ユーザーズ・マニュアル

Chorus DIMENSION-D



スペシャル・サンクス

ディレクション					
Frederic BRUN	Kevin MOLCARD				
開発					
Samuel LIMIER Kévin ARCAS Rasmus KÜRSTEIN Corentin COMTE	Alessandro DE CECCO Raynald DANTIGNY Alexandre ADAM Baptiste AUBRY	Timothé BEHETY Yann BURRER Loris DE MARCO Geoffrey GORMOND	Pierre-Lin LANEYRIE Mathieu NOCENTI Marie PAULI		
デザイン					
Martin DUTASTA	Clément BASTIAT	Shaun ELWOOD	Morgan PERRIER		
サウンド・デザイン					
Jean-Baptiste ARTHUS Jean-Michel BLANCHET	Clément BASTIAT William ROBERTSON	Léo BATTLE			
テスティング					
Florian MARIN	Thomas BARBIER	Christophe TESSA			
マニュアル					
Fernando MANUEL RODRIGUES (author)	Camille DALEMANS Holger STEINBRINK	Minoru KOIKE Charlotte METAIS	Jose RENDON		
ベータ・テスティング	ベータ・テスティング				
Gustavo BRAVETTI David BIRDWELL Jeffrey CECIL Dwight DAVIS	Marco CORREIA (Koshdukai) Ben EGGEHORN Matthew HERBERT Guillaume HERNANDEZ	Jay JANSSEN Luca LEFEVRE Terry MARSDEN Peter TOMLINSON	Chuck ZWICKY		

© ARTURIA SA – 2020 – 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の商標または登録商標です。

Product version: 1.0

Revision date: 19 November 2020

Chorus DIMENSION-Dをお買い上げいただき、ありがとうござ います...!

本マニュアルではChorus DIMENSION-D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! Chorus DIMENSION-Dの購入時にシリアルナンバーと アンロックコードをEメールでご案内しております。製品登録時には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が、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 Chorus DIMENSION-Dをお買い上げいただき誠にありがとうございます…!

Arturiaは、シンセサイザーや音の良さに向ける情熱で「違いのわかるミュージシャン」にベストなソフトウェアインストゥルメントやプロオーディオ製品を開発してきました。

Arturiaはまた、オーディオ関連の製品ラインナップも拡充してきています。2017年には独自の DiscretePRO®マイクプリアンプを2系統、最高級AD/DAコンバータを搭載したプロのスタジオクォリティ のオーディオインターフェイスAudioFuseを発表しました。近年、AudioFuse StudioとAudioFuse 8Preを 発表し、シリーズとして拡充させています。他にもエフェクトプラグインを多数開発しています。2018 年にはPre 1973、Pre TridA、Pre V76の3機種をリリースしました。

エフェクトプラグインはその後、コンプレッサー、フィルター、ディレイ、リバーブとシリーズを広げて きました。今回は、モジュレーションエフェクトをテーマにしたプラグインバンドルで、エフェクトプラ グインをリードするArturiaのポジションをより確固としたものにします。

ARTURIAは、製品の素晴らしさはもとより、再現の正確さにも情熱を注いでいます。その情熱で、最もリ スペクトされているフェイザーユニットの細かな機能まですべて解析しました。ですが、これまでの Arutira製プラグインと同様、ユニークなビンテージ機器のサウンドや動作を単に再現しただけではな く、そのオリジナル機器が生産されていた当時では考えられなかったような新機能も盛り込んでいます。

Chorus DIMENSION-Dは、DAWの主要なプラグインフォーマットすべてでプラグインとして動作します。

免責事項:本マニュアルに記載のすべてのメーカー名、製品名は、各保有者の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、本製品の開発段階で参考にした製 品のサウンドや特徴を説明するためにのみ使用しています。オリジナル製品の開発者名やメーカー名は、 当時の事績を説明するためにのみ使用し、Chorus DIMENSION-Dの開発に際し一切の助言や協力を得てい ません。

The Arturia team

もくじ

1.ようこそ	2
1.1.モジュレーションエフェクトとは?	2
1.2. Chorus DIMENSION-Dとは?	3
1.3. Chorus DIMENSION-Dのようなコーラスの使いどころは?	
2 アクティベーションと最初の設定	5
2.1. Chorus DIMENSION-Dのライセンスをアクティベートする	5
2.1.1. Arturia Software Center (ASC)	5
	5
3 CHORUS DIMENSION-Dオーバービュー	5
3.1 Arturia Chorus DIMENSION-Dプラグイン	0
3.2. Chorus DIMENSION-Dのシグナルフロー	0
3.3 Chorus DIMENSION DOSS メリックション	9
	9
	10
4 CHORUS DIMENSION-Dコントロールパネル	11
4.1 チャンネル構成(モノ/ステレオ/モノ-to-ステレオ)	11
4.1.7 マンネル構成(ビノス)レス/ビノ-00-スクレス/	11
	12
4.2.2 Dimension Mode	12
4.2.2. Output Loug	15
4.2.5. Output Level	14
4.2.4. Power	14
4.3.1 Oscillater Chang	15
4.3.1. Oscillator Shape	15
4.3.2. Dyfidillic Color	10
4.3.4. Mini	10
4.3.4. MIX	/1 10
5. ユーリー1 ノダーノエ1 ス	10
5.1. <i>F</i> 9/1–9– <i>μ</i> /1–	18
5.1.1. Save Preset	18
5.1.2. Save Preset AS	18
5.1.5. Import	19
5.1.4. Export Menu	19
5.1.5. Resize Window (リザイスワイントワ)	19
5.1.6. Help	19
5.1.7. フリセットの選択	20
5.2. アドハンストモードホダン (―里矢印)	20
5.3. ロワーツールハー	21
5.3.1. Panic	21
5.3.2. Undo	21
5.3.3. History	21
5.3.4. Redo	21
5.3.5. Bypass	21
5.3.6. CPU meter	22
5.4. フリセットフラウザ	22
5.5. バラメーターの微調整	23
5.6. バラメーターのリセット	23
6. ソフトウェア・ライセンス契約	24

1. ようこそ

1.1. モジュレーションエフェクトとは?

モジュレーションエフェクトは、特定の方法で音を加工するもので、一般的にはロー・フリケンシー・オ シレーター (LFO)を使用します。例えば、短いディレイをかけて入力音を2系統に分岐し、片方だけのピ ッチにモジュレーションをかけて変化を付けるといったことをします。

モジュレーションエフェクトは大別して、コーラス、フランジャー、フェイザーの3タイプに分類できま す。この中で恐らく最も使われるのが、リッチなサウンドになるコーラスでしょう。コーラスは、ディレ イを使って複数に分岐した音のピッチにモジュレーションかけて、原音とミックスするのが基本動作で す。この時、ピッチにモジュレーションをかけるのがLFOの役割で、これによる音の変化の全体的な感じ はフランジャーにも共通していますが、コーラスはフランジャーよりもディレイタイムが長く、モジュレ ーションも比較的浅めです。

コーラスは、同じフレーズを複数の人が同時に演奏した状態を再現する場合に使われるエフェクトです。 例えば合唱や弦楽アンサンブルのように、複数のサウンドがバラバラではなく全体として1つのサウンド に聴こえるようにするもので、コーラスというエフェクト名の由来もそこから来ていますし、コーラスエ フェクトのプリセットで「アンサンブル」という名前のものも、同じ由来と言えます。また、そうしたプ リセットの中には「アンサンブル」や「シンフォニー」と呼んで、そうしたテイストにチューニングされ た特殊なコーラスになっているものもあります。概して言えば、同じサウンドを複数束ねて、音に広がり 感や厚みを持たせるエフェクトを「コーラス」と呼んでいます。また、モノの信号からステレオイメージ に広げることもできます。

フランジャーは、入力音に短いディレイをかけて2系統に分岐し、ディレイタイムをLFOで揺らすことで 分岐した片方の音にモジュレーションをかけて、刻々と変化していくサウンドにするという点ではコーラ スと同様ですが、そのサウンドはコムフィルターをかけたような音になります。LFOのスピードを上げる とモジュレーション感が強調されます。先述の通り、フランジャーはコーラスと似ていますが、コーラス よりもずっと短いディレイタイムを使用します。

また、フランジャーではエフェクト音を再入力 (フィードバック) させて、レゾナンス効果を出すのが一般 的です。フィードバック信号の位相を反転させることで、フランジャーサウンドにバリエーションを持た せることもできます。

フェイザー (フェイズシフター) は、もう1つのタイプのモジュレーションエフェクトで、そのサウンドは フランジャーと似ているという見方もできます。入力音を単純に2系統に分岐し、片方にオールパスフィ ルターをかけます。オールパスフィルターは、原音のどの帯域も変化させず、位相を変化させます。つま り、ディレイは使っていないのです。この、ディレイを使っていない点が、フェイザーが他のモジュレー ションエフェクトとの大きな違いです。オールパスフィルターを通ったサウンドは、原音とミックスされ ます。この時に位相の干渉が発生して、急激に減衰する帯域がいくつか生じます。これが、フェイザーの 特徴的な「シュワシュワした」サウンドになります。

つまり、フェイザーというのは、位相の干渉で極端に減衰する帯域を作るのがその役割ということになります (その点で言えばフランジャーと似ているという言い方もできます)。但し、フェイザーは (入力音の分岐に)ディレイを使わない点が、他のモジュレーションエフェクトとの大きな違いです。

モジュレーションエフェクトは、様々な音響変化を作り出すことができ、その結果として原音よりもリッチな感じに聴こえるサウンドに加工できます。そのため、登場以広範に使われてきたことは何ら不思議で はありません。また、1980年代以降のシンセサイザーや電子キーボードによく搭載されています。



1.2. Chorus DIMENSION-Dとは?

Arturia Chorus DIMENSION-Dは、アイコン的なビンテージのモジュレーションエフェクトを再現したエフェクトシリーズの1つです。

このプラグインの元になった機種は、1979年の登場以来、レコーディングスタジオの定番機器となった、ラック式のステレオコーラスです。ステレオの繊細な広がりと揺れを抑えたモジュレーションが好評で、80年代を通してボーカルやピアノ、ギターサウンドをスウィートな感じにするには格好のエフェクトとなりました。このエフェクトの著名ユーザーとして、Brian Eno, Talking Heads, Peter Gabriel, Steve Ray Vaughan, Kate Bushらが挙げられます。

このエフェクトはシンプルさでも異彩を放っていました。実際、パネルにあるのは4つのボタンだけで す。つまり、このエフェクトはプリセットベースで、各ボタンに1つずつコーラスのセッティングがプリ セットされていました。ただ、4つ目のボタンだけは、前3つのボタンのエフェクト音のレベルを上げる ためのものです。

このエフェクトの特徴的なサウンドは、バケットブリゲード素子 (BBD) による回路構成によるもので、ド ライ音とウェット音 (エフェクト音) をクロスミックスし、さらにコンプレッサー/エクスパンダーとフィ ルターをかけた音を出力しています。こうした構成により、独特なウォームでアナログ的なサウンドキャ ラクターとわずかにハイ落ちした質感を実現しています。

「バケットブリゲード」というのは、水を汲んだバケツを人びとが一列になって手渡していくバケツリレーがその名の由来です。これと同じようなことがICの中で実際に起きていて、一定のクロック周期に従っ て信号がコンデンサーからコンデンサーへ受け渡されていく間に信号の遅延 (ディレイ) が生じていくとい うものです。

オリジナル機のごく大雑把な概略は以上の通りですが、Chorus DIMENSION-Dはそれを単に再現しただけ ではなく、オリジナル機でできること以上のことが可能です。モジュレーションLFOの波形選択や、ステ レオウィズス、ダイナミックカラーといった機能を追加しています。

1.3. Chorus DIMENSION-Dのようなコーラスの使いどころは?

コーラスの用途は多岐に渡っています。モノの信号をステレオ化(モノ-to-ステレオモード)して広がり感 をつけるのに最適というのはすでに触れました。また同時に、どんなサウンドでもある程度濃密な感じす ることができ、ソロトーンをクワイアやアンサンブルサウンドにするのにも役立ち、エフェクト名にそう した名前を使うものもあります。

1980年代前半に登場したローランド JUNO-60 (その後のJXシリーズもそうですが、こちらが先ですので。 さらに言えば、JUNO-60にはその前身のJUNO-6がありました) をご存知の方は、パネルにコーラスエフ ェクトがあったのを覚えているかと思います。この機種でのコーラスの重要性は極めて高く、人によって は「JUNO-60はシンセが付いたコーラスエフェクトだ」と豪語する人もいたほどです。それほど、オシ レーター1基のみのシンセサイザーのサウンドをリッチにできたものはそれまでなかったのです。

まとめますと、自然なアンサンブル感と広がり感、これがコーラスエフェクトを使うメリットです。スト リングスやブラス、木管アンサンブルといったサウンドは、コーラスがあってこそビックなサウンドにな ります。また、ギターやボイスなどのソロ楽器音も、上述の意味でコーラスを使うメリットがあります。



ボーカルにコーラスを使うメリットが非常に大きいのは自然なことで、特にバックボーカルに最適です。 但し、メインボーカルに良質のコーラスエフェクトをかけると、広がり感というコーラスのメリットが大 きく出過ぎてしまうこともあります。

アンサンブルサウンドについては先に触れましたが、キーボードもコーラスの恩恵を大きく受けていま す。オルガン (トーンホイール式に限らずどんなタイプでも) だけでなくピアノ、特にエレクトリックピア ノもコーラスとの相性が良いです (他のモジュレーションエフェクトもそうですが)。

コーラスのディレイタイムを長めにすると、音が二重になったような感じになり、ギターなどのソロでこうしたダブリング効果を使うことがあります。

それ以外にもコーラスの用途は多種多様です。ぜひ色々に実験してみてください。大切なのは、イマジネ ーションです。「失敗したらどうしよう」なんて思っちゃいけません。どんな人でも失敗くらいはします し、そこから多くのことを学べます。最も大切なことは、時間をかけてこのプラグインに向き合い、素 晴らしいサウンドを作り出すことです。

2. アクティベーションと最初の設定

Arturia Chorus DIMENSION-Dプラグインは、次の環境のパソコン上で動作します:

Windows 7以降、macOS 10.10以降

Chorus DIMENSION-DはAudio Unit, AAX, VST2, VST3 (64ビットのみ) の各プラグインフォーマットで使用 できます。



2.1. Chorus DIMENSION-Dのライセンスをアクティベートする

ソフトウェアをインストールしましたら、次のステップはライセンスをアクティベートします。そうする ことで、ソフトウェアを無制限に使用できます。

アクティベーション作業はArturia Software Centerというアプリケーションで行います。

2.1.1. Arturia Software Center (ASC)

ASCのインストールがまだでしたら、こちらのウェブページから入手できます:

https://www.arturia.com/support/updates&manuals

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) に合ったバージョンのインストーラーをダウンロードしてください。

ダウンロードが完了しましたら、インストーラーを起動して表示される指示に従ってインストール作業を 進めてください。その後、以下の作業をします:

- 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 Productsを表示させます。
- Activateボタンをクリックします。

これで完了です!

2.2. プラグインとして動作

Chorus DIMENSION-DはLive, Logic, Cuybase, Pro Toolsなど主要なデジタルオーディオワークステーション (DAW) で使用できます。ハードウェアとは異なり、複数のChorus DIMENSION-Dを同時使用できます。また、Chorus DIMENSION-Dにはハードウェアにはない大きなメリットが2つあります:

- Chorus DIMENSION-DのパラメーターをDAWのオートメーション機能で自動制御できます。
- Chorus DIMENSION-Dの各パラメーターの設定はDAWのプロジェクトの一部としてセーブされ、次回そのプロジェクトを開いた時にはセーブした時点と全く変わらない設定が再現されます。

3. CHORUS DIMENSION-Dオーバービュー

3.1. Arturia Chorus DIMENSION-Dプラグイン

Chorus DIMENSION-D開発のゴールは、過去の名機を使う機会を増やしていただくことです。ですが、単に過去の名機のサウンドや見た目、ワークフローを忠実に再現したとしても、新たな追加機能がなければ ユーザーエクスペリエンスがより豊かなものにはなりません。



ユーザーインターフェイスはシンプルさを大切にしています。Arturiaの他のプラグインと同様、グラフィックユーザーインターフェイス (GUI) にはメインとアドバンストの2つのパネルがあります。

メインパネルにはオリジナル機と同様のボタンがあります。オリジナル機はプリセットベースのコーラス で、一列に並んだ5個のボタンからプリセットを選択するスタイルでした。プラグインでもそのスタイル を踏襲し、4種類のコーラスモード選択ボタンがあり、あとの1つは"モード0"ボタンです。他のボタンに はMONO/STEREOボタンと、バイパスのオン/オフを切り替えるPOWERボタンがあります。

他にもLFO波形や "ダイナミックカラー"セレクター、STEREO WIDTHノブなどの追加機能があり、これら は他のArturiaプラグインと同様、アドバンストコントロールパネルにあります。

各種機能やノブ、スイッチなど各コントロールの詳細は、コントロールパネル [p.11]のチャプターでご紹介します。では、どんな動作をして、どんなサウンドがするのかチェックしてみましょう!

3.2. Chorus DIMENSION-Dのシグナルフロー

Chorus DIMENSION-Dは、極めてシンプルなコントロール類がほんの少しあるエフェクトプラグインで す。コントロール類はほんの少しだけですが、オリジナル機と同様、幅広い用途で最高に「使える」サウ ンドのコーラスエンジンがその背後に隠れています。



プラグインがバイパス時には、入力信号はアウトプットにそのままルーティングされ、一切加工されません。この時の音はPOWERボタンをオフにした時や、ロワーツールバーのBypassボタンをオンにした時の音になります。

プラグインにオーディオ信号が入ると、その瞬間から音の加工が始まります。まず、左右のチャンネルが サミング (加算) されて、1つのモノチャンネルとして扱われます (MODEボタンをMONOにセットした場 合)。それ以外の場合は、左右チャンネルの信号は通常のステレオ信号としてシグナルパス (信号経路) を 流れていきます。

MODEボタンを通過すると、入力信号はドライとウェットの2つの信号に分岐されます。ウェット側のパ スはそこから音を加工するセクションに入って行き、ドライ信号のパス (コーラス回路で加工されない信 号) は、特殊なフィルターセクション (軽いローシェルフブーストの一種) に入り、その後にウェット信号 とサミングされます。

ウェット信号は、オリジナル機をエミュレートしたコンプレッサー+フィルター回路に入ります。この2 つは、BBDによるディレイ回路 (コーラス回路本体) での音質劣化を防止するための、いわば前処理の段階 で、オリジナル機特有の質感を出すのに欠かせないセクションです。

このコンプレッサー+フィルター回路のフィルターは、シェルビングタイプに似た2バンドEQで、低域を 少し持ち上げ、高域を少し弱める設定になっています。このフィルターは、ウェット信号のダイナミクス を圧縮するコンプレッサーの後段に入っています。

コンプレッサー+フィルター回路がBBDの前段にある理由は、BBDは非常にノイズが多く、BBDを通った 後の音質が良くなるようにすると同時に、ノイズも対処可能なレベルに抑えておく必要があるためです。

コンプ+フィルター回路の次にDIMENSIONセクション (コーラス本体) に入り、BBDによって加工されま す。DIMENSION MODEボタンの1-3のいずれかを選択すると (4のオン/オフに関係なく)、各モードの設定 に従って信号が加工されます。

DIMENSION MODEボタンの1-3のいずれかを押すと (4のオン/オフに関係なく)、各モードの設定に従って コーラスがかかります。コーラスがかかった信号は、次にエクスパンダー+フィルター回路に入ります。 エクスパンダー+フィルター回路は、BBDセクションの前段にあるコンプレッサー+フィルター回路と対 称関係にあります。ここでは、前段のコンプレッサーで圧縮したダイナミクスをエクスパンダーで伸長し て元の入力信号と同じダイナミクスに戻します。その次のフィルターは、前段のフィルターと同様のシェ ルビングに似た2バンドEQですが、前段とは逆にローカット/ハイブーストの設定になっています。

次に、左右のウェット信号は、入力段で分岐したドライ信号 (フィルターはかかっていますが) とミックス されます。この段階で、ウェット信号のクロスミックスも行い、より濃密でリッチなエフェクト音にしま す。このクロスミックスが、オリジナル機の独特なサウンドを生み出す大きなポイントとなっている部分 で、プラグインでも同じことを行っています。このクロスミックスでは、互いのチャンネルを逆相にした ものをミックスしています。こうした処理は通常、低域が弱くなるのですが、ローシェルフEQを信号全 体にかけています。このフィルター回路はドライ信号の低域もわずかに持ち上げる設定になっており、こ れにより信号全体の低域の減少を補正しています。

ミックスされた信号 (ステレオ) は、最終段階であるステレオイメージの広がりを調節するSTEREO WIDTHで処理されます。この後、各信号はプラグインのアウトプットに向かいます。

以上がChorus DIMENSION-Dのシグナルフローの全貌です。信号の流れを理解し、少し時間をかけて各コ ントロール類をいじってみることで、このプラグインの動作に対する理解を深めることができ、ひいては このプラグインを使った音作りが一層楽しくなります。次のセクションは、Chorus DIMENSION-Dの操作 例ですが、その中に使いこなしのヒントがきっと隠されています。

上記のシグナルフローのほかに、もう1つ特別なルーティングである "モード0"ボタンがあります。これ はオリジナル機にはない、プラグインだけの機能です。詳しくは、Dimension Mode [p.13]セクションを ご覧ください。

3.3. Chorus DIMENSION-Dハンズオン

3.3.1. 基礎編

Chorus DIMENSION-Dでどんなことができるのかをつかむために、以下の操作をしてみてください:

- ステレオクリップをDAWのオーディオトラックにロードします (ここではギターのトラック やキーボードのフレーズなどが適しています)。
- そのトラックのインサーションにChorus DIMENSION-Dを立ち上げます。Chorus DIMENSION-Dの画面を開きます。
- デフォルトプリセットがロードされます。このプリセットは、各パラメーターの設定がすべて初期値になっています。
- トラックを再生します。この時点ですでにエフェクトがかかっています。DIMENSION MODEのボタン1がオンになっているためです。
- 再生中にボタン2や3に切り替えてみます。コーラス音が変化します。コーラスのモードは3 種類です。DIMENSION-Dはプリセットベースですので、コーラスのパラメーターをエディ ットすることはできません。
- 今度はボタン4を押してみましょう。この時、ボタン1-3のいずれかが押された状態のままに なります。ボタン4は、ウェット信号の出力レベルをブーストすることでエフェクト音が大 きくなる機能です。そのため、ボタン4はボタン1-3のいずれかと併用するためのボタンで す。
- ここで"モード0"も試してみましょう。オリジナル機では、この位置のボタンはバイパスボ タンですが、プラグインでは別の機能を入れることにしました。モード0では、ウェット信 号はコンプレッサー/エクスパンダー回路を通りますが、BBD(コーラス本体)回路は通りま せん。つまりコーラスはかからず、コンプレッサー/エクスパンダーの各段にあるシェルビ ングフィルターで色付けしただけの音になります。詳しくは、コントロールパネルチャプタ ーのDimension Mode [p.13]をご覧ください。
- オーディオクリップがステレオファイルでしたら、MONO/STEREOスイッチも操作してみましょう。これをモノにセットすると、コーラス音がモノになります (ドライ音はそのままです)。モノ/ステレオの違いでエフェクト音も多少違った感じになりますので、切り替えて音の違いを聴いてみてください。
- 以上がメインパネルでできる操作です。オリジナル機と同様、シンプルそのものな操作ですが、これで終わりではありません。次のセクションに行ってみましょう。



ここまでで、Chorus DIMENSION-Dのメインパネルの感じがつかめたかと思いますので、さらにディープ に進んでみましょう。

- 画面右上の二重矢印をクリックして、アドバンストパネルを開きます。
- このパネルには次の追加機能が入っています: Oscillator Shape, Dynamic Color, Width, Mix
- 最初はOscillator Shapeを試してみましょう。ボタンが一列に並んだセクションです。この ボタンで、LFOの波形を選択します。DEFAULTボタンはオリジナル機と同じ三角波です。そ れ以外の波形を選択すると、コーラス音の雰囲気が変わります。
- 次はDynamic Colorです。ここではコンプレッサー/エクスパンダーの動作設定を切り替えます。これによってもエフェクト音が変わりますが、かなり微妙な変化です。全モードを試してみて、好きな設定を見つけてください。
- ・ 最後はこのプラグインの動作を大きく変えるMIXノブです。通常、ドライ信号はウェット信号とミックスされます。ところが、現代のDAWはAUXチャンネルが豊富に使えますので、ウェット信号のみが欲しい場合もあります。このプラグインをAUXチャンネルで使う場合、ソースとなるのは色々なチャンネルからミックスされた、このプラグインによるエフェクトがかかっていない音です。そこで便利なのが、このMIXノブです。このノブで、ドライからウェットの間を自在にミックスできます (AUXチャンネルで使用する場合、通常はウェット100%にします)。
- 最後にもう1つ。このプラグインが1つでは足りない場合は、2つ立ち上げてみましょう(もっと冒険してみたければ3つでも)。Chorus DIMENSION-DはCPU負荷が非常に軽く、レイテンシーも極めて低くなっていますので、複数使用しても比較的安全です。

以上がChorus DIMENSION-Dでできることのごくシンプルな例です。シンプルなパネルですが、見た目以 上にできることが多いと感じられたかと思います。どんなプラグインや機材でもそうですが、イマジネー ションの翼を広げて、色々な実験を通してさらにクリエイティブな使い方をぜひ発見してください。

4. CHORUS DIMENSION-Dコントロールパネル

Chorus DIMENSION-Dはソースの状態に関係なく、モノ、ステレオ、モノ-to-ステレオの各モードで使用 できます。

モノのトラックにChorus DIMENSION-Dを立ち上げると、自動的にモノモードになります。ステレオトラックに立ち上げた場合は、自動的にステレオモードになります。またPro Toolsでは、モノ-to-ステレオモードで使用することもできます。

ステレオトラックにプラグインを立ち上げた場合でも、メインパネルの左側にあるMODEボタンでモノ/ ステレオの切り替えができます。デフォルト設定ではステレオモードになっていますが、モノモードに切 り替えることでソース信号をモノ化できます。

】 ♪: 必ずしもすべてのDAWでモノトラックが使用できるとは限りません。モノトラックが使用できないDAWでは、 Chorus DIMENSION-Dのモノモードは使用できません。また、モノ-to-ステレオモードも同様です。

4.1. チャンネル構成 【モノノステレオノモノ-to-ステレオ】

各モードの違いは次の通りです:

ステレオトラックに立ち上げた場合、メインパネルのMODEボタンや、アドバンストパネルのWIDTHノ ブを含むプラグインの全機能が使用できます。

モノトラックに立ち上げた場合、上記の2機能はステレオ信号にのみ機能するため、使用できず、プラグ インに表示されません。



モノ-to-ステレオトラックに立ち上げた場合、WIDTHノブは使用できますが、ソース信号がモノですので MODEボタンはプラグインに表示されません。これは重要なポイントですが、モノ信号をモノ-to-ステレ オモードで使用する場合、ソース信号はモノのままですが、エフェクト信号はステレオになりますので、 WIDTHノブは使用可能となります。 4.2. メインコントロールパネル

Chorus DIMENSION-Dのグラフィカルユーザーインターフェイス (GUI) は非常にシンプルで、オリジナル 機と同様のことができます。コーラスの主要な操作を行うのが、このメインコントロールパネルで、プラ グインを立ち上げるとデフォルトで開く画面もこのパネルです。

ですが、さらに追加機能があり、それはもう1つのパネルであるアドバンストパネルに入っています。このパネルは、アッパーツールバー右の二重矢印ボタンをクリックすると開きます。

これまでのArturiaエフェクトバンドルや最近のArturiaプラグインと同様、画面にはアッパーツールバー とロワーツールバーがあります。ロワーツールバーはArturiaプラグインを使用する上で非常に重要で、 アンドゥやリドゥ機能や、エディット履歴のリスト表示、オーディオ機能に何らかの障害がある時に、機 器の破損等を防止するパニックボタン、プラグインのバイパス (バイパスはメインパネルのPOWERでも行 えます)、CPU消費量のメーターがあります。

アッパーツールバーももちろん非常に重要で、ここにはメインメニューやプリセットのロード/セーブ機 能、プリセットのバンク切り替え、プリセットの選択やプリセット名表示といった機能が入っています。 各ツールバーを含む各種機能の詳細は、ユーザーインターフェイス [p.18]のチャプターでご紹介します。

次のセクションからは、メインパネルの各コントロール類の機能や設定値のレンジ、設定値の意味など を1つずつご紹介していきます。



ノブやボタンをクリックするか、その上にマウスオーバーすると、ロワーツールバーの左側にそのパラメ ーター名が表示され、そのパラメーターの機能が短時間表示されます。また、ノブやボタンの右に小さな ポップアップが表示され、そこにその時の設定値が表示されます。この設定値はノブやスイッチを操作す る都度変更され、設定値をリアルタイムに更新します。なお、設定値のタイプは各パラメーターですべて 同種とは限りませんのでご注意ください。

では、メインコントロールパネルの各コントロールを見ていきましょう。

4.2.1. Mode

MODEボタンはSTEREOとMONOの2ポジションです。STEREOの場合、完全なステレオ動作です。MONOの場合、入力信号の左右チャンネルをサミングしてモノ化します。

♪: プラグインをモノチャンネルに立ち上げた場合やモノ-to-ステレオモードで立ち上げた場合、入力信号がステレ オではありませんのでMODEボタンは表示されません。

MODEボタンのデフォルト設定は、STEREOです。

4.2.2. Dimension Mode

このプラグインのメインとなる部分が、このDIMENSION MODEです。オリジナル機と同様、5つのボタンが一列に並んでいます。

5つのボタンの左端にある赤いボタンがボタン0です。これを選択した場合、入力信号にコーラスはかかり ません。オリジナル機では、この位置にバイパスボタンがありますが、プラグインでは別の機能とし て"モード0"を設定しています。オリジナル機でのBBDの前後段にコンプレッサー+フィルター、エクス パンダー+フィルターがそれぞれありますが、その2つのセクションを再現したのがモード0です。モー ド0のシグナルフローは下図の通りです。

ボタン0を押すと、ウェット信号のシグナルフローが下図のようになり、信号は確かにプラグインで加工 されるのですが、コーラスの本体であるBBD回路は通りません。このモードはオリジナル機にはない、プ ラグイン独自の機能です。



モード0がオンの場合、シグナルフローは上図のようになります。最初のステージはコンプレッサー+フィルターです。ここでのフィルターはシェルビングに似た2バンドEQで、低域を持ち上げて高域を下げます。その前に、コンプレッサーでウェット信号のダイナミクスをかなり圧縮します。

その次のエクスパンダー+フィルターのステージでは、前段と同様のシェルビングに似た2バンドEQで前 段とは逆の加工、つまり高域をブーストして低域を下げます。このフィルターの前では前段で圧縮したダ イナミクスをエクスパンダーで元の状態に戻します。

この一連の加工による音の変化は大きくありませんが、音はある程度色付けされます。その後、ウェット 信号はWIDTHノブのステージに入ります。

ボタン0以外の4つのボタンは、オリジナル機と同様の動作です。

ボタン1-3は、それぞれ別々のモジュレーションの深さ、ディレイタイム、LFO設定になっています。基本 的に、モード1は最もソフトなコーラスで、モード2はモジュレーションがやや深く、ディレイタイムはモ ード1の約半分です。モード3のディレイタイムはモード1と2の中間的な設定ですが、LFOによるモジュレ ーションの深さはモード1や2の2倍で、より効果が分かりやすい設定になっています。ですので、深いコ ーラスが必要な場合はモード3一択です。

モード4は特殊用途です。モード4は単体では動作せず、モード1-3と同時押しで使用します。モード4を オンにすると、ウェット信号のレベルが上がります。つまり、基本的にはウェット信号のゲインアップス イッチです。モード4が単体では動作しないのはこのためです(ネットではモード4の機能について諸説あ りますが、オリジナル機を測定した結果このような事実が判明しました)。



まとめますと、コーラスのタイプは3種類で、エフェクトの深さ順は3>2>1となり、モード4をオンにす ると、ウェット信号のレベルが上がって (その分ドライ信号のレベルが下がって)、聴感上コーラスがさら に深く聴こえる、ということになります。ストレートかつシンプルです。

デフォルト設定では、モード1がオンになります。

♪: オリジナル機では複数のモードボタン、さらに言えば全部のモードボタンの同時押しができますが、それでコ ーラス音が変わることはありません。事実、モード1-3のうち複数のボタンを押した場合、実際に選択されるのは数字 が大きいモードで、仮にモード1-3のボタン全部を押しても、選択されるのはモード3です。同時押しで効果があるの はモード4だけで、これはオリジナル機でもプラグインでも同じです。

4.2.3. Output Level

LED方式のVUメーターで、歪みを防ぐなど、出力信号のレベルチェックに便利です。このVUメーターでの0dBは、-12dBFSに調整されています。



4.2.4. Power

POWERボタンでプラグインのオン/オフを切り替えます。実際には、ロワーツールバーにあるBypassボ タンをクリックするのと同じ動作です。 4.3. アドバンストパネル

アドバンストパネルは、アッパーツールバー右側の二重矢印をクリックすると開きます。ここには、この プラグインをよりパワフルかつフレキシブルに使用できる数々の追加機能が入っています。

Chorus DIMENSION-Dでは、このパネルにはLFO波形選択ボタン、DYNAMIC COLORセレクター、WIDTH ノブ、MIXノブがあります。



4.3.1. Oscillator Shape

このセクションには一列に並んだボタンがあり、コーラスのモジュレーションLFOの波形を選択できま す。オリジナル機のLFO波形は三角波のみでした。

プラグインでは、オリジナル機と同じ三角波 (DEFAULTボタン) のほかに、サイン波、ランプ波 (上昇タイ プのノコギリ波)、2種類のランダム波を選択できます。2種類のランダム波の左側のボタンはシンセサイ ザーでよく見かける通常のサンプル&ホールド、もう1つはサンプル&グライドです。



♪: コーラスにランダム波は一見使いにくそうに見えます。確かに普通ではない感じですが、面白いエフェクト音になります。こうした実験的要素があると使い方が広がるのではと考えています。

4.3.2. Dynamic Color

このセレクターでは、コンプレッサー/エクスパンダーのアタック/リリース設定の組み合わせを選択できます。4ポジションのセレクターで、ポジション1ではアタックとリリースが速く、ポジション4ではスム ーズなアタックとリリースになっています。オリジナル機と同様の設定はポジション3で、これがデフォ ルト設定です。

以下は各ポジションの特徴です:

- LF SAT 1とLF SAT 2はアタックとリリースが速く、特に低域でのサチュレーション (飽和歪み)が他のポジションよりもわずかに多く生じます。
- DEFAULTはオリジナル機と同じセッティングで、このパラメーターのデフォルト設定にもなっています。
- SMOOTHはスムーズなアタックとリリース設定です。

DYNAMIC COLOR	
LFSAT2 LFSAT1 DEFAULT SMOOTH	

入力音のタイプによっては、このセレクターによる音の違いはそれほど大きくありません。音を大きく変 化させるパラメーターではないものの、この部分がオリジナル機特有のウォームなサウンドを生み出すコ ア部分なのです。

4.3.3. Width (Stereo Width)

WIDTHノブでエフェクト音のステレオ間の広がりを調節できます。右いっぱいに回した状態では、オリジナル機でのステレオ幅よりも広くなり、左いっぱいに回すと、エフェクト音のステレオイメージがモノ化されます。

"STEREO"と書かれているポジションにセットすると、オリジナル機と同じステレオイメージになりま す。重要なポイントですが、エフェクト信号の左右チャンネルは内部でクロスミックスしていますので、 エフェクト音のステレオイメージは、入力信号のそれとは違うものになります。

デフォルト設定では、オリジナル機と同じ設定のSTEREOポジションにセットされます。

♪:WIDTHノブはプラグインをステレオチャンネルに立ち上げた場合、またはプラグインをモノ-to-ステレオモード で立ち上げた場合にのみ表示されます。プラグインをモノチャンネルに立ち上げた場合、このノブは表示されません。



MIXノブもオリジナル機にはないプラグイン独自のパラメーターで、より柔軟なコントロールができます。

オリジナル機ではドライ信号とウェット信号が常にミックスされた状態で出力されます。ドライ信号がある程度ウェット信号にミックスされ、さらにウェット信号は左右のクロスミックスされます。内部の信号 処理の流れにつきましては、Chorus DIMENSION-Dのシグナルフロー [p.7]をご覧ください。

オリジナル機には、ドライ/ウェットのバランス調節パラメーターはありませんでした。

MIXノブがデフォルト設定の0.500の位置の場合、オリジナル機と同様のドライ/ウェット、ウェット信号のクロスミックス設定になります。

それ以外の位置ではオリジナル機では不可能な設定にすることができます。WETの位置にセットした場合、クロスミックスされたウェット信号のみを出力します。この場合、プラグインをAUXセンド/リターンの間に入れて、センドエフェクトとして使用することができます。

設定値の可変範囲は、0.00 (DRY) から 1.00 (WET) までです。



5. ユーザーインターフェイス

Chorus DIMENSION-Dのユーザーインターフェイスには、メインコントロールパネル、アドバンストモードのコントロールパネル、そして画面の上端と下端にそれぞれツールバーがあります。

どのArturia製品でも「使いやすさはそのままに、クリエイティビティを発揮できるように」設計開発していますので、ユーザーインターフェイスはどれも非常にシンプルなものになっています。

前のチャプターまででコントロールパネルをご紹介してきました。ここからは、2つのツールバーについ てご紹介します。

5.1. アッパーツールバー

ArturiaプラグインのGUIには、画面上端にツールバーがあり、左からArutiraロゴとプラグイン名 (色付きの部分)、次にライブラリーボタンとプリセット名、その次にはプリセット選択用の左右の矢印ボタンがあります。

そのさらに右側には、アドバンストモードに入る二重矢印ボタンがあります。

アドバンストモードのパネルを閉じていても、アドバンストモードのパラメーターの設定値がデフォルト 値以外にセットされている場合には、二重矢印ボタンの右にドットが表示されます。



このアッパーツールバーは、現行のArturia製プラグインではすべて共通になっており、各種の重要機能が入っています。

それらの機能は、画面左上のArturia Chorus DIMENSION-Dの部分をクリックすると開きます。これも現行のArturia製プラグインすべてで共通していますので、すでにArturia製プラグインをお使いになっている方には、以下の各種機能はすでにお馴染みのものかと思います。

5.1.1. Save Preset

このオプションは、プリセットをエディットして上書きセーブをする際に使用します。エディットしたプ リセットの元の状態を残しておきたい場合は、次にご紹介しますSave Asオプションをご使用ください。

5.1.2. Save Preset As...

このオプションを選択すると、これからセーブするプリセットの情報を入力する画面が表示されます。プ リセット名やプリセットの作者名、プリセットのタイプを選択できます。タイプは独自の名前を付けて オリジナルのタイプを作ることも可能です。これらの情報はプリセットブラウザが参照し、後でプリセッ トをサーチするときに便利です。

CHORUS DIMENSION D - III	Charan DMERSION 4 F		:
- NOR	± Save As		
	Num:		
	AUTHOR	177E	

5.1.3. Import...

このコマンドでプリセット1つ分か、プリセットバンク1個分のプリセットファイルをインポート (読み込み) します。単体プリセットもバンクもファイルの拡張子は .dimx です。

このコマンドを選択するとデフォルトのパス (フォルダ) を表示したファイルブラウザが表示されますが、プリセットファイルが入っているフォルダに変更できます。

5.1.4. Export Menu

プリセットのエクスポート (ファイル書き出し) 方法には、プリセット単体とバンクの2タイプがあります。

- Export Preset:プリセット1個分のファイルを書き出します。他のユーザーにプリセット1 個分のファイルをシェアしたい場合に便利です。書き出し時にデフォルトのファイル保存先 を指定した画面が表示されますが、任意の保存先に変更できます。書き出したファイルは Importコマンドで読み込むことができます。
- Export Bank: プリセットが入ったバンク1個分のファイルを書き出します。他のユーザー とプリセットバンク単位でファイルをシェアしたい場合や、プリセットのバックアップに便 利です。

5.1.5. Resize Window [リサイズウィンドウ]

Chorus DIMENSION-Dの画面は50%~200%の範囲でリサイズ(縮小/拡大)ができます。ラップトップな ど比較的小さなスクリーンの場合は、画面を縮小してディスプレイがブラグインに占拠されないようにで きます。大きなスクリーンやセカンドモニターで作業される場合は、画面を拡大して見やすい状態で作業 できます。各コントロール(ノブやスイッチ等)の動作は縮小/拡大率に関係なく同じですが、大幅に縮小 表示した場合やHDモニターやそれ以上の高解像度のモニターをご使用の場合、表示が見づらくなること があります。高解像度のモニターをご使用の場合は、拡大表示がお勧めです。

5.1.6. Help

ヘルプセクションには、ユーザーマニュアル (今お読みのものです) とFAQ (よくある質問) へのダイレクト アクセスがあります。

5.1.7. プリセットの選択

ツールバーのライブラリーアイコン (|||\) をクリックすると、プリセットブラウザ [p.22]が開きます。ツー ルバーにあるフィルターやネームフィールド、左右の矢印ボタンがプリセットの選択をアシストします。

プリセットの選択は、アッパーツールバーのプリセットネームフィールドをクリックすると行えます。ク リックすると選択できる全プリセットがリスト表示されます。選択中のプリセットにはチェックマーク (√)が付きます。プリセット名にマウスオーバーするとそれがハイライト表示になり、クリックすると選 択されます。

別の方法として、プリセットフォワード/バックワードボタン (左右の矢印ボタン) を使ってプリセットを 順番に切り替えることもできます。



5.2. アドバンストモードボタン【二重矢印】

二重矢印ボタンでアドバンストモードのコントロールパネルが開きます。アドバンストモードは、音作りの可能性をさらに広げる追加機能が入ったパネルです。

アドバンストモードのパネルが開くと、それまで下向きだった二重矢印ボタンが上向きに変わります。パ ネルを閉じると、また下向きに変わります。

アドバンストモードのパラメーターを使用した (エディットしたり、デフォルト設定とは違うセッティン グにした)状態でアドバンストモードのパネルを閉じると、二重矢印ボタン (この時は下向きです)のとな りにドットが表示され、アドバンストモードのパラメーターを使用していることをお知らせします。二重 矢印ボタンをクリックしてアドバンストモードのパネルを開けば、パラメーターの状態をチェックできま す。

アドバンストモードの各種パラメーターの詳細につきましては、コントロールパネル [p.11]のチャプター をご覧ください。

5.3. ロワーツールバー

画面上のパラメーターにマウスオーバーすると、ロワーツールバーの左側にそのパラメーター名と簡単な 説明が表示されます。

またこの時、マウスオーバーしたパラメーターの脇に小さなポップアップ画面が表示され、その中にその 時の設定値が表示されます。この表示はパラメーターの値を変更している時 (パラメーターのエディット 時) にも表示されます。パラメーターをクリックしなくてもその時の値をチェックでき、かつ、エディッ ト時にはその値をモニターできますので便利です。

Output Mix: Dry/Wet mix. Not active for Dimension Mode 0.

ロワーツールバーの右側には小さなウィンドウやボタンがあります。これらにも非常に重要な役割があり ますのでそれぞれ見ていきましょう。

Panic 🥱 🗮 🔗 Bypass CPU

5.3.1. Panic

いわゆるパニックボタンです。このボタンをクリックすると、オーディオをオフにして鳴り止まない音を 強制的に止めることができ、耳やスピーカー等の破損を防止できます。

5.3.2. Undo

左にカーブした矢印のボタンがアンドゥです。直前に行ったエディットを取り消して元の状態に戻したい 時に使用します。連続してクリックするたびにその前の状態に戻っていきます。

5.3.3. History

プラグインを立ち上げてからのパラメーターの変更(エディット)の履歴をリスト表示します。

HISTORY			
	T		
	Ь		
🔄 🚍 🔗 🛛 Bypass CPU			

5.3.4. Redo

リドゥボタンは右にカーブした矢印のボタンです。リドゥはアンドゥの逆で、アンドゥで取り消したエディットを再実行します。このボタンを連続してクリックすると最新のアンドゥから順にリドゥしていきま す。

5.3.5. Bypass

バイバスは必須機能ですね。バイパスをオンにするとChorus DIMENSION-Dプラグインの動作が完全にオフになります。メインコントロールパネルにあるPOWERスイッチでも同じことができます。

CPUメーターでChorus DIMENSION-DのCPU消費量をモニターできます。負荷がかかり過ぎるとパソコン の全体的なパフォーマンスが低下したり、音がブツ切れになるなどの影響が出ます。

5.4. プリセットブラウザ

プリセットブラウザでは、プリセットのサーチやロード、管理が行えます。他のArturia製プラグインや ソフトウェアインストゥルメント等と同じ構成で、シンプルで使いやすいものとなっています。アッパー ツールバーのArturiaロゴ/プラグイン名の左にあるライブラリーアイコン (|||\) をクリックすると、プリセ ットブラウザにアクセスできます。

		Contract City I

ライブラリーアイコンをクリックすると、セーブ済みの全プリセット一覧が表示されます。表示されたリ ストは項目別に並べ替えすることができ、プリセットを探す時に便利です。リストにはコラムが2つあ り、1つ目はプリセット名順または"Featured"順に並べ替えができます。Featuredというのは、Arturiaで セレクトした重要と思われるプリセットを指します。2つ目はタイプ順または作成者順です。

並べ替えで選べる優先順位は1つだけで、コラムのタイトル部分をクリックして優先順位を変更できま す。デフォルト設定ではType (タイプ) が選択されます。優先順位をDesigner (作成者) に変更すると、そ の順にリスト表示が変わり、2つ目のコラムには作成者名が並びます。

プリセットを削除したい場合は、最初にプリセットブラウザから削除したいプリセットを選択します。 次に、プリセットリストの最上部にあるネームフィールドをクリックしてプリセットリストを開きます。 そのリストの最下部にある"Delete current"を選択します。選択すると、削除しても良いかどうかを確認 するポップアップ画面が開きます。

IIIA		Default (Chorus 1) 🛛 🔺 🕨	
		Chorus Dimension 0	
		Chorus Dimension 1 Smooth	
		Chorus Dimension 14	
		Chorus Dimension 2	
		Chorus Dimension 24	
		Chorus Dimension 24 SAT	
		Chorus Dimension 3	
		Chorus Dimension 34	
		Chorus Dimension 34 Smooth	
		Default	DY FSAT2
	√	Default (Chorus 1)	F SAT 1
		Delete current	ЛООТН

5.5. パラメーターの微調整

通常、パラメーターのエディットはクリックしてマウスを上か下にドラッグして行います。パラメーター がスイッチ的な動作のものは、オンかオフに切り替わるだけです。

パラメーターの値を微調整したい場合は、Ctrl+ドラッグ (macOSはCmd+ドラッグ) します。あるい は、右クリック+ドラッグでも微調整ができます。この方法でエディットすると、パラメーターの値がゆ っくりと変化し、欲しい値に正確に合わせやすくなります。

5.6. パラメーターのリセット

パラメーターをダブルクリックすると、そのパラメーターのデフォルト設定値に戻ります。

これでマニュアルは以上です。Chorus DIMENSION-Dプラグインの全機能をご紹介しました。私たちがこ のプラグインを楽しんで開発したのと同じくらいに、このプラグインを楽しんでお使いいただき、そして このプラグインを使ったサウンドや音楽をお楽しみいただければ、と思っております。

6. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンシー料 (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サーとしてお客様 (被ライセンサー) 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に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 お客様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 お客様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。お客様は、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す ることはできません。

6. 著作権 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、お客様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お客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明し た場合、お客様が、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。お客様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か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、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、お客様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。