストゥルメントの全ての編集したパターン情報は記録されません。

### 3.3 トリガー FX



T-FX (トリガー FX) ページ

DAMAGE は Evolve Mutations 2 の Trigger FX 機能を受け継いでいます。各トリガーエフェクトでは 3 つのエフェクト用コントロールを装備しています。DAMAGE の Trigger FX は MIDI キーの C6-G6、または対応するボタンをクリックして使用します。

以下は使用可能なエフェクトです。

- **Punch** (C6): コンプレッションとサチュレーションの組み合わせです。
- **Phaser** (C#6): インストゥルメントにスィープサウンドを追加するクラシックなオールパスフィルターです。
- **Rotator** (D6): ロータリースピーカーのエミュレーションです。
- **LoFi** (D#6): デジタル LoFi エフェクトで、ホストのテンポ、または KONTAKT のマスタートクロックに同期します。
- **Glitcher** (E6): 高速ボリューム/パンモジュレーションです。

- **Pitch Env.** (F6): テンポに同期するピッチモジュレーションです。
- **Filter Env.** (F#6): インストールメントに変調ローパスフィルターを適用します。
- **Delay** (G6): 追加ディレイエフェクトです。

## 3.4 Rhythmic Suites – Loop Menus

Loop Menus には 2 種類のプリセットタイプ、Full と Elements があります。4 つの Full メニューにはビートスライスしてあるループが鍵盤に割り当てられています。Elements には鍵盤ごとに 1 レイヤーを配置しており、素早く直感的にビートを構築できます。



当社はビートスライス作成には細心の注意を払っています。各ループは使用に最適なテンポレンジ (80-160 bpm) 値を設定しています。もちろんこのレンジを越えて個性的なループを作成することも可能です。ビートスライスしたループは MasterControl またはホストシーケンサーのテンポに同期させることができます。

### 3.4.1 マッピング

各 Loop Elements メニューでループは各ティンバーにマッピングしてあります。88 鍵盤の低音部では長く、低く、暗いサウンドとなります。高音部へと移行するほど音声は高く、短めのサウンドと変移していきます。このシステムによって複雑なビートを簡単に構築することが可能となります。



鍵盤の再高音部 (octave 6) には Trigger FX と Amp Sequencer 用スイッチが設置してあります。

### 3.4.2 メインページ



Rhythmic Suite のループメニューのメインページです。

メインページには Master Effect と Envelope コントロール部があり、両機能ともに本マニュアルで解説済みです。このページの中心となるセクションには最後に使用したループの波形画面と、Amp Sequencer コントロール部、更に下部には追加ループコントロール部があります。ループコントロール部では選択したループの [Level](#)、[Pan](#)、[Tune](#) を調整することが可能です。ループ選択には対応する MIDI ノートを演奏するか、ループ波形画面のノートディスプレイにループをクリック、ドラッグします。このエリアをダブルクリックして MIDI ノートを選択し、ループ間を移動することも可能です。



Amp Sequencer と Trigger FX の両方を使用してループを大きく変えることも可能です。



## 3.5 Rhythmic Suites – Single Loops

### 3.5.1 マッピング

各 Single Loop プリセットにはワンショットループを C1 にマッピングしてあり、そのループのスライスも D1 から順にマッピングしてあります。C1 以下は C1 のループの再アレンジ、またはリミックスに使用します。

Single Loop プリセットは対応する Loop Menu で作成されており、マッピングしてある鍵盤とループのテンパーが名称に含まれます。例えば“04 LP Ep Org (El 02) D#0 Boom.nki”はプリセット “LPS Epic Organic Elements 02.nki” の鍵盤 D#0 にあるということになります。

### 3.5.2 メインページ



Rhythmic Suite のシングルループのメインページです。



Single Loops のメインページには各スライス用 [Level](#)、[Pan](#)、[Tune](#) コントロールと、オプション MIDI to Host drag and drop があります。

## MIDI Drag and Drop

各 Single Loop パッチにはそれぞれ対応する MIDI ファイルを備えています。このファイルを所持している MIDI 編集ソフトで編集する場合は、[MIDI To HOST](#) エリアをクリックして MIDI ファイルをマウスでドラッグし、任意のホスト、またはフォルダにドラッグすることでエクスポートします。

## Per Slice Controls

Per slice controls はループメニューのコントロール部に似ていますが、ここでの設定内容は MIDI ノート C1 のメインループと、D1 以上の鍵盤にマッピングされた各スライスの両方に影響します。

編集するスライスを選択するには対応する MIDI 鍵盤を押すか、MIDI to Host エリアの下にある MIDI ノート画面を使用します。



ノブを使用する際に Alt キーを押すことで全てのスライスの Level、Pan、Tuning をコントロールすることができます。

### 3.5.3 Loop Modifier ページの使用



Rhythmic Suite の Loop Modifier ページです。

Loop Modifier ページには **LOOP** タブをクリックしてアクセスします。ここにはスライスポイントと選択したスライスを明確に確認できる画面を用意しています。ここにも各 **Level**、**Pan**、**Tune** ノブがあります。このエリアの下には loop modifier コントロール部があります。このコントロール部で MIDI ノート C1 にあるメインループの再アレンジとリミックスを行います。ループモディファイヤータイプは 4 種類あり、その中の 3 種には 4 つのレベル調整部があります。モディファイヤーの起動はインストゥルメントのインターフェイスのボタンをクリック、または MIDI ノート A-1 から B0 のキースイッチを用います。

- **Loop Randomizer** (A-1 から C0): ループをランダム処理します。ランダム具合はボタンの左から順、または鍵盤が高くなる程高くなっていきます。
- **Slice Freezer** (C#0 から E0): スライスを一定の速さで固定再生します。4 つのレベル調整部 (intensity levels) で再生度合いを調節します。ロールやグリッチエフェクト効果を簡単に得ることができます。

- **Slice Dropper** (F0 から G#0): ビートを抜いてユニークなビートを生成します。Intensity level ボタン、またはキースイッチでビートを調節可能です。
- **Reverse Play** (B0): スライス音声をリバーサさせることなくスライスの順序を反転再生します。ループのバリエーションとして活用可能です。

ループモディファイヤーはリアルタイム制御用に設計されており、常にホストテンポと同期します。



ループモディファイヤー(Loop Modifiers)はインプットの開始と終わりが同期することで最適な状態で作動します。



Drop slice modifiers を使用することで簡単にビートの雰囲気を変えることが可能です。このモディファイヤーはモディファイヤーを演奏してから C1 を再トリガーすることで最適な状態で機能します。これにより元のビートへの以降がスムーズになります。



C1 をトリガーしてモディファイヤーを使用してください。その後 D1 以上にキーマッピングされたスライスを使用してビートを追加してください。

## 3.6 Single Percussion Instruments

### 3.6.1 マッピング

このライブラリに収録している殆どのパーカッションヒットは連打にも対応した各ペロシティーのバリエーションを備えています。この機能を活用する為に各バリエーションを含んだサウンドは2つの連続する鍵盤にマッピングしてあります。これにより、MIDI キーボードを用いて同じサウンドのロール演奏等に対応します。

KONTAKT のインターフェイスのバーチャルキーボードに目を向けると、各ヒットは青と黄色に分類されており、どこにヒットがマッピングしてあるか人目で確認することができます。ヒットにバリエーションがない場合、そのキーは緑となります。通常これらのタイプのヒットはバリエーションがあるヒットの上にマッピングされます。

### 3.6.2 ミキサーの使用



Main ページの 3 つのマイクポジションミキサーです。

殆どの Percussive Kits には異なる 3 つのマイクを 3 つのミキサーチャンネルで用意しています。これらのチャンネルの各アウトプットレベルはメインページにあるフェーダーで調節します。フェーダーの下には各チャンネル用 Mute と Solo ボタンがあります (M と S です)。

プロジェクト内でこれらのチャンネルの内のどれかを確実に使用しないことがわかっている場合は、Purge ボタンを押してそのチャンネルのサンプルを削除し、RAM を節約してパフォーマンスの工場に役立てます。万一気が変わった場合はボタンをもう一度クリックし、削除したサンプルをロードしなおすことができます。

### 3.6.3 Stage の使用(Drum Position)



Stage でドラムをステレオフィールド内に位置します。

ミキサーがある Percussive Kits では Stage ページを搭載しています。Stage ページではドラム音声を異なる 3 つのチャンネルを用いてゲインとパンを調整することが可能です。

Stage 内でドラムの配置を設定する方法は以下です。

1. まずインターフェイスの下部の On LED が点灯している、即ち Stage が起動しているか確認してください。
2. Stage が起動していない場合はこの On LED をクリックして起動してください。
3. 次に配置を設定する対象となるドラムを MIDI キーボード、または Key エリアにドラムをクリックアンドドラッグして選択します。
4. 最後に 7 x 5 構成の LED ボタンのどれかをクリックしてドラムの配置を設定します。



alt キーを押しながら LED を押すことで全てのドラムをその位置に配置することも可能です。

キット内の配置が気に入らない場合は、**RESET** をクリックすることで全てのドラムを中心の位置にリセットすることも可能です。



### 3.6.4 Damage Hits & Damage Kits



Percussive Kit の Damage Hits のメインページです。

Damage Hits インストゥルメントは「04 Hybrid FX Hits」フォルダにあります。このキットのメインパーカッションキットには追加 Tail レイヤーがあります。Tail のボリュームレイヤーはモジュレーションホイールでコントロールします。



テレビノイズのアニメーションを無効にする場合は画面左下の LED をクリックします。

Damage Hits と Kits にはマイクによる定位配置機能がなく、Stage ページの代わりに Trigger FX ページがあります。Trigger FX でのキットの扱いは Loop メニューでの操作方法と同様です。

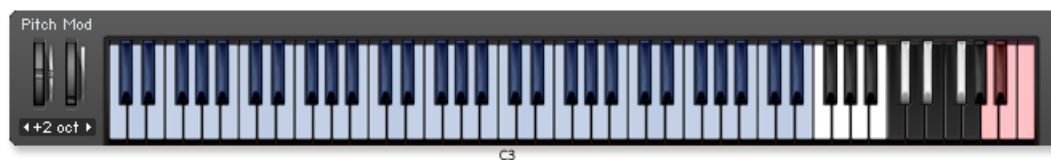
Damage Hits インストゥルメントキットとは違い、Damage Kits には Amp Sequencer があります(↑ [3.2, Amp Sequencer](#) 章参照)。

## 4 インストゥルメントキーマッピング

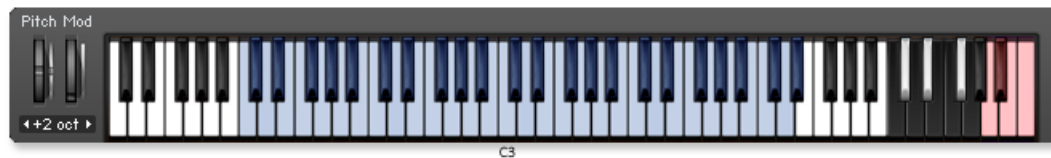
### 4.1 Rhythmic Suites – Loop Menus



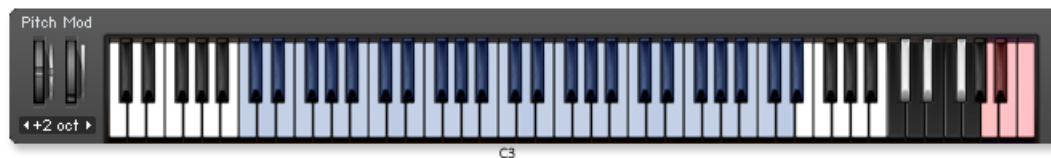
LPS Epic Organic Full: B1 – A#5.



LPS Epic Organic Elements 01: A0 – G#5.



LPS Epic Organic Elements 02: C0 – E5.



LPS Epic Organic Elements 03: C1 – D#5.



LPS Epic Tech Full: B1 – A#5.



LPS Epic Tech Elements 01: A0 – A#5.



LPS Epic Tech Elements 02: A0 – G5.



LPS Epic Tech Elements 03: C1 – G#5.



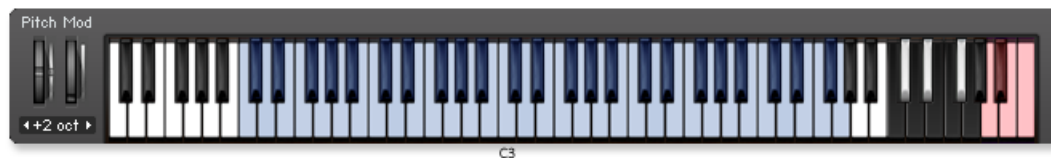
LPS Industrial Full: A1 – A5.



LPS Industrial Elements 01: C1 – G#5.



LPS Industrial Elements 02: C0 – D5.



LPS Industrial Elements 03: C1 – G5.



LPS Mangled Pop Full: G1 – A5.



LPS Mangled Pop Elements 01: C1 – E5.



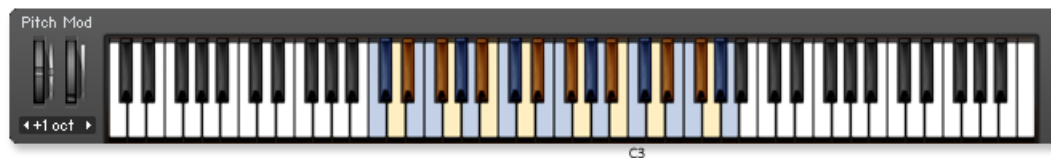
LPS Mangled Pop Elements 02: C1 – A#5.



LPS Mangled Pop Elements 03: A-1 – A5.

## 4.2 Percussive Kits

### 4.2.1 Epic Organic Drums



PERC Studio Armageddon Ens: C1 – A3.

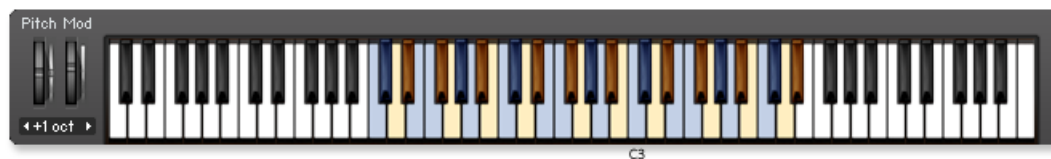


PERC Studio Plastics Ens: C1 – F1.





PERC Studio Concert Bass Drum: C1 – F1.



PERC Studio Drum Kit: C1 – D#4.



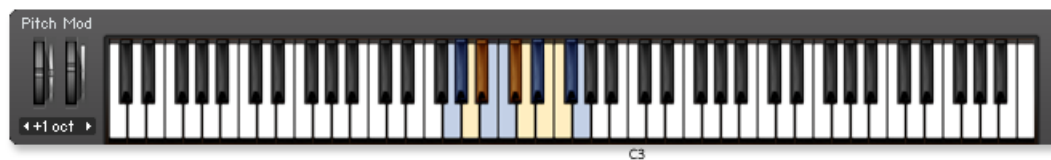
PERC Studio Epic Drum n Metal Ens: C1 – D#1.



PERC Studio Kicks: C1 – F1.



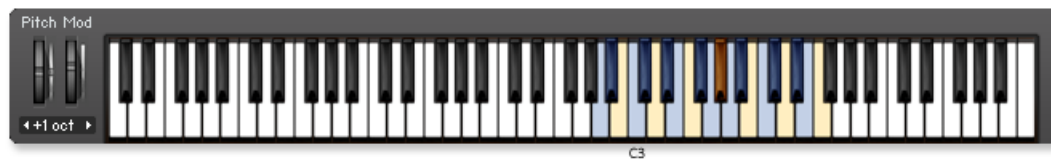
PERC Studio Roto Toms: G1 – C#3.



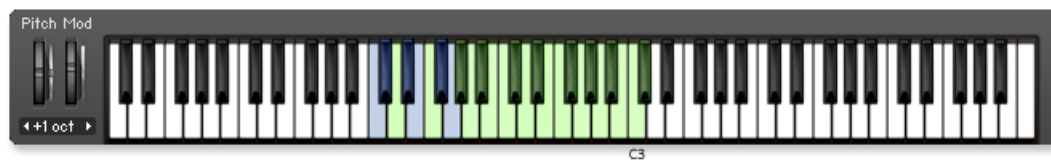
PERC Studio Snares: G1 – G2.



PERC Studio Toms Mallet: A2 – A#3.



PERC Studio Toms Stick: A2 – F4.



PERC Church Kick Drum Kit: C1 – C#3.



PERC Church Octobans: C2 – D#4.

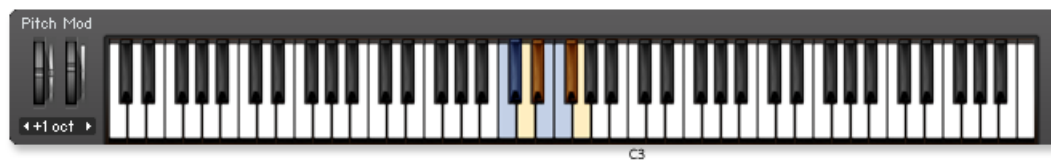


PERC Church Snares: C2 – G#5.



PERC Church Toms: G1 – E2.

## 4.2.2 Ethnic Drums



PERC Ethnic Ens Percussion: C2 – G2.



PERC Ethnic Woods Menu: C2 – B3.



PERC Ethnic Drums Menu: C2 – F#4.



PERC Ethnic Drums Buffalo: E1 – G#2.



PERC Ethnic Drums Dumbek and Tabla: C3 – A#4.



PERC Ethnic Drums Frame: C2 – G#2. PERC Ethnic Drums Frame: C2 – G#2.



PERC Ethnic Drums Udu: C2 – G#2. PERC Ethnic Drums Udu: C2 – G#2.



PERC Ethnic Guiro and Blocks: C2 – F3.



PERC Ethnic Small Drums: C3 – A3.



PERC Ethnic Tribal Drums: C2 – A3.

## 4.2.3 Metals



PERC Dumpster: C3 – G4.





PERC Metal Menu 1: C2 – B4.



PERC Metal Menu 2 small: C2 – G4.



PERC Metal Menu 3: C2 – B4.



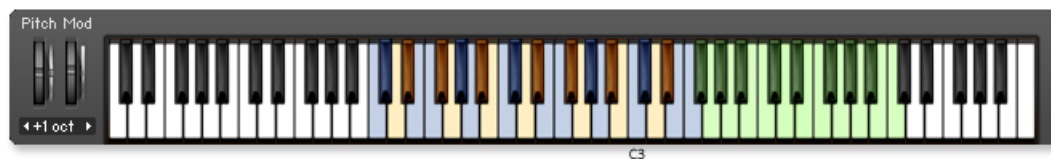
PERC Oil Drum: A2 – G#4.



PERC Cym-bow FX: C2 – C#3.



PERC Cymbal Performance FX: C2 – B4.



PERC Cymbals Menu Studio: C1 – C5.



PERC Hex Cymbal Fx Menu: C3 – A4.



PERC Hi Hat Studio (no choke): C3 – B3.



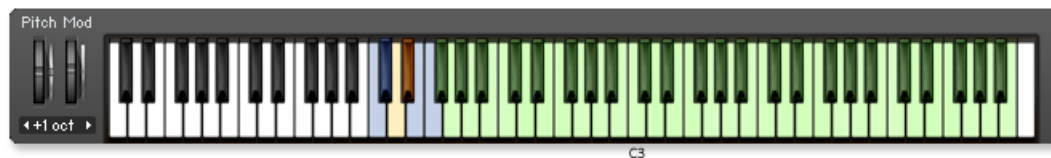
PERC Hi Hat Studio: C3 – B3.



PERC Hi Hats kit Church: C2 – G3.



PERC Sheet Metal: C3 – G3.



PERC Spring Drum FX: C1 – B5.

## 4.2.4 Hybrid FX Hits



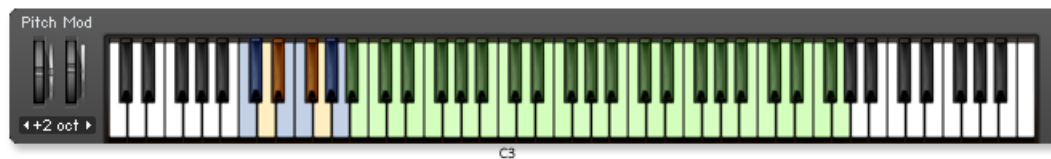
PERC Damage Hits MW: C1 – D5.



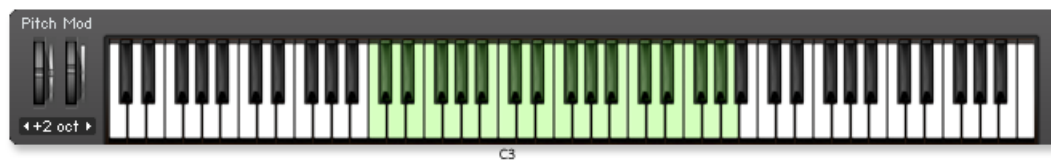
PERC Damage Hit Impacts: C1 – D5.



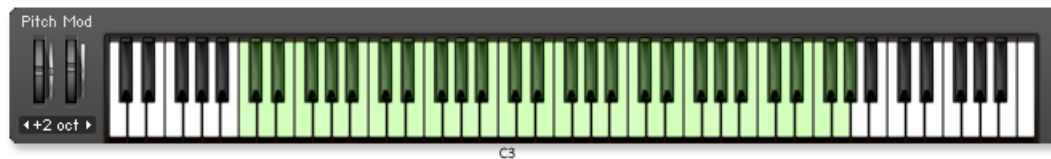
PERC Damage Hit Tails: C1 – D5.



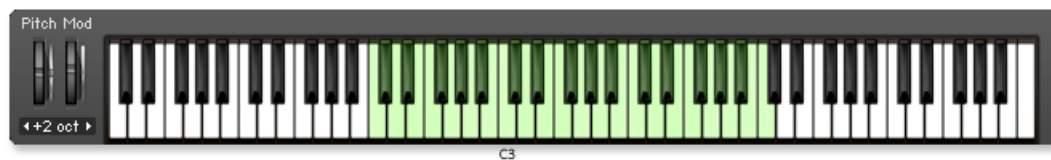
PERC DaMaGeD Piano: C1 – G5.



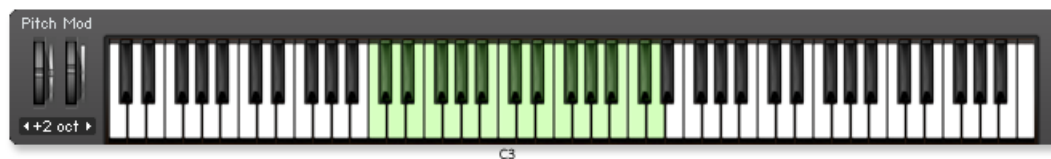
PERC Broken Pianos: C2 – A4.



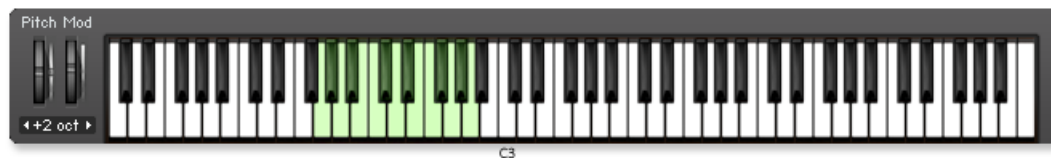
PERC Dark Impacts: C1 – G#5.



PERC Exploding Cars: C2 – C5.



PERC Junk Yard Metals: C2 – D4.



PERC Low Drum Skin FX: G1 – A2.

## 4.2.5 Damage Kits



PERC Bad A Krunch Kit: C1 – G4.





PERC Bad A Punch Kit: C1 – G#4.



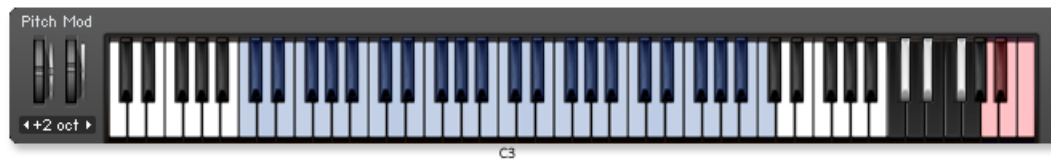
PERC Big Organo Kit: C1 – F#4.



PERC Captn Crunch n Punch Kit: C1 – D#4.



PERC Crumble Kit: C1 – A4.



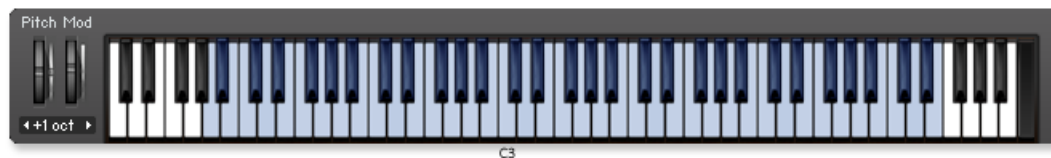
PERC Disruption Bits Kit: C1 – C5.



PERC Electro Blitz Kit: C1 – F5.



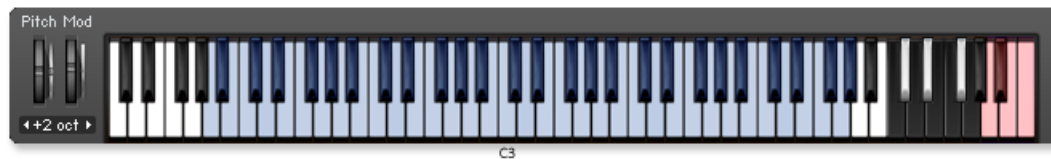
PERC Electro Effects Kit: C1 – A#4.



PERC Electro Smack Kit: A-1 – E5.



PERC Epik Elektro Kit: C1 – E4.



PERC Hybrid Dirty Sin Kit: A0 – G#5.



PERC Industrial Decimator Kit: C1 – C5.



PERC Tweak Skool Kit: C1 – F5.

---

## 5 クレジット

**Product Concept and Design:** Heavyocity Media – Dave Fraser, Neil Goldberg, Ari Winters

**Content Creation:** Heavyocity Media – Neil Goldberg, Dave Fraser, Ari Winters

**Additional Content Creation:** Robert Dudzic, Otto Cate

**KONTAKT Scripting:** Adam Hanley

**Recording Studios:**

- Heavyocity Studios – Engineers Neil Goldberg, Dave Fraser, Ari Winters
- Skyline Studios New York – Engineers Argel Anaya, Neil Goldberg
- Prism Sound Studios “The Church” – Engineer John Ellis

**Performers:** Heavyocity Media, Mike Mangini

**Additional Performances:** Robert Dudzic, Justin Wasack, Thomas Bramley

**Sample Editing:** Heavyocity Media, Justin Wasack, Robert Dudzic, Scott Frieman

**Artwork:** Shaun Ellwood, Dave Fraser

**Strategic Planning:** Garrison Street Partners- Evan Goldberg

**Heavyocity Interns:** Ling-Hsuan (Sophie) Lu, Gisela Fullå-Silvestre, Jon Schwarz, Matt Romagna, George Koltsiou

**Special Thanks:** Jonathan Mover, PSP Audioware, Collaborate: Ideas and Images – Lauren Anders Brown