

# ***STUDIO DRUMMER***



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.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

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: Native Instruments GmbH

ソフトウェアバージョン: 1.2 (07/2012)

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, 2012. 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>6</b>
<b>2</b>	<b>クイックスタート .....</b>	<b>9</b>
2.1	基本操作 .....	9
2.2	ドラムの編集 .....	9
2.2.1	各ドラムとその演奏形態の詳細設定 .....	9
2.2.2	スネアを交換する .....	10
2.2.3	ミックスの作成 .....	10
2.2.4	ドラムの追加と削除 .....	11
2.2.5	プリセットの扱い方 .....	12
<b>3</b>	<b>パフォーマンスビュー .....</b>	<b>14</b>
3.1	Kit ページ .....	14
3.1.1	OH と ROOM MIX ノブ .....	16
3.1.2	TUNE ノブ .....	17
3.1.3	ATTACK、HOLD、DECAY ノブ .....	17
3.2	Mixer ページ .....	17
3.2.1	共通ミキサー・コントロール .....	19
3.2.2	CLOSE MICS エリア .....	19
3.2.3	KIT MICS/BUSES エリア .....	19
3.2.4	エフェクト .....	20
3.2.5	チャンネルセッティング (Channel Settings) .....	24
3.3	Grooves Page .....	25
3.4	Options Page .....	28

---

3.4.1	VELOCITY セットアップ .....	29
3.4.2	MIDI マッピング (MIDI Mapping) .....	30
3.4.3	KIT VIEW セットアップ .....	31
3.4.4	RANDOMIZE セットアップ .....	31
<b>4</b>	<b>Kit セレクション .....</b>	<b>32</b>
<b>5</b>	<b>Drum アーティキュレーション .....</b>	<b>33</b>
5.1	Session Kit .....	33
5.2	Stadium Kit .....	36
5.3	Garage Kit .....	38
<b>6</b>	<b>クレジット .....</b>	<b>42</b>

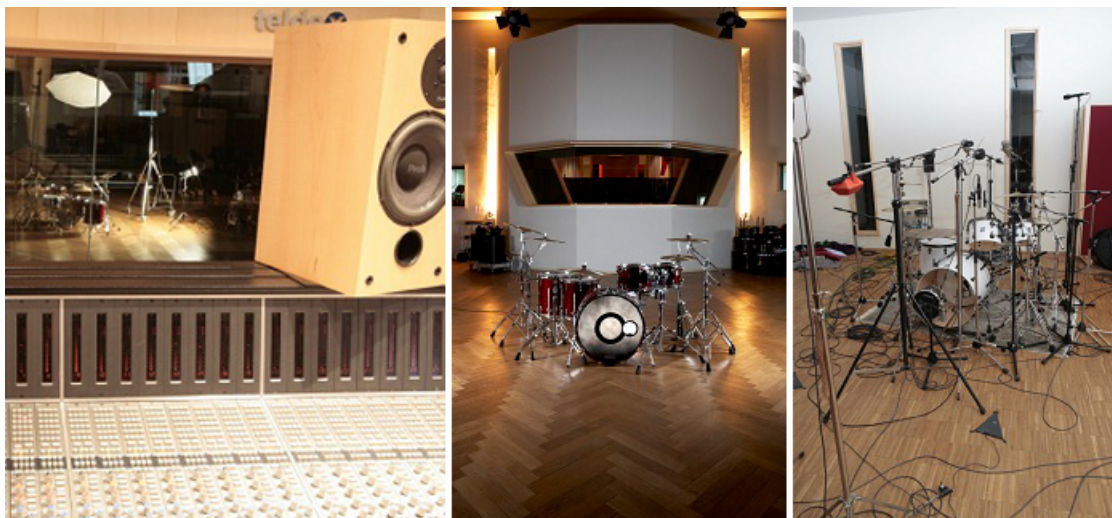
# 1 イントロダクション

STUDIO DRUMMER はアコースティックドラムライブラリで、プレミアムドラムキットを使用して最上位のスタジオで録音した音声を、高品質エフェクトを備えたフルミックスコントロール部と様々な音楽ジャンルを網羅した膨大な MIDI グループのセレクションによって活用することが可能です。これにより、様々なプロダクションに対応する最適なドラムトラックを作成することが可能となります。

3 種の最高峰のドラムキットを収録しており、その収録キットは Yamaha Maple Custom Absolute キット、Pearl Masters Premium Maple キットと、Sonor SQ2 Drum System キットとなっています。録音では殆ど全ての演奏方法で各ドラムとシンバルを演奏、収録し、音声は最高で 25 ベロシティーレイヤーを持ち、その上同じベロシティーでも 6 種のバリエーションを備えています。各キットで最高 18 のマイクロフォンを使用して個別にミックスすることが可能で、マイク内容は複数のダイレクトマイク、各モノ、ステレオのオーバーヘッドマイクを備え、またスタジオ全体の空気感を録音する為のアンビエンス用ルームマイクも備えています。

ドラム音声はクラシック録音スタジオとしてはもちろんのこと、各ジャンルのレコーディングを何十年もこなしてきた老舗の Teldex Studio (ドイツ、ベルリン) で録音しました。このスタジオで最も名声を博しているレコーディングホールを使用して、アートともいえる機材の性能とプロのエンジニアの高い技術が凝縮される中、STUDIO DRUMMER ライブラリ用音声を完璧なセッティングで収録しました。





左から、ドイツの Teldex Studio Berlin 内のミキシングデスクと背景にはヤマハのキット、録音に使用した Yamaha Maple Custom Absolute キットと Sonor SQ2 Drum System キットを録音用にセットアップした状態です。

## 資料の注釈について

本資料では、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容を区別しています。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



この電球アイコンでは有効なヒントとなる内容を記載してあります。ここではしばしば機能をより効率よく使用するための解決策が記載されていますが、必ずこれを実行しなければならないという内容ではありません。作業効率を図るためには一度確認しておくことをお勧めします。

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容(*Open…*、*Save as…* 等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
- スクリーン各部で表示されるテキスト(ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は**ライトブルー**で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずで

- 重要な名称とコンセプトはボールド体で表示しています。
  - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、"[Shift] + [Return]").
  - ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

## KONTAKT / KONTAKT PLAYER について

STUDIO DRUMMER 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このインストゥルメントを使用できます。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。



## 2 クイックスタート

この章では STUDIO DRUMMER の各コントロールの基本操作方法と、いくつかの機能の詳細について解説しています。

### 2.1 基本操作

インターフェイスにはコントロール用に 4 種のメインページを備えています。 インストゥルメントのパフォーマンスビューの下にあるタブをクリックして各ページを表示します。 各ページの内容と使用方法は以下で解説します。

- **Grooves page:** このページにはジャンル分けされた MIDI グループ用ブラウザがあり、ホストにドラッグすることで瞬時に作曲の手助けとなるグループの各バリエーションを備えています。
- **Options page:** このページはキットマッピングやベロシティーオプション、ランダムイズパラメーターを含んでおり、キットの設定ページとなっています。
- **Kit page:** このページで各ドラムを選択し、オーバーヘッドとルームミックス、チューニング、各ドラムのボリュームエンベロープを調整します。 またこのページでは各使用音声を選択することも可能で、異なるキットパーツをロードすることができます。
- **Mixer page:** このページにはレベル、パン、ソロ、ミュート、センドレベルとチャンネルルーティングといったオーディオミキサーの全ての基本的なコントロールを含んでいます。 ここでエフェクトの設定及びエフェクトルーティング設定も行います。



パフォーマンスビューの下にある 4 つのナビゲーション用各タブです。

### 2.2 ドラムの編集

#### 2.2.1 各ドラムとその演奏形態の詳細設定

各キットピースのサウンドと演奏形態の編集方法は以下で解説します。

1. **Kit** タブをクリックします。
2. 任意のドラム、またはシンバル音声を編集するには、その画像をクリックします。 パーカッションはドラムキット画像の横のサブメニューアイコンから選択します。
3. 各パーツのオーバーヘッドとルームミックスを変更するには **OH MIX** と **ROOM MIX** ノブをそれぞれ調節します。

4. チューニングの変更には **TUNE** ノブを使用します。
5. 選択した音声のボリュームエンベロープを編集するには、編集目的にあわせて **ATTACK**、**HOLD**、**DECAY** をそれぞれ使用します。



典型的なドラムのコントロールパネルです。

## 2.2.2 スネアを交換する

各キットには各スネアを用意しています。スネアの変更方法は以下です。

1. **Kit** タブをクリックします。
2. スネアドラムの画像をクリックします。
3. スネアの画像の下にある **A** または **B** ボタンをクリックして好みのスネアを選択します。

→ スネアの画像が切り替わるとその選択したスネアに切り替わったことを意味します。



スネアの切り替え

## 2.2.3 ミックスの作成

キットのミックスを作成するには、**Mixer** タブをクリックします。これにより本物のミキシングデスクにあるようなコントロール各部を備えたバーチャルミックス宅が表示されます。ここではボリューム、パン、ミュート、ソロ、各トラックルーティングの編集を行うことが可能です。全てのチャンネルにカスタマイズ可能なエフェクトを追加することも可能です。



Mixer ページの典型的なチャンネルです。

また、ここでイン、アウトレベル、キックのサブマイク、スネアのトップ/ボトムマイク各音量の調節、またキックやタムを演奏した時にスネアマイクがそれらの音声を拾う量を調節します。



キックとスネア用追加コントロールです。

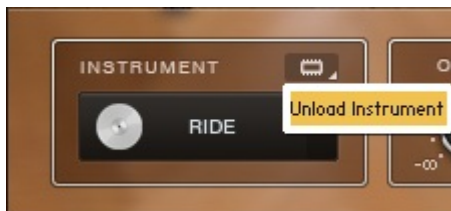
## 2.2.4 ドラムの追加と削除

特定のドラム、シンバル、パーカッションを必要としない場合、これらのパーツを削除してコンピュータ負荷を下げる可能性があります。削除方法は以下です。

1. **Kit** タブをクリックします。
2. 削除するインストゥルメントを選択します。
3. ページの左下にあるインストゥルメント名称の上にある小さなメモリーチップアイコンをクリックします。
4. インストゥルメントを追加、削除する為の *Load Instrument* と *Unload Instrument* オプションを備えたドロップダウンメニューが表示されます。インストゥルメントを削除すると、その部分が暗くなります。



インストゥルメントを削除しても、同じ方法で元に戻すことができます。



Kit ページでインストゥルメントを削除します。

## 2.2.5 プリセットの扱い方

- ▶ 各プリセットを閲覧するには左右矢印をクリックしてください。
- ▶ プリセットをロードするには、ドロップダウンメニューでプリセットを選択します。

### ユーザープリセットの保存

Mixer ページのミキサー全設定内容はプリセットとして保存可能で、また Options ページのキットマッピングレイアウトも同様に保存可能です。各プリセットメニューにはファクトリープリセットも控えており、ここに自身で作成した内容をプリセットとして保存します。ファクトリープリセットは上書きすることはできませんが (🔗 アイコンがあるプリセットです)、この内容を編集して新規ユーザープリセットとして保存することは可能です。

ユーザープリセット保存方法は以下です。


1. プリセット保存する為にプリセット内容の編集を行います。
2. プリセットドロップダウンメニューのテキストエリアをクリックします。

3. 新規プリセット名称を入力し、ドロップダウンメニューの上の Save アイコンをクリックします。
- ドロップダウンメニューの一番下にそのプリセットが表示されれば保存が完了し、このプリセットをロードすることができるようになります。



名称を変更しないままユーザープリセットを保存すると、現在使用しているプリセットに上書きされます。

## ユーザープリセットの削除

1. ユーザープリセットの削除方法は以下です。
  2. ドロップダウンメニューでプリセットを選択します。
  3. ドロップダウンメニューの上の  アイコンをクリックします。
- ユーザープリセットが削除され、この設定内容を使用することができなくなります。

## 3 パフォーマンスビュー

この章では STUDIO DRUMMER の Performance View インターフェイスについて解説します。 4 つのページ (Kit、Mixer、Grooves、Options) からなる機能とコントロール部の使用方法を習得してください。

### 3.1 Kit ページ

Kit ページには各ドラムを選択、調整する為にドラムキットを表示しています。

- チューニング
- ボリュームエンベロープ
- オーバーヘッドマイクロフォンミックス
- ルームマイクロフォンミックス

ここでどのスネアを使用するか選択することも可能で、また選択したドラムをロード、または削除することも可能です。



Stadium Kit の Kit ページパフォーマンスビューです。

編集用にドラム、またはシンバルを選択するには、それぞれをマウスでクリックします。パーカッションを選択するには、ドラムキットイメージの右にあるアイコンをクリックします。 [Kit](#) ページでインストゥルメントの編集を行う方法に関してはセクション [↑ 2.2.1, 各ドラムとその演奏形態の詳細設定](#) を参照してください。



インストゥルメントをクリックするとインストゥルメント音声が再生され、サウンドがどういったものか確認することができます。マウスクリックによるサウンド再生を無効にする方法はセクション [↑ 3.4.3, KIT VIEW セッティング](#) を参照してください。



インストゥルメントを選択すると、その名称と各コントロール部がページの下部パネルに現れます。選択したインストゥルメントを編集すると、インストゥルメントの演奏形態 (アーティキュレーション) も編集されます。

各キットには 2 種類のスネアドラムを用意しています。スネア画像の下に **A** と **B** ボタンをクリックしてどちらのスネアを使用するか選択します。スネアが切り替わるとメモリーからそれまで表示されていたスネアをアンロードし、他のスネアをロードします。この動作で、スネアの画像も切り替わります。

Kit ページの右上にある **SELECT BY MIDI** アイコンが有効な場合、ドラムは MIDI インプット機器で入力したノートによって選択することが可能となります。



ホストの再生中、または KONTAKT のスタンドアローンアプリケーションを起動してファイルプレイヤーを起動している (例、MIDI グループの再生中) 場合、この機能は自動的にオフとなります。



下部のパネルの左にある **INSTRUMENT** ドロップダウンメニューでキットパーツを選択することもできます。

セクション [↑ 2.2.4, ドラムの追加と削除](#) で解説するように、**INSTRUMENT** ヘッダの右の小さなチップアイコンをクリックして、キットから選択したインストゥルメントを削除することもできます。使用していないキットのピースを削除することでコンピュータのメモリを節約することができます。削除したキットのパーツをいつでもロードしなおすことも可能です。キットのパーツがない場合、その部分は暗く表示されます。パネルの他の部分にはオーバーヘッド (Overhead, OH) とルーム (Room) マイクフォンミックス、ドラムチューニング用各コントロール部と、Attack、Hold、Decay (AHD エンベロープ) コントロールを備えたドラム用ボリュームコントロールとなっています。各コントロール部の詳細はセクション [↑ 3.1.1, OH と ROOM MIX ノブ](#)、[↑ 3.1.2, TUNE ノブ](#)、[↑ 3.1.3, ATTACK、HOLD、DECAY ノブ](#)を参照してください。

### 3.1.1 OH と ROOM MIX ノブ



OH MIX と ROOM MIX ノブです。

**OH MIX** と **ROOM MIX** ノブで選択したドラム、シンバル、パーカッションのオーバーヘッドマイクフォンとルームマイクフォンのボリュームを調節します。これで実在のスタジオレコーディングでは実現不可能な各ドラム用のマイクミックスをカスタマイズすることが可能となります。



この設定は全体的な OH と Room マイクレベル設定とは別の設定項目です。全体のレベルは [Mixer](#) ページで調節します。

### 3.1.2 TUNE ノブ



TUNE ノブ

**TUNE** ノブで選択したドラム音声のピッチを変更します。ピッチ変更によりそのキットパーツのマイクと演奏形態 (articulations) も変化します。**TUNE** ノブの可変幅は現実的な値を用意しています。

### 3.1.3 ATTACK、HOLD、DECAY ノブ



ATTACK、HOLD、DECAY ノブです。

**ATTACK**、**HOLD**、**DECAY** ノブは選択した各ドラム用 AHD ボリュームエンベロープコントロールです。

- **ATTACK** 値を上げることで音声の最初の部分のフェードインの度合いが高くなります。
- **HOLD** ノブでサウンドが最高音量を保つ長さを設定します。
- **DECAY** ノブで **HOLD** の持続時間を終えてからのフェードアウトの度合いを調節します。

自然なドラムの鳴りを追求する場合は、デフォルト設定を使用するのがベストでしょう (**ATTACK** がオフで、**HOLD** が最高の設定)。サウンドを故意に不自然にする場合のみこれらを調節するのが良いでしょう。

## 3.2 Mixer ページ

**Mixer** には本物のミキシング卓と同様にマイクレベルコントロールとパンコントロールがあり、また多くのエフェクトとルーティングコントロール部も用意しています。ページの左上にある **MIXER** パネルで全てのミキサーの設定をロード、編集した内容を保存することができます。このパネルは **STUDIO DRUMMER**

の各ページにあり、インターフェイスの他のパートを使用している場合でも異なるミキサーページプリセットを選択することが可能です。各キットのサウンドは非常に異なるので、これらのミキサープリセットは保存するキットと共に保存するように設計してあります。



Mixer ページ・パフォーマンス・ビューです。

### 3.2.1 共通ミキサー・コントロール

- **Mixer** ページのチャンネルフェーダーで各マイクのボリュームレベルをコントロールします。 **CLOSE MICS** エリアのフェーダーで各ダイレクトマイクのボリュームをコントロールし、**KIT MICS** フェーダーでオーバーヘッドとルームマイクのボリュームをコントロールします。



オーバーヘッドとルームマイクの各インストゥルメントのレベルは個別に調整可能ですが、調整は **Kit** ページで行います (↑ **3.1**, **Kit** ページ参照)。

- 各クローズマイクとモノキットマイクには **PAN** ノブがあり、ステレオフィールド内の左右定位を設定可能です。
- 各ステレオキットマイクには **WIDTH** ノブがあり、設定幅は **MONO** から **STEREO** の間で設定可能です。 **STEREO** はスタンダードな設定で、左右チャンネルがお互いのチャンネルを干渉することはありません。 ノブを **MONO** の方向に移動するにつれ、左右チャンネルが徐々に中心に近づき、最終的にモノシグナルとなります。
- **S** と **M** ボタンで各チャンネルをソロ (**S**)、またはミュート (**M**) します。トラックで Solo ボタンを押すと、他の全てのチャンネルはミュートされ、ソロにしたチャンネルのみが確認できます。その他のチャンネルのソロボタンを押すことでそのチャンネルの音声が増加されますが、他のチャンネルはミュートしたままとなります。ミュートボタンを押すと、そのトラック音声は聞こえなくなります。ソロよりもミュート処理を常に優先するので、両方のボタンを押した場合は、そのチャンネルのトラックはミュートの状態となります。
- 各チャンネルの上部にある **SEND** ノブでそのチャンネルのリバーブ量をコントロールします。リバーブレベル全体を調節するには **BUSES** エリアのリバーブフェーダーを調節します。

### 3.2.2 CLOSE MICS エリア

**CLOSE MICS** は **Mixer** ページの左の部分です。その名称の通り、このエリアにはクローズマイク用チャンネルコントロールがあります。クローズマイクroフォン (別称はダイレクトマイク) はドラムに非常に近い位置に設置してあります。クローズマイクroフォンはキック、スネア、ハイハット、タム、そしていくつかのパーカッションに用います。

### 3.2.3 KIT MICS/BUSES エリア

**Mixer** ページの右側ではキットマイク、またはバスのコントロール部を表示します。

**Kit Microphones** ビュー にはオーバーヘッド、ルームマイクロフォン用コントロールがあります。これらのマイクロフォンはキット全体の音声を録音するためのもので、マイクをステレオに配置、または 1 本のマイクのみを使用して録音します。

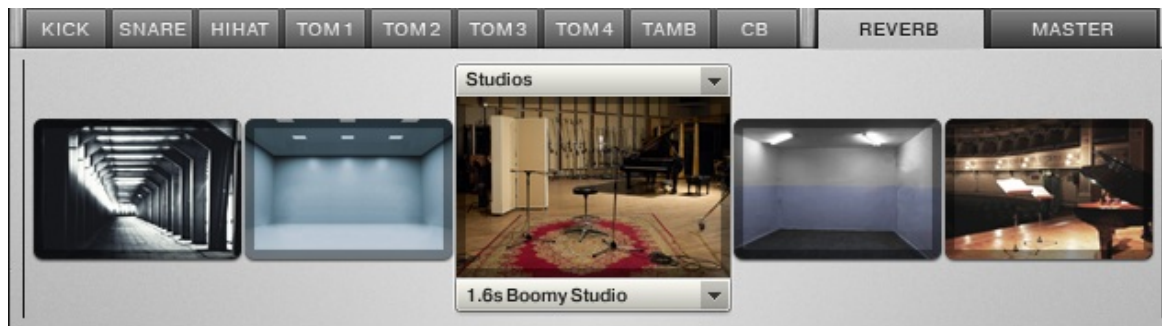
The controls in the **Buses** ビュー のコントロール部はマスターアウトプット、マスターパン、リバーブリターンレベルの調整に用います。

- ▶ 各 Kit Microphones と Buses ビューを切り替えるには、Mixer ページの 右上にある BUSES または KIT MICS ボタンをクリックします。
- ▶ マスターアウトの左右ポジションは MASTER チャンネルの L↔R ボタンで切り替えることが可能です。全てのチャンネルは下部にラベルがついており、チャンネルを編集するとこの部分がハイライト表示されます。

### 3.2.4 エフェクト

STUDIO DRUMMER にはアコースティックドラムプロダクションに最適ないくつかの新高品質エフェクトを搭載しています。これらのエフェクトは **Convolution Reverb**、**Solid G-EQ**、**Solid Bus Comp**、**Tape Saturation**、**Transient Master** です。各エフェクトはページの下部にあるエフェクト名称の隣の LED をクリックすることでオンオフ切り替えます。

#### コンボリレーションリバーブ (Convolution Reverb)



Convolution Reverb エフェクトです。

Convolution Reverb はアコースティックドラムプロダクションに最適な音響空間のインパルスサンプルを用意しています。

- ▶ 音響空間を選択するには、BUSES タブをクリックしてから Reverb チャンネルをクリックします。スクリーンの下に各空間が表示されます。
- ▶ 更にルームタイプを表示するには、選択しているルーム画像の左右をクリックします。
- ▶ 空間を選択するには、選択したルームイメージの上のドロップダウンメニューをクリックします。空間の画像の下のドロップダウンメニューでそのルームタイプの特定のルームプリセットを選択します。
- ▶ リバーブ全体のレベルを調整するには、Reverb チャンネルのフェーダーを使用します。各チャンネルごとのリバーブ量は各マイクロフォンチャンネルの上部にある SEND ノブを使用します。

## Solid G-EQ



Solid G-EQ エフェクトです。

SOLID G-EQ は非常にユニークで音楽的な EQ です。最大 4 つの周波数帯を正確に調節することが可能です。

- **HZ/KHZ** ノブで EQ で調節する中心周波数を設定します。
- 2 つの中域用コントロールとして **Q** ノブが備わっており、調整した周波数帯域のベルカーブの幅を調節します。
- **DB** ノブで選択した周波数のゲインを調節します。
- 低、高域周波数帯域では **BELL** ボタンをクリックすることでベルカーブ、またはシェルフに切り替えることができます。
- 右側の **OUTPUT** ノブでアウトプットレベル全体を調節します。

## Solid Bus Comp



Solid B-Compression エフェクトです。

エフェクト単体でも製品として販売されているこのバーチャルコンプレッサーで詳細が不明瞭になることなくドラム音声を生き生きとさせることができます。

- **ATTACK** ノブで値をミリ秒単位で調節し、インプット・シグナルがスレッシュヨルド・レベルを超えてから、コンプレッサーが圧縮率の値に到達するまでの時間を調節します。
- **RELEASE** ノブで値をミリ秒単位で調節し、インプットシグナルがスレッシュヨルドレベルを下回ってからコンプレッサーがサウンドに影響するのをやめるまでの時間を調節します。
- **THRESHOLD** ノブでコンプレッサーが起動/起動をやめる境界線となるスレッシュヨルドを dB で設定します。
- **RATIO** ノブで圧縮量を設定します。この圧縮率は通常“インプットレベル”対“圧縮変化したアウトプットレベル”で表記されます。**RATIO** ノブを高く設定すると、スレッシュヨルド値を超えてからのアウトプットレベルが下がります。
- **MIX** ノブでドライシグナルを追加し、パラレルコンプレッション効果の使用に活用します。
- **MAKEUP** ノブで圧縮したサウンド全体のアウトプット音量を上げます。
- 右側の **OUTPUT** ノブでアウトプットレベル全体を調節します。



## Tape Saturator



Tape Saturator エフェクトです。

Tape Saturator でアナログテープマシンの暖かみを再現します。

- **WARMTH** ノブで音声の周波数を操作し、サウンドに暖かみを追加します。
- **GAIN** ノブでインプットシグナルレベルを上げ、同時にサチュレーションレベルも上がります。
- **HF** ノブでアナログテープのロールオフと同様に最も高い周波数帯を取り除きます。
- 右側の **OUTPUT** ノブでアウトプットレベル全体を調節します。

## Transient Master



Transient Master エフェクトです。

Transient Master で微妙に、または大きくドラムサウンドを変えることができます。

- **INPUT** ノブでインプットシグナルレベルを調節します。
- **ATTACK** ノブでシグナルのアタックを調節します。
- **SUSTAIN** ノブでサウンドの持続時間を調節することで、実際のドラムのサイズ変更やミュート調節と同様の処理を施します。またドラムを設置してある空間のサイズ変更を演出することも可能です。

- 右側の **OUTPUT** ノブでアウトプットレベル全体を調節します。

### 3.2.5 チャンネルセッティング (Channel Settings)

各チャンネルにはエフェクトルーティングとチャンネルアウトプットルーティング用設定項目があり、使用していないマイクチャンネルはメモリー節約の為にアンロードしておくことも可能です。



Kick Drum 用 Channel Settings 画面です。

- **FX ROUTING** エリアには、4つの異なるエフェクトルーティングプリセットがあります。ここでミキサー内のエフェクトの並びを変更します(例えばエンジニアによってはコンプレッサーの前に EQ を置くか、後に置くか分かれるところです)。エフェクトシグナルは画面の左から右に流れます。左右矢印を使って異なるルーティングを試してください。
- **CHANNEL** エリアの **OUTPUT** ドロップダウンメニューでチャンネルのアウトプットのルーティング設定を行います。チャンネルアウトプットはこの設定の前にまず KONTAKT で設定しておく必要があることを忘れないでください。メモリー節約の為に使用していないチャンネルをアンロードするには、**CHANNEL** エリアの右上隅にあるドロップダウンメニュー(メモリーチップアイコンです)から選択してください。チャンネルはいつでも元の状態に戻すことができます。

### Kick と Snare 用追加コントロール

**Kick** と **Snare** クローズマイクロフォンには複数のダイレクトマイクレベルを調整する追加コントロールがあります。

- **Kick** 用のクローズマイクには左側のエリアで Direct In マイク (フロントヘッドからキックドラム内部の音声を録音する為のマイク) レベルと Direct Out マイク (キックドラムに最も近い状態で設置してあるマイク) レベル、Direct Sub マイク (キックのサブ録音用にスピーカーをマイクに改造した Direct Out マイクの隣に設置してあるマイク) レベルを個別に調整することが可能です。

- **Snare** 用クローズマイクには、左側のエリアに Direct Top マイク (スネアの上から下方向に向かって狙ったマイク)、Direct Bottom マイク (スネアの下から上方向に狙ったマイク)、と Snare Bleed があり、別々に調整可能です。Snare Bleed フェーダーで、キックとタム音声によるスネアの共鳴の度合いを調節します。

## 3.3 Grooves Page

**Grooves** ページには膨大な MIDI グループライブラリが陳列されたブラウザで、ドラムパターンを瞬時に作成するために活用することができます。ビートを変更する為の各パラメーターがあり、すべてのグループはホスト内にドラッグすることで使用することが可能です。

ページの右上の **GROOVE** パネルでプレイを押してグループを再生可能で、左右矢印ボタンでグループのバリエーションを選択します。このパネルは STUDIO DRUMMER の各ページに設置してあるのでどのページにいても使用可能です。

- ▶ グループをホスト内で使用するには、グループ名称内をクリックして、ホストのトラック上にグループをドラッグします。するとトラック上にグループの MIDI ファイルが作成されます。



Grooves ページ・パフォーマンス・ビューです。

**GROOVE BROWSER** には 3 つの項目欄があります。

- 一番左には Genre フォルダのリストがあり、それぞれにカスタマイズされた Grooves、Fills、Variations があります。
- 2 番目の欄にはその Genre 内の Grooves と Fills があります。スタンダードな拍子は 4/4 ですが、そうではない場合は Groove または Fill の名称部分に表示してあります。各 Groove の最後にはこのグループの使用に適した BPM (beats per minute) が記載してありますが、当然この BPM は無視してかまいません。

- 一番右の欄には選択した Groove または Fill の Variations のリストとなっています。Variation を選択するには名称部分をダブルクリックします。バリエーションを選択した後、コンピュータのキーボードの上下矢印、または **GROOVE** パネルの左右矢印を使用して他のバリエーションを選択することが可能です。

## Available Grooves

**STUDIO DRUMMER** では **8** つの **Genres** (ジャンル) を用意しており、それらは Pop、Rock、Funk、Jazz、Indie、Metal、Country、Blues、となっています。

特定の Genre の Groove はそのジャンルの典型的なビートです。同じように、特定の Genre の Fill も典型的なものとなっています。Variation はメインの Groove と Fill と同じようなサウンドがありますが、異なるハイハットの刻みやゴーストノートの追加、または使用するドラムサウンドの変更といった要素を含んでいます。内容が異なる Variations には名称部分にその演奏内容の一部を記してあります。

- *4th, 8th, 16th, etc.*: こういった表記がある場合はグループのテンポを表記してある拍子またはそのように感じ取れるリズムで演奏しています。通常ハイハットやライドシンバルといったテンポを刻むインストゥルメントにその要素が顕著に現れます。
- *Hat/Ride/Other*: これらはハイハットやライドシンバルといったテンポを刻むインストゥルメントです。
- *Closed/Open/Both*: ここではビートを刻む要素としてハイハットを使用していますが、法度が閉じているか、オープンの状態化、またはそのどちらも使用しているかといった要素で区別しています。この要素はライドシンバルやその他のビートを刻むインストゥルメントでは使用しません。
- “Extra”: 時々キーワードを追加してグループのサウンドを区別しています。
  - *Ghost*: グループにキックやスネア等によるゴーストノートが追加してある場合にこのキーワードが追加されます。
  - *Side*: スネアの中心を叩く代わりにサイドスティック奏法が用いられた場合にこの表記が加わります。
  - *Toms*: グループにタムが加わった場合にこのキーワードが加わります。
  - *Perc*: カウベルやハンドクラップ、リムショット等のパーカッションサウンドが用いられた場合にこのキーワードが加わります。
  - *Multi*: 複数のサウンドやテクニクが用いられた場合、このキーワードが最後に表記されます。

## Groove Controls

- **TIGHTNESS** ノブでビートのグルーブ感を調節します。中心の値でオリジナル演奏となります。右いっばいに回すと、ビートが完全にクオンタイズ処理され、機械的なサウンドとなります。ノブを左に回すと、グルーブが徐々につき、左いっばいにするとしまりのないビートになります。音楽ジャンルにあわせて、このノブを調節してください。
- **SWING** ノブでビートにスウィング間を追加します。スウィングにより最初のノートが次のノートよりも長く演奏され、スウィング感がつきます。ノブを右いっばいに回すと、非常にスウィング感があるビートとなります。左いっばいに回すと逆スウィングとなり、最初のノートが次のノートよりも短くなったスウィングとなります。異なる拍子によって様々なスウィング効果を得ることができるので、選択したグルーブに対して **SWING** ノブをいろいろな設定で試してください。
- **GRID** セレクターで **TIGHTNESS** と **SWING** ノブ用に対応する異なるクオンタイズのタイミングを選択することができます。例えば  $1/8$  を選択した後 **TIGHTNESS** ノブを使ってグルーブを正確な 8 ビートに近づけたり、または程遠いものに設定することが可能となります。
- **VELOCITY** ノブでグルーブのベロシティーレンジを調節します。ノブを真ん中にすることでグルーブは録音時と同じベロシティーを使用します。ノブを右に回すとベロシティーレンジ値が高くなり、右いっばいに回すと全てのベロシティー値が最高値となります。同様にノブを左に回すことでベロシティーレンジ値が低くなり、左いっばいに回しきると全てのベロシティー値が最低値となります。
- **TEMPO** セレクションボタンで Groove または Fill のテンポが瞬時にオリジナルテンポの倍、または半分となります。曲の BPM が極端に速い、または遅い場合はこのボタンを用いてビートを変え、曲の雰囲気を変化させることが可能となります。

## 3.4 Options Page

**Options** ページでテクニカルな追加パラメーターを用いて、例えばキットの MIDI ノートマッピングとベロシティーレンジを調節します。ここには **RANDOMIZE** セクションもあり、各サウンドパラメーターにランダム値を適用します。



Options ページ・パフォーマンス・ビューです。

### 3.4.1 VELOCITY セッティング

上部の **VELOCITY** で STUDIO DRUMMER が MIDI インプットに対する反応具合を設定できます。

- **CURVE** セクションで受信 MIDI ノートベロシティのカーブを選択します。デフォルトはリニアカーブですが、MIDI インプット機器の感度は異なるので、凹凸のある各カーブを使用したほうが理にかなう場合があります。また、一定のベロシティ (カーブではなく、水平線となります) を選択する為のオプションもあります。



- **RANGE** コントロールを使用してペロシティーの最低、最高値を変更します。この値を設定することで、大きすぎる入力値、小さすぎる入力値をコントロールして設定したペロシティー値内に納めることが可能となります。MIDI キーボードや電子ドラムキットのような異なる MIDI インプット機器による演奏スタイルに合わせて、ペロシティー設定値を調整する必要があります。

### 3.4.2 MIDI マッピング (MIDI Mapping)

**MIDI MAPPING** エリアにはキットのマッピングレイアウトを変更する為の全てのコントロールを含んでいます。各演奏形態を単一、または複数の MIDI ノートにアサイン可能で、自身のカスタムマッピングの作成が可能です。この機能は MIDI キーボードでのドラム演奏や電子ドラムセットアップ用のセットアップにも非常に有効です。

**NOTE** セレクターでノートを選択、または手動で MIDI ノートを入力してアサインします。

1. ドロップダウンメニューで **INSTRUMENT** と **ARTICULATION** を選択します。
2. **APPLY CHANGES?** の横のチェックボックスをクリックします。

→ 変更内容が適用されます。



**SELECT BY MIDI** アイコンをクリックして MIDI ノートを演奏して **NOTE** 値を変更し、上記した方法でノートのアサインすることも可能です。

カスタムした全ての MIDI マッピングはマッピングプリセットメニューに保存し、ロードすることが可能です。

## Mapping Presets

STUDIO DRUMMER には著名なソフトウェアや電子ドラムセットアップに対応する各マッピングプリセットを備えています。対象製品は General MIDI、V-Drums (2 オプション)、DrumIt Five、EZDrummer、Superior Drummer、BFD、iMap、Addictive Drums となります。これらのマッピングは MIDI MAPPING エリアの **PRESET** ドロップダウンメニューで選択します。マッピングを編集した場合は、別名称で編集したマッピングプリセットを保存することが可能です。



各電子ドラムのセットアップは異なり、殆ど全てのドラムキットは異なるということを念頭においてください。このことから、どんな電子ドラムを使用する場合でもマッピングプリセットを微調整する必要があります。これらのマッピングプリセットは電子ドラムを使用する際の最適なスタートポイントとして設定してあります。マッピングの微調整を終えたら使用している電子ドラムに最適な新規プリセットとして保存してください。

### 3.4.3 KIT VIEW セッティング

KIT VIEW エリアには **Kit** ページ用プロパティーがあります。

- **TRIGGER ON MOUSE CLICK:** このオプションで **Kit** ページのインストゥルメントのイメージをマウスでクリックした時に、サウンドを再生するかまたは無音にするかを設定します。
- **SHOW TRIGGER STATES:** このオプションで **Kit** ページのドラムキットがソング再生、または MIDI グループプレイバックのインストゥルメントのトリガーに合わせてアニメーションを表示するか、表示しない状態にするかを設定します。



コンピュータの処理能力が低下している状況下（例、多くの数のトラックを使用している）ではこの **SHOW TRIGGER STATES** オプションを無効の状態にしておくことを推奨します。ユーザーインターフェイスアニメーションを無効にしておくことで CPU 負荷を軽減することができます。

### 3.4.4 RANDOMIZE セッティング

**RANDOMIZE** エリアのコントロール部を用いてヒューマナイズ機能を付加し、またサウンドアウトプットのバリエーションを追加します。ノブを上げることで対応するコントロール部のランダム処理地が高くなります。ランダム可能なパラメーターは以下です。

- **VOLUME:** 演奏したドラムの音量がランダムに変わります。
- **VELOCITY:** 演奏しているドラム音声のペロシティーが微妙にランダム変化し、オリジナルペロシティーを境に異なるサンプルを発音します。
- **TIME:** 演奏するごとに発音のタイミングが微妙にランダムに遅れます。
- **PITCH:** 演奏するごとにドラムのピッチが微妙にランダム変化します。
- **TONE:** 演奏するごとにフリークエンシーカーブが微妙に変化します。異なるドラムサウンドごとに異なる周波数帯を持つので、変化の仕方が変わります。



キットに更に巧妙なバリエーションを追加する方法として特に Pitch、Tone、Volume ノブのランダムパラメーターを微妙にあげるというやり方があります。全てのノブを 4 分の 1 程度上げることで程よい効果が得られるでしょう。これらのノブを高く設定することでサウンドはより実験的になります。

## 4 Kit セレクション

STUDIO DRUMMER には、“Full” キットと呼ばれる 3 種のメインキットがあります。各キットには 2 種類のバージョンがあり、それらを “Lite”、“Template” と呼びます。以下は全キットの解説です。

### Full Kits

- Studio Drummer - Session Kit Full
- Studio Drummer - Stadium Kit Full
- Studio Drummer - Garage Kit Full

Full バージョンのキットは全サンプルとマイクを含んでいます。

### Lite Kits

- Studio Drummer - Session Kit Lite
- Studio Drummer - Stadium Kit Lite
- Studio Drummer - Garage Kit Lite

Lite バージョンのキットは全レイヤーを含んでいますが、同じペロシティのサウンドバリエーションが無い状態となります。このキットは Full キットよりもメモリ消費が少ない分、詳細表現にかける側面を持っています。

### Template Kits

- Studio Drummer - Session Kit Template
- Studio Drummer - Stadium Kit Template
- Studio Drummer - Garage Kit Template


Template バージョンのキットは全キットパーツが無い状態で起動します。基本的な発音性質は Full バージョンのキットと同様で、Kit ページ (選択したインストゥルメントの名称の上) の左下にある Load/Unload メニューを使用してキットのパーツを追加します。



各キットのデフォルトドラムマッピングに関しては STUDIO DRUMMER 資料 (KONTAKT のインストゥルメントの Library タブ Info ボタンから閲覧可能です) 内の別途の “The Session Kit - Default Mapping”、“The Stadium Kit - Default Mapping”、“The Garage Kit - Default Mapping” を参照してください。

## 5 Drum アーティキュレーション

以下は各キットのドラムとアーティキュレーションのリストです。



各キットのデフォルトドラムマッピングに関しては STUDIO DRUMMER 資料 (KONTAKT のインストールメントの Library タブ Info ボタンから閲覧可能です) 内の別途の “The Session Kit - Default Mapping”、“The Stadium Kit - Default Mapping”、“The Garage Kit - Default Mapping” を参照してください。

### 5.1 Session Kit

Drum	Articulation
Kick Drum	Dampened Open
Snare Drum 1 & 2	Center Right/Left Alternating * Center Left Hand Center Right Hand Halfway Right/Left Alternating * Halfway Left Hand Halfway Right Hand Rimshot Sidestick Flam Roll Wires Off Rim Only

Drum	Articulation
Hi-hat	Closed Tight Tip Right/Left Alternating * Closed Tight Tip Right Hand Closed Tight Tip Left Hand Closed Tip Right/Left Alternating* Closed Tip Right Hand Closed Tip Left Hand Closed Shank Right/Left Alternating * Closed Shank Right Hand Closed Shank Left Hand Closed Pedal Open Controller** Open Pedal Open Quarter Open Half Open Three-Quarters Open Loose Open Full
Tom 1	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
Tom 2	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
Tom 3	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only

Drum	Articulation
Tom 4	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
High Crash	Edge Tip Bell Choke ***
Low Crash	Edge Tip Bell Choke ***
Ride	Tip Bell Edge Choke ***
China	Edge Tip Choke ***
Splash	Edge Choke ***
Tambourine	Tap Shake
Clap	Solo Multi
Stick Hit	Hit
Cowbell	Open Muted

## 5.2 Stadium Kit

Drum	Articulation
Kick Drum	Dampened Open
Snare Drum 1 & 2	Center Right/Left Alternating * Center Left Hand Center Right Hand Halfway Right/Left Alternating * Halfway Left Hand Halfway Right Hand Rimshot Sidestick Flam Roll Wires Off Rim Only
Hi-hat	Closed Tight Tip Right/Left Alternating * Closed Tight Tip Right Hand Closed Tight Tip Left Hand Closed Tip Right/Left Alternating* Closed Tip Right Hand Closed Tip Left Hand Closed Shank Right/Left Alternating * Closed Shank Right Hand Closed Shank Left Hand Closed Pedal Open Controller** Open Pedal Open Quarter Open Half Open Three-Quarters Open Loose Open Full



Drum	Articulation
Tom 1	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
Tom 2	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
Tom 3	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
Tom 4	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
High Crash	Edge Tip Bell Choke ***
Low Crash	Edge Tip Bell Choke ***
Ride	Tip Bell Edge Choke ***

Drum	Articulation
China	Edge Tip Choke ***
Splash	Edge Choke ***
Tambourine	Tap Shake
Clap	Solo Multi
Stick Hit	Hit
High Woodblock	Hit
Low Woodblock	Hit

## 5.3 Garage Kit

Drum	Articulation
Kick Drum	Dampened Open
Snare Drum 1 & 2	Center Right/Left Alternating * Center Left Hand Center Right Hand Halfway Right/Left Alternating * Halfway Left Hand Halfway Right Hand Rimshot Sidestick Flam Roll Wires Off Rim Only

Drum	Articulation
Hi-hat	Closed Tight Tip Right/Left Alternating * Closed Tight Tip Right Hand Closed Tight Tip Left Hand Closed Tip Right/Left Alternating* Closed Tip Right Hand Closed Tip Left Hand Closed Shank Right/Left Alternating * Closed Shank Right Hand Closed Shank Left Hand Closed Pedal Open Controller** Open Pedal Open Quarter Open Half Open Three-Quarters Open Loose Open Full
Tom 1	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
Tom 2	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only
Tom 3	Center Right/Left Alternating * Center Right Hand Center Left Hand Rimshot Rim Only

Drum	Articulation
High Crash	Edge Tip Bell Choke ***
Low Crash	Edge Tip Bell Choke ***
Ride	Tip Bell Edge Choke ***
China	Edge Tip Choke ***
Splash	Edge Choke ***
Tambourine	Tap Shake
Clap	Solo Multi
Stick Hit	Hit
High Cowbell	Open Muted
Low Cowbell	Open Muted

\* これらは一定のスピード以上でスネアの中心、またはスネア中心よりもずれた打点、タムの中心、クローズドハイハットを両手で叩いた場合用のノートアサインです。これにより、ドラマーが速く演奏する場合に両手を使う場合を再現します。

\*\* これらはオープンハイハット用に、モジュレーションホイールコントローラー (CC1) またはハイハットフットコントローラー (CC4) によってハイハットの開き具合をコントロールする別途ノートアサインです。コントローラーが 0 の位置でハイハットコントロールキーはフルオープンハイハットとして発音します。コントローラーで高い値を送信していくと、オープンハイハットコントロールキーがよりクローズドハイハット音声になります。

\*\*\* シンバルチョークサンプルはリリースが長い特定のサンプルを演奏した場合に有効になります。シンバルサウンドを演奏しているときに、このチョークサンプルを使用すると、現在鳴っているシンバルを手で抑えたときのシンバル音声を再生します。シンバルサウンドが鳴っていない時にこのシンバルチョークを使用しても何も起きません。チョークサンプルはチョーキング機能を持つ電子ドラムでも使用することが可能です。

---

## 6 クレジット

**Product Concept:** Paul Maurer

**Product Design:** Dinos Vallianatos, Frank Elting

**Sound Design:** Paul Maurer, Julian Laping, Adam Hanley, Dinos Vallianatos, Ema Jolly, Fabian Kalker, Justin Myracks

**Graphic Design:** Max Mondon, Efflam le Bivic, Gösta Wellmer

**KONTAKT Scripting:** Dinos Vallianatos, Adam Hanley, Nicki Marinic

**QA for Instruments powered by KONTAKT:** Bymski, Achim Siebert, Christian Wachsmuth

**Project Management:** Gerald Zollner

**Teldex Engineer:** Tobias Lehmann

**Teldex Assistant Engineer:** Tom Rußbüldt

**Drummer:** Simon Baumann

**Drum Sound Specialist:** Udo Masshoff

**Photography:** Frauke Fischer

**MIDI Grooves:** Julian Laping, Simon Baumann, Ludger Kleff, John Emrich, Marios Ioannou, Lizzy Scharnofske

**All Drums Provided by:**

TBS Backline: <http://www.tbs-backline.de/>

Udo Masshoff: <http://www.masshoffdrums.com/>