

Favorite Sound

Syrinx

ETHNIC WIND

Studio Silkyoak



Studio Silkyoak



Shrinx 基本操作ガイド

* 本ガイドはライブラリの一部仕様・基本操作説明であり、サンプラーのマニュアルではありません。
アプリケーションのインストールや基本的な操作方法はサンプラー付属のマニュアルをご参照ください。

<製品概要>

パンフルートをサンプリングしたライブラリ

サンプリングフォーマット: 48KHz, 24bit, mono, wave

ライブラリ対応フォーマット: Native Instruments Kontakt 5.8.1

*Free版(Kontakt Player)は未対応です。利用時間に制限がかかります。ライブラリタブへの追加はできません。

3種類のプリセット

[nki]

- Shrinx_a: キーマッピングA (体験版)
- Shrinx_b: キーマッピングB
- Shrinx_b_EWI: キー配列B。EWI用に感度を調整

*体験版はサポート対象外です。動作確認のみにご利用いただけます。

* 製品の内容物・仕様は予告なく変更されることがあります。

* 文中のメーカー名は各保有者が所有する商標もしくは登録商標です。

本ライブラリの制作・販売にあたり、制作・販売者との関係は一切ありません。

[ライセンス及び使用上のご注意]

本製品はStudio Silkyoakのオリジナル製品です。素材の一部または全部に第三者が保有する権利はありません。

本規約は利用者の在籍および活動する国の法律を何ら覆すものではありません。

下記の規約は購入者と制作・販売者との間でのみ適用されるものであり、利用に際しては同意が必要となります。

- ・ 本製品は購入者のみがユーザーライセンスを付与されます。権利の譲渡はできません。
代理購入の場合は実際のユーザーのみに付与されます。
ライブラリの利用に際してシリアル発行やオーソライズはありません（対応サンプラーのオーソライズは必要）
- ・ 団体購入や複数ライセンスのまとめ買いはできません。利用者の数だけ個別に購入する必要があります。
支払い上の名義が企業や団体であっても、付与されるライセンスは1つ(一人用)です。
- ・ 本製品はライセンス取得者のみが利用する範囲において、複製及び台数無制限の同時利用が認められます。
- ・ 製品の特性上、ダウンロード後の返品・返金はできません。
ダウンロード前の返金、注文キャンセルに関しては各購入店の利用規約に準ずるものとします。
- ・ データの紛失・破損などによる再ダウンロードの権利は各購入店の規約に準ずるものとします。
ただし、製品が販売終了（＝サポート終了）となった場合は再ダウンロードできません。
- ・ 製品の特性上すべての環境化においての正常な動作を保証するものではありません。
指定アプリケーション内での利用においても、下位/上位互換を保証するものではありません。
- ・ 本製品を用いた制作物に対して審査・追加徴収等はなく、有償・無償を問わず自由に利用することが可能です。
制作表現においては、発信する国や地域の法律・時代背景に基づく社会通念等に準拠する必要があります。
- ・ 本製品は自己責任において指定されたアプリケーション以外に移植したり、素材を直接加工することができます。
- ・ 製品を構成する素材そのものを純粋に抜き出しただけの制作物（時間軸上で単一素材の羅列のような楽曲等）や、
素材それ自体の配布・販売につながる可能性のある制作物は配布・販売はできません。
上記規約は素材のファイルフォーマットを変換したり、エフェクト加工等を施し、厳密にオリジナルの素材と同一の
状態でない場合でも適用されます。
- ・ 本製品を購入しても製品自体の著作権は取得できず、製品を構成するデータの一部または全部の再配布や販売は
できません。これは指定外のサンプラーへと移植・変換した場合においても保持されます。
上記規約は素材のファイルフォーマットを変換したり、エフェクト加工等を施し、厳密にオリジナルの素材と同一の
状態でない場合でも適用されます。
- ・ ネットワーク上などに製品の一部または全部をアップロードすることで、そこに再配布の意志がある・ないに関わらず、
第三者がこれらを取得可能な状態にすることはできません（体験版含む）。

- ・製品を利用するために必要な環境の問題はサポートできません（P Cから音が出ない、プラグインが認識しない等）
本ライブラリを読み込む対応サンプラーやそれに準ずるソフトウェア、それらと連携させるホストアプリケーション、
P C及び周辺機器のセッティングに関してましては、利用者におかれまして適切に設定する必要があります。
- ・その他、製品のコンセプトや常識の範囲を逸脱した解釈と利用により、制作・販売者がこれを継続的に維持することが困難になる行為は適宜、禁止となります。
- ・本製品の利用による直接的・間接的な影響を問わず、ソフトウェア及び関連機材の故障や破損に対しては一切の責任を負いません。
- ・これらの規約は追加・削除・変更されることがあります。

1. Kontaktライブラリを管理している任意のフォルダへ製品をコピーまたは移動します。
2. 対応バージョンのKontaktを起動します。
3. 左側のブラウザーを表示して[Files]タブをクリックします。製品フォルダ内のInstrumentsフォルダを選択します。
.nkiファイルをダブルクリックするか、Kontaktのインストゥルメントウィンドウへドラッグアンドドロップしてライブラリを読み込みます。

* 本製品はライブラリタブに対応していません。独自にライブラリタブへ登録させるカスタマイズを行った場合、不具合が発生した場合でも製品のサポート対象外となります。

タブ登録のカスタマイズは今後リリースされる製品が認識できなくなる恐れがあります（他社製含む）。

* 体験版は音を鳴らしてから5分間のみ利用できます。またサポート対象外となります。



[キー配列](全ファイル共通)



*EWIプリセットにブレスはありません

- 1.キースイッチ サウンドバリエーションを切り替えます。
Shrinxはエッジ（アタック）とサステーンの二つのレイヤーを組み合わせ
て音色が生成されています。
それぞれの種類と組み合わせは下記になります。

エッジ (3種類)

Standard: 標準的なアタックノイズ。スタッカート奏法にも向いています。

Noisy: 雑味のある煤(すす)けた音

Overtone: オクターブ上の倍音

サステーン (2種類)

Warm: 柔らかい音 (弱音)

Bright: 鋭い音 (強音)

エッジとサステーンの組み合わせ

KEY SWITCH		EDGE + SUSTAIN	
Shrinx_a	Shrinx_b		
C-1	C0	Standard	+ Warm
C#-1	C#0	Standard	+ Bright
D-1	D0	Noisy	+ Warm
D#-1	D#0	Noisy	+ Bright
E-1	E0	Overtone	+ Warm
F-1	F0	Overtone	+ Bright

- 2.ソロ/ポリ プレイスタイルをソロモードとポリモードから切り替えます。
- ソロ:** モノフォニックモードになります。また、ベロシティによって
ALCのオン/オフも同時に切り替わります。
(**[ALC]** ベロシティー 0~109: オフ, ベロシティー 110~127: オン)
- ポリ:** ポリフォニックモードになります。
- 3.ブレス Shrinxには2種類のブレスサンプルがあります。
ブレス: 一般的なブレスノイズ（呼吸音）です。
音程付きブレス: ボトルの上で息継ぎをしたサンプル。これらのブレスノイズ
は音程を持っています。
* Shrinx_aとShrinx_bの違いはこのブレスノイズの配列の違いのみです。
- 4.サステーン エッジとサステーンが再生されます。
また、キータッチ（ベロシティー）によってサウンドが変化します。
弱音でスムーズなアタックと遅いレガートタイムになります。
強でタイトなアタックと速いレガートタイムになります。
中~強にかけてエッジサウンドをコントロールします。

[Shrinx_a] (各機能はShrinx_bと共通)

メイン画面



[EDGE]

- 1.Response エッジのサンプルスタートのオフセット
- 2.Volume エッジボリューム

[STYLE]

- 3.Solo/Poly ソロモードとポリモードの切り替え
Solo: モノフォニックモード。このモードの時はレガートが有効となります。
Poly: ポリフォニックモード
- 4.ALC オートレガートキャラクターモード。ソロモードの時のみ有効となります。
ALCをオンにした場合、レガートキャラクターはフレーズ毎に自動的に最適化されます。
*ALCがオンの時もレガートスピードはベロシティで制御可能です。
- 5.Legato Display ソロモードの時、ここにレガートキャラクターの状態が表示されます。
- 6.Legato Character レガートキャラクターを調整します。スライダーのカーソルが左側の時は、シンプルなモノフォニックサウンドに、右側の時はシンセリードのようなポルタメントになります。センター付近ではその中間の自然なレガートとなります。また、レガートキャラクターはレガートディスプレイ上を上下にドラッグすることでも調整できます。
*ALCがオンのときはレガートキャラクターは自動調整されます。

[DYNAMICS]

- 7.Velocity サステーンのベロシティダイナミックレンジ調整
Dynamic Range
- 8.Breath サステーンのCC#2ダイナミックレンジ調整
Dynamic Range

[EFFECTS]

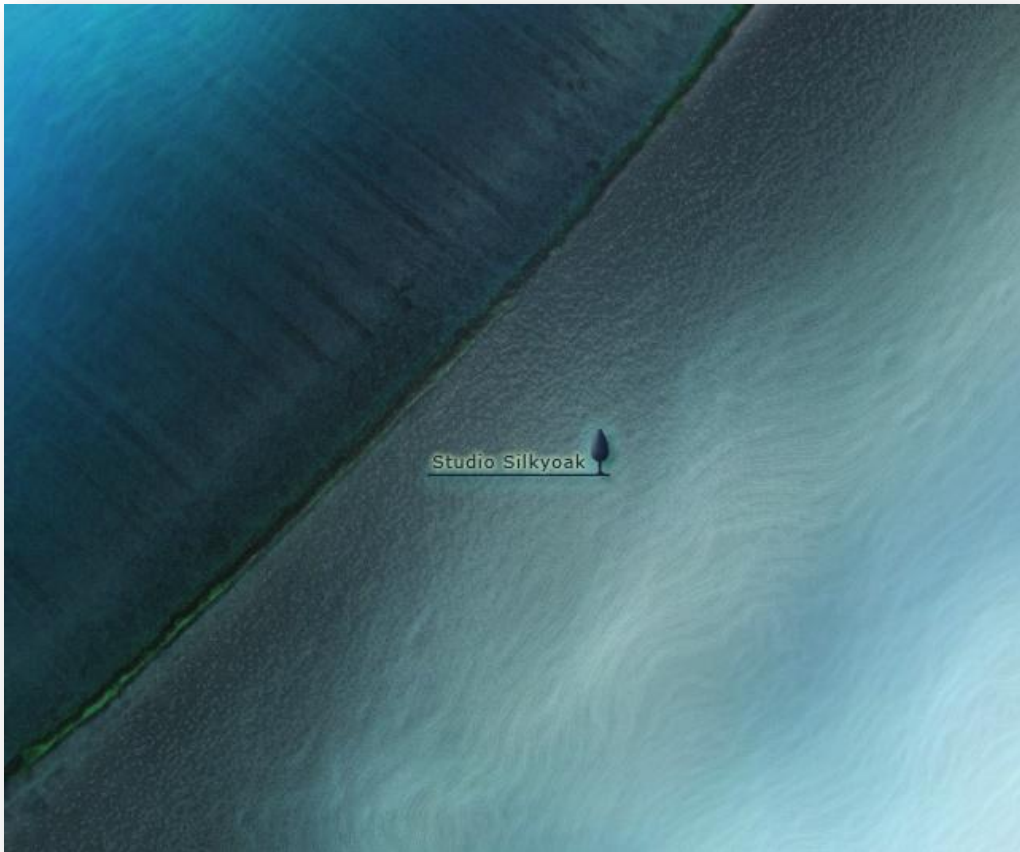
9.Glue チャンネルストリップ。好みに調整した音色が弾きづらい場合には、このエフェクトを試してみましょう。音の粒立ちやダイナミクスを自然に整えてくれます。特にポリモードの時により効果を発揮します。

10.Chorus コーラスエフェクト

11.Reverb リバーブセンド

[Other]

12.Key Switch キースイッチによる音色の組み合わせとスタイルの現在状態が表示されます。



supskok@gmail.com

© 2019 Studio Silkyoak All Rights Reserved.