

日本語ユーザーマニュアル

# アナログ・ファクトリー



## ご注意



本製品のCD-ROMはオーディオ用ではありません。一般のオーディオCDプレーヤーでは絶対に再生しないでください。大音量によって耳を痛めたり、スピーカーを破損する恐れがあります。



本製品のCD-ROMには不正コピーを防止するためのプロテクトがかけられています。お客様が本製品のCD-ROM/ソフトウェアの複製を試みた結果生じた損害についてはアートリア社ならびにアイデックス音楽総研株式会社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

- 本製品の CD-ROM を損傷したり、破損した場合、修復/交換は有償となりますのでご注意ください。
- 本製品および取扱説明書の著作権はすべてアートリア社が所有します。
- 本製品の CD-ROM を開封する前に、必ず「使用許諾契約書」をお読みください。CD-ROM を開封した時点で、使用許諾書に記載された事項をご承認いただいたこととなります。
- 第三者の著作物（音楽作品、映像作品、放送、公演、その他）の一部または全部を、権利者に無断で録音し、配布、販売、貸与、公演、放送などを行うことは法律で禁じられています。
- 第三者の著作権を侵害する恐れのある用途に、本製品を使用しないでください。あなたが本製品を用いて他社の著作権を侵害しても、アートリア社ならびにアイデックス音楽総研株式会社は一切責任を負いません。
- 本製品を権利者の許諾無く賃貸業に使用することを禁じます。また無断複製することは法律で禁じられています。
- ディスクの裏面（信号面）に触れたり、傷を付けたりしないでください。データの読み出しがうまく行かないことがあります。ディスクの汚れは、市販の CD 専用クリーナーでクリーニングしてください。
- 本製品は別途記載の条件を満たす標準的なコンピュータで動作を確認しておりますが、この条件下での動作すべてを保証するものではありません。同一条件下でもコンピュータ固有の設計仕様や使用環境の違いにより処理能力が異なることをご了承願います。
- 音楽をお楽しみになる場合は、ヘッドホンをするなどしてご近所に迷惑がかからないようにしましょう。特に夜間は音量に十分注意してください。

#### プログラミング :

Nicolas Bronnec  
Fabrice Bourgeois  
Jean-Michel Blanchet

#### マニュアル :

氏家 克典 (日本語)  
坂上 暢 (日本語)  
Nicolas Bronnec (フランス語)  
Franck Blaszczyk (フランス語)  
Gavin Burke (英語)  
Houston Haynes (英語)  
Scott Stafiej (英語)

#### グラフィック :

Yannick Bonnefoy (Beautifulscreen)

#### 日本語ユーザーマニュアル制作 :

アイデックス音楽総研株式会社 / アイデックス・ミュージック・ソフトウェア

〒111-0043 東京都台東区駒形 1-3-8 ベッコアメ浅草ビル 6階  
<http://www.idecs.co.jp>

© ARTURIA SARL - 1999-2005 - All rights reserved.

4, Chemin de Malacher  
38240 Meylan  
FRANCE  
<http://www.arturia.com>

このマニュアルに記載されている内容は、アートリアからの予告なしに変更することがあります。このマニュアルで述べられているソフトウェアは、ライセンス許諾または機密保持契約の元で提供されます。ソフトウェアのライセンス許諾は、その合法的な使用での期間と条件を明記しています。このマニュアル中の記事、文章を、アートリアの許可なしに、購入者の個人的使用も含むいかなる目的であっても、無断転載、記載することを禁じます。

マニュアル本文内に記載されているその他の商品、ロゴ、会社名は、各社の商標または登録商標です。

“アナログ・ファクトリー”をお買い上げいただきまして、  
ありがとうございます！

このパッケージには以下の内容物が同梱されています。

- ※ CD-ROM ～ MAC OSX とWindows XP/2000 でのインストーラーが入っています。
- ※ シンクロソフト社のUSBキー～“アナログ・ファクトリー”の起動の際に必ず必要です
- ※ 登録カード（オーソライゼーション・カード）
- ※ ユーザーマニュアル補足事項

USBキーと登録カードは無くさないようご注意ください。

“アナログ・ファクトリー”は毎起動時にUSBキーを要求します。

すなわち、あなたのUSBキーはあなたが購入した商品そのものの価値と同等です。

このUSBキーに関する情報は第2章をご覧ください。

購入後はアートリア社、アイデックス音楽総研（株）へのレジストレーション（お客様登録）をお勧め致します。登録をしていただくことにより、様々なプロダクツ情報やソフトウェアのアップデートなどの最新情報を得ることができます。登録後に発行される「ID」と「パスワード」はこれらの情報を我々のサイトからダウンロードする際に必要となります。

## もくじ

<b>1</b>	<b>イントロダクション</b>	<b>7</b>
1.1	歴史 .....	7
1.2	そして“アナログ・ファクトリー”が誕生しました .....	8
1.3	TAE®技術により忠実なエミュレーションを実現 .....	8
1.3.1	折り返しノイズのないオシレーター .....	8
1.3.2	アナログ・シンセサイザーがもつ波形のゆらぎを忠実に再現 .....	9
1.3.3	アナログ・フィルターの忠実な再現 .....	11
<b>2</b>	<b>インストール</b>	<b>12</b>
2.1	USBキー認証とインストールについて .....	12
2.2	Windows でのインストール .....	13
2.3	Mac OSXでのインストール .....	16
2.4	ユーザー登録について .....	17
<b>3</b>	<b>アナログ・ファクトリーを使用する</b>	<b>18</b>
3.1	プリファレンス .....	18
3.2	ツール・バー .....	18
3.3	プリセット・マネージャー .....	19
3.3.1	INSTRUMENT (シンセサイザーの検索) .....	20
3.3.2	TYPE (楽器タイプの検索) .....	20
3.3.3	CHARACTERISTICS (キャラクター別の検索) .....	21
3.3.4	ENTRIES FOUND (検索結果) .....	22
3.3.5	Filter Options (フィルター・オプション) .....	22
3.3.6	プリセット音色の情報 .....	22
3.3.7	構成 .....	23
3.4	キーボード画面 .....	25
3.4.1	仮想キーボード (鍵盤部分) .....	25
3.4.2	2つのホイール .....	25
3.4.3	フィルター .....	26
3.4.4	LFO (エル・エフ・オー) .....	26
3.4.5	KEY PARAMETERS (キー・パラメーター) .....	27
3.4.6	FX MIX (エフェクト・ミックス) .....	27
3.4.7	ADSR スライダー .....	28
3.4.8	SNAPSHOTS (スナップショット・ボタン) .....	29
3.4.9	MIDIコントロール .....	30

4	様々なモードでの使用方法	31
4.1	スタンドアローン・モードで使用する	31
4.1.1	アプリケーションを立ち上げる	31
4.1.2	初期設定の変更	31
4.2	VST™	32
4.2.1	インストール	32
4.2.2	VSTインストゥルメントとして使用する場合	32
4.3	Audio Unit™ ( Mac OSXのみ )	34
4.3.1	インストール	34
4.3.2	Logic Proの場合	34
4.3.3	Digital Performer 4 の場合	36
4.4	Pro Tools™	38
4.4.1	インストール	38
4.4.2	プラグインとしての利用	38

# 1 イントロダクション

## 1.1 歴史

2001年初頭、アトリアはアナログ回路のオーディオ解析をデジタル・エミュレーション技術で再現する先進的なアルゴリズム開発に着手しました。それは、技術的な言語を使用しなくても、かつて一世を風靡したモーグ・モジュラー型のようなシンセサイザーのユニークで無二なサウンドを再現できる前代未聞のものでした。そのアルゴリズムに着手してしばらく後、アトリアはその成果を世に問う準備を始めました。2002年にカリフォルニアで開催されたNAMMショーにて、アトリアは後にボブ・モーグ博士からも絶賛をあげた「モーグ・モジュラー V」として商品化されるソフトウェア・シンセサイザーのプロトタイプを発表しました。

音楽制作において常に本物のサウンドを追求しているエキスパートたちは、自分の納得できるサウンドにはとても貪欲です。モーグ博士自らがお墨付きを与えた「モーグ・モジュラー V」は彼らから大絶賛をあげ、発売と同時に大成功をおさめ、様々な音楽誌にて賞を総なめし、ビンテージ・シンセサイザーの再現に関して先駆者的存在となったのです。

2004年までの間に、アトリアには著名なミュージシャン、プロデューサー、バンドの方々から多くの電子メールが届きました。彼らの多くは自分が所有しているハードウェア・シンセサイザーをバーチャル（ソフトウェア）・シンセサイザーに置き換えることを計画していました。世界中のアーティスト連中がハードウェアよりもソフトウェアのアドバンテージに注目し始めたのです。

「CS-80V」は、2003年にニューヨークで開催されたAESショーにて発表されました。それは“究極のポリフォニック・シンセサイザー”として一斉を風靡したヤマハのCS-80を完全に再現したものでした。キース・エマーソン、スティービー・ワンダーなどの憧れの著名音楽家が愛用した本物が、無限の可能性と共に「CS-80V」として蘇ったのです。

2004年のNAMMショーでは、世界で最も有名なシンセサイザーと誰もが認めるミニモーグを完全再現した「ミニモーグ V」がデビューしました。70～80年代、ミニモーグ・サウンドはあらゆる音楽シーンで大活躍しましたが、今日でもヒップホップなどで、大いにそのウォームでファットなサウンドがフィーチャーされています。

「アープ 2600V」は2005年のNAMMショーにて発表されました。ドラムンベースや映画スターウォーズのR2-D2の音などで有名なアープ 2600を忠実に再現したのです。さらに斬新なトラッキング・ジェネレーターやステップ・シーケンサーとの合体など、アトリアらしい商品の仕上げ方にミュージシャン、音楽業界より絶賛を浴びました。

2006年のNAMMショーにてアトリアは7番目の商品として「プロフェット V」を発表しました。世界一有名なアナログ・ポリフォニック・シンセサイザーとして君臨したプロフェット 5と、ユニークなバクター合成方式とウェーブテーブル式デジタル・シンセサイザーの草分け的存在であったプロフェットVSという2台のシンセサイザーを合体させた強力なハイブリッド・ソフトシンセのアイデアは瞬く間に業界のエポックメイキングなトピックスとなりました。

## 1.2 そして“アナログ・ファクトリー”が誕生しました

“アナログ・ファクトリー”は上記のすべてのアナログ・シンセサイザーが、ベストな状態に入っています。しかも無駄の無いインターフェイスにより誰でも簡単に操作できます。画面をみてお分かりのように、「モーグ・モジュラー」による重厚なベース、「プロフェット 5」によるブラス、ストリングス、「アープ 2600」によるシンセパッドやサウンド・エフェクトなど、あなたが欲しいと思った楽器と音の種類をパレット上で簡単に検索できるのです。

もし、あなたが本物の楽器を演奏した経験や、そのシンセサイザーについての知識が無くても、“アナログ・ファクトリー”のパワフルな楽器たちの音を聞けば、その違いは一目瞭然でしょう。あなたの音楽の強力なエッセンスになることでしょう。

## 1.3 TAE®技術により忠実なエミュレーションを実現

TAE®とは、True Analog Emulation（トゥルー・アナログ・エミュレーション）の略で、アナログ機器をデジタルで再現するための技術です。

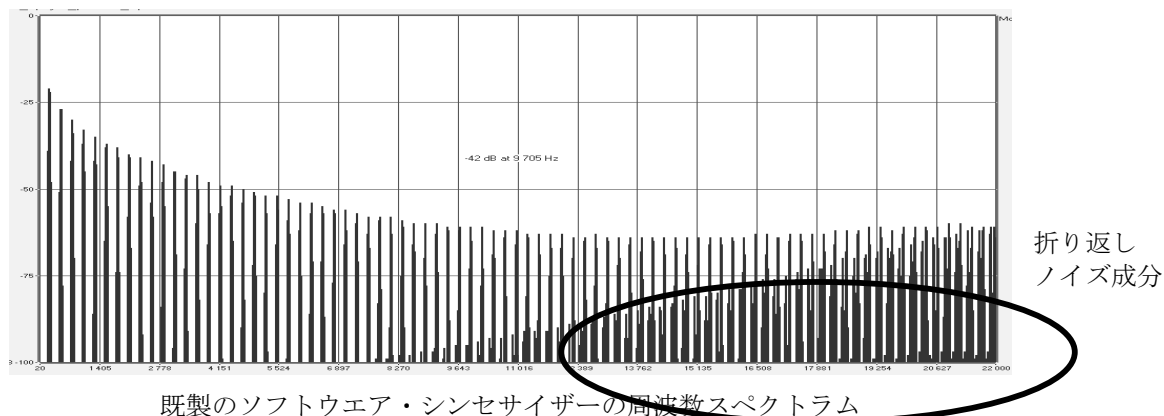
TAE®が持つアルゴリズムは、ソフトウェア上において、ハードウェアの持つスペック、特徴を忠実に再現することができます。そして、この技術こそプロフェット Vの音色クオリティーが他の追従を許さない決定的な理由であるといえます。

さらに詳しくTAE®を説明していきます。

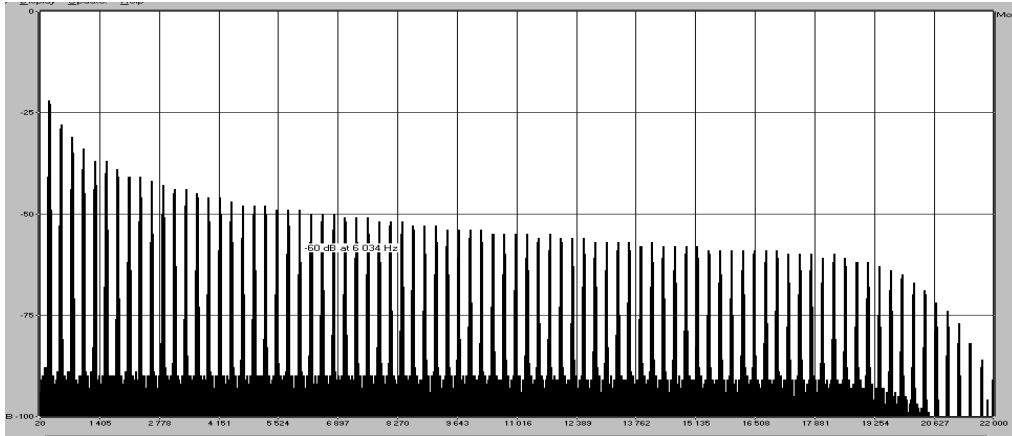
### 1.3.1 折り返しノイズのないオシレーター

標準的なデジタル・シンセサイザーは、高周波数帯域において折り返しノイズ成分を作り出します。パルスウィズ・モジュレーションやフリケンシー・モジュレーションを使用している場合についても同様です。

TAE®は、全ての処理（PWMやFMなど）において、折り返しノイズ成分のないオシレーター波形をCPUに余分な負担をかけることなく作り出すことが可能です。



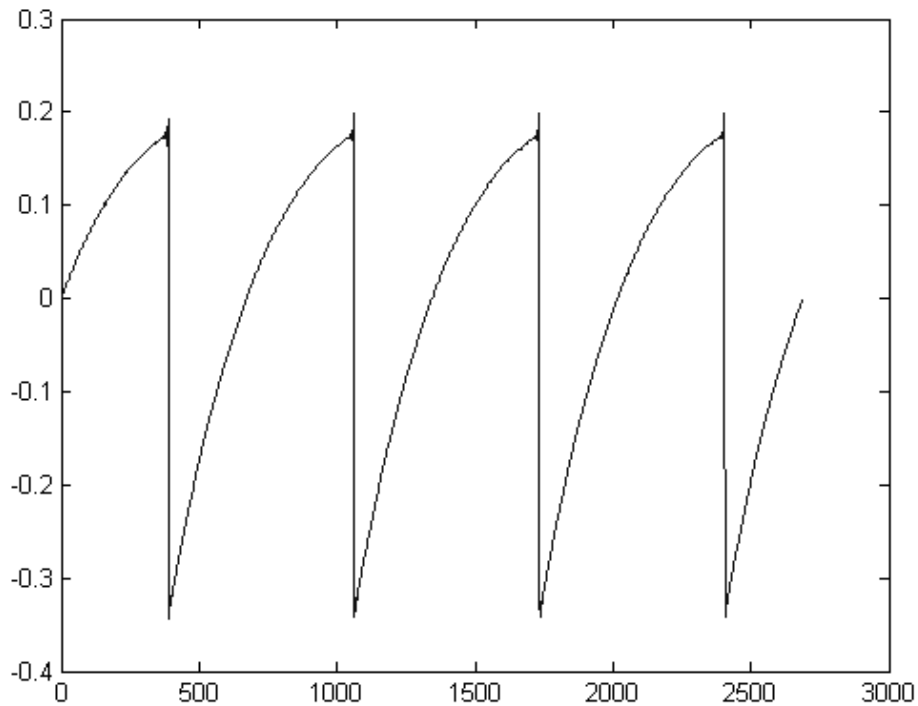




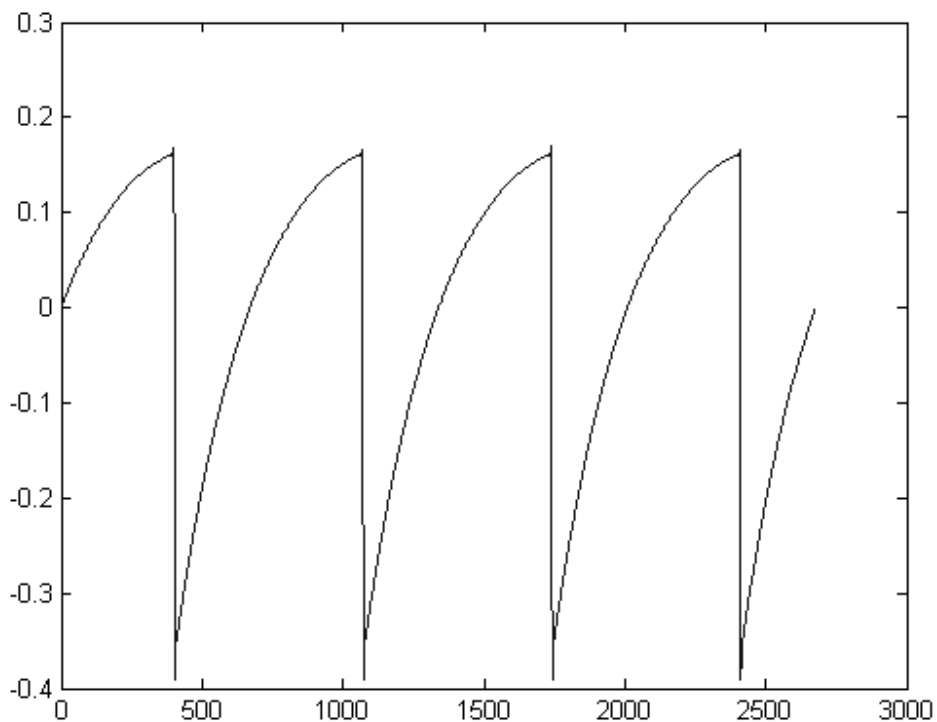
TAE<sup>®</sup>によって生成された“アナログ・ファクトリー”のオシレーターによる周波数スペクトラム

### 1.3.2 アナログ・シンセサイザーがもつ波形のゆらぎを忠実に再現

原型のアナログ・オシレーターは、コンデンサーの放電特性を使い、ノコギリ波、三角波、矩形波などの共通した波形を作り出します。これは、波形がわずかに曲がっているということの意味します。TAE<sup>®</sup>はコンデンサーの放電特性の再現を可能にしました。下図は5つのアトリアのビンテージ・エミュレーションソフトのオリジナルの波形分析図です。2つの波形はともに、ローパス、ハイパス・フィルターによってフィルタリングされた波形です。



オリジナル・ビンテージシンセサイザーの波形画像



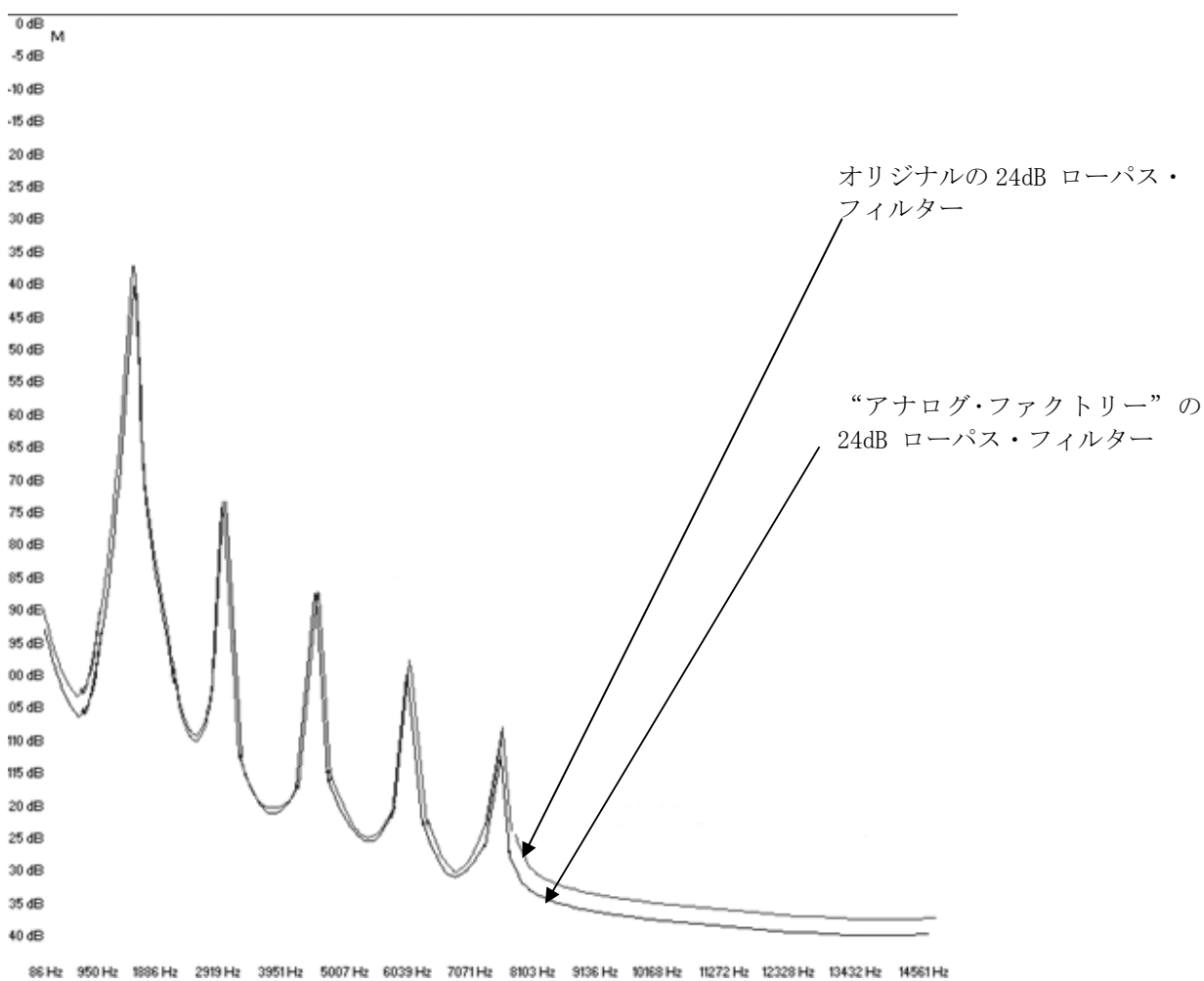
TAE®技術による“アナログ・ファクトリー”の波形画像

加えて、原型のアナログ・オシレーターは不安定であり、波形の形状が周期ごとに微妙に異なっています。これは、温度や、その他の環境の状態によって左右されるアナログ・ハードウェアが持つ繊細な部分です。

TAE®は、このオシレーターの不安定な部分までも再現し、より暖かく、分厚い音色を作る出すことが可能です。

### 1.3.3 アナログ・フィルターの忠実な再現

TAE<sup>®</sup>は、アナログ・フィルターが持つ特徴を、どのデジタル・フィルターよりも忠実に再現します。TAE<sup>®</sup>技術は、オリジナルのフィルターの特徴を再現するアルゴリズムを使用することでアナログ・フィルターを忠実にエミュレートします。下図のカーブは、オリジナルのビンテージ・シンセサイザーと“アナログ・ファクトリー”のTAEによるフィルターの比較図です。



オリジナルと“アナログ・ファクトリー”の24dB ローパス・フィルターのレスポンス・カーブ

## 2 インストール

※インストール方法については別紙の「ユーザーマニュアル補足事項」に詳しく記載されております。

### 2.1 USB キー認証とインストールについて

“アナログ・ファクトリー”を使用するためにはUSBキー（ dongle ）が必要です。USBキーを使用するためにはUSBキー・ドライバが正しくインストールされている必要があります。

このUSBキー（ dongle ）に“アナログ・ファクトリー”のライセンス・キーをインストールし、ソフトウェアをオーソライズします。いくつかのコンピューターにソフトウェア（アナログ・ファクトリー）をインストールし、ソフトウェアを使用するコンピューターにこのUSBキー（ dongle ）を接続することで起動することができます。Syncrosoft 社の「ライセンス・コントロール・センター」アプリケーションを使用することによりアートリア社の“BRASS”やその他のアプリケーションのライセンス・キーもこのUSBキー（ dongle ）で管理することが可能です。

したがって、ソフトウェアを起動するためには、まずコンピューターにUSBキー・ドライバがインストールされていなければなりません。

インストール・プログラムを実行すると、自動的にドライバをインストールしますが、下記にて最新バージョンをダウンロードすることが可能です。

<http://syncrosoft.com/downloads/>

USBキー・ドライバをインストール後は「ライセンス・コントロール・センター」アプリケーションがライセンス・キー情報を管理します。

Windows環境では、「ライセンス・コントロール・センター」は「スタート」メニューから選択することができます（スタート>すべてのプログラム> Syncrosoft）

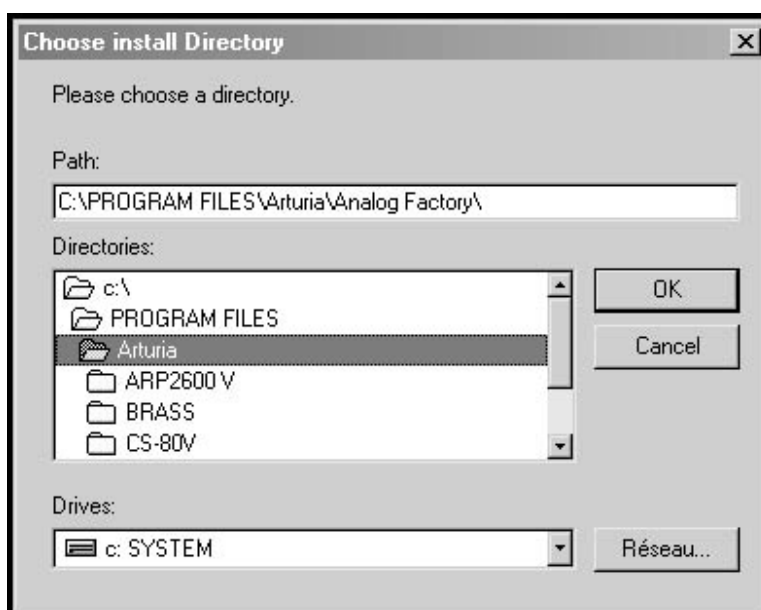
Mac OS X環境では、「ライセンス・コントロール・センター」はアプリケーション・フォルダー内にインストールされています。また「ヘルプ」メニューで説明を見ることができます。

注意： “アナログ・ファクトリー” のライセンス・キー情報は USB キー（ dongle ） にインストールされています。USB キー（ dongle ） を紛失すると “アナログ・ファクトリー” を使用することが出来なくなりますので、USB キー（ dongle ） は厳重に管理してください。

## 2.2 Windows でのインストール

始めにUSBキー（ dongle ）がコンピューターに接続されている場合、必ずUSBキー（ dongle ）を抜いてから、インストールを開始してください。

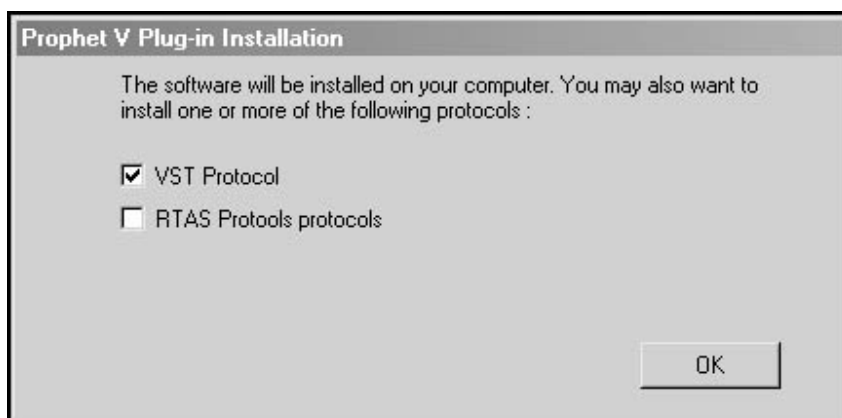
“アナログ・ファクトリー”のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットしてください。エクスプローラーまたはマイコンピュータでCD-ROM内の《 Analog Factory Setup.exe 》のアイコンを選択し、ダブルクリックしてください。



インストール先を選択します。

プラグイン・プロトコルを下記から選択します：

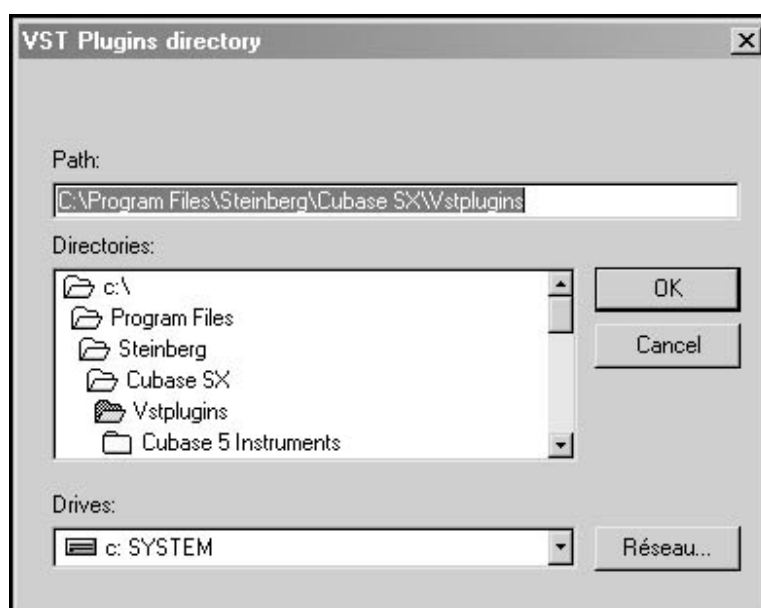
- スタンドアローン（自動的にインストールされます）
- VST プラグイン
- RTAS プラグイン



プラグイン・プロトコルの選択

プラグインの解説はマニュアルの第4章で詳しく取り上げています：

VSTとRTAS プロトコルでは“アナログ・ファクトリー”を使用するホスト・アプリケーションのフォルダーを選択する必要があります。インストール先の詳細については第4章「様々なモードでの使用方法」を参照してください



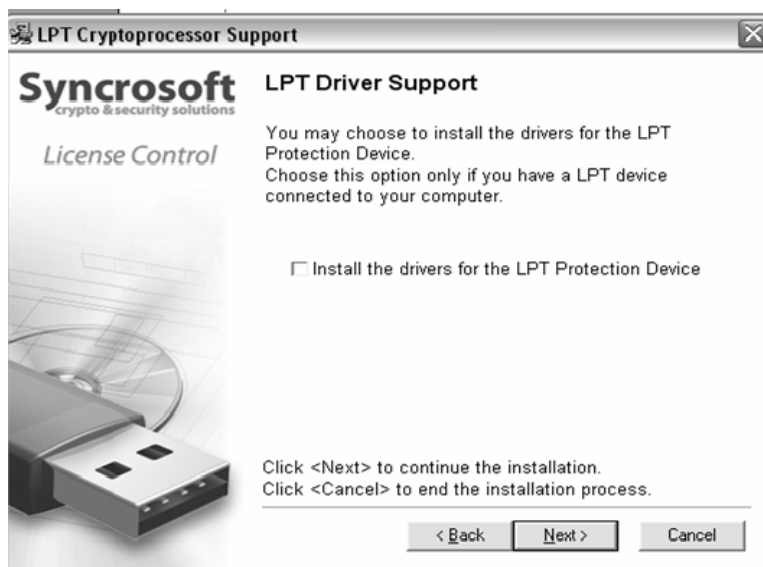
インストール先の選択

さらに、「デスクトップにショートカットを作りますか？」と聞いてきます。  
スタンドアローンとして使用する場合はこのデスクトップ上のショートカットは便利でしょう。



デスクトップ上のショートカット

次にSyncrosoft USBドライバと「ライセンス・コントロール・センター」のインストールが始まります。CD-ROMにあるSyncrosoftのキー情報がインストールされます。インストール・プログラムの手順に従ってインストールを続けてください。



Syncrosoftのインストール

インストールに必要なすべての情報が入力されると“アナログ・ファクトリー”のインストール作業は完了です

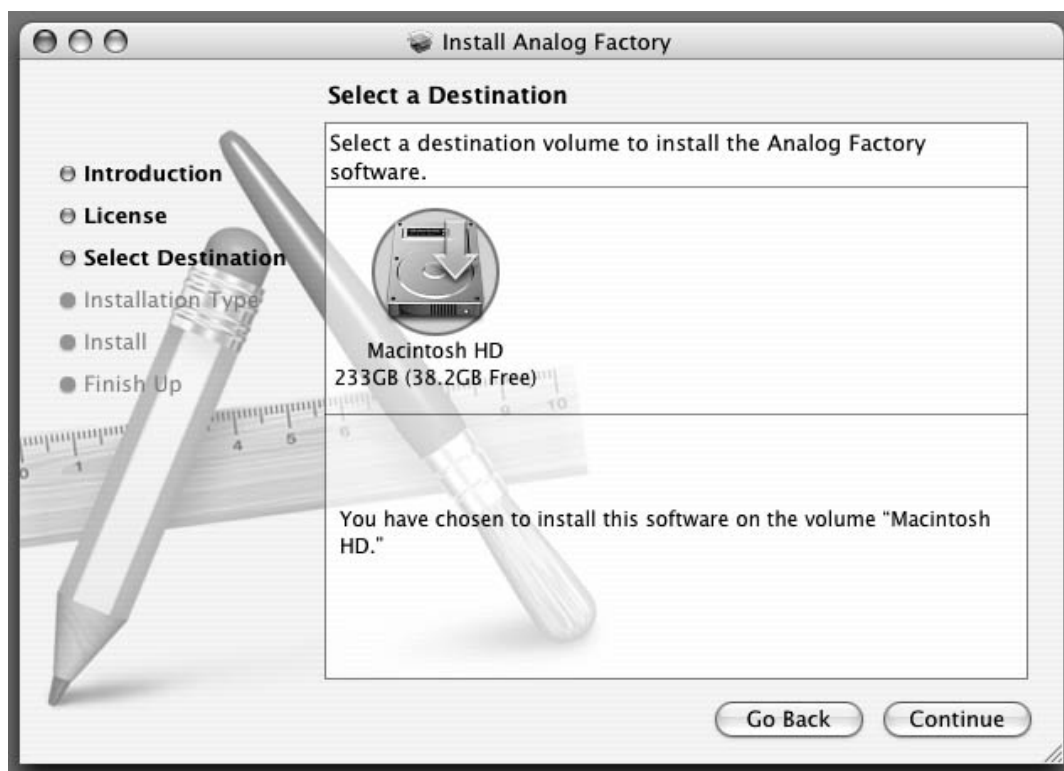
## 2.3 Mac OSXでのインストール

始めにUSBキー（ dongle ）がコンピューターに接続されている場合、必ずUSBキー（ dongle ）を抜いてから、インストールを開始してください。

アプリケーションCD-ROMをコンピューターのCD-ROMドライブにセットし、デスクトップに表示された CD-ROM内の《 Analog Factory.mpkg 》アイコンをダブルクリックしてください。

使用許諾契約書が画面に表示されますので、使用許諾契約書に同意してインストールを進める場合は「同意する」を選択してください。管理者のユーザー・ネームとパスワードを入力するダイアログが現れる場合は必要な項目を入力してください。次にインストール先を選択する画面が表示されますので、“アナログ・ファクトリー”をインストールするハードディスクを選択してください。

インストール先を選択する画面が表示されます。初期値ではシステムディスクがターゲットとして選択されています。“アナログ・ファクトリー”を他のディスクにインストールすることはできません。「continue（続ける）」をクリックします。



インストール先の選択画面



“アナログ・ファクトリー”のスタンドアローン・アプリケーションは自動的にインストールされます。同様にVST、AU、RTASプロトコルで使用する場合は“アナログ・ファクトリー”を使用するホスト・アプリケーションのフォルダーを選択する必要があります。プラグインに関しては第8章「“アナログ・ファクトリー”の様々なモードでの使用方法」を参照してください。

次にSyncrosoft USBドライバと「ライセンス・コントロール・センター」のインストールが始まります。CD-ROMにあるSyncrosoftのキー情報がインストールされます。インストール・プログラムの手順に従ってインストールを続けてください。

なお、スタンドアローン・アプリケーションは「アプリケーション」フォルダー、プラグイン用のファイルはそれぞれのプラグイン・フォルダーにインストールされます。

## 2.4 ユーザー登録について

弊社テクニカル・サポートによる日本語サポートやアップデート・プログラムなどの重要な情報を受けるためには、ユーザー登録が必要となります。製品インストール後は下記の登録方法を参照の上、必ずユーザー登録をお願いいたします。

※【アートリア社へ英語登録】後、【アイデックス音楽総研株式会社へ日本語による登録】の順にてユーザー登録を行なってください。

アートリア社オンライン登録：

<http://www.arturia.com/en/userzone.php>

## 3 アナログ・ファクトリーを使用する

### 3.1 プリファレンス

バーチャル・キーボードの上部にある「Analog Factory」のロゴをクリックすると、アナログ・ファクトリーのプリファレンスが表示され、以下の設定が可能です。

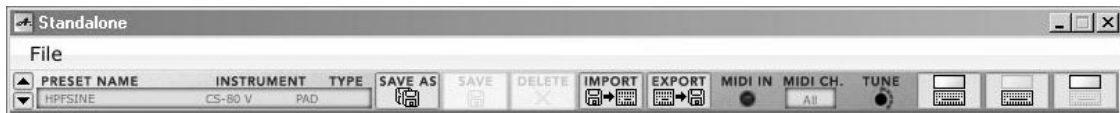
**SHOW ANIMATION (アニメーションのオン・オフ)** : キーボード表示、プリセット・マネージャー表示の際にアニメーション表示をするか、しないかを選択できます。

**SHOW CONTROL POPUP WHEN: MOUSE CLICKS ON CONTROL** : マウスをつまみやスライダー上でクリックすると、そのプリセットで設定された値がポップアップ・ウインドウ上にパラメーター名と共に表示されます。この機能のON、OFFを選択できます。

**SHOW CONTROL POPUP WHEN: MOUSE RESTS ON CONTROL** : マウスをつまみやスライダー上に置くと、そのプリセットで設定された値がポップアップ・ウインドウ上にパラメーター名と共に表示されます。この機能のON、OFFを選択できます。

**LCD COLOR** : プリセット・マネージャー内の表示色をいくつかの選択肢の中から選択できます。

### 3.2 ツール・バー



ツール・バー

ツール・バー内にはアナログ・ファクトリーを管理する上で重要なアイコンが存在しています。

左から順に以下のアイコンが並んでいます。

1. **PRESET NAME、INSTRUMENT、TYPE** : 現在選択されているプリセット名、楽器、タイプが表示されています。
2. **SAVE AS** : つまみ等でエディットしたプリセットを新しい名前をつけて保存します。新しいプリセットはユーザー・プリセットとして保存されます。プリセット名の他にもタイプやキャラクターも指定できます。

※インストールされているファクトリー・プリセットは保存や消去が出来ませんが、“SAVE AS”の機能であなたのオリジナル音色（ユーザー・プリセット）を無限に増やすことができます。

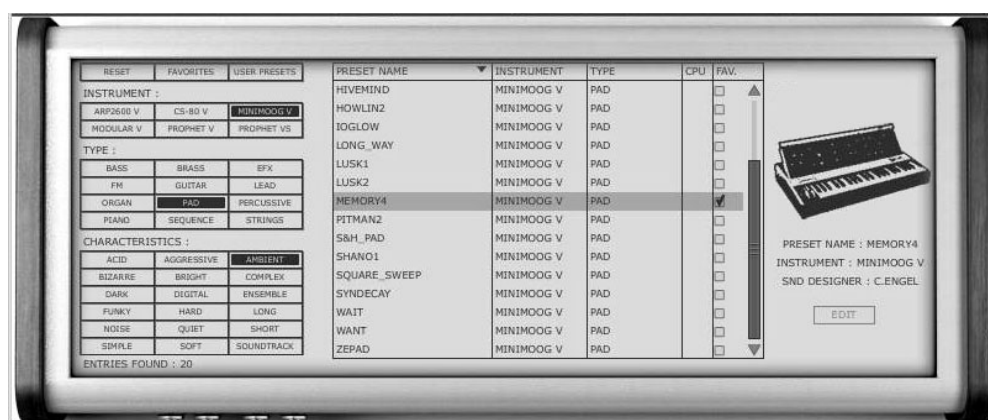
3. **SAVE** : ユーザー・プリセット を上書きします。
4. **DELETE** : ユーザー・プリセット を消去します。
5. **IMPORT** : アナログ・ファクトリーのユーザー・プリセットをインポートします。  
\*.afpresets”の拡張子のついたファイルをインポートできます。同じ名前のファイルをインポートした場合は、Duplicate (複製)、Replace (交換)、skip (スキップ) から選択します。Duplicate (複製) では同じ名前でもリストが追加され、Replace (交換) では元のプリセットを消去してインポートされる音色が新しく追加されます。Skip (スキップ) ではインポートする事を中止します。
6. **EXPORT** : ユーザー・プリセットをエクスポートします。“Export”をクリックし、エクスポート先を選択します。与えられた名前に“\*.afpresets”の拡張子の付いたファイルが作成されます。

※ファクトリー・プリセットはインポート、エクスポートできません。ユーザー・プリセットだけの機能となります。

7. **MIDI IN** : 外部MIDIコントローラーからのMIDI信号を受信するとライトが点灯します。
8. **MIDI CH** : アナログ・ファクトリーをどのMIDIチャンネル (ALL、1~16) で制御するかをメニューから選択します。初期設定は“ALL”で、すべてのMIDIチャンネルを受け付ける状態になっています。
9. **TUNE** : アナログ・ファクトリー全体のチューニングを設定できます。他の楽器とのアンサンブルに備え、微妙なチューニングを行う事ができます。
10. **VIEW** : インターフェイスの見せ方を選択します。全体表示、キーボード表示のみ、プリセット・マネージャー表示のみの3種類から選択できます。

### 3.3 プリセット・マネージャー

アナログ・ファクトリーは様々な音色をプリセットとして搭載しており、その数は 2000 音色にもなります。一つのプリセットには、その音色がどのような用途で使われ、何に最適か?等の様々な情報が含まれています。アナログ・ファクトリーでは、簡単に目的に合致する適切な音色を 2000 音色の中から探す事ができる、様々な方法があります。検索できる要素として「シンセサイザーの検索」、「楽器タイプの検索」、「キャラクター別の検索」があり、プリセット・マネージャー画面の右側にて選択します。では、それぞれを見ていきましょう。



プリセット・マネージャー画面

### 3.3.1 INSTRUMENT (シンセサイザーの検索)

“INSTRUMENT (シンセサイザーの検索)”でアナログ・ファクトリーに搭載している、以下の 6 種類のアナログ・シンセサイザーを選択できます。

- MOOG MODULAR V (モーグ・モジュラー V)
- CS-80V
- MINIMOOG V (ミニモーグ V)
- ARP 2600 V (アープ 2600 V)
- PROPHET V (プロフェット V)
- PROPHET VS (プロフェット VS)

例えば、「CS-80V」のみをクリックすると、プリセット・マネージャー画面には「CS-80V」によるすべてのプリセットがリストに表示されます。また、「CS-80V」と「ARP 2600 V」の 2 つを選択すると、「CS-80V」と「ARP 2600 V」によるすべてのプリセットがリストに同時に表示されず。INSTRUMENTが何も選択されていない場合は、自動的にすべてのプリセットが表示されます。

### 3.3.2 TYPE (楽器タイプの検索)

“TYPE (楽器タイプの検索)”には、以下の様々な楽器別タイプがあります。

- BASS (ベース)
- PAD (パッド)
- LEAD (リード)
- EFX (サウンド・エフェクト)
- FM (周波数変調)
- BRASS (ブラス)
- PERCUSSIVE (パーカッシブ)
- SEQUENCE (シークエンス)
- STRINGS (ストリングス)
- GUITAR (ギター)

- ORGAN (オルガン)
- PIANO (ピアノ)

“INSTRUMENT (シンセサイザー検索)”での動作と同様に、1つまたは2つ以上のタイプを選択することができます。「BASS」を選択する事で、すべての「BASS」音色がリストに表われます。

「BASS」と「STRINGS」を選択した場合、両方のタイプの音色が表われます。

例えば、「BASS」「PAD」「STRINGS」の楽器タイプを「MOOG MODULAR V」と「ARP 2600 V」のシンセサイザーの中から検索するといった凝ったことも可能です。

### 3.3.3 CHARACTERISTICS (キャラクター別の検索)

第3の検索方法として、“CHARACTERISTICS (キャラクター別の検索)”があります。ここでは、そのプリセットが持つ、以下のムードや雰囲気をキーワードに目的の音色を検索できます。

- BRIGHT (ブライツ) ← 明るい
- DARK (ダーク) ← 暗い
- AGGRESSIVE (アグレッシブ) ← 攻撃的な
- QUIET (クワイエット) ← 静かな
- HARD (ハード) ← 硬質な
- SOFT (ソフト) ← ソフトな
- COMPLEX (コンプレックス) ← 複雑な
- SIMPLE (シンプル) ← シンプルな
- SHORT (ショート) ← 短い
- LONG (ロング) ← 長い
- BIZARRE (ビザール) ← 奇妙な
- ACID (アシッド) ← 幻想的な
- AMBIENT (アンビエント) ← 包み込むような
- DIGITAL (デジタル) ← デジタルな
- ENSEMBLE (アンサンブル) ← 多重感のある
- NOISE (ノイズ) ← ノイジーな

- SOUNDTRACK (サウンドトラック) ← SF映画のサウンドトラックのような
- FUNKY (ファンキー) ← ファンキーな

これらのキーワードも複数による検索が可能です。

### 3.3.4 ENTRIES FOUND (検索結果)

プリセット・マネージャー画面の左下部に、検索されたプリセット数が表示されます。

### 3.3.5 Filter Options (フィルター・オプション)

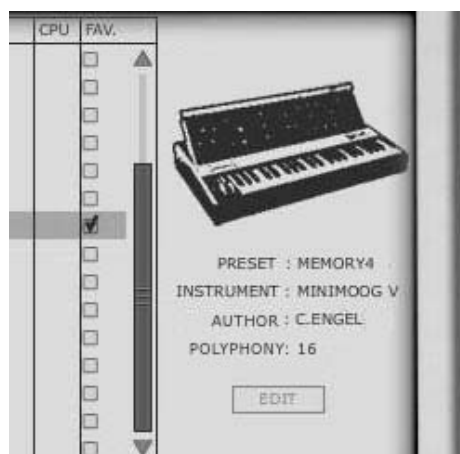
左上部には、RESET (リセット)、 FAVORITES (フェイバリット)、 USER (ユーザー) の選択肢があります。

**RESET (リセット)** : 検索結果をリセットする際に使用します。新しい検索を行う際には、このRESET (リセット) を押してから始めるといいでしょう。

**FAVORITES (フェイバリット)** : 3.3.7 章にあるフェイバリット (お好み音色) ・リストにチェックされたプリセット音色が表示されます。このフェイバリット機能が選択されている場合、シンセサイザー、楽器タイプ、キャラクター別の検索はこのフェイバリットのリスト内で行われます。

**USER PRESETS (ユーザー・プリセット)** : USER PRESETS (ユーザー・プリセット) が表示されます。プリセットを修正、作成して“SAVE AS”した場合、このUSER PRESETSにメモリーされます。このUSER PRESETSが選択されている場合、シンセサイザー、楽器タイプ、キャラクター別の検索はこのUSER PRESETSのリスト内で行われます。

### 3.3.6 プリセット音色の情報



現在選択されているプリセット音色の情報は、プリセット・マネージャー画面の右側に表示されます。そのプリセット音色がサウンドエンジンとして使用しているオリジナル・アナログ・シンセサイザーのイメージ画像とともに、以下の情報が表示されます。

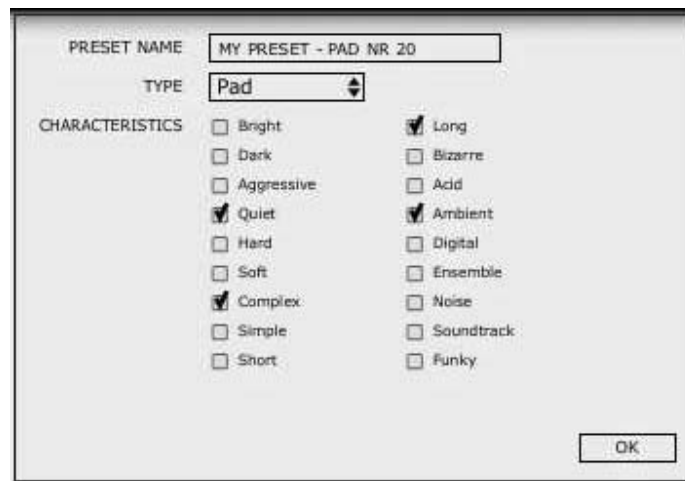
**PRESET (プリセット)** : 現在選択されているプリセット音色の名前です。

**INSTRUMENT (インストゥルメント)** : 現在選択されているプリセット音色がサウンドエンジンとして使用しているオリジナル・アナログ・シンセサイザーの名称です。

**AUTHOR (オーサー)** : 現在選択されているプリセット音色を作成したプログラマーの名前です。

**POLYPHONY (ポリフォニー)** : 現在選択されているプリセット音色で演奏可能なポリフォニック (和音) 数です。

**EDIT (エディット)** : USER PRESETS (ユーザー・プリセット) が選択されている際に、その音色が持つ様々なインフォメーションを修正することができます。この「EDIT」を押すと、ウインドウ上にて音色名、楽器タイプ、キャラクターを変更、修正することができます。



EDITウインドウ

### 3.3.7 構成

プリセット・マネージャーにより、2000 ものプリセット音色から目的に合致した音色をスピーディに検索する事ができますが、このプリセット・マネージャー上に表示された音色には、いくつかの情報が同時に表示されています。通常、PRESET NAME (プリセット音色名) は1～A～Z順に並んでいますが、逆順での表示も可能です。PRESET NAME (プリセット音色名) のエリアをクリックする事で上向き、下向きの三角形が表われ、1～A～Z順、逆順が切り替わります。以下のINSTRUMENT、TYPE、CPU、FAVORITESでも同様の並び替えが可能です。

**INSTRUMENT (シンセサイザー選択)** : プリセット音色がサウンドエンジンとして使用しているオリジナル・アナログ・シンセサイザー (minimoog V、Moog Modular V、ARP 2600 V、CS-80 V、Prophet V、Prophet VS) の名称が表示されます。

**TYPE (楽器タイプ)** : それぞれのプリセット音色の楽器タイプが表示されます。

**CPU (CPU負荷)** : それぞれのプリセット音色がどれだけCPUに負荷をかけるのかを 1-5 の範囲で表示します。1 だとCPU負荷が軽く、5 がより多くのCPU負荷をもたらします。

**FAVORITES (フェイバリット)** : 「FAV」と表示され、ここのボックスにチェックを入れるとプリセット・マネージャー画面左上の「FEVORITES (フェイバリット)」に自動で登録されます。FEVORITESとは「お好み」という意味で、まさに、2000 音色の中にお好みの音色が見つかったら、すぐにチェックをいれることをお勧めします。



### 3.4 キーボード画面

“アナログ・ファクトリー”のキーボード画面には仮想キーボード（鍵盤部分）とプリセット音色を修正するための様々なコントローラー（つまみ、スライダー、スイッチ等）があります。

#### 3.4.1 仮想キーボード（鍵盤部分）

仮想キーボードの左にある“LEVEL（レベル）”のつまみが“アナログ・ファクトリー”のマスターボリュームで、右に回す事によりアウトプット・レベル（音量）が増します。

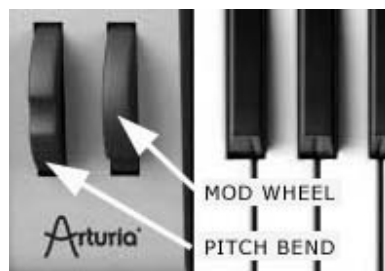
仮想キーボードは 32 の鍵盤で構成されており、この仮想キーボードを使用する事で、外部MIDIキーボードがなくても“アナログ・ファクトリー”の音を出すことができます。仮想キーボードの左側、モジュレーション・ホイールの上には“TRANPOSE（トランスポーズ）機能”があり、キーボード上でのオクターブ・レンジをマイナス/プラス・ボタンでシフト（移調）する事が出来ます。



仮想キーボード

#### 3.4.2 2つのホイール

仮想キーボードの左側にはピッチベンドとモジュレーションのホイールがあり、それぞれ音程や変調をコントロールできます。



2つのホイール

**ピッチベンド・ホイール**：音程（ピッチ）をコントロールします。上方向で音程が上がり、下方向で音程が下がります。通常は中央に位置しています。

**モジュレーション・ホイール**：モジュレーション（変調）をコントロールします。MIDI コントロール・ナンバーは“1” にセットされています。プリセット音色によってビブラート、ワウワウ、フィルター等の効果が割り当てられています。

### 3.4.3 フィルター



フィルター

**CUTOFF (カットオフ)**：カットオフ周波数を変化させます。このつまみを右方向に回すと音色が明るくなり、左方向に回すと暗くなります。

**RESO (レゾナンス)**：フィルター・レゾナンスを変化させます。このつまみによりカットオフ周波数付近の倍音に変化し、ミョンミョンという癖のある音に変化します。

### 3.4.4 LFO (エル・エフ・オー)

LFOはLow Frequency Oscillator（低周波数発信器）のことで、“アナログ・ファクトリー”における変調元として使用されます。ビブラートやワウワウ等の多様な効果を作り出すパラメーターとして以下の2つが割り当てられています。



#### LFO

**RATE (レイト)** : 変調スピードを調整します。右方向で速くなります。

**AMOUNT (アマウント)** : 変調の量を調整します。右方向で変調量が多くなります。

※ 注意 : 元々のプリセット音色にLFOが割り当てられていない場合、RATE (レイト)、AMOUNT (アマウント) の効果が得られない場合があります。

#### 3.4.5 KEY PARAMETERS (キー・パラメーター)

“KEY PARAMETERS (キー・パラメーター)” “はとりわけ便利なつまみで、仮想キーボードの中央部に位置しています。



KEY PARAMETERS (キー・パラメーター)

それぞれのプリセット音色にとって最もユニークで適切なパラメーターを 4 つ選び、その音色がユニークに変化するためにどれくらいの量が適切であるかを、綿密な調査、検証を繰り返し、細心の注意をもって割り当てられています。この方法により、音楽制作においてとても有益な音色調整、修正が可能となります。

4 つのつまみに何のパラメーターが割り当てられているかは、マウスをKEY PARAMETERSのつまみの上に合わせたときに表われるインフォメーション・ブロックで確認できます。

#### 3.4.6 FX MIX (エフェクト・ミックス)

“アナログ・ファクトリー” は、シンプルですが便利なエフェクト・セクションを搭載しています。CHORUS (コーラス) とDELAY (ディレイ) の 2 種類のエフェクトがあり、あなたが使用しているシーケンス・ソフトウェア上の曲のテンポと自動的に同期します。もっとエフェクトが必要な場合は、Cubase、GarageBand、ProTools等のシーケンス・ソフトウェアが搭載しているエフェクトを活用するのも一考です。



FX MIX (エフェクト・ミックス)

**CHORUS (コーラス)** : コーラス効果はディープでリッチなサウンドにするために、多重感、ディチューン感を加えます。左目一杯の位置でコーラス効果は 0 となり、右方向でよりコーラス効果が深くなっていきます。

**DELAY (ディレイ)** : ディレイ効果はエコーとも呼ばれサウンドをより空間的に演出できます。ディレイ成分である繰り返し音は、あなたが使用しているシーケンス・ソフトウェア上の曲のテンポと自動的に同期します。左目一杯の位置でディレイ効果は 0 となり、右方向でよりディレイ効果が深くなっていきます。

※ **注意** : 元々のプリセット音色にChorus (コーラス)、Delay (ディレイ) が割り当てられていない場合、コーラス、ディレイの効果を得られない場合があります

### 3.4.7 ADSR スライダー

“ADSR”形式のエンベロープ・ジェネレーターで音色を修正できます。

ADSR とは、Attack time (アタック・タイム)、Decay time (ディケイ・タイム)、Sustain time (サステイン・レベル)、Release time (リリース・タイム) を表します。

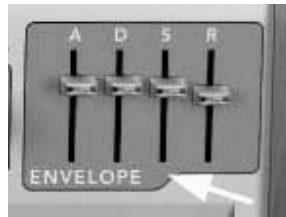
**ATTACK (アタック)** : 鍵盤を押した際の音の立ち上がりを調整します。アタック・タイムが速いと音の立ち上がりが速くパーカッシブな音になり、アタック・タイムが遅いと音の立ち上がりが遅く、パッド系サウンドに適した感じになります。

**DECAY (ディケイ)** : アタック・タイムの後、サステイン・レベルに到達するまでの減衰を調整します。

**SUSTAIN (サステイン)** : 鍵盤を押している間に持続しているレベルを調整します。

**RELEASE (リリース)** : 鍵盤を離した後、音が完全に消えるまでの余韻の時間を調整します。

これらのADSR、4つのスライダーにより、“アナログ・ファクトリー”のそれぞれのプリセット音色のエンベロープをとっても簡単にエディットすることができます。例えば、音の立ち上がりが極端に遅いので少し立ち上がりを速くしたい音色があった場合、Attack time (アタック・タイム) を表す”A”のスライダーで簡単に調整できます。



ADSRスライダー

以降の項でも説明いたしますが、“アナログ・ファクトリー”はマウスで操作するよりも、MIDIキーボードでの操作の方がより直感的な操作ができるでしょう。

### 3.4.8 SNAPSHOTS (スナップショット・ボタン)



スナップショット・ボタン

スナップショット・ボタンは、仮想キーボードの左上部に位置しています。これら 8 つのボタンで、簡単なアクセス用に使用するプリセットを 8 つまで素早く保存することができます。これら 8 つのスナップショットは、“アナログ・ファクトリー”を終了する時に自動的に保存され、再度“アナログ・ファクトリー”を起動した際に自動的に戻ってきます。

この機能はライブ・パフォーマンス時にも便利でしょう。8 つのスナップショットをMIDIコントローラーのボタンやパッドから制御する事で素早い音色の切り替えが出来ます。

音楽制作時においても、修正した音色の比較が瞬時にできるのでとても便利です。例えば、1 つのプリセット音色から、少々カットオフ周波数を動かしたものの、エフェクトを深くしたもの等をスナップショットしておき比較しながら、じっくりと良い方を選択する事が出来ます。

#### スナップショットの方法：

8 つの任意のボタン上で、**Shift (シフト) キー+マウスでClick**をすると現在使用中の音色がそのボタンに保存されます。

その後、そのボタンをクリックすると保存した音色が呼び戻されます。

もし、同じボタン上で**Shift (シフト) キー+マウスでClick**をすると、以前そこに保存されていた音色は消去され、新たな音色が上書きされます。

※ **注意：**全プリセットが独立して 8 つのスナップショットを保存できる訳ではありません。あくまでも“アナログ・ファクトリー”全体で 8 つのスナップショットの保存となります。

### 3.4.9 MIDIコントロール

“アナログ・ファクトリー”上のほとんどのつまみ、スライダー、スイッチは外部MIDIコントローラーで制御でき、高レベルのユーザービリティを理想的方法でコントロールできます。以前はコンピューター上でMIDIデバイスを有効にするために、面倒ながらも正確に接続をしなければなりませんでした。

“アナログ・ファクトリー”では、パソコンのキーボード上の“コントロールキー”を押しながら、つまみ、スライダー、スイッチをマウスでクリックする事で、簡単に外部MIDIコントローラー上のつまみ、スライダー、スイッチ等と連携する事が可能です。

※ 注意：Macintoshの場合はコマンド・キー+マウスでクリック

クリックするとウインドウが表われ、MIDIコントロール・ナンバーを選ぶことができます。また「Learn」を押すと表示が反転して「Learning...」と変わり、この状態で外部MIDIコントローラー上のつまみ、スライダー等を動かすと、自動的にMIDIコントロール・ナンバーを認識します。MIDIコントロール・ナンバーによる制御を解除したい場合は、「Midi CC」の右の数字をクリックし、リスト左上の“none”を選択します。



MIDIコントロール・ウインドウ

## 4 様々なモードでの使用方法

### 4.1 スタンドアローン・モードで使用する

“アナログ・ファクトリー”アプリケーションは、シーケンサーから独立したインストルメントとして使用することができます（スタンドアローン・モード）。“アナログ・ファクトリー”では、1つ、または複数台のインストルメントとして開くことができ、外部MIDIキーボードや他のコンピュータで動作するシーケンス・ソフトウェアを使って演奏することができます。

#### 4.1.1 アプリケーションを立ち上げる

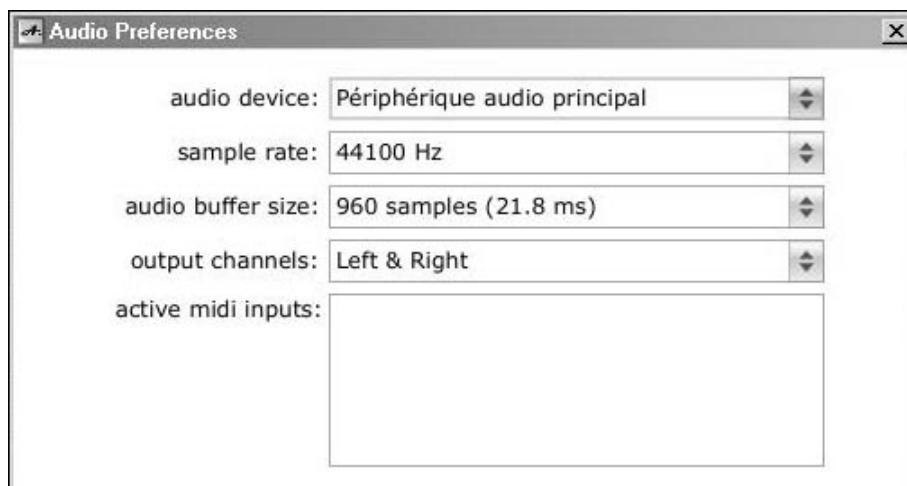
Windowsの場合：“アナログ・ファクトリー”アプリケーションを起動するには、スタートメニュー → Arturia → “Analog Factory”を選択します。

Macintoshの場合：アプリケーション・フォルダー→ Arturia Analog Factoryフォルダーを開き、“Analog Factory”アプリケーションのアイコンをダブルクリックします。

#### 4.1.2 初期設定の変更

「初期設定」ウインドウでは、“アナログ・ファクトリー”の初期設定をおこなうことができます。また、ここで設定したセッティングは自動的に保存されます。

初期設定を表示するには、「ファイル」メニューから”Audio & Midi Preferences”を選択します。



初期設定ウインドウ (Macintosh、Windows共通)

- **audio device (オーディオ・デバイス)** : ここであなたが使用したいオーディオ・デバイスを選択します。
- **sample rate (サンプリング・レート)** : ここで、あなたが使用したいサンプリング周波数を選択します。高いサンプリング周波数を選択すると使用するコンピューターのプロセッサ (CPU) に負荷がかかりますので、ご注意ください。
- **output channels (アウトプット・チャンネル)** : オーディオ出力のアウトプットを選択します。いくつかの選択肢がある場合は、ステレオ出力に適した左右ペアのアウトプットを選択してください。
- **active midi input (アクティブMIDIインプット)** : 外部MIDI機器、コントローラーを使用する際のMIDIデバイスを選択します。使用可能なMIDIデバイスが表示されます。

## 4.2 VST™

### 4.2.1 インストール

#### Windowsの場合

インストール中に表示されるプラグイン・フォーマットの選択画面でVSTオプションを選択してください。Cubaseをご使用の場合、インストーラーは自動的にVSTプラグイン・フォルダーを検出し、プラグイン・ファイルをインストールします。Logic Audioなど他のVST互換性を持つシーケンサーをご使用の場合は、適切なフォルダーにプラグインのファイルを手動でコピーする必要があります

プラグイン・ファイルは下記の場所にインストールされています :

フォルダー名 《 C:\ProgramFiles\Arturia\ANALOG FACTORY\》

ファイル名 《 ANALOG FACTORY.dll 》

#### Mac OS Xの場合

Mac OS Xの場合、プラグイン・ファイルはすべて自動的にインストールされます。インストール完了後、VSTプラグインに対応したホスト・アプリケーションから起動して使用することができます

プラグイン・ファイルは、《 /ライブラリ/Audio/Plug-Ins/VST/》にインストールされています

### 4.2.2 VSTインストールメントとして使用する場合

“アナログ・ファクトリー” を VSTプラグインとして使用する場合、他のVSTプラグインと同じ方法でご使用になれます。詳細はホスト・アプリケーションのユーザー・マニュアルを参照してください。Cubase SXでご使用になる場合、《 デバイス / VST インストールメント 》メニューを開いてラックの中から “ANALOG FACTORY” を選択して下さい。





Cubase SX3 で “アナログ・ファクトリー” を起動する

### MIDIトラックとの接続

MIDIトラックに入力したノート情報で“アナログ・ファクトリー”を演奏させるにはMIDIトラックを選び、（Cubaseの場合）メニューから使用するトラックのMIDI出力として”ANALOG FACTORY”を選択します。



「アナログ・ファクトリー」をMIDIトラックに接続

MIDIキーボードで演奏されたMIDIイベントは、シーケンサーを通じて“アナログ・ファクトリー”に送信されます。これらのMIDIイベントを録音し、シーケンサーのMIDIエディット機能を使用して編集することも可能です。

### プリセットの保存

セッションを保存すると、プリセットを変更した音色であっても”アナログ・ファクトリー”で操作した情報は保存されます。例えば、プリセットの《 P1 》をエディットした音色を《 P2 》

として保存していなくても、次にその曲を開くと”アナログ・ファクトリー”のプリセット《P1》を変更した音色が保存されています。

VST対応のホスト・アプリケーションのメニューからプラグイン・インストゥルメントに関する設定を保存することも可能です。しかし、特に必要がない場合、”アナログ・ファクトリー”のユーティリティー・バーから保存することをお奨めします：この方法で保存されたプリセットは他のモード（スタンドアローン、他のシーケンサー）でも使用でき、独立したファイルとしてエクスポートすることができます。

## オートメーション

“アナログ・ファクトリー”へのオートメーション操作は他のVSTプラグインと同様です（詳細についてはVSTシーケンサーのプラグイン・オートメーション関連の項目を参照ください）。

## 4.3 Audio Unit™ (Mac OSXのみ)

### 4.3.1 インストール

プラグイン・ファイル（コンポーネント・ファイル）はインストール・プログラムによって自動的にインストールされます。（/ライブラリ/Audio/Plug-Ins/Component/）

### 4.3.2 Logic Proの場合

“アナログ・ファクトリー”を挿入するインストゥルメント・トラックを選択し、そのトラックのミキサー・ウインドウの“I/O”ボタンをクリックします。表示されたメニューをStereo -> AU Instrument（またはAudio Unit）-> Arturia -> “ANALOG FACTORY”の順に選択するとAudio Unitインストゥルメントとして起動することができます。



Logic Pro 7でアナログ・ファクトリー”を開く

Logic Pro 7にはAUマネージャーが搭載されています。AUマネージャーを起動するには“Logic Pro”メニューから“Preferences -> Start Logic AU Manager”の順に選択してください。



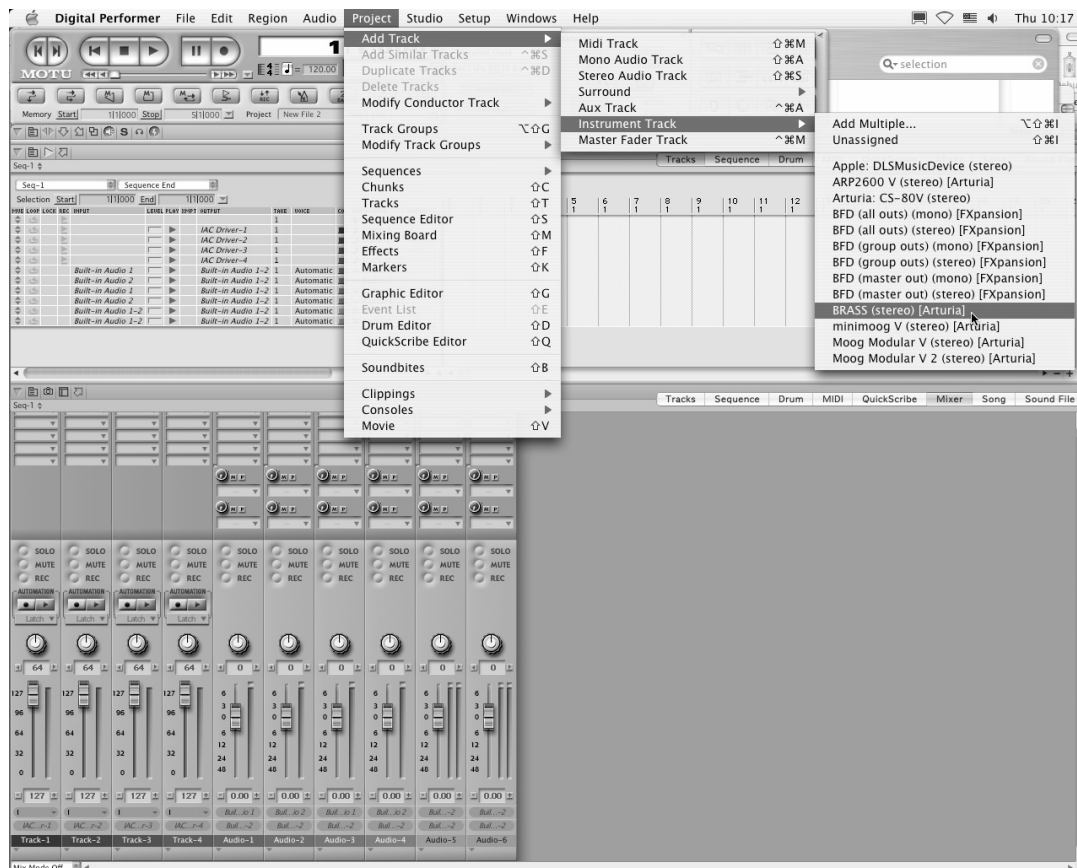
*AUマネージャーの起動*

AUマネージャーでは、使用可能なプラグインのリストの表示、Logicとの互換性、プラグインの使用/不使用などを設定することができます。

Logic上でトラブルが発生した場合は、この機能を使用して互換性のチェック等を行ってください

### 4.3.3 Digital Performer 4 の場合

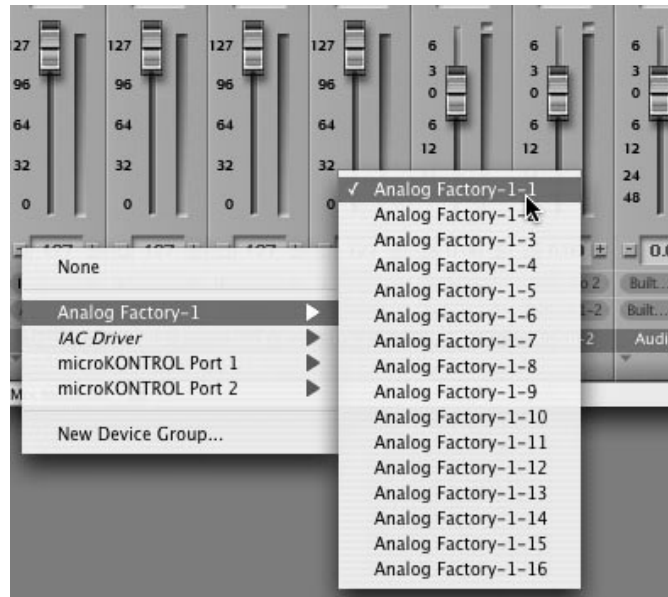
Digital Performer4 のメニュー・バーで「Project>Add Track>Instrument Track」を選択すると、インストールされているAudio Unitインストゥルメントのリストが表われ、「ANALOG FACTORY」を選択すると起動することができます。



Digital Performer4 で “アナログ・ファクトリー” を開く

“アナログ・ファクトリー” の起動後、MIDIチャンネルの設定を行ないます。“アナログ・ファクトリー” はMIDIトラックのノート情報によって演奏させることができます。この場合は、“アナログ・ファクトリー” とMIDIトラックとの接続を行なう必要があります。

MIDIトラックの出力先をクリックすると接続している他のシンセサイザーと同様に “アナログ・ファクトリー” がリストに表示されます。デバイスのMIDI接続設定に関してはDigital Performer 4 とマニュアルをご参照ください。



「アナログ・ファクトリー」をMIDIトラックに接続

### プリセットの保存

セッションを保存すると、プリセットを変更した音色であっても”アナログ・ファクトリー”で操作した情報は保存されます。例えば、プリセットの《 P1 》をエディットした音色を《 P2 》として保存していなくても、次にその曲を開くと”アナログ・ファクトリー”のプリセット《 P1 》を変更した音色が保存されています。

このようにLogicやDigital Performerのソング保存機能を使用してソングを保存することで音色等の設定を保存することも可能です。しかし、特に必要がない場合、”アナログ・ファクトリー”のユーティリティー・バーから保存することをお奨めします：この方法で保存されたプリセットは他のモード（スタンドアローン、他のシーケンサー）でも使用でき、独立したファイルとしてエクスポートすることができます。

### オートメーション

“アナログ・ファクトリー”へのオートメーション操作は他のAudio Unitプラグインと同様です（プラグインのオートメーション機能の詳細については、Logic、およびDigital Performerのマニュアルをご参照ください）。プリセットのパッチ変更に関するオートメーションは組むことができません。

## 4.4 Pro Tools™

### 4.4.1 インストール

インストール中に表示されるプラグイン・フォーマットの選択画面で**RTAS protocol**を選択してください（Windowsのみ）。Macintoshは自動的にプラグイン・ファイルがインストールされます。

RTASプラグインをインストールするフォルダーを選択するアラートが出た場合、次のパスを指定してください：

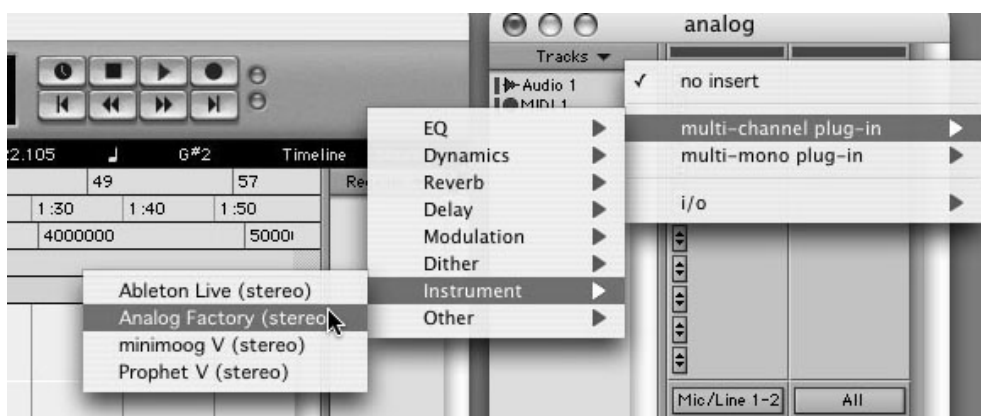
Mac OS Xの場合 : /ライブラリ/Application Support/Digidesign/Plug-Ins/

Windowsの場合 : C:\Program Files\Common Files\Digidesign\DAE\Plug-Ins

### 4.4.2 プラグインとしての利用

#### プラグインを開く

“アナログ・ファクトリー”をプラグインとして起動するには、他のプラグイン同様オーディオ・トラックに挿入します（下図の例を参照）

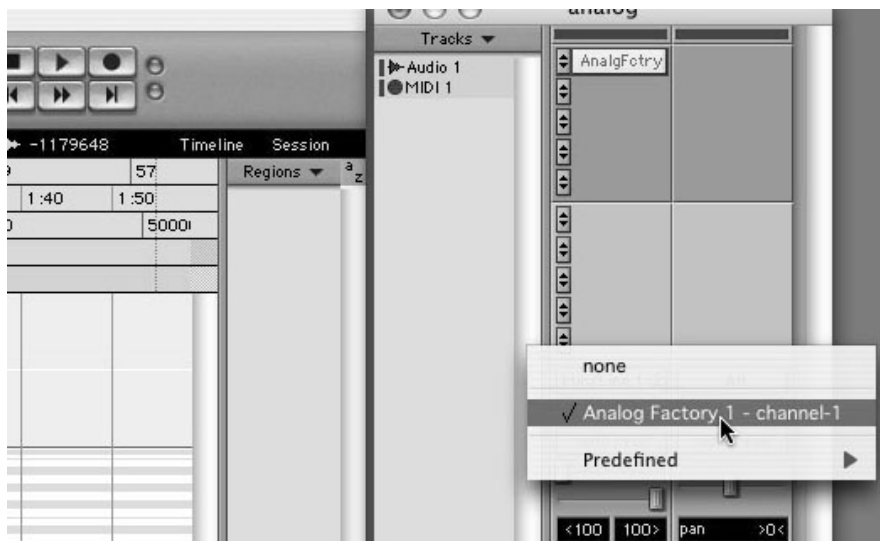


Pro Tools上で“アナログ・ファクトリー”を起動する

“アナログ・ファクトリー”は、ステレオ・オーディオ・トラックに挿入する必要があります。プラグイン起動後は、マウスやバーチャル・キーボードを使って“アナログ・ファクトリー”を演奏することができます。

#### MIDIトラックとの接続

“アナログ・ファクトリー”はMIDIトラックのノート情報で演奏することができます。この場合は、使用したいMIDIインターフェイスやMIDIチャンネルの設定を“アナログ・ファクトリー”に関連付けてください。以降、“アナログ・ファクトリー”はキーボードを通じてコントロールできます（デバイス接続についての詳細はPro Toolsのマニュアルを参照ください）。



MIDIトラックへの接続

### プリセットの保存

セッションを保存すると、プリセットを変更した音色であっても”アナログ・ファクトリー”で操作した情報は保存されます。例えば、プリセットの《 P1 》をエディットした音色を《 P2 》として保存していなくても、次にその曲を開くと”アナログ・ファクトリー”のプリセット《 P1 》を変更した音色が保存されています。

Pro Toolsの<<Librarian Menu>>のソング保存機能を使用してソングを保存することで音色等の設定を保存することも可能です。しかし、特に必要がない場合、”アナログ・ファクトリー”のユーティリティー・バーから保存することをお奨めします：この方法で保存されたプリセットは他のモード（スタンドアローン、他のシーケンサー）でも使用でき、独立したファイルとしてエクスポートすることができます。

### オートメーション

“アナログ・ファクトリー”へのオートメーション操作は他のRTAS/HTDMプラグインと同様です（プラグインのオートメーション機能の詳細については、Pro Toolsのマニュアルをご参照ください）

## ご使用の前に必ずお読みください。

以下は“Analog Factory（アナログ・ファクトリー）”を使用するにあたり、Arturia（アートリア）社が許諾するエンドユーザー使用許諾契約書を要約したものです。下記をよくお読みになり、本契約に同意された場合のみ、本ソフトウェアをご使用になれます。本ソフトウェアのCD-ROMパッケージを開封した時点で、本契約に同意したことになります。また、実際のライセンスはアートリア社が提供する英文のもの（ユーザーマニュアルの英語版内に記載）となりますので、あらかじめご了承ください。

## アートリア “アナログ・ファクトリー” エンドユーザー使用許諾契約書

### 1 使用許諾

アートリア社はお客様に対し、非独占的な権利として単一のコンピュータで“アナログ・ファクトリー”のプログラム（以下“ソフトウェア”という）を使用する権利を与えます。また、アートリア社は許諾者に非明示的に付与した権利のすべてを留保します。

### 2 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。アートリア社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。

### 3 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、付随物の複製は堅く禁じます。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。

### 4 使用の制限

お客様は、常に1台のコンピュータで使用することを前提として、一時的に別のコンピュータにインストールして使用することができます。お客様はネットワークシステムなどを介した複数のコンピュータに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに付随する物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれに付随する記載物等をもとに、改ざん、修正、リバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル、翻訳などをおこなうことはできません。

### 5 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、アートリア社への書面による許諾無しにおこな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。



## 限定保証と免責

### 限定保証

アートリア社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。アートリア社は、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。

### 賠償

アートリア社が提供する補償はアートリア社の選択により (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、アートリア社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。

### 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。アートリア社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、あらたな保証を行ったり、保証の範囲を広げるものではありません。

### 付随する損害補償の制限

アートリア社は、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（仕事の中断、損失、その他の商業的損害なども含む）について、アートリア社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、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。

---

## アイデックス音楽総研株式会社取り扱いアートリア社製品の譲渡につきまして

アートリア社製品を譲渡する場合は、書面によるアートリア社への譲渡申請手続きが必要となります。日本国内におけるアートリア社への譲渡申請手続きはアイデックス音楽総研株式会社がこれを代行いたします（※）

譲渡申請手続きが完了していない場合、アートリア社へのユーザー登録、およびアップデート情報など一切のサポートのご提供を行うことができません。

必ず当社ホームページより譲渡申請書をダウンロード後、必要事項を記入の上、アイデックス音楽総研株式会社まで郵送にてご送付ください。

※日本国内で販売されたアイデックス音楽総研株式会社取り扱いアートリア社製品（日本語版）のみを対象とさせていただきます。