

ユーザーズ・マニュアル

_AUGMENTED MALLETS
PLAY

ARTURIA

_The sound explorers

ディレクション

Frédéric Brun

開発

Pierre-Lin Laneyrie	Stéphane Albanese	Timothee Behety	Marius Lasfargue
Baptiste Aubry	Fabien Meyrat	Samuel Limier	Marc Antigny
Mathieu Nocenti	Samuel Lemaire	Fanny Roche	Loris De Marco
Raynald Dantigny	Pauline Alexandre	Rasmus Kürstein	Andrea Coppola
Corentin Comte	Goncalo Bernardo	Kevin Arcas	Pierre-Hugo Vial
Marie Pauli	Nathan Graule	Alessandro De Cecco	Cyril Lepinette
Alexandre Adam	Valentin Bonhomme	Hugo Caracalla	
Yann Burrer	Davide Gioiosa	Mauro De Bari	
Patrick Perea	Valentin Foare	Geoffrey Gormond	

デザイン

Callum Magill (lead)	Florian Rameau	Maxence Berthiot
Tobias Menguser	Edouard Madeuf	Morgan Perrier
Resonant Design	Pierre Pfister	Paul Erdmann

サウンド・デザイン

Quentin Feuillard (lead)	Jörg Huettner	Arovane	Sonar Traffic
Tobias Menguser	Marco Iodice	Avanti Singh	Zane Twice
Lily Jordy	New Loops	Chad Beckwith	Firmin Murat-Jaillet
Jean-Michel Blanchet	Rob Martland	Katsunori Ujii	
Florian Marin	ARC Noise	Laura Katić	
Gustavo Bravetti	Alex Jhonston	Martin Rabiller	

マニュアル

Jason Jervis (co-author)	Jimmy Michon	Charlotte Métais (フランス語)	Minoru Koike (日本語)
Mike Metlay (co-author)	Félicie Khenkeo	Holger Steinbrink (ドイツ語)	Ana Artalejo (スペイン語)

テストイング

Nicolas Stermann (lead)	Germain Marzin	Aurélien Mortha	Enrique Vela
Félix Roux	Matthieu Bosshardt	Arthur Peytard	Nicolas Naudin
Anthony Le Cornec	Bastien Hervieux	Roger Schumann	Rémi Pelet

ベータ・テストイング

Andrew Macaulay	matjones	Fernando M Rodrigues	Ivar
Kirke Godfrey	Chuck Zwicky	macmoney	Adam Tucker
Davide Puxeddu	Gary Morgan	Sean Weitzmann	Leonardo Fiamenghi Lauretti

© ARTURIA SA – 2024 – All rights reserved.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があり、それについて Arturia は何ら責任を負いません。許諾契約もしくは秘密保持契約に記載の諸条項により、本マニュアルで説明されているソフトウェアを供給します。ソフトウェア使用許諾契約には合法的使用の条件が規定されています。本製品を購入されたお客様の個人的な使用以外の目的で本マニュアルの一部、または全部を Arturia S.A. の明確な書面による許可なく再配布することはできません。

本マニュアルに記載の製品名、ロゴ、企業名はそれぞれの所有者に帰属する商標または登録商標で、Arturia とは一切関係ありません。これらの商標または登録商標は本製品の開発時の研究のためにのみ使用したものです。すべての製品名、開発者名、企業名、ブランド名は本製品の機能や音の特徴の説明や教育目的にのみ記載されており、いかなる製品の開発者またはその企業による提携または支援を意味するものではありません。

Product version: 1.0.0

Revision date: 20 February 2025

Arturia Augmented MALLETS Play をダウンロードしていただき、誠にありがとうございます！

本マニュアルでは、Augmented MALLETS Play の機能や操作方法をご紹介します。

できるだけ早めに製品登録をお願いいたします！ Augmented MALLETS Play のダウンロード時にシリアルナンバーとアンロックコードをEメール、[Arturiaウェブサイトの Downloads & Manuals](#) でご案内しております。オンラインでの製品登録時にこれらが必要となります。

使用上のご注意

仕様変更について：

本マニュアルに記載の各種情報は、本マニュアル制作の時点では正確なものです。改良等のために仕様を予告なく変更することがあります。

重要：

本ソフトウェアは、アンプやヘッドフォン、スピーカーで使用された際に、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定できる場合があります。そのような大音量や不快に感じられるほどの音量で本機を長時間使用しないでください。

難聴などの聴力低下や耳鳴りなどが生じた場合は、直ちに医師の診断を受けてください。

はじめに

この度は Arturia Augmented MALLETS Play をダウンロードしていただき誠にありがとうございます

Augmented MALLETS Play は、リッチなマルチサンプルによるチューンド・パーカッション・サウンドと最先端のシンセシスを搭載した、親しみやすくエキサイティングなソフトウェアインストゥルメントです。このインストゥルメントにより、リアルでアブストラクトで刺激的なマレット・サウンドの数々をお楽しみいただけます。

Arturia のハードウェアやソフトウェアインストゥルメント、エフェクト、MIDI コントローラーなど製品情報のチェックに www.arturia.com をご活用ください。ミュージシャンにとって不可欠で刺激的なツールが豊富に揃っています。

より豊かな音楽ライフを

The Arturia Team

目次

1. Augmented MALLETS Play へようこそ	2
1.1. Augmented MALLETS Play のサウンドエンジン.....	2
1.2. 主な特長.....	2
2. アクティベーションと最初の設定	3
2.1. Augmented MALLETS Play ライセンスのアクティベート.....	3
2.1.1. The Arturia Software Center (ASC)	3
2.2. プラグインとしての Augmented MALLETS Play.....	3
2.3. 最初に行う設定 (スタンドアロンモード)	4
2.3.1. オーディオと MIDI の設定	4
2.4. Augmented MALLETS Play をテストしてみる	6
3. ユーザーインターフェイス	7
3.1. 画面全体の概略.....	7
3.2. アッパーツールバー	8
3.2.1. The Augmented MALLETS Play menu - メインメニュー.....	8
3.2.2. プリセットのブラウジング.....	10
3.2.3. メインアウト・レベルノブとメーター.....	11
3.2.4. サイドパネルの各種設定	11
3.3. ロワーツールバー.....	12
3.4. サイドパネル.....	13
3.4.1. Settings タブ.....	13
3.4.2. MIDI タブ	15
3.4.2.1. アサインの設定と解除	16
3.4.2.2. 最小値と最大値の設定	16
3.4.2.3. MIDI Parameter Menu - MIDI パラメーターメニュー	17
3.4.2.4. MIDI コントローラーメニュー.....	17
3.4.2.5. MIDI Config メニュー	18
4. The Preset Browser	19
4.1. Search and Results - サーチ & リザルト.....	19
4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング.....	20
4.2.1. Types.....	20
4.2.2. Styles.....	21
4.2.3. Banks	21
4.3. サーチ結果表示.....	22
4.3.1. リストの並べ替え	22
4.3.2. タグを外す	22
4.3.3. Liking Presets - "いいね" をつける	23
4.4. サイドバー	24
4.4.1. My Library - マイライブラリー.....	24
4.5. Preset Info Section - プリセットインフォ.....	25
4.5.1. 複数のプリセットの情報を変更する	25
4.6. プリセットの選択: 別の方法.....	26
5. Main Panel and Features - メインパネルとその機能.....	27
5.1. 各マクロノブの内容	27
5.1.1. 音色関連のノブ.....	27
5.1.2. エフェクト関連のノブ.....	28
6. ソフトウェア・ライセンス契約	29

1. AUGMENTED MALLETS PLAY へようこそ

Augmented MALLETS Play は、美しく収録されたチューンド・パーカッション楽器と最先端のシンセシス・エンジンを組み合わせ、丹念に作成された音色のコレクションで、幅広い楽曲に対応できます。直感的でわかりやすいプリセットブラウザを使用することで、刻々と変化するようなキーボード音色やパーカッシブな音色、幽玄なマレット音色などをお楽しみいただけます。Morph ノブで音色を簡単に変貌させたり、強力なマクロ機能で音色のさまざまな要素を変化させることができます。

1.1. Augmented MALLETS Play のサウンドエンジン

このハイブリッド・インストゥルメントの心臓部にあるのが、厳選されたマリimba、ヴィブラフォン、チェレスタのサンプルで、さまざまな奏法やプリバードでの奏法、加工されたサウンドなど、多彩なサンプルを収録しています。

Augmented MALLETS Play のシンセサイザー・エンジンには、バーチャルアナログからウェーブテーブル、グラニューラーやハーモニックエンジンまでがあり、あらゆるサウンドデザインに十分に対応できます。インターフェイスはマクロノブが数個あるだけの極めてシンプルなもので、このマクロは、複数のパラメーターをリアルタイムかつ同時にコントロールできるという、非常に強力なものです。これにより、楽曲にフィットする音色を素早く作り出すことができます。

1.2. 主な特長

- 2系統の独立したレイヤーを備えたハイブリッド・シンセサイザー。
 - 2つのサウンドエンジンを各レイヤーごとに使用可能。
 - 各エンジンではマルチサンプルまたはシンセエンジン (バーチャルアナログ、ウェーブテーブル、グラニューラー、ハーモニック) を使用可能。
 - 最大で2つのシンセエンジンと、2つのマルチサンプルエンジンを同時使用可能。
 - Morph マクロノブで2つのレイヤーをミックス可能。
 - Color、Time、Motion、Morph、そして4つのエフェクト用の合計8つのマクロノブを装備。
 - 各レイヤーにつき2系統のマルチエフェクトを使用可能。
 - リバートとディレイをマスターバスに搭載し、全体的なサウンドに使用可能。

2. アクティベーションと最初の設定

Augmented MALLETS Play は Windows 8 またはそれ以降、macOS 10.13 またはそれ以降のコンピュータで動作します。スタンドアロンモードのほか、デジタルオーディオワークステーション (DAW) ソフトウェアの Audio Unit、AAX、VST2、VST3 の各形式のプラグインとしても動作します。



2.1. Augmented MALLETS Play ライセンスのアクティベート

Augmented MALLETS Play をインストールしましたら、次はライセンスのアクティベーションをします。この作業は Arturia Software Center というアプリケーションで簡単に行なえます。

2.1.1. The Arturia Software Center (ASC)

ASC のインストールがまだでしたら、こちらから入手できます：[Arturia ダウンロード & マニュアル](#)

Arturia Software Center はページのトップにあります。お使いのシステム (macOS または Windows) に合ったインストーラーをダウンロードしてください。

ASC のインストール後に次の作業をします：

- Arturia Software Center (ASC) を起動します
- お持ちの Arturia アカウントでログインします
- ASC の画面を下にスクロールして My Product セクションを表示させます
- Activate ボタンをクリックし、表示される指示に従って作業を進めます

これで準備完了です！

2.2. プラグインとしての Augmented MALLETS Play

Augmented MALLETS Play は、Ableton Live、Cubase、Logic、Pro Tools、Studio One など主要な DAW ソフトウェアの VST、Audio Unit (AU)、AAX プラグインとして動作します。Augmented MALLETS Play をプラグインで使用する場合、すべてのオーディオと MIDI 設定は DAW が取り扱います。プラグインのロードや使用方法でわからないことがありましたら、お使いの DAW の説明書等をご覧ください。

Augmented MALLETS Play を DAW のプラグインとしてロードした場合も、ユーザーインターフェイスや各種設定はスタンドアロンモード時と同様ですが、次のような違いもいくつかあります：

- Augmented MALLETS Play のテンポ関係の機能が DAW のテンポ/BPM に同期します。
- DAW のオートメーション機能が様々なパラメーターをコントロールできます。
- 1つの DAW プロジェクト内で複数の Augmented MALLETS Play を同時に使用できます (スタンドアロンモードの場合は一度に1つのみ使用できます)。
- Augmented MALLETS Play のオーディオ出力に DAW のエフェクト (ディレイ、コーラス、フィルターなど) をかけることができます。
- Augmented MALLETS Play のオーディオ出力を DAW 内のオーディオルーティングの好きな位置に送り、さらにクリエイティブな使用が可能です。

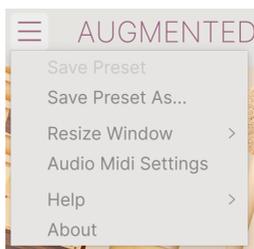
2.3. 最初に行う設定 (スタンドアローンモード)

Augmented MALLETS Play をスタンドアローンモードでご使用の場合は、最初に MIDI とオーディオの設定をする必要があります。この設定は、お使いのコンピュータの設定等に大きな変更をしない限り、最初の1回だけ行えば完了します。設定の手順は Windows でも macOS でもほぼ同様です。

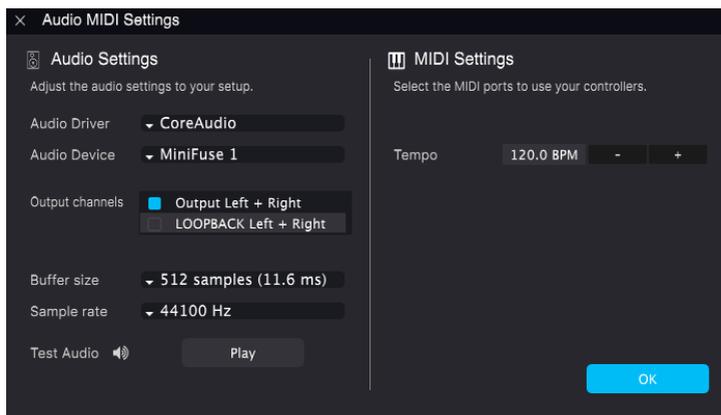
 このセクションでは Augmented MALLETS Play をスタンドアローンモードでご使用になる場合にのみ必要となる手順をご紹介します。Augmented MALLETS Play をプラグインでのみ使用される場合は、この設定は DAW などのホストソフトウェアが管理しますので、このセクションを読み飛ばしていただいても差し支えありません。

2.3.1. オーディオと MIDI の設定

Augmented MALLETS Play の画面左上はプルダウンメニューになっており、クリックすると下図のようなメニューが開きます：



Audio MIDI Settings を選択すると、次のような画面が開きます。この画面は Augmented MALLETS Play をスタンドアローンモードで使用している場合にのみ使用できます：



上から順に次のようなオプションがあります：

- **Device**：音を出すためのオーディオドライバーを選択します。ここに表示されるドライバーはコンピュータ自身のドライバー、または外付けサウンドカードのドライバーです。お使いのハードウェアのオーディオインターフェイスの名称がこのフィールドに表示される場合もあります。

 macOS の場合は、外付けサウンドカードも含めてすべてコンピュータ内蔵の CoreAudio ドライバーを使用します。デバイスの選択は2つ目のメニューで行います。

- **Output Channels**：オーディオアウトに使用するチャンネルを選択します。使用可能なアウトプットが2アウトプットのみの場合はそのアウトプットのみが表示されます。2チャンネル以上のアウトプットがある場合は任意のペアを選択できます。
- **Buffer Size**：コンピュータがオーディオの演算に使用するバッファのサイズを選択します。

 バッファサイズが大きい場合、コンピュータが処理をする時間的間隔が長くなり、その分だけ処理回数が少なくなり、CPU 負荷は軽くなりますが、キーボードを弾いた時に音の遅れ (レイテンシー) が気になるほど遅くなる可能性があります。バッファサイズを小さくすると、レイテンシーを低く抑えることができますが、CPU 負荷は重くなります。最近の高速なコンピュータでしたら 256 や 128 サンプルといった低めのバッファサイズで音飛びなどが無いサウンドになります。音飛びやクリックノイズなどが発生するようでしたら、バッファサイズを大きくしてみてください。レイテンシーはこのメニューの右側にミリ秒単位で表示されます。

- **Sample Rate**：オーディオアウトのサンプルレートを設定します。選択できるオプションはお使いのオーディオインターフェイスに準拠します。

 ほとんどのオーディオハードウェアの場合、44.1kHz や 48kHz で動作でき、Augmented MALLETS Play を含むほとんどのアプリケーションではそのどちらかで十分です。サンプルレートを高くするとその分 CPU 負荷がかかりますので、96kHz などのハイレートがどうしても必要という場合以外は 44.1 や 48kHz でのご使用をお勧めします。

- **Show Control Panel**：このボタンをクリックすると選択しているオーディオデバイスのシステムコントロールパネルにジャンプします。

 このボタンは Windows 版でのみ使用できます。

- **Play Test Tone**：オーディオのトラブルシューティングをされる際にテストトーンを発生してデバイス等の設定が正しいかどうかをチェックできます。この機能を使用することで、Augmented MALLETS Play からのオーディオ信号がオーディオインターフェイスに正しく送られているかどうかを音 (スピーカーやヘッドフォンなど) で確認できます。
- お使いのコンピュータに接続されているすべての MIDI デバイスが **MIDI Device** エリアに表示されます。チェックボックスをクリックして Augmented MALLETS Play を演奏する MIDI デバイスを選択します。複数の MIDI デバイスを同時に選択して、複数のコントローラーで Augmented MALLETS Play を演奏することもできます。
- **Tempo**：Augmented MALLETS Play のテンポを設定します。Augmented MALLETS Play を DAW のプラグインとしてご使用の場合、DAW で設定したテンポに同期します。

2.4. Augmented MALLETS Play をテストしてみる

これで Augmented MALLETS Play が使用できる状態になりましたので、簡単にテストしてみましょう！

準備がまだの場合は Augmented MALLETS Play をプラグインかスタンドアローンモードのどちらかで起動してください。MIDI コントローラーをお持ちの場合は、それで Augmented MALLETS Play を弾いてみてください。

画面最上部の上下の矢印ボタン (▲/▼) で Augmented MALLETS Play のプリセットが1つずつ切り替わります。いくつか試してみて気に入ったプリセットがありましたら、画面上のノブで音色をエディットして、音の変化を聴いてみましょう。

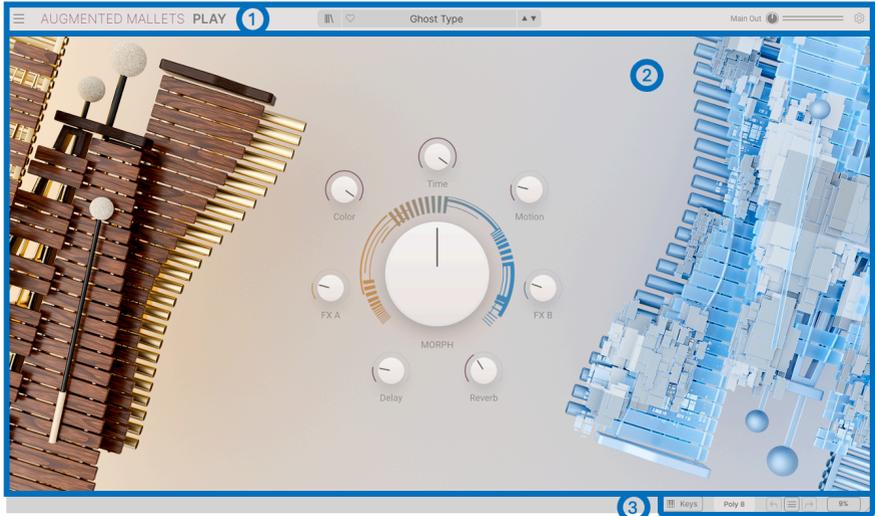
音がグチャグチャになっても構わずどんどん遊んでみてください。セーブさえしなければ (その方法は後述します) ファクトリープリセットのデータが変わってしまうことはありません。

これまでのところで、Augmented MALLETS Play のインストールと最初の設定、テストが完了しました。設定などがスムーズに進みましたでしょうか？ 本マニュアルの次のチャプター以降は、Augmented MALLETS Play の全機能をご紹介します。本マニュアルを最後までお読みいただければ、Augmented MALLETS Play の各種機能をご理解いただけることと思います。また同時に、Augmented MALLETS Play でさらに素晴らしい音楽を作れることと思います！

3. ユーザーインターフェイス

このチャプターでは、Augmented MALLETS Play の何がどこにあるのかなど、ユーザーインターフェイスの概略をご紹介します。

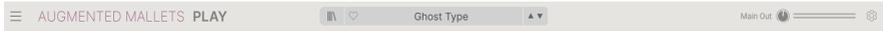
3.1. 画面全体の概略



Augmented MALLETS Play の画面は上図のように次の3つのエリアに分かれています：

1. **アッパーツールバー**：ここではプリセットのセーブ、ロード、ブラウジングなどの作業や各種設定の変更、MIDI マッピングの設定といった機能が入っています。アッパーツールバーにつきましては、このチャプターの次のセクションでご紹介します。
2. **メインパネル**：音色を変化させるマクロコントロールを行うのがこのエリアです。このパネルの内容は、[メインパネルとその機能 \[p.27\]](#)のセクションでご紹介します。
3. **ローワーツールバー**：ここにはCPU メーターやアンドゥやリドゥとその履歴などの便利な機能や情報表示機能があります。ローワーツールバーの詳細は、このチャプターの最後でご紹介します。

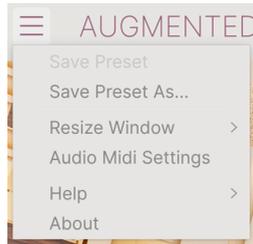
3.2. アッパーツールバー



Augmented MALLETS Play の画面最上部にあるのが、アッパーツールバーです。ここでは Augmented MALLETS Play メニュー (メインメニュー)、プリセットのブラウジング機能、色々な MIDI マッピング機能が入っています。

3.2.1. The Augmented MALLETS Play menu - メインメニュー

画面左上コーナー部分の Augmented MALLETS Play ロゴの左にある横3本線のアイコンをクリックするとプルダウンメニューが開き、さまざまな重要機能にアクセスできます。



- **Save Preset** : プリセットをエディットし、その結果を上書き保存する際に使用します。元のプリセットは残しておき、別名で保存したい場合は "Save As..." を使用します。
- **Save Preset As...** : プリセットを別名で保存する際に使用します。このオプションをクリックすると保存画面が開き、新しく保存するプリセット名や各種情報を入力できます。

↓ Save As

NAME	AUTHOR	COMMENTS
Ghost Type	Rob Martland	Evolving and fluctuating ambient pad synth. Motion Macro adds hard panning modulation. Mod wheel adds in a poly tremolo.

BANK	TYPE
User	Evolving Pad

GENRES	STYLES	CHARACTERISTICS
60s 70s 80s 90s Ambient Bass Music	Acid Airy Atmospheric Bizarre Bright Classic	Ad Libs + Acoustic Additive Amp Analog
Berlin Breakbeat Chiptune Cinematic Classical	Clean Complex Dark Deep Dirty Funky	Arpeggiated Chord Delay Digital Distorted Dry
Detroit Disco Downtempo Drum & Bass	Hard Harsh Huge Mellow Melodic Punchy	Ensemble Evolving Filtered FM Gated Glide
Dub/Reggae Dubstep Electro Experimental	Sad Sharp Simple Soft Soundscape Thin	Glitch Granular Hoover Hybrid Layered Leslie
Footwork Funk Fusion Future Bass Game Audio	Warm +	Long Multi/Split Natural Noise Phrases
Grime Hard Techno Heavy Metal Hip Hop/Trap		Processed Random Reese Reverb Reversed

Cancel Save

Arturia のパワフルなブラウジングシステムは、プリセット名だけでなく、そのプリセットに関する各種情報を入力できます。例えば、プリセットの作者名や Bank と Type、そのプリセットの音色的特徴を示すタグの選択や、オリジナルの Bank、Type、Characteristics も追加できます。これらの各種情報をプリセットブラウザが参照し、プリセットのサーチに活用されます。また、Comments フィールドにはそのプリセットに関するコメントを事由に書き込むことができ、そのプリセットの活用法などを後で思い出す場合や、他の Augmented MALLETS Play ユーザーとプリセットをシェアする場合などに便利です。

- **Resize Window** : Augmented MALLETS Play の画面は50%~200%の範囲で画質が変わることなく拡大/縮小ができます。ラップトップなどスクリーンが小さめの場合は画面を縮小して Augmented MALLETS Play だけでスクリーンを占拠させないようにすることもできます。大型スクリーンやセカンドモニターでご使用の場合は、拡大表示の見やすい状態で操作できます。ズームレベルに関わらず各種コントロールの動作は同じですが、拡大率を上げることで細かなコントロール類が見やすくなります。

 画面サイズの変更は、キーボードショートカット (Windows: Ctrl & +/-, macOS: Cmd & +/-) でも行えます。なお一部の DAW ではこれと同じキーコマンドを DAW の画面ズームに採用しているものもあり、その場合は DAW での動作が優先されますのでご注意ください。

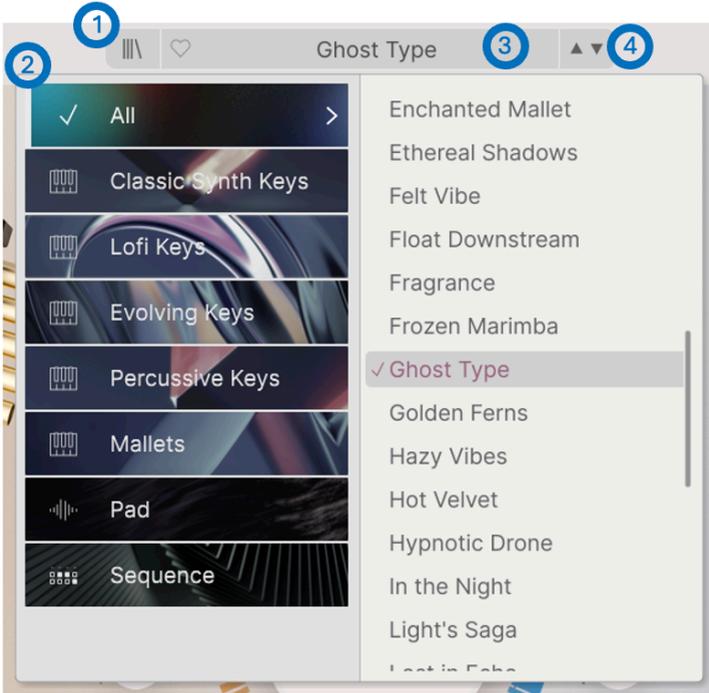
- **Audio MIDI Settings (スタンドアロンモード時のみ)** : ここでは Augmented MALLETS Play のオーディオ出力や MIDI の受信設定を行います。詳細は [CHAPTER 2](#) をご覧ください。

 Audio MIDI Settings のメニューはスタンドアロンモード動作時のみ使用できます。Augmented MALLETS Play をプラグインとして使用している場合、オーディオや MIDI の入出力、バッファサイズなどの設定は DAW などのホストソフトウェアが管理します。

- **Help** : Augmented MALLETS Play のマニュアルや Arturia ウェブサイトの Augmented MALLETS Play に関する FAQ (よくある質問) へのリンクが表示されます。これらのリンクを使用する場合は、インターネット接続が必要となります。
- **About** : クリックすると Augmented MALLETS Play のバージョン番号と開発者リストが表示されます。表示された画面をクリックすると閉じます。

3.2.2. プリセットのブラウジング

Augmented MALLETS Play には最高なサウンドのファクトリープリセットが豊富に入っています。豊富なプリセットからのサーチに役立つのが、パワフルで便利な機能を数多く搭載したプリセットブラウザで、欲しいプリセットをすぐに見つけ出せます。



アッパーツールバー (上図) のブラウジング機能には、次のようなものが入っています：

1. **プリセットブラウザボタン** (|||) をクリックするとプリセットブラウザが開いたり閉じたりします。詳細はチャプター4の**プリセットブラウザ** [p.19]でご紹介します。
2. **プリセットフィルター**：上図のように "All Presets" または特定のカテゴリーを選択します。プリセットブラウザを使用することでより詳細なフィルタリングをかけることができます。これにつきましては後述します。
3. ここには**プリセット名**が表示されます。ここをクリックするとプルダウンメニューが開いて他のプリセットがリスト表示されます。表示されたプリセットのいずれかをクリックするとそれがロードされ、表示部分以外のところをクリックするとメニューが閉じます。
4. プリセット名の右には**矢印アイコン**があり、プリセットリストにあるプリセットを1つずつ前後に選択できます。メニューを開いてリストからプリセットを選ぶのと動作は同じですが、矢印アイコンならワンクリックでできます。

i この矢印アイコンは MIDI マッピングができますので、MIDI コントローラーにこの機能をマッピングすれば、マウスを使わずにプリセットを1つずつ選択できます。

3.2.3. メインアウト・レベルノブとメーター

プリセット選択の矢印アイコンのさらに右側には、Main Out ノブがあり、このプラグインの全体的な音量レベルを調整します。このノブの右には、メインアウトのレベルメーターがあります。

3.2.4. サイドパネルの各種設定



アッパーツールバーの右端には、ギアの形をしたアイコンがあります。これをクリックすると画面右に2つのタブがあるサイドパネルが開きます：

- **Settings**：MIDI 受信チャンネルやアニメーション機能のオン/オフなどのグローバル設定や、プリセット関係の設定、MPE 関連の設定を行います。
- **MIDI**：外部コントローラー使用時に便利な MIDI ラーン機能が使用できます。

3.3. ロワーツールバー

Augmented MALLETS Play の画面下部には、ロワーツールバーがあり、重要なパラメーターのいくつかや便利な情報に素早くアクセスできます。

Polyphony: Sets the polyphony of the patch. Can also be set to mono or legato

- **パラメーター名**：エディット中やマウスオーバーしたパラメーター名が表示されます。そのパラメーターの現在値は、エディット中のノブ等の隣に表示されます。



- **Keys**：このボタンをクリックすると、サウンドエンジンの現在の音域が赤く表示されたオンスクリーンキーボードが開きます。鍵盤をクリックして音を出したり、オンスクリーンキーボードにある左右の矢印ボタン (<, >) をクリックしてオクターブを変更したり (発音域は変わりません)、ピッチホイールやモジュレーションホイールをドラッグして操作したりすることができます。
- **Polyphony**：このボタンをクリックすると、下図のようなメニューが開いて Augmented MALLETS Play の発音数を設定できます。



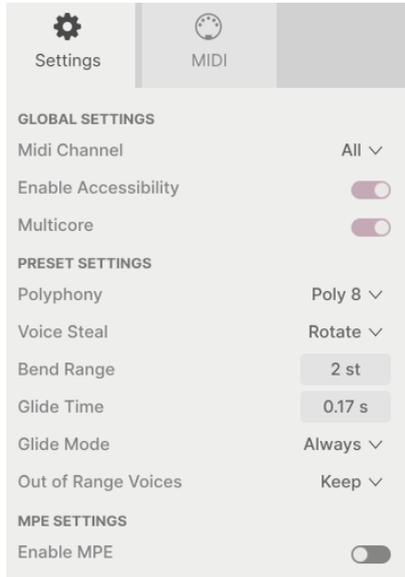
- **アンドゥ/リドゥ**：エディットや設定変更等の履歴をたどることができます。
 - **アンドゥ (左向き矢印)**：Augmented MALLETS Play で行った直前のエディットを取り消します。
 - **リドゥ (右向き矢印)**：Augmented MALLETS Play で行った直前のエディットを再実行します。
 - **エディット履歴 (センターのメニューアイコン)**：エディットの履歴がリスト表示されます。リスト内の1項目をクリックすると、その時点のエディット状態を再現します。音作りをしていて元の音からかなり離れた音に変化してしまった場合、元の音に近い状態に戻りたいときに便利です。
- **CPU メーターとパニックボタン**：Augmented MALLETS Play での CPU 消費量を表示します。ここをクリックするとすべての MIDI メッセージを停止する MIDI パニックを送信して、音が止まらなくなってしまったときやその他の問題が発生したときに便利です。

3.4. サイドパネル

アップertoolsバー右端のギアのアイコンをクリックするとグローバル MIDI チャンネル設定や強力な MIDI ラーン機能アクセスできるサイドパネルが開きます。

3.4.1. Settings タブ

Settings をクリックするとグローバル MIDI 受信チャンネル設定や MPE (MIDI Polyphonic Expression) 設定などのメニューが開きます。



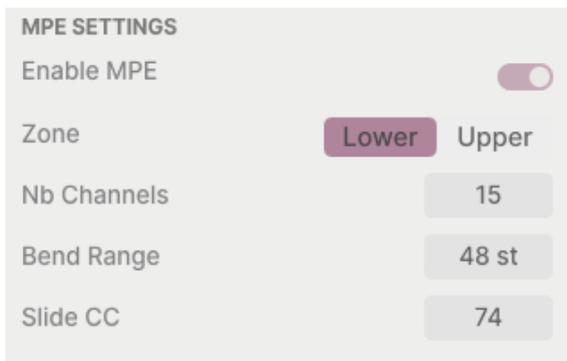
Global Settings

- **MIDI Channel** : Augmented MALLETS Play が受信する MIDI チャンネルを選択します。All (オムニモード) または 1-16 のいずれかを選択できます。
- **Enable Accessibility** : お使いのコンピュータにインストールされている音声合成ツールで GUI を読み上げられるようにします。
- **Multicore** : お使いのコンピュータの CPU の複数のコアに処理を分散させ、処理効率を高めることができます。

Preset Settings

- **Polyphony** : 同時発音数を選択します。モノフォニックから最大の16音まで設定できます。
- **Voice Steal** : 入力した MIDI ノートメッセージが最大同時発音数を超えたときのボイス処理を Reassign か Rotate モードのいずれかに選択します。
- **Bend Range** : ピッチベンドのベンド幅を、1半音から最大3オクターブまでの範囲で設定します。
- **Glide time** : グライドタイムを設定します。最大値は10秒です。
- **Glide mode** : グライドタイプを Portamento か Legato のいずれかに切り替えます。
- **Out of Range Voices** : このパラメーターは、現在選択しているプリセットで使用しているサンプラーで設定されている音域外のノートデータを受信したときの処理を設定するものです。すべてのノートデータを発音する「Keep」、またはサンプラーの音域外のノートデータを無視する（発音しない）「Kill」のいずれかを選択できます。シンセエンジンを使用しているプリセットで、入力した MIDI ノートデータがサンプラーの発音域外だった場合、シンセエンジンだけでそのノートデータを発音するかどうかを設定できます。

MIDI Polyphonic Expression : Augmented MALLETS Play は MIDI ポリフォニック・エクスプレッション (MPE) に対応しています。MIDI プロトコルに追加されたこのエキサイティングな機能は、ピッチベンドやアフタータッチ、あるいはキーボード上の指の縦軸上の位置といった情報をノートごとにポリフォニックで送信し、多次元的なコントロールを可能にするものです。ノートごとのピッチベンドやアフタータッチ等の表現データを別々の MIDI チャンネルで送信し、Augmented MALLETS Play のような MPE 対応シンセサイザーでそのデータを解析できるというものです。

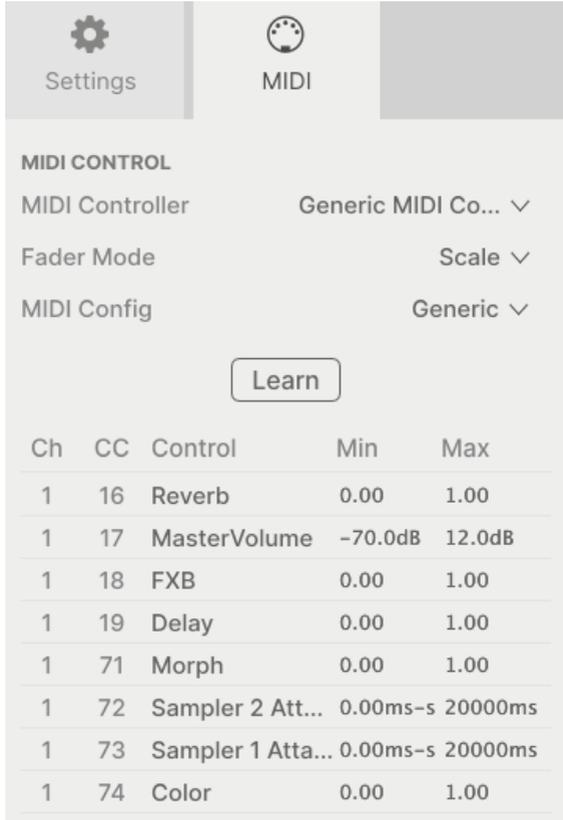


MPE Settings には次のような設定オプションがあります :

- **Enable MPE** : MIDI ポリフォニック・エクスプレッションモードのオン/オフを切り替えます。
- **Zone** : MPE 対応コントローラーがアッパーとローゾーンにスプリットができる場合、どちらのゾーンで MPE メッセージを送信するかを選択します。
- **No. Channels** : MPE メッセージが送信される MIDI サイドチャンネルの最大数 (つまり最大同時発音数) を設定します。
- **Bend Range** : 各ノートのピッチベンドレンジの最大値を96半音までの範囲で設定します (デフォルト値=48)。この設定値は、お使いの MPE コントローラーでの設定と同じ値にしておく必要があります。
- **Slide CC** : スライド情報に使用する MIDI CC ナンバーを選択します。デフォルト設定は74ですが別のナンバーに変更できます。MPE がオンの場合、ここで設定した MIDI CC ナンバーはこれ以外のコントロールには使用できなくなりますのでご注意ください。

3.4.2. MIDI タブ

Augmented MALLETS Play の MIDI ラーン設定を行うのがこのタブです。MIDI ラーンモードに入ると、MIDI にアサイン可能なすべてのパラメーターがハイライト表示になり、お使いの MIDI コントローラーのノブ等のコントロール類にマッピングすることができます。よくある例としては、エクスプレッションペダルをマスターボリュームノブにマッピングしたり、MIDI コントローラーのノブをマクロノブにマッピングするといったものがあります。

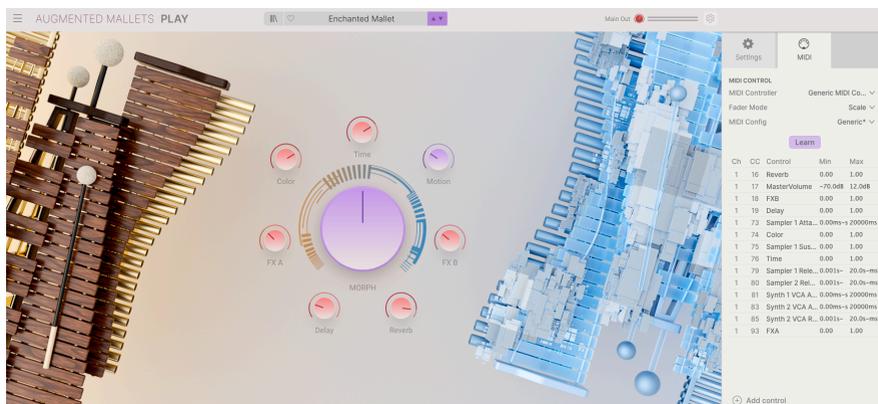


The screenshot shows the MIDI tab interface. At the top, there are two tabs: 'Settings' (with a gear icon) and 'MIDI' (with a MIDI controller icon). Below the tabs, the 'MIDI CONTROL' section is visible. It includes three settings: 'MIDI Controller' set to 'Generic MIDI Co...' with a dropdown arrow, 'Fader Mode' set to 'Scale' with a dropdown arrow, and 'MIDI Config' set to 'Generic' with a dropdown arrow. Below these settings is a 'Learn' button. At the bottom, there is a table with five columns: 'Ch', 'CC', 'Control', 'Min', and 'Max'. The table contains eight rows of MIDI mappings.

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Reverb	0.00	1.00
1	17	MasterVolume	-70.0dB	12.0dB
1	18	FXB	0.00	1.00
1	19	Delay	0.00	1.00
1	71	Morph	0.00	1.00
1	72	Sampler 2 Att...	0.00ms-s	20000ms
1	73	Sampler 1 Atta...	0.00ms-s	20000ms
1	74	Color	0.00	1.00

3.4.2.1. アサインの設定と解除

MIDI タブの **Learn** ボタンをクリックすると Augmented MALLETS Play がラーンモードに入ります。この時、MIDI アサイン可能なコントロール類の表示色がパープルになります。すでにアサイン済みのものは赤く表示されます (アサイン済みのものも変更できます)。



パープルのパラメーターをクリックすると、その名称がリストに表示されます。次に、お使いの MIDI コントローラーのノブ等を操作します。すると選択したパラメーターの表示色がパープルから赤になり、アサインされた MIDI CC ナンバーがリストのパラメーター名の左に表示されます。

MIDI アサインを解除するには、アサイン済みのパラメーターを Ctrl-クリックまたは右クリックします。また、後述の [MIDI パラメーターメニュー \[p.17\]](#) でアサインを解除することもできます。

3.4.2.2. 最小値と最大値の設定

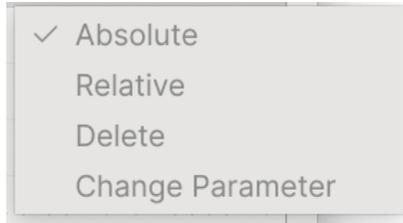
リスト内の各パラメーターには **Min** と **Max** の値を設定するコラムがあり、フィジカルコントローラーでの操作に対して Augmented MALLETS Play のパラメーター値が変化する範囲を設定できます。例えば、ライブ演奏時にフィルターにアサインしたノブを誤って最大や最小にしてしまったときでも、Augmented MALLETS Play のフィルターが変化する範囲を狭くしておきたいような場合があるかと思えます。

表示されている設定値を上か下にドラッグすると値を変更できます。値は 0 から 1 までの範囲の小数で表示されます。また、Min を Max よりも大きな値に設定することもでき、その場合は MIDI コントローラーのノブ等を上げるとパラメーターの値が下がるといように、通常とは逆の方向に変化させることができます。

オンとオフのように、2ポジションだけのスイッチの動作のパラメーターは、MIDI コントローラーのボタンにアサインするのが一般的ですが、お好みでフェーダー等の連続可変するコントロール類にアサインしてトグル動作にさせることも可能です。

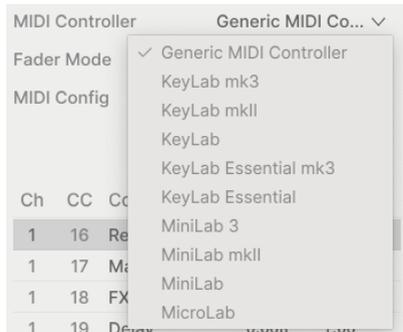
3.4.2.3. MIDI Parameter Menu - MIDI パラメーターメニュー

リストに表示されているマッピング済みのパラメーターを Ctrl-クリックまたは右クリックすると、以下のような便利なメニューが開き、パラメーターごとに動作を設定できます。



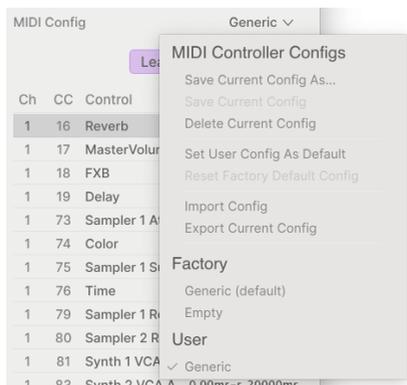
- **Absolute** : MIDI コントローラーから送信された値にアサインされたパラメーター値がそのまま追従します。
- **Relative** : MIDI コントローラーでの操作に応じて、アサインされているパラメーターがその時の値から上下に変化します。このモードは、マッピングしたコントロール類が360°回せるロータリーエンコーダーの場合に便利です。
- **Delete** : コントローラーとパラメーターのマッピングを解除し、パラメーターの表示色をパープルに戻します。
- **Change Parameter** : これを選択すると、Augmented MALLETS Play でアサインできる全パラメーターを表示する大きなサブメニューが開きます。このサブメニューで、マッピング済みの MIDI CC とパラメーターを手動で変更できます。この機能は、コントロールしたいパラメーターがすでにわかっているときに便利です。

3.4.2.4. MIDI コントローラーメニュー



サイドパネルの最上部右側の MIDI タブはドロップダウンメニューになっており、Arturia MIDI コントローラーのテンプレートを選択できます。このテンプレートは、Augmented MALLETS Play でよく使われるパラメーターと Arturia MIDI コントローラーの各コントロール類とのマッピングをしたもので、プラグアンドプレイ的にすぐにコントロールできるようになっています。また、サードパーティ製の MIDI コントローラー用の汎用テンプレートもあります。

3.4.2.5. MIDI Config メニュー



もう1つのドロップダウンメニューは、Augmented MALLETS Play をコントロールするための MIDI マッピングが複数ある場合、それを管理するためのメニューです。選択している MIDI アサイン設定の保存や別名保存、削除、設定ファイル(コンフィギュレーションファイル)のインポート(読み込み)や、選択している MIDI マッピングをファイルとしてエクスポート(書き出し)することも可能です。

この機能は、Augmented MALLETS Play をコントロールする MIDI キーボードやコントローラーを交換するときに新たな MIDI マッピングを最初から作り直すことなくすぐに演奏ができるようにするためのものです。

例えば、ライブ用にはコンパクトなキーボード、レコーディングでは88鍵などのマスターキーボード、パッドコントローラー等々、複数の MIDI コントローラーをお持ちの場合、各コントローラー用の MIDI マッピングを作成しておけば、ハードウェアコントローラーを切り替えるときにそれに合ったマッピングをロードするだけで準備完了です。これにより、使用するコントローラーを切り替えるたびにそれに合わせたマッピングを最初から作成する時間を節約できます。

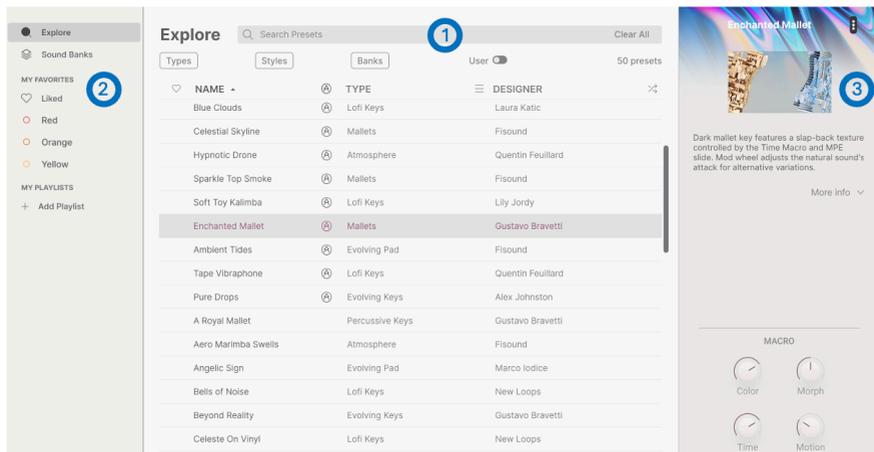
このメニューで特に強力なオプションが次の2つです：

- **Default** : MIDI アサインがある程度最初から設定されているもので、MIDI マッピングを作成する出発点として便利です。
- **Empty** : すべてのアサインをすべて削除します。

4. THE PRESET BROWSER

プリセットブラウザは、Augmented MALLETS Play のプリセットのサーチやロード、管理を行うところです。用途によって表示が色々に変わりますが、参照しているものは同一のプリセットバンクです。

サーチ画面にアクセスするには、ブラウザボタン (||||\ : 本棚の本のようなアイコン) をクリックします。



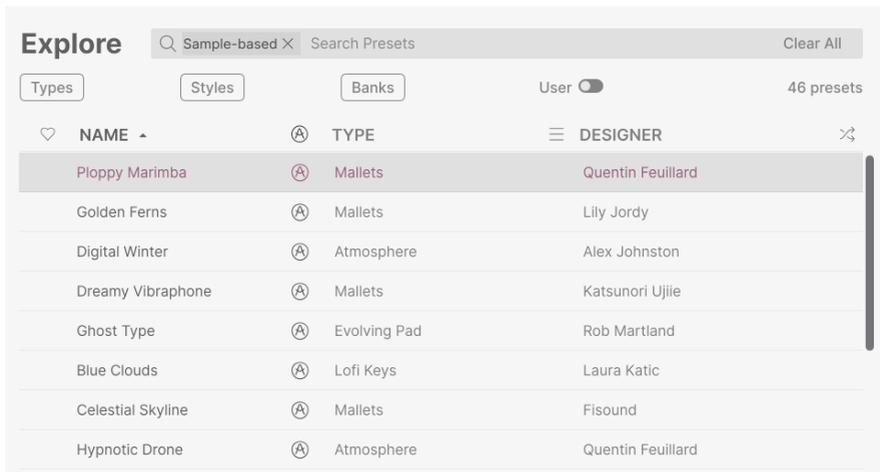
プリセットブラウザ

#	エリア	内容
1.	Search and Results [p.19]	検索ワードや Type、Style のタグでプリセットをサーチします。
2.	Sidebar [p.24]	バンクやプレイリストの管理を行います。
3.	Preset Info [p.25]	選択したプリセットのバンクやタグ、作者名、その他の情報を表示します。

4.1. Search and Results - サーチ & リザルト

ブラウザ最上部の検索フィールドをクリックして検索ワードを入力します。この時、ブラウザは2つの方法でプリセットをフィルタリングします。1つは検索ワードに一致したプリセット名、もう1つは検索ワードが [Type](#) や [Style \[p.20\]](#) に近い場合、そのタグを使用しているプリセットもサーチ結果に含めます。

検索フィールドの下に検索結果が表示されます。検索フィールドの右にある X をクリックすると検索ワードが消去されます。



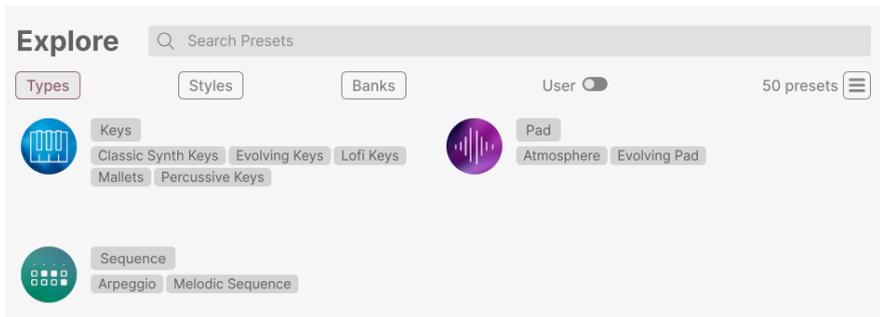
サーチフィールドに検索ワードを入力してフィルタリング

4.2. Using Tags as a Filter - タグでフィルタリング

色々なタグを使うことで絞り込みサーチができます (場合によっては逆に広がることもあります)。タグには *Type* と *Style* の2種類があります。どちらか一方だけでなく、両方を使って絞り込むこともできます。

4.2.1. Types

Types はキーボードやパッド、シーケンスなど、楽器別や用途別のカテゴリーです。サーチバーに検索ワードを入れていない状態で、**Types** ボタンをクリックすると Types のリストが表示されます。各 Type にはサブタイプがあるものもあります：



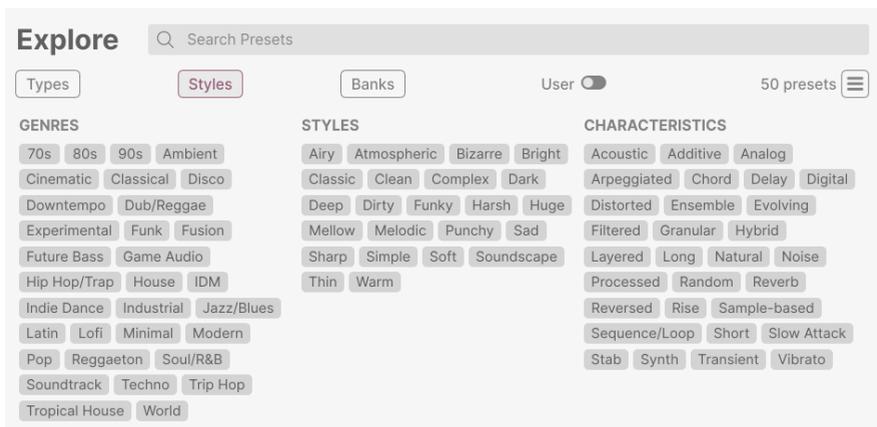
Type のいずれかをクリックするとそのタグに合致したプリセットが表示されます。複数のタイプを選択するときは、Cmd-クリック (macOS) か Ctrl-クリック (Windows) します。例えば、探したいプリセットのタグが Keys なのか Pad なのか覚えていないときは、両方のタグを選択してサーチ対象を広げることができます。

リザルトコラム最上部の各タイトル (Name、Type、Designer) の右にある矢印ボタンをクリックするとリストを逆順に並べ替えることができます。

4.2.2. Styles

Styles は Types よりも具体的な音楽的属性のタグですので検索の精度をより高めることができます。Styles ボタンをクリックすると、このエリアには次のサブディビジョンが表示されます：

- **Styles** : Dirty、Clean、Complex、Mellow など、一般的な雰囲気を表すタグ
- **Genres** : Disco、Techno、Tropical House、Dub/Reggae など、音楽ジャンルや年代を表すタグ
- **Characteristics** : Analog、Evolving、Distorted、Slow Attack、Rise など、音色の特徴を表すタグ



タグをクリックするとそれが選択されます。もう一度クリックするか右クリックをすると選択が解除されます。タグを選択するといくつかのタグが選択できない状態になることがあります。これは、ブラウザが消去法で検索結果を絞り込んでいるためです。選択しているタグのいくつかの選択を解除すると、そのタグがサーチ対象から外れて、最初からすべてをやり直すことなくサーチ対象を広げることができます。

4.2.3. Banks

Types、Styles の次にあるボタンが Banks ボタンです。前者2つによるサーチ対象をこのボタンでファクトリーバンクかユーザーバンクに限定することができます。

4.3. サーチ結果表示

サーチ結果のリストが表示されないときは、**Show Results** ボタンをクリックします。リストのいずれかのコラム最上部の矢印ボタンをクリックすると ABC 順のリストが逆順に切り替わります。

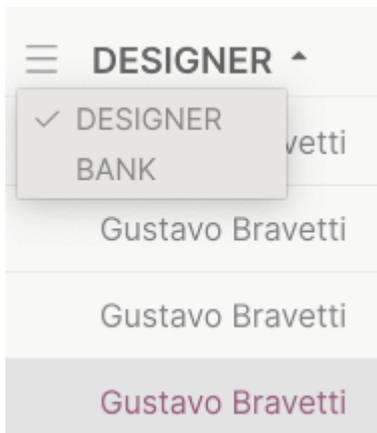
4.3.1. リストの並べ替え

サーチ結果リストの左側のコラムの **NAME** ヘッダをクリックすると、リストがプリセット名の ABC 順かその逆順に並びます。

2つ目のコラムの **TYPE** ヘッダをクリックすると、タイプの ABC 順かその逆順でリストが並び替わりま

す。
TYPE の左にある **Arturia ロゴ** をクリックすると、ファクトリーの"おすすめ"プリセットがリストのトップに表示されます。このプリセットは [Liked \[p.23\]](#) (いいね) をしたプリセットのすぐ下に表示されます。

3つ目のコラムのヘッダは **DESIGNER** と **BANK** の2つがあり、横3本線のアイコンをクリックしてどちらかを選択します。選択後、ヘッダをクリックすると他の2つのコラムと同様、ABC 順に並べ替えることができます。



4.3.2. タグを外す

Types、Styles、Banks ボタンのすぐ下には、サーチに使用したすべてのタグが表示されます。各タグ名の右にある X をクリックするとそのタグが外れます (その結果サーチ対象が広がります)。**Clear All** をクリックするとすべてのタグが一斉に外れます。



4.3.3. Liking Presets - "いいね"をつける

プリセットを色々チェックしたり作成しているときに、プリセットの横にある **ハート** をクリックして気に入ったプリセットにマークを付けることができます。その後、ハートのアイコンをクリックすると、すべての "いいね" を付けたお気に入りのプリセットがサーチ結果リストのトップに表示されます。

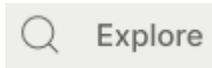
♥	NAME
♥	Digital Winter
♥	Ambient Tides
♥	Digital Island
♥	VibraTone
♥	Angelic Sign
♥	Clair de Lune
♥	Ghost Type
♥	Felt Vibe

並べ替えやフィルタリング機能を必要に応じて使うことで、欲しいサウンドをいつでもすぐに見つけ出すことができます。

4.4. サイドバー

プリセットブラウザの左側のセクションでは、[Search and Results \[p.19\]](#) セクションに何を表示するのかを設定します。

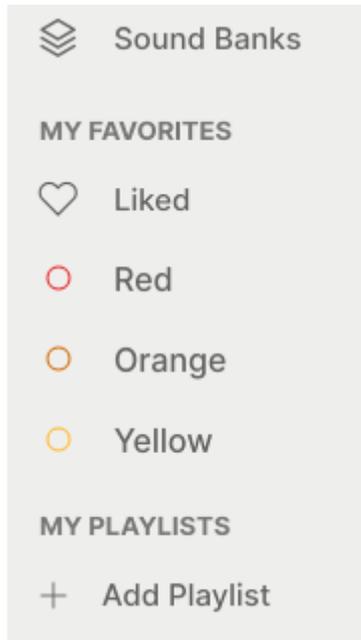
最上部のオプションはこれです：



Explore セクションがデフォルト設定で、上述のセクションで行ったのと同じように Augmented MALLETS Play にロードされているプリセットの現在のバンクを色々見て回ることができます。

4.4.1. My Library - マイライブラリー

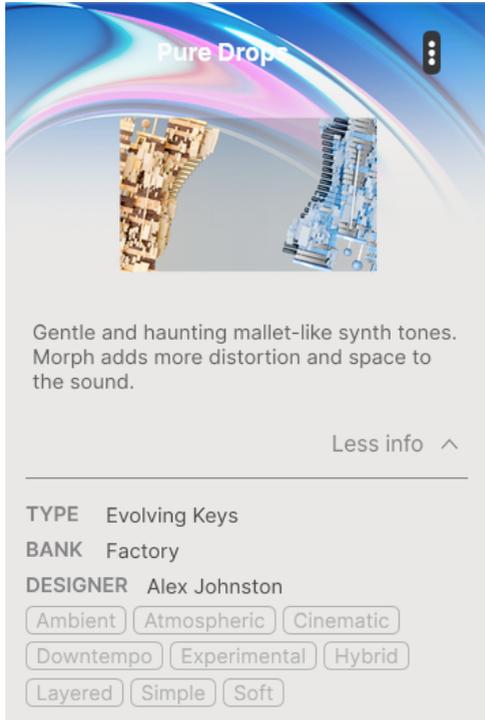
ここでは、Augmented MALLETS Play で現在使用できるすべてのプリセットとバンクの中から、以下の便利なカテゴリーごとにプリセットを選択することができます。



- **Sound Banks**：インポートしたり作成したバンクです。
- **Liked**：ハートアイコンで "いいね" をつけたプリセットを表示します。ハートアイコンはリザルトリストのプリセットにマウスオーバーするとその左側に現れます。
- **カラーコード**：プリセットに割り当てる色を最大7色から選択し、お気に入りやその他の用途別などにプリセットを分類できます。これにより、プリセットを素早くフィルタリングすることができます。
- **MY PLAYLISTS**：プレイリストは、その中を「ソング」というセクションに分け、その曲中で使用する順番などにプリセットを並べておくことができる機能です。この方法で、演奏に必要なプリセットを正しい順番でオーガナイズし、完全なライブセットを作ることができます。次のプリセットへ進む矢印アイコンをクリックするだけで、プレイリストが自動的に移動します。

4.5. Preset Info Section - プリセットインフォ

ブラウザ画面の右サイドには各プリセットの情報が表示されます。ユーザープリセットのプリセット名、タイプ、お気に入りなどの情報はここで変更できます。ファクトリープリセットの情報は変更できません。

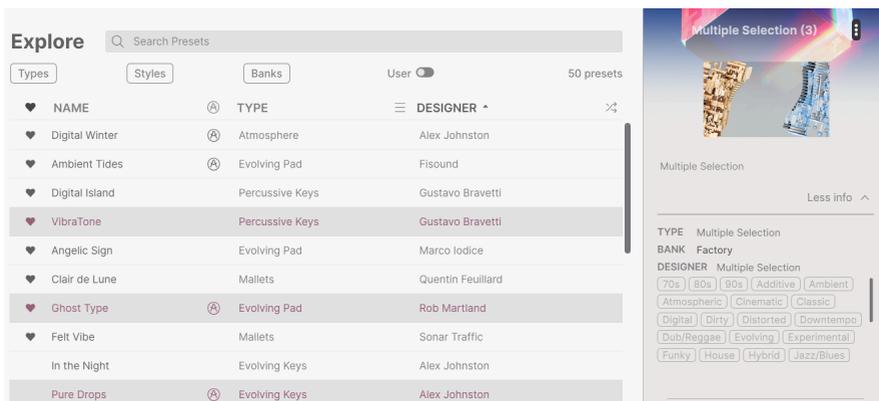


情報の内容を変更するにはテキストフィールドに入力したり、プルダウンメニューでバンクやタイプを選択したり、+ サインをクリックしてスタイルの追加や削除をします。

ここでタイプやスタイルを変更するとサーチ結果に反映されます。例えば、あるユーザープリセットから "Funky" のスタイルタグを削除してセーブした場合、そのプリセットは Funky のタグでサーチしてもヒットしなくなります。

4.5.1. 複数のプリセットの情報を変更する

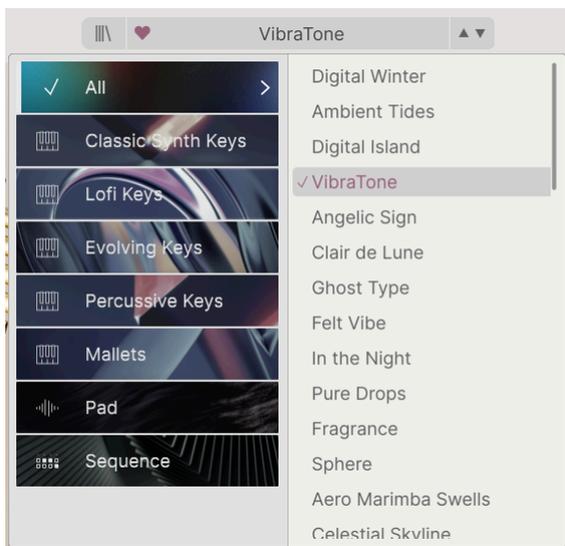
ライブの準備などで複数のバンクに入っているプリセットを移動させたいときや、複数のプリセットに同一のコメントを一齐に入力したいときがあるかと思いますが、簡単にできます。サーチ結果リストのプリセット名を macOS なら Cmd-クリック、Windows でしたら Ctrl-クリックで複数選択します。次にコメントを入力したり、Bank や Type などを変更して各プリセットを保存します。



1. ファクトリープリセットの情報を変更したいときは、**Save As** コマンドでユーザープリセットとして保存する必要があります。保存したプリセットを選択すると Info セクションに **Edit** と **Delete** ボタンが画面下部に表示されるようになります。

4.6. プリセットの選択：別の方法

アッパーツールバー中央部のプリセット名をクリックするとドロップダウンメニューが開きます。このメニューのトップにあるオプションは **All** で、そこには現在選択しているバンク内のすべてのプリセットが選択できるサブメニューが入っています。



ドロップダウンメニューの "All" は、すべての検索条件を無視します。その下の線以下のタイプには、そのタイプに合致したすべてのプリセットが常に入っています。

5. MAIN PANEL AND FEATURES - メインパネルとその機能



メインパネル

Augmented MALLETS Play のメインパネルは8つのマクロノブがあるだけの非常にシンプルなレイアウトです。大きな MORPH ノブの周りに7つのノブが取り囲んでいます。これらのノブで音色を簡単に変化させることができます。

8つのノブのうち、4つがエフェクトに直接関係しています。FX A と FX B のノブは、複数のパラメーターを同時にコントロールできます。Delay と Reverb のノブは、マスターエフェクトのドライ/ウェットミックスと複数のパラメーターをコントロールできます。

それ以外の4つのノブは、音色のさまざまな要素をコントロールするためのものです。コントロールできる具体的なパラメーターは、そのプリセットの作成者が割り当てたものに固定されています。

5.1. 各マクロノブの内容

5.1.1. 音色関連のノブ

- **Morph** : 中心の大きなこのノブでレイヤー A-B 間をブレンドします。
- **Color** : フィルターのカットオフのように、音の周波数スペクトルを変化させ、音の質感を変えます。
- **Time** : プリセットのタイミング関係のパラメーターが変化します。
- **Motion** : 音色に動きをつけます。

5.1.2. エフェクト関連のノブ

以下のマクロノブではエフェクトのパラメーターやエフェクト量を調節できます。

- **FX A** : レイヤー A に直接かかるインサートエフェクトの様々なパラメーターをコントロールします。
- **FX B** : レイヤー B に直接かかるインサートエフェクトの様々なパラメーターをコントロールします。
- **Delay** : デレイのドライ/ウェットミックス (原音とエフェクト成分のミックスバランス) や各種パラメーターをコントロールします。デレイはマスターバスエフェクトで、マスターバスのエフェクトチェーンの先頭に配置されています。
- **Reverb** : リバーブのドライ/ウェットミックスや各種パラメーターをコントロールします。リバーブはマスターバスエフェクトで、マスターバスのエフェクトチェーンの最後 (デレイの次) に配置されています。

6. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンス料 (お客様が支払ったアートリア製品代金の一部) により、アートリア社はライセンス者としてお客様 (以下 "ライセンス者") にソフトウェアのコピーを使用する非独占的な権利を付与いたします。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、アートリア社 (以下 "アートリア") に帰属します。アートリアは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEM ソフトウェアの使用はレジストレーション完了後のみ可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重に以下の各条項をお読みください。これらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製品 (すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ) を、購入日から30日以内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権 ライセンス者は、ソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。アートリアはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 ライセンス者は、ソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリアへの書面による許諾無しに行うことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。本ソフトウェアをネットワーク上で使用することは、同時期に複数のプログラムが使用される可能性がある場合、違法となります。ライセンス者は、本ソフトウェアのバックアップコピーを作成する権利がありますが、保存目的以外に使用することはできません。本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用にかかる権利や興味を持たないものとします。アートリアは、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション アートリアは、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス・コントロールとして OEM ソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。本条項11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポート・アップグレード、アップデートを受けることができます。新バージョン発表後1年間は、新バージョンおよび前バージョンのみサポートを提供します。アートリアは、サポート (ホットライン、ウェブでのフォーラムなど) の体制や方法をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に改正することができます。製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用 (氏名、住所、メール・アドレス、ライセンス・データなど) に同意するよう求められます。アートリアは、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になっています。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。ライセンス者は、ソフトウェアおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな製品とすることもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざんすることはできません。

- 6. 権利の譲渡と著作権** ライセンシーは、本ソフトウェアを使用するすべての権利を他の人に譲渡することができます。以下の条件を満たすことを条件とします。(a) ライセンシーは、他の人に以下を譲渡します。(i) 本契約および(ii) 本ソフトウェアとともに提供され、同梱され、またはプリインストールされたソフトウェアまたはハードウェア、本ソフトウェアに関するアップデートまたはアップグレードの権利を付与したすべてのコピー、アップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) ライセンシーが本ソフトウェアのアップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを保持していないこと。(c) 受領者が本契約の条件に同意していること。(c) 受領者が、本契約の条件およびライセンシーが有効なソフトウェアライセンスを取得した際のその他の規定を受け入れること。ソフトウェアライセンス 本契約の条件に同意されなかったことによる製品の返品。本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却（製品のアクティベーションなど）は、権利譲渡後にはできません。権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、ライセンシーが負うものとします。
- 7. アップグレードとアップデート** ソフトウェアのアップグレード、およびアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョンまたは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョンや下位バージョンを譲渡した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレードおよび最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョンおよび下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。
- 8. 限定保証** アートリアは通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリアは、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はライセンシーのみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、ライセンシーが、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。
- 9. 賠償** アートリアが提供する補償はアートリアの選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。ライセンシーがこの補償を受けるためには、アートリアにソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間が30日間のどちらか長いほうになります。
- 10. その他の保証の免責** 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。アートリアまたは販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるものではありません。
- 11. 付随する損害賠償の制限** アートリアは、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害（業務の中断、損失、その他の商業的損害なども含む）について、アートリアが当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する責任の排除について認めていない場合があります。上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、ライセンシーに特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。