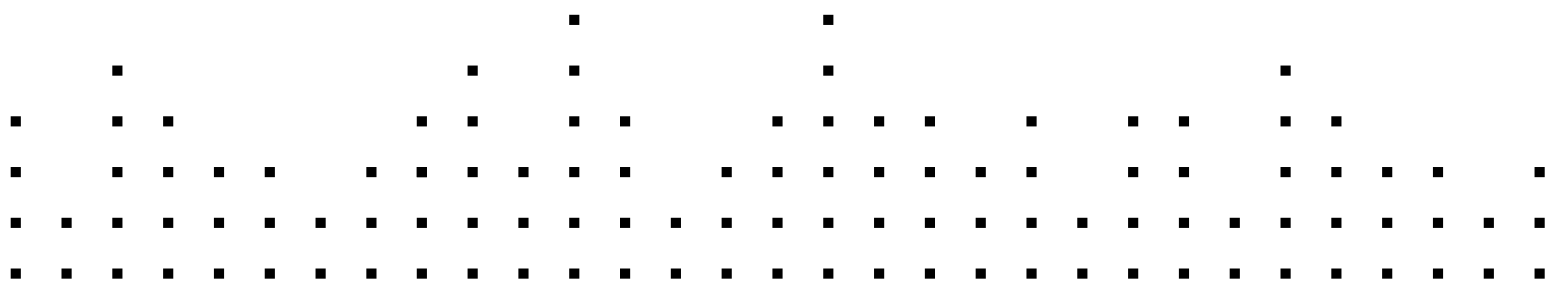


ALICIA'S KEYS



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買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。

著作・校正: Ryan Rainer

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

資料バージョン: 1.0 (03/2010)

製品バージョン: 1.0 (03/2010)

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. 28

D-10997 Berlin

Germany

info@native-instruments.de

www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.

5631 Hollywood Boulevard

Los Angeles, CA 90028

USA

sales@native-instruments.com

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2010. 無断複写・転載を禁じます。

目次

| | | |
|----------|-------------------------------------|-----------|
| 1 | イントロダクション | 5 |
| 1.1 | Alicia のピアノについて | 5 |
| 1.2 | KONTAKT / KONTAKT PLAYER について | 5 |
| 2 | 始めに..... | 8 |
| 2.1 | プリセットの選択..... | 8 |
| 2.2 | アンビエンスの設定 | 8 |
| 2.3 | 更なるサウンドの追求..... | 8 |
| 3 | インターフェイスと操作 | 9 |
| 3.1 | 基本操作..... | 9 |
| 3.1.1 | ノブ | 9 |
| 3.1.2 | スライダー | 10 |
| 3.1.3 | ボタン | 10 |
| 3.1.4 | ドロップダウンメニュー | 10 |
| 3.1.5 | クリックメニュー | 10 |
| 3.1.6 | 数値入力部 | 10 |
| 3.2 | パフォーマンスビュー(Performance View) | 11 |
| 3.3 | プリセットの選択と保存 | 11 |
| 3.4 | セッティング | 12 |
| 3.4.1 | Room タブ | 12 |
| 3.4.2 | Keys タブ | 13 |
| 3.4.3 | Pedal タブ | 15 |
| 3.4.4 | Resonance タブ | 15 |
| 3.4.5 | Noise タブ | 17 |
| 4 | クレジット | 18 |

1 イントロダクション

Alicia Keys が作曲で実際に使用しているピアノによるサウンドを、ニューヨークはロングアイランドにある彼女所有のOven スタジオで収録した本製品が ALICIA'S KEYS です。

プレミアムビンテージマイクとプリアンプを使用し、慎重にAlicia の演奏を分析することで、想像力をかき立てる非常に暖かくソウルフルなAlicia のピアノサウンドを再現することに成功しました。

バーチャルピアノは他のアーティストでは再現できない Alicia Keys のスタイルと感性を表現する為に設計されています。Alicia が所有する機材の使用と、彼女との密なコラボレーションと共に、録音、サンプリングはその技術を結集した状態で行われました。その結果 Alicia のアーティストティックな個性とサウンドを備えたピアノサウンドを再現することに成功しました。

ALICIA'S KEYS を存分にお楽しみください。

皆様の Native Instruments チームより

1.1 Alicia のピアノについて

2002年YAMAHAの100周年を祝して完全に再設計が施されたこのC シリーズは、Yamaha の技術の極みによるものです。ALICIA'S KEYS のピアノサンプルは、Alicia Keys 本人のスタジオにある Yamaha C3 Neo を使用しています。このグランドピアノは現在世界に3 台あるのみです。

1.2 KONTAKT / KONTAKT PLAYER について

ALICIA'S KEYS は KONTAKT で使用します。ですから KONTAKT 及び無料の KONTAKT PLAYER を使用しているコンピュータにインストールすることで ALICIA'S KEYS を使用できます。KONTAKT インストゥルメントのロードと設定については KONTAKT / KONTAKT PLAYER の資料を参照してください。



KONTAKT PLAYER で ALICIA'S KEYS をロードした状態です。

スタンドアローンモードでマルチプロセッサ(Multi-Processor)サポートを有効にする

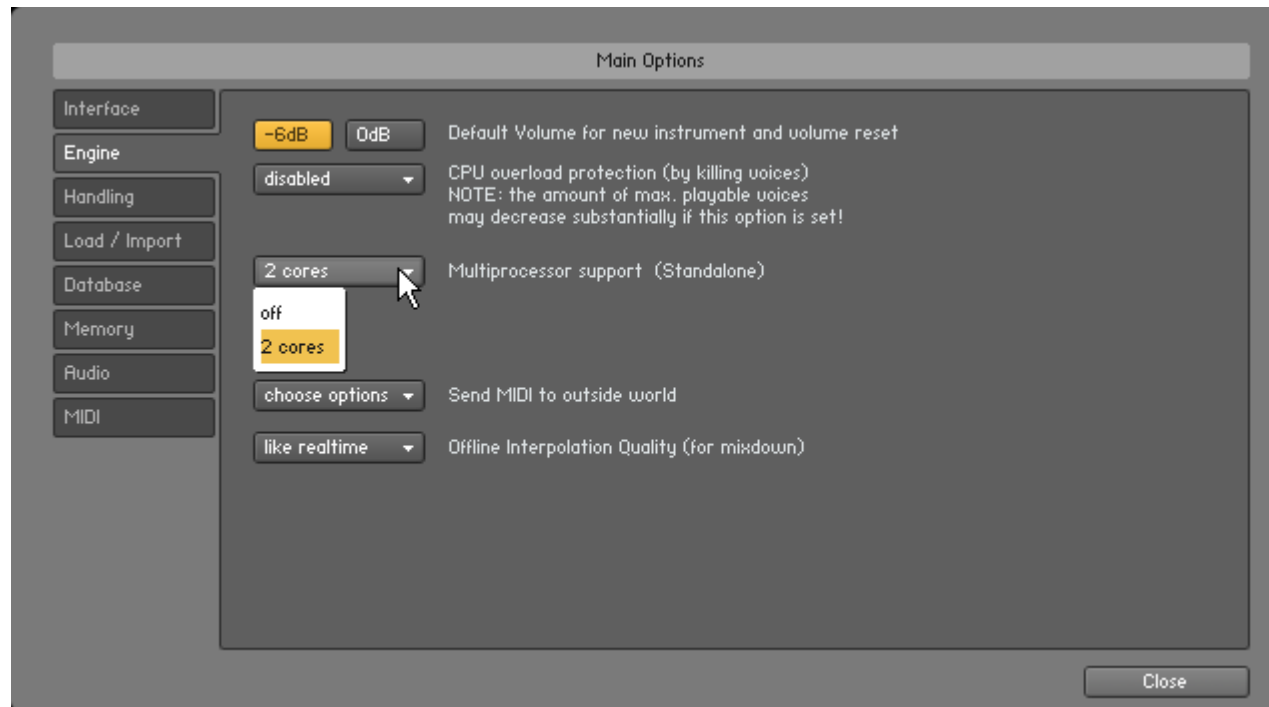
ALICIA'S KEYS をプロセッサ(またはプロセッサコア)が2つ以上あるコンピュータで使用する場合は、KONTAKT / KONTAKT PLAYER のOptions ダイアログで multi-processor / multi-core CPU サポートを有効にしてください。

1. Options ダイアログを開くには、KONTAKT / KONTAKT PLAYER のメインヘッダでOptions… アイコンをクリックしてください。



2. Options ダイアログでEngine タブを選択します。

3. Multiprocessor support (スタンドアローン) メニューでは使用しているコンピュータのプロセッサー総数に応じたエントリが表示されるはずです。 エントリを選択してマルチプロセッササポートを起動してください。



マルチプロセッサーを搭載したコンピュータは Multiprocessor support を有効にした状態でフル起動します。 このオプションを選択しない場合はボイス数が少なくなります。

2 始めに

このセクションでは各基本設定について解説します。これらの設定で ALICIA'S KEYS サウンドを使用可能な状態にします。各コントロール部の機能詳細については本ガイドの インターフェイスと操作 セクションを参照してください。

2.1 プリセットの選択

初期設定のサウンドを試した後、ファクトリープリセットを試して好みのサウンドを探すのも良いでしょう。各プリセットは異なる部屋で演奏したピアノサウンドと、ピアノの後ろにいる状態、客席側から聞こえるピアノサウンドも含んでいます。

2.2 アンビエンスの設定

ルーム設定は Room コントロールで行います。Settings ボタンを押して Settings ウィンドウを開きます。ここでデジタルアンビエンスの調節とピアノを設置するルームタイプを選択します。ピアノを演奏して各リバーブ設定による音声の違いを確認してください。ピアノ音声の聞こえ方に奥行きを与えることも可能です。

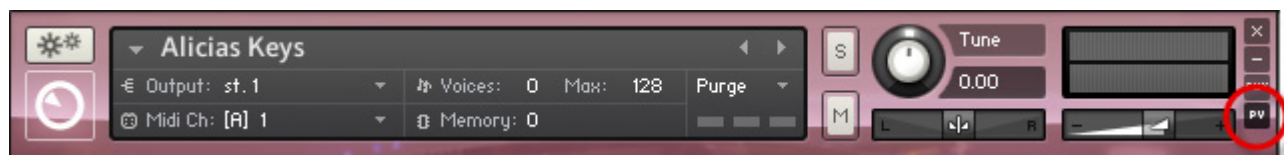
2.3 更なるサウンドの追求

ALICIA'S KEYS には本物のピアノ音声に近づける為に多くのコントロール部を搭載しています。これらのコントロールのいくつかは Noise セッティング内に配備してあります。ここで鍵盤を演奏、または鍵盤を放したときのサウンドとペダル音を調節します。最後にマイクノイズを調節してサウンドに心地よい"古さ"を与えます。

3 インターフェイスと操作

この章では ALICIA'S KEYS を使用する為に必要な KONTAKT / KONTAKT PLAYER の Performance View セクションにある各コントロール部について紹介します。

- ▶ インストゥルメントヘッダ(Instrument Header)の右下にある Performance View (PV)ボタンを押してPerformance View を表示します。



Instrument Header の Performance View ボタンです。

Instrument Header コントロール部の操作に関しては KONTAKT / KONTAKT PLAYER ソフトウェア マニュアルを参照してください。



KONTAKT のインストゥルメントオプション、MIDI Transpose (Instrument Options > Instrument > MIDI Transpose) を使用してトランスポーズしても ALICIA'S KEYS は正常に反応しません。この場合ペダルノイズは発音せず、ペダルを踏んだ状態のサンプル音はペダルを放しても鳴り止むことはありません。

3.1 基本操作

基本コントロールタイプは5種類で、ノブ、ボタン、ドロップダウンメニュー、クリックメニュー、数値入力部となっています。

3.1.1 ノブ

- 値を変えるにはノブをクリックして上下ドラッグでノブを回します。
- コンピュータキーボードの[Shift] を押しながらこの動作を行うと値の微調整が可能となります。
- [Ctrl] + クリック(Mac OS X: [Cmd] + クリック) でノブの値をデフォルトに戻します。

3.1.2 スライダー

- スライダーの値を変更するにはクリックして左右にドラッグします。
- コンピュータキーボードの[Shift] を押しながらこの動作を行うと値の微調整が可能となります。
- [Ctrl] + クリック(Mac OS X: [Cmd] + クリック) でスライダーの値をデフォルトに戻します。

3.1.3 ボタン

これらはクリックでオン/オフの切り替えを行います。 殆どのボタンはオン/オフの状態によって色が変わります。

3.1.4 ドロップダウンメニュー

これらは見た目はボタンのようですが、小さな下向きの矢印が添えてあります。 ドロップダウンメニューにアクセスするにはメニューをクリックします。 ここにはいくつかのエントリを用意しています。 エントリの一つを選択するには、マウスで任意のエントリに移動してハイライト表示し、そこでマウスを放します。 ピアノは操作内容に反応し、メニューは閉じます。

3.1.5 クリックメニュー

これは他のコンピュータープログラムのスクロールバーの矢印と同様に機能します。 上の矢印をクリックしてひとつ前のセッティングに移動します。 下矢印をクリックして次に移動します(クリックメニューは Instrument Header のみにあります)。

3.1.6 数値入力部

このフィールドでは数字を含んでいます。

- ▶ 数字をクリックし、マウスを上下にドラッグすることで数値を変更します。

または

- ▶ 数値をダブルクリックして任意の数値を入力します。

直接変更できる数値入力部はInstrument Header にあるのみです。 Performance View のパラメータ一値は各部専用ノブで変更します。

3.2 パフォーマンスビュー(Performance View)

Performance View にはピアノサウンドに関するコントロール部が全てそろっています。



Performance View を開いた状態の Instrument Header です。

3.3 プリセットの選択と保存

ALICIA'S KEYS ではファクトリー/ユーザーエフェクトプリセット各種を装備しています。

ファクトリープリセットの選択

ファクトリープリセットではピアノを配置する環境を3種用意しており、それらは Studio、Auditorium、Concert hall, となっており、それぞれ大/小を選択することも可能です。これらのルームは更にルーム内で観客、または演奏者としての立ち位置を設定することが可能です。ファクトリープリセットは全部で 14 種あります。

プリセットの作成

気に入ったサウンドをユーザープリセットとして保存することも可能です。Preset ドロップダウンメニューをクリックしてリストで Save as User-preset を選択します。このプリセットは自身で設定した Room Settings コントロールの値を含みいつでもロードすることが可能です。

3.4 セッティング

Settings ボタンを押して Settings ウィンドウを開きます。Settings コントロールは Room、Keys、Pedal、Resonance、Noise の5種のカテゴリに分類されています。

3.4.1 Room タブ

Room タブでの設定でピアノサウンドに好みのルームシミュレーションを追加できます。ルーム寸法とルームの表面素材はピアノサウンドを大きく左右します。例えば大きなコンサートホールで演奏されたピアノサウンドは、小さなスタジオスペースで演奏した場合と比べて大きく異なります。ルームの各タイプによってサウンドの反響具合が異なるので、それぞれ独自のサウンド/アンビエンスとなります。

ルームのタイプと雰囲気は Digital Ambience、Convolution Reverb、Stereo Image の3種の設定項目を調整することで設定します。それぞれのエフェクトはエフェクト名称の脇にあるボタンをクリックすることでオン/オフ切り替えを行います。



Room タブ

デジタルアンビエンス(Digital Ambience)

- **Amount:** デジタルアンビエンス適用量を調節します。
- **Size:** ルームのバーチャルサイズを調節します。

コンボリ्यूションリバーブ(Convolution Reverb)

Amount: コンボリ्यूションリバーブ適用量を調節します。

- **Location:** これらのコンボリ्यूションエフェクトで異なるアコースティック環境による反響具合を設定します。 コンボリ्यूションプリセットをロードするには以下の選択肢のいずれかを選びます。
 - Hall
 - Auditorium
 - Studio
- **Size:** ルームのバーチャルサイズを調節します。

ステレオイメージ(Stereo Image)

- **Spread:** ステレオエフェクトの左右の広がり具合を調節します。 値を大きくする程、ステレオイメージの幅が大きくなります。
- **Position:** ピアノサウンドの位置設定を行い、演奏者として、または観客として聞こえるようにします。

3.4.2 Keys タブ

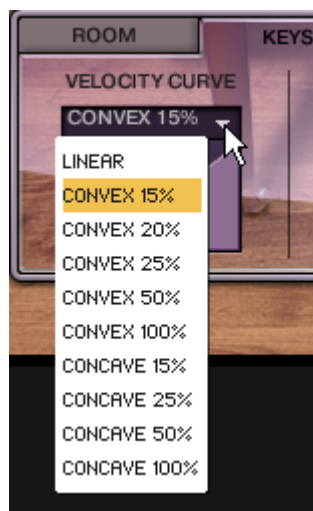
Keys タブで個々の演奏スタイルに対応してピアノがどう反応/表現するかを設定します。



Keys タブ

ベロシティーカーブ(Velocity Curve)

Velocity Curve を変更することで演奏に伴う異なるMIDI ベロシティー(鍵盤を弾いた時の強弱)に対応します。 右上がりの斜線や、凸曲線でピアノは柔らかいタッチの演奏にも敏感に反応するようになります。 負斜線の場合や凹曲線の場合は柔らかいタッチの演奏に反応しなくなり、強く弾いた場合に反応するようになります。 ベロシティーカーブは10種類あります。



▶ Velocity Curve メニューエントリの一つを選択してピアノの反応を好みの設定にします。

フィンガーアタック(Finger Attack)

Latencyノブでサンプルがスタートするタイミングを設定します。0% でアタックが遅くなりますが鍵盤に指があたる音が増えます。高い値でアタックが早くなり遅れも少なくなります。低い値を設定すると遅れが大きくなります。高い値でノートのもともとのアタック音が多く含まれます。デフォルト値は50% です。

キーリリース(Key Release)

Decay Time ノブを調節してキーを放した状態になるまでの時間を設定します。

セルフマスキング/リペティション(Self Masking / Repetition)

演奏中に同じ鍵盤の音声が重なり、後に演奏した方の音声のベロシティーが強い場合に先に演奏した同じノートがどのようにフェードアウトするか調節します。この機能はボタンのオン/オフで使用します。

- **Fadeout Time:** 鍵盤を放してからフェードアウトするまでの時間を設定します。
- **Style:** このメニューのエントリのいずれかを選択して Self Mask が適用される程度を設定します。選択オプションは Aggressive / Repetition Friendly / Kill only old notes です。
 - Aggressive: ノートの実際の演奏時間とは関係なく弱いベロシティーでもノートをフェードアウトさせます。
 - Repetition friendly: 現在演奏しているノートの10ステップ分以下のベロシティー値を持つサウンドと、演奏してから500 ms 経ったサウンドをフェードアウトします。
 - Kill only old notes: 現在演奏しているノートの40ステップ分以下のベロシティー値を持つサウンドと、演奏してから800 ms 経ったサウンドをフェードアウトします。

3.4.3 Pedal タブ

Pedal タブでピアノペダルの動作を設定します。Alicia のピアノにはサステイン (Sustain/Damper)とソステヌート(Sostenuto)ペダルが付いています。Sustain Pedal を踏むことでピアノ内部のダンパーが解除され、ペダルを踏んでいる間は音の持続時間が長くなります。Sostenuto Pedal ペダルも同様に機能しますがその時弾いている音だけを伸ばしたい時に使用します。これらのノートは鍵盤を放しても鳴り響きます。



Pedal タブ

- **Half Pedaling:** Simulate Half Pedaling with Impulse Response ボタンをクリックしてハーフペダルシミュレーション機能を起動します。この機能を有効にすると、ゆっくりと Sustain Pedal を踏むことで共鳴具合を徐々に増やすことが可能です。この機能で段々とペダルが上がった状態からペダルを踏んだ状態にすることができます。この機能は連続的な値の変化を送信可能な Sustain Pedal をユーザーが所持していることを前提としています。



ペダルが上がった状態でノートを演奏し、その後ペダルを踏むと、ペダルアップの状態を再現した音声サンプルが徐々にペダルを踏んだ状態のサンプルへとインパルスレスポンス(Impulse Response)を使用して変化します。しかしペダルを踏んだ状態でノートを演奏し、その後ペダルを放すとサウンドが徐々に変化します。

- **Pedal Controllers:** スライダーをドラッグしてSustain/ Sostenuto ペダルを踏んだときのサステイン量を調節します。

3.4.4 Resonance タブ

共鳴(Sympathetic Resonance)について

本物のピアノでは特定のノートを弾き、ペダルを踏むとそのノートの倍音に反応して対応するピアノ弦が振動します。この現象を共鳴(sympathetic resonance)と呼びます。

同様の現象はペダルを使用しなくても静かに倍音を含む鍵盤を押すことでも生じます (これは Sustain Pedal 踏むのと同じ効果となります)。この方法を用いて共鳴させる倍音を指定することが可能です。

Sympathetic Resonance Rules

共鳴現象にルールを設定することでピアノを演奏する際に起きる共鳴の度合いを調節することが可能です。各Pedal Up /Pedal Down モードに対し、それぞれ異なるルールを設定することができます。 ボタンをクリックしてSympathetic Resonance Rules をオン/オフします。 Pedal Down モードに対しては複数の定義を与えておくと演奏上便利でしょう。



複数の定義付けを行うことで共鳴倍音が増えますが、演奏時に使用する鍵盤が多いほど倍音が多くなることを意味し、響きが悪くなる場合があります。

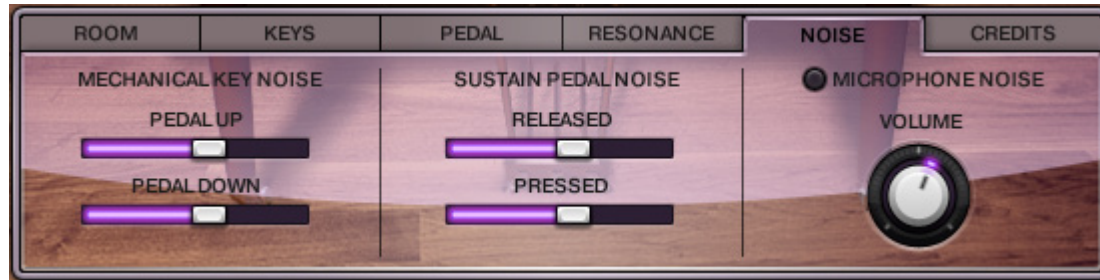


Resonance タブ

- **Volume:** 共鳴音声の音量を調節します。
- **Pedal Up:** ペダルを使用したサステイン音にではなく、実際に鍵盤を弾いたときに生じる共鳴音声を構成する倍音の定義づけをここでコントロールします。 数値が高いほど音声の数と CPU 使用量が高くなります。
- **Pedal Down:** ペダルを使用し、鍵盤を弾いていなくても生じる共鳴音声を構成する倍音の定義づけをここでコントロールします。 数値が高いほど音声の数と CPU 使用量が高くなります。
- **Voices:** 最大ボイス数を設定します。 演奏に支障が出る場合はこの数を減らします。
- **Allow Silent Key Strokes:** ここを起動するとベロシティー1(非常にソフトなノート演奏)でサイレント演奏モードとなります。 サイレント演奏でも倍音が共鳴します。

3.4.5 Noise タブ

Noise タブでの設定でピアノサウンドをよりリアルにします。ここで鍵盤やペダルを弾いたり踏んだりする動作で出る音を調節します。更にマイクノイズも調節可能です。



Noise タブ

Mechanical Key Noise

- **Pedal Up:** ペダルを押していない状態で鍵盤を放したときに生じる鍵盤内部構造音の音量を調節します。
- **Pedal Down:** ペダルを押している状態で鍵盤を放したときに生じる鍵盤内部構造音の音量を調節します。

Sustain Pedal Noise

- **Released:** ペダルを放したときに生じる構造音のレベルを調節します。
- **Pressed:** ペダルを踏んだときに生じる構造音のレベルを調節します。

Microphone Noise

ピアノサウンドにマイクノイズを加える場合は、Microphone Noiseボタンをクリックします。Volume ノブでマイクノイズの音量を調節します。ノイズの音量は演奏中は常に一定です。ノイズが増えるとピアノのビンテージ効果がより際立ちます。

4 クレジット

プロデュース: Alicia Keys

エディット、プログラム: Scarbee

企画、ピアノサウンドエンジニア: Ann Mincieli

スクリプトプログラム: Nils Liberg

追加サンプル録音: Miki Tsutsumi

コンボリレーションリバーブ IR 担当: Ernest Cholakakis