

ユーザーズ・マニュアル

B-3 V

ARTURIA®
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric BRUN Kevin MOLCARD

開発

Pierre PFISTER	Benjamin RENARD	Marie PAULI	Samuel LIMIER
Theo NIESSINK	Corentin COMTE	Mathieu NOCENTI	Simon CONAN
Germain MARZIN	Florian MARIN	Matthieu COUROUBLE	Timothée BÉHÉTY
Alexandre ADAM	Geoffrey GORMOND	Maxime AUDFRAY	Yann BURRER
Arnaud BARBIER	Kevin ARCAS	Pierre-Lin LANEYRIE	
Baptiste AUBRY	Loris DE MARCO	Raynald DANTIGNY	

デザイン

Pierre PFISTER Shaun ELWOOD Morgan PERRIER Jonas SELLAMI

サウンド・デザイン

Paolo NEGRI Nori UBUKATA Victor MORELLO
Dave POLICH Pierre PFISTER

マニュアル

Stephan VANKOV (Author) Minoru KOIKE Jose RENDON Jack VAN
Vincent LE HEN Charlotte METAIS Holger STEINBRINK

スペシャルサンクス

Adrien BARDET	Simon GALLIFET	RODRIGUES	Tony Flying SQUIRREL
Clement BASTIAT	Florian MARIN	Terry MARDSEN	Andrew CAPON
Chuck CAPSIS	Theo NIESSINK	Stephen WEY	Bernd WALDSTÄDT
Thierry CHATELAIN	George WARE	Jeffrey CECIL	Chuck ZWICKY
Marco CORREIA "Koshdukai"	Fernando Manuel	Peter TOMLINSON	

© ARTURIA SA – 2019 – All rights reserved.
11 Chemin de la Dhuy
38240 Meylan
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: 2.0.0

Revision date: 6 June 2019

Arturia B-3 V2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Arturia B-3 V2バーチャルオルガンの機能や操作方法等をご紹介します。

できるだけ早めに製品登録をお願いいたします！ B-3 V2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。改良等のために本ソフトウェアの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ソフトウェア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 B-3 V2をお買い上げいただき誠にありがとうございます！

B-3 V2は、トーンホイール式オルガンのサウンドキャラクターや音の細かなニュアンスをモデリングして忠実に再現し、現在入手できるものの中で最高に高い演奏性とカスタマイズ性を備えたバーチャルオルガンです。

Arturiaの内なる情熱は、取りも直さず正確で優れた製品を世に送り出すことです。B-3 V2も例外ではありません。プリセットを演奏するだけでも、軽くエディットするだけでも、一部の機能をライトに使用するだけでも、あるいは好きだけディープに探求しても、B-3 V2は分かりやすく使いやすいバーチャルオルガンです。B-3 V2が、インストゥルメントコレクションの価値ある1つとして、存分にお楽しみいただけることと確信しています。

Arturiaのハードウェアやソフトウェア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

もくじ

1. ようこそ	2
1.1. B-3 V2とは？	2
1.2. トーンホイールオルガン小史	2
1.3. 著名ユーザー	3
1.4. オリジナルから追加されたB-3 V2の機能は？	3
1.5. B-3 V2で新しくなったポイントは？	3
2. アクティベーションと最初の設定	4
2.1. 製品登録とアクティベーション	4
2.2. 最初に行う設定	5
2.2.1. オーディオとMIDIの設定 (スタンドアロンモード)	5
2.2.2. B-3 V2をプラグインモードで使用する	7
3. ユーザーインターフェイス	8
3.1. バーチャルキーボード	8
3.2. ツールバー	9
3.2.1. Save preset	9
3.2.2. Save preset as	9
3.2.3. Import preset	9
3.2.4. Export preset	9
3.2.5. Export bank	10
3.2.6. New preset	10
3.2.7. Resize window	10
3.2.8. Audio settings	10
3.2.9. プリセットのブラウジング	10
3.2.10. モジュレーターとアドバンストボタン	10
3.2.11. エフェクトボタン	10
3.2.12. MIDIラーン機能	11
3.2.13. MIDIコントローラーの設定	13
3.2.14. ロワーツールバー	13
3.2.15. Keyboard Preferences (キーボードプリファレンス) 画面	14
3.3. プリセットブラウザ	16
3.3.1. プリセットのサーチ	16
3.3.2. タグでフィルタリングする	17
3.3.3. プリセットインフォセクション	17
3.3.4. もう1つのプリセットビュー	18
3.3.5. プレイリスト	19
3.4. フロントパネル	21
3.4.1. ビブラトスイッチ	21
3.4.2. ビブラト&コーラスモードノブ	21
3.4.3. ドローバー	21
3.4.4. プリアンプドライヴ	22
3.4.5. マスターボリューム	22
3.4.6. パーカッションセクション	23
3.4.7. スウェルペダル	23
3.5. Modセクション	24
3.5.1. アドバンスト機能	24
3.5.2. ドローバーモジュレーター	26
3.6. エフェクト、アンプ、ルームセクション	30
3.6.1. エフェクトペダル	31
3.6.2. アンプ	45
3.6.3. ルーム (コンボリユーションリバーブ)	48
4. ソフトウェア・ライセンス契約	49

1. ようこそ

B-3 V2をお買い上げいただき誠にありがとうございます。音色のタイプや音作りの面で制約の多いサンプルベースのバーチャルオルガンとは異なり、B-3 V2は先進のフィジカルモデリング技術をベースとしているため、音色のカスタマイズ性が非常に高く、パーフェクトな音作りに最適です。

B-3 V2は先代のB-3 Vをベースとしておりますが、よりリアルなトーンホイールオルガンサウンドやユーザーエクスペリエンスの向上、より幅広い音作りができるよう数多くの改良を加え、存分に末永くB-3 V2をお楽しみいただけます。

1.1. B-3 V2とは？

B-3 V2は、クラシックなトーンホイールオルガンを忠実に再現し、オリジナルのオルガンでは実現不可能だった数々の機能を追加したバーチャルオルガンです。

オリジナルのトーンホイール式オルガンは、91枚ものトーンホイールを内蔵し、そのそれぞれが電磁ピックアップのすぐそばで回転することにより音を出していました。鍵盤の各キーとトーンホイール出力が固定的に接続されており、ドローバーのセッティングを変えることでトーンホイール出力のミキシングをし、そこからプリアンプへ信号を出力します。

チューブ式のプリアンプは入力音（この場合はドローバーを経由したトーンホイール出力）にフィルタリングや歪みなど多少の音色変化が生じるもので、エクスペリメンタルペダル踏み込み具合によっても、単に音量が変化するだけでなく、プリアンプの周波数特性も変化します。

プリアンプの出力は、強力かつカスタマイズ可能なエフェクトペダルに接続され、幅広い音作りができます。

エフェクトペダルの次はアンプと2種類のスピーカーモデルへ信号が送られます。スピーカーモデルのうち、1つはロータリースピーカーモデルです。このモデルはパワーアンプを内蔵し、高音域用スピーカーには回転式ホーンが、低音用スピーカーには回転式ドラムリフレクターが取り付けられています。この2つが回転することにより、スピーカー（キャビネット）の独特のトーンに加えて、豊かな音色変化や広がりのあるサウンドに変貌します。また、B-3 V2にはもう1つのスピーカーモデルであるツインリバーブもあり、こちらも多彩な音作りに対応できます。

シグナルフロー（信号の流れ）の最終段には新しくなったコンボリユーションリバーブがあり、コンサートホールからスタジオ、ビンテージなプレートエコーやスプリングリバーブまで、B-3 V2を様々なバーチャル空間で鳴らすことができます。

1.2. トーンホイールオルガン小史

トーンホイールオルガンが最初に登場したのは1930年代です。以来約40年にわたり様々なモデルが登場しました。音が出る仕組みは、金属製のトーンホイール（周囲が波型にカットされている円形の金属板）を電磁ピックアップの前で回転させ、それによって生じる電流をアンプで増幅する、というものです。

元々は教会のパイプオルガンをもっとコンパクトに、もっと安価にできないか、ということから出発したのがトーンホイールオルガンで、最初に人気が出始めたのはやはり教会でプレイをするゴスペルミュージシャンからでした。その後その人気はすぐにジャズミュージシャンの間にも広まりました。ドローバーで色々な音色を作れたことと、ロータリースピーカーの音色が当時他では出せない独特のものだったが、人気の秘密でした。

その後トーンホイールオルガンは1970年代のロックサウンドの根幹的存在となり、さらにはポップスにも多用される一方、ジャズやブルース、ゴスペルでは切っても離せないサウンドとして君臨し続けました。また、多くのクラブ（ライブハウス）でトーンホイールオルガンを常設機材として導入したことで、ミュージシャンがわざわざ自前の楽器を持ち込まなくてもプレイできたということも、人気の広がりへ貢献していました。ピアノよりもコンパクトで、多彩な音色が出たため、幅広い音楽スタイルに対応できたのも人気の一因でした。

1.3. 著名ユーザー

- Jimmy Smith
- John Medeski
- “Brother” Jack McDuff
- Keith Emerson
- Booker T Jones
- Procol Harum
- Steve Winwood
- Gregg Allman
- Joey DeFrancesco
- Rick Wakeman
- Tyrone Downie (with the Wailers)
- James Taylor
- Cory Henry
- Rhoda Scott
- Jon Lord
- George Duke

1.4. オリジナルから追加されたB-3 V2の機能は？

本物のトーンホイールオルガンとロータリースピーカーは、高価でメンテナンスにも費用がかかるだけでなく、物理的にもサイズが非常に大きく、移動も困難です。そうした困難をすり抜けるには、ソフトウェア化が最適手段です。トーンホイールオルガンのサウンドや、そのサウンドをユニークなものにしていた技術的制約による不完全さも忠実に再現することに加えて、B-3 V2ではオリジナルのトーンホイールオルガンでは不可能だった数々の機能を追加しています。

- 多くのパラメーターのMIDIコントロール
- 4つのインサートエフェクトスロット
- リバーブユニット
- ドローバーモジュレーション機能
- ロータリースピーカーの動作やスピードなどの細かなコントロール
- 上下鍵盤でのアタックとリリースコントロール
- キークリックボリュームとバックグラウンドノイズコントロール
- ドローバーとトーンホイールのリーケージコントロール

1.5. B-3 V2で新しくなったポイントは？

B-3 V2では、オルガンモデリングをよりリアルに改良したのに加え、ユーザーインターフェイスも改良し、ユーザーエクスペリエンスの向上とより多彩な音作りができるようになりました。

- エフェクトセクションを再設計し、12種類の強力なエフェクトペダルを内蔵
- Twinアンプを新たに追加し、さらに幅広い音作りに対応
- 新たなコンボリチューンリバーブを内蔵し、現実の音響空間の特徴を取り入れたリバーブや、ピンチリバーブの再現などが可能
- トーンホイールのモデリングを再設計し、これまで以上に細かなニュアンスが再現可能
- 低いベロシティ値でのドローバーの接触のバラつきを含むキー接点モデルの見直し
- トーンホイールオルガンとしてのより正確なチューニング
- その他キークリックや、トーンホイールリーケージ、ピブラート、ロータリースピーカーのプリアンプモデルなど多数の改良

2. アクティベーションと最初の設定

2.1. 製品登録とアクティベーション

B-3 V2は、Windows 7以降またはmacOS 10.10以降のコンピュータで動作します。スタンドアローンアプリケーションとしての動作のほか、Audio Unit, AAX, VST2, VST3のプラグインインストールメントとしても動作します。



B-3 V2のインストールが終わりましたら、次は製品登録です。

製品登録では、シリアルナンバーと購入時にお知らせしましたらアンロックコードが必要になります。

製品登録の手順は、Arturiaウェブサイトアクセスし、表示される指示に従って作業を進めてください：<http://www.arturia.com/register>

注意：Arturiaアカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成する必要があります。アカウント作成は簡単ですが、使用可能なEメールアドレスが必要です。このアドレスは製品登録時にも使用します。

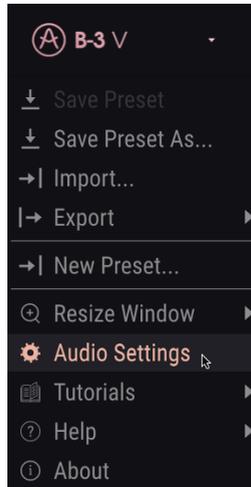
Arturiaアカウントが作成できましたら、製品登録が行えます。

2.2. 最初に行う設定

2.2.1. オーディオとMIDIの設定 (スタンドアロンモード)

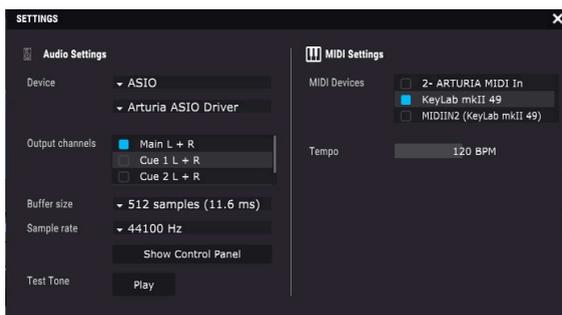
B-3 V2をスタンドアロンアプリケーションとしてお使いになる場合、最初にオーディオとMIDIの設定をする必要があります。設定が完了するとB-3 V2がその設定を記憶し、次にB-3 V2を起動した時にもその設定で動作します。

オーディオとMIDIの設定をするには、画面左上コーナー部分にあるArturia B-3 Vロゴをクリックし、次にAudio Settingsをクリックします。



オーディオとMIDIの設定画面が開きます。この画面はWindows版もmacOS版も基本的には同じですが、お使いのオーディオインターフェイスやMIDIコントローラーによっては、その機種名が表示される場合もあります。

2.2.1.1. オーディオとMIDIの設定 : Windows



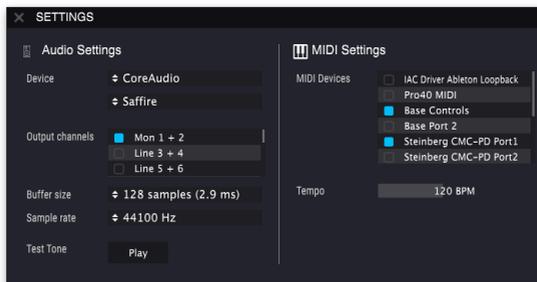
上から順に次のようなオプションがあります：

- **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Windows Audioなどコンピュータ自身のドライバーや、ASIOもあります。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。
- **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。このオプションはお使いのオーディオインターフェイスの出力が複数のステレオペア以上の場合にのみ表示されます。お使いのオーディオインターフェイスの出力がステレオペア1つのみの場合、このオプションは表示されません。
- **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。小さく設定するとキーボードを弾いた時などのレイテンシー(遅れ)を低く抑えることができます。大きく設定すると演算速度が遅くなる分CPU負荷は軽くなりますが、キーボードを弾いてから音が出るまでの遅れが大きくなります。最近の高速なコンピュータでしたら256や128サンプルでポップやクリックなどのノイズが混入しないクリアなサウンドになります。クリックノイズなどが発生するようでしたら、バッファサイズを少し小さくしてみてください。レイテンシーはバッファサイズの右にカッコ書きでミリ秒単位で表示されます。
- **Sample Rate** : B-3 V2から出力するオーディオ信号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インターフェイスでは44.1kHzと48kHzはサポートしています。機種によってはそれ以上のハイレートも対応しており、B-3 V2も対応可能ですが、その場合はCPUの負荷が大きくなりますのでご注意ください。
- **Test Tone** : オーディオのトラブルシューティングをす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。このオプションを使用される際は、ボリュームが適度に上がっていることをご確認の上、Playボタンをクリックしてお使いのスピーカーやヘッドフォンからテストトーンが聴こえるかどうかチェックしてください。テストトーンが聴こえない場合は、お使いのデバイスの設定などをチェックしてください。
- **Show Control Panel** : このボタンをクリックするとB-3 V2で使用す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。
- **MIDI Devices** : B-3 V2で使用するMIDIデバイスが表示されます。この時、使用できる全MIDIデバイスがリストに表示されます。チェックボックスをクリックしてB-3 V2を演奏するMIDIデバイスを選択します。スタンドアロンモードの場合、B-3 V2はすべてのMIDIチャンネルを受信しますので、チャンネルを設定する必要はありません。複数のMIDIデバイスを同時に選択することもできます。
- **Tempo** : スタンドアロンモードでご使用の場合、エフェクトなどのシンク機能がオンの場合のすべてのスピード関係のパラメーターのマスタークロックスピードをこのTempoで調節できます。プラグインとして使用する場合、B-3 V2は常にホスト (DAW) のテンポに同期します。

設定が完了しましたら、OKボタンをクリックします。

2.2.1.2. オーディオとMIDIの設定：macOS

macOS版でもWindows版と同じ方法でオーディオとMIDIの設定が行えます。macOSではオーディオの取扱いにCoreAudioを使用し、お使いのオーディオインターフェイスはその次のドロップダウンメニューに表示される点がWindows版との大きな違いです。それ以外は上述のWindows版と同じです。



2.2.2. B-3 V2をプラグインモードで使用する

B-3 V2はVST, AU, AAXの各プラグインフォーマットに対応し、Cubase, Logic, Pro Tools, Ableton Liveなど主要DAWソフトウェアのすべてでプラグインとして動作できます。B-3 V2をプラグインインストールメントとしてロードでき、画面のインターフェイスや各種設定はスタンドアローンモードと同様に機能しますが、次のような若干の違いもあります：

- オーディオとMIDIの設定はB-3 V2の代わりにお使いのDAWで行います。
- デレイタイムやトレモロなどモジュレーション関係の周期がSyncモードの場合、DAWで設定したテンポに同期します。
- DAWのオートメーション機能を使用して、B-3 V2のパラメーターを自動制御できます。
- 1つのDAWプロジェクト内に複数のB-3 V2を立ち上げることができます。スタンドアローンモードでは1つしか使用できません。
- B-3 V2のオーディオ出力をDAWのオーディオルーティングシステムに送り、DAW内蔵のエフェクト等でB-3 V2の音を加工できます。
- サードパーティ製のオーディオエフェクトをB-3 V2にかけることができます。

3. ユーザーインターフェイス

B-3 V2には素晴らしい機能の1つ1つをこのチャプターでご紹介します。B-3 V2が分かりやすく、刺激的なサウンドでどんなプロジェクトにも完璧にフィットすることにきっと驚かれると思います。

B-3 V2のユーザーインターフェイスは本当に使いやすいものです：ほんのいくつかのパラメーターをエディットするだけで、新たなサウンドの世界が突然広がります。B-3 V2にもArturia製品のモットー "使いやすさはそのままに、創造性を解き放つ" が活かされているのです。

3.1. バーチャルキーボード

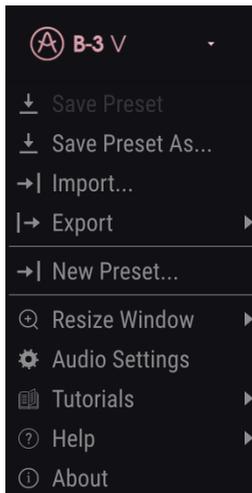
B-3 V2には本物のトーンホイールオルガンと同じく、アッパーとロワーの2つのキーボードがあります。各キーボードは、キーボードの上にあるドローバーの左側 (アッパー) と右側 (ロワー) にそれぞれ対応しています。

上下キーボードの最低音から1オクターブ分 (鍵盤の白黒が反転している部分) は本物のオルガンと同様、音を出すための鍵盤ではなく、ドローバーセッティングの固定セットを選ぶセレクタースイッチとして機能します。このエリアのキーを押すとそれに対応したドローバーセッティングが呼び出され、それ以外のセッティングはそのまま変わりません。この状態でドローバーのセッティングを変更すると、それがその時に選択していたプリセットで選択したドローバーセッティングに自動的に記憶されます。そのセッティングを後でプリセットブラウザからロードしたい場合は、そのプリセットをセーブしておく必要があります。

3.2. ツールバー



スタンドアロン、プラグイン、どちらのモードで動作の場合でも、B-3 V2の画面最上部にはツールバーがあり、そこには便利な機能が多く入っています。その1つ1つをご紹介します。最初の7つのオプションは画面左上コーナー部分のB-3 Vロゴをクリックすると表示されます。



3.2.1. Save preset

最初のオプションはプリセットのセーブです。これを選択するとそのプリセットに関する情報（プリセット名、作成者名、バンク、タイプ）を入力できます。また、プリセットにタグを付けることもできます。こ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。また、そのプリセットに関するコメントをCommentsフィールドに入力することもでき、そのプリセットのより細かな情報を入れておくこともできます。

3.2.2. Save preset as

このオプションの機能は基本的にSaveコマンドと同じですが、プリセットを上書きセーブするのではなく、別名でセーブできます。元のプリセットを残しておき、そのバリエーションを作る場合に便利です。

3.2.3. Import preset

プリセットファイル(.b3x形式)をインポート(読み込み)する時にこのオプションを使用します。

3.2.4. Export preset

プリセットをファイルにエクスポート(書き出す)時にこのオプションを使用します。

3.2.5. Export bank

バンク全体のプリセットをまとめてファイルとして書き出す際にこのオプションを使用します。バックアップを取る時や、バンク全体のプリセットをシェアしたい時に便利です。

3.2.6. New preset

初期状態の新規プリセットを作成します。

3.2.7. Resize window

B-3 V2の画面サイズを50%~200%の範囲で縮小拡大します。ラップトップなどスクリーンが比較的小さい場合は、縮小表示にしてB-3 V2の画面だけでスクリーンを占拠させずに済みます。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にしてノブやスイッチなど細かい部分もより見やすくできます。

3.2.8. Audio settings

このオプションでは、B-3 V2のオーディオとMIDIの管理をします。詳しくは[オーディオとMIDIの設定 \[p.5\]](#)をご覧ください。

3.2.9. プリセットのブラウジング



ツールバー左側の4本の縦線 (||||) をクリックするとプリセットブラウザーが開きます。詳しくは[プリセットブラウザー \[p.16\]](#)でご紹介します。All Types、プリセット名フィールド、左右の矢印はいずれもプリセットの選択に使用します。

3.2.10. モジュレーターとアドバンストボタン



このボタン (Mod) をクリックするとモジュレーターとアドバンストセクションが開きます。詳しくは[Modセクション \[p.24\]](#)をご覧ください。

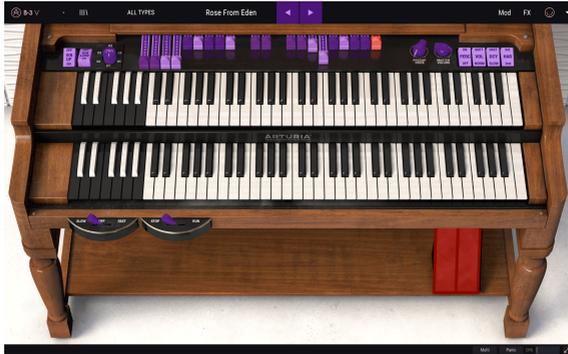
3.2.11. エフェクトボタン



このボタン (FX) をクリックすると、エフェクターやアンプ、リバーブのエフェクトセクションが開きます。詳細は[エフェクト、アンプ、ルームセクション \[p.30\]](#)でご紹介します。

3.2.12. MIDIラーン機能

ツールバーの右側にあるMIDIコネクターのアイコンをクリックすると、MIDIラーンモードに入ります。すると、MIDIコントローラーにアサイン可能なB-3 V2の各種パラメーターの表示色がパープルに変わり、MIDIコントローラーのノブやフェーダー、ペダルなどにアサインできます。また、ModやFX(エフェクト)セクションを開いている場合は、そのパラメーターもMIDIコントローラーにアサインできます。ModやFXセクションを開くには、ツールバーのModまたはFXをクリックします。



例えば、エクスプレッションペダルをB-3 V2のバーチャルスウェルペダルにマッピングしたり、コントローラーのボタンをトーンセレクトスイッチにマッピングすることで、コントローラーからB-3 V2の音色をコントロールできます。

表示色がパープルのパラメーターをクリックすると、そのパラメーターがラーニングモード (MIDIコントローラーとのリンク設定待機状態) に入ります。MIDIコントローラーのノブやフェーダーを動かすと、クリックしたパラメーターの表示色がパープルから赤になり、動かしたコントローラーとパラメーターのリンクが成立します。この時、この2つがリンクしたことを表示するポップアップ画面が開き、そこでリンクの解除 (UNASSIGN) もできます。



ポップアップ画面にはMinとMaxのスライダーもあり、パラメーターの変化幅をデフォルトの0%~100%よりも狭く設定することができます。例えばアンプのマスターボリュームをMIDIコントローラーから30%~90%の範囲でコントロールしたいとします。この場合、Minを0.30、Maxを0.90に設定すると、MIDIコントローラーのノブ等をどう操作してもアンプのマスターボリュームは30%以下にも90%以上にもなりません。このように、例えばライブ中の誤操作などで音量が急に過大になったり、極端に小さくなったりすることを防止でき、非常に便利です。

オン/オフやアップ/ダウンのように、ポジションが2つしかないスイッチ形式のパラメーターの場合でもMin/Maxスライダーは使用できますが、その場合の動作の仕方は少し異なります。

動作の仕方というのは、MIDIコントローラーからのMIDIメッセージの値と、スイッチの状態が変わる境目の値 (0.5または3ポジションスイッチの場合は33.3/33.3/33.3 (もしくはその近似値)) との関係のことを指します。スイッチのパラメーターに対しても、Min/MaxスライダーでMIDIコントローラーから送られる値の上限/下限を設定できますが、その設定次第 (スイッチの状態が変わる値を下限~上限のどこに置くか) によって、スイッチパラメーターの反応の仕方が変わってきます。

例を挙げてみましょう。2ポジションスイッチのパラメーターをMIDIコントローラーのフェーダーで操作したいとします。フェーダーの値が0.0~1.0に変化する場合、0.5を超えるとスイッチの状態が変わります。

このポップアップ画面のMinスライダーの値は、フェーダーが最低の位置の時の値を設定します（同様にMaxスライダーはフェーダーが最高の位置の時の値を設定します）。

この例の場合、Min/Maxスライダーの設定で次の5タイプの動作を作れます：

- Min=0.0、Max=0.49の場合 => フェーダーをどう上げても0.5を超えませんがスイッチの状態は変わりません。
- Min=0.51、Max=1.0の場合 => フェーダーをどう下げても0.5以下になりませんがスイッチの状態は変わりません。
- Min=0.0、Max=1.0の場合 => フェーダーの中間地点でスイッチの状態が変わります。
- Min=0.49、Max=1.0の場合 => フェーダーを下限ギリギリに下げるとスイッチの状態が変わります。
- Min=0.0、Max=0.51の場合 => フェーダーを上限ギリギリに上げるとスイッチの状態が変わります。

3ポジションのスイッチパラメーターの場合も同様ですが、スイッチのしきい値が0.5ではなく、1/3ずつになります。

また同様に、ドローバーは9段階のポジションですので、上記のルールを適用できます。この場合、しきい値は1/9ずつとなります。

MIDIラーンのポップアップ画面の最後のオプションは**Is Relative**ボタンです。このボタンは、MIDIコントローラーでのパラメーター調節の仕方をいわゆる絶対コントロール (Is Relative=オフ) か、相対コントロール (Is Relative=オン) を切り替える時に使用します。



Is Relativeは、プリセットを切り替えた時に、MIDIコントローラーの同じノブ等を別々のパラメーターのコントロールに使用している場合に便利です。例えばIs Relativeがオフの場合、MIDIコントローラーのノブを回すと、それに対応しているパラメーターの値がノブの向きに合うように急激にジャンプして変化します。Is Relativeがオンの場合、ノブを回すと、そのパラメーターのその時の値からジャンプせずにノブを回した方向へ変化します。但し、Is Relative機能は、お使いのMIDIコントローラーがレラティブモードをサポートしている必要がありますのでご注意ください。レラティブモードをサポートしているかどうかは、お使いのMIDIコントローラーの説明書等をご参照ください。

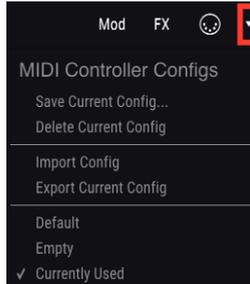
以下のMIDIコンティニューアスコントローラー (MIDI CC) ナンバーは機能固定のため、他の用途に転用できませんのでご注意ください：

- オールノートオフ (CC #123)

その他のMIDI CCナンバーはB-3 V2の各種パラメーターに自由にアサインできます。

3.2.13. MIDIコントローラーの設定

ツールバーの右端にある小さな矢印には、MIDIコントローラーの各種設定 (MIDI Controller Configuration) が入っています。ここでMIDIコントローラーからB-3 V2の各種パラメーターをコントロールするMIDIマッピングの管理ができます。選択したMIDIマッピングのコピーや削除、設定ファイルのインポートや、選択したMIDIマッピングのエクスポート (ファイル書き出し) ができます。これにより、MIDIキーボードやコントローラーを替えた場合でも、マッピングを最初からやり直すことなくすぐにB-3 V2を操作できます。



3.2.14. ロワーツールバー

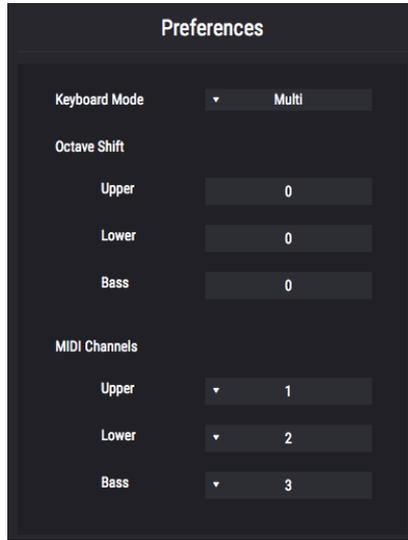
B-3 V2の画面最下段にはローワーツールバーがあり、その右側には3つのアイテムがあります。

- **Keyboard Preferences** : このボタンをクリックすると、MIDIコントローラーとバーチャルキーボードとのマッピング状況を表示する画面が開きます。
- **Panic** : 音が止まらなくなってしまった場合に、このボタンをクリックして音を強制的に止めます。
- **CPUメーター** : B-3 V2のCPU消費量を表示します。



3.2.15. Keyboard Preferences (キーボードプリファレンス) 画面

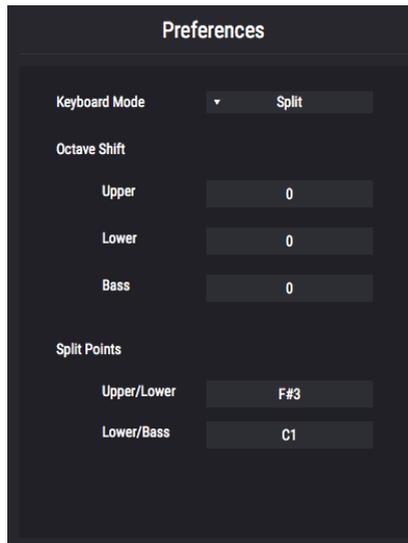
B-3 V2は二段鍵盤で別々の音色を演奏できますので、MIDIキーボードで上下の鍵盤をどのように使い分けるかの設定が必要になります。1台のMIDIキーボードでB-3 V2の上下鍵盤を使い分けたり、2台のMIDIキーボードで上下それぞれの鍵盤を分担させることもできます。この画面の各種機能は次の通りです。



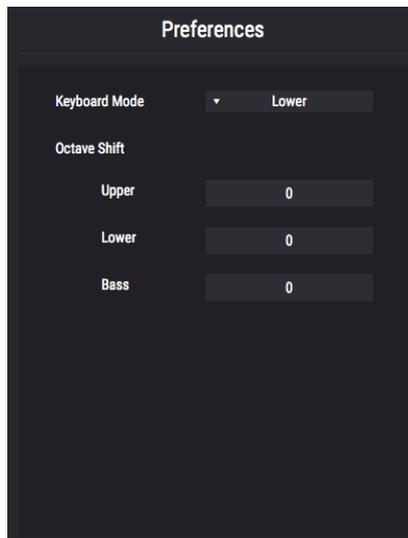
Multiモードの場合、上下のバーチャルキーボードに別々のMIDIチャンネルを割り当てることができません。よくある例では、1台目のMIDIキーボードをB-3 V2の上鍵盤とMIDIチャンネル1で接続し、2台目のMIDIキーボードを下鍵盤とMIDIチャンネル2で接続して、それぞれの全音域をすべて演奏できる状態にする例です。

MIDIキーボードの仕様によっては、キーボードを2つのゾーンに分割するスプリット機能があり、各ゾーンに別々のMIDIチャンネルを割り当てて上記と同様のことができます。この設定は通常、MIDIキーボード本体上で行います。

Octave ShiftはB-3 V2のバーチャルキーボードの音域をオクターブ単位で上下させる機能で、鍵盤数の少ないMIDIキーボードをベースパートにアサインする場合に便利です。



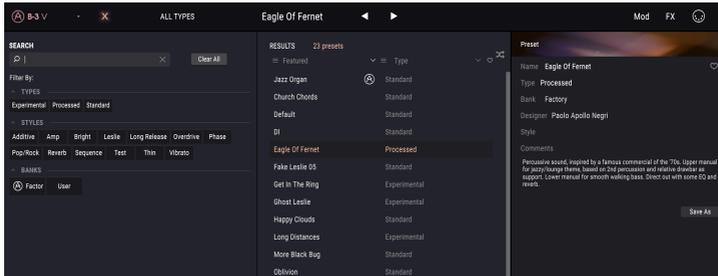
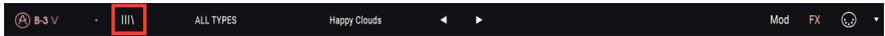
Splitモードの場合、1台のMIDIキーボードの音域を分割してB-3 V2を演奏できます。MIDIキーボードにスプリット機能（キーボードを複数の音域に分割して別々のMIDIチャンネルを割り当てる機能）がない場合に便利です。**Split Points**パラメーターで、MIDIキーボードの音域を分割するポイントを設定します。



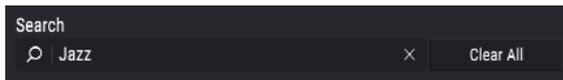
Lowerと**Upper**モードでは、MIDIキーボードの全音域でB-3 V2の上または下鍵盤を演奏できます。また、上下それぞれの鍵盤でオクターブシフトを設定できます。

3.3. プリセットブラウザ

プリセットブラウザでは、B-3 V2のプリセットのサーチやロードなどの管理ができます。プリセットの表示方法には複数のスタイルがありますが、どの表示方法でも参照しているデータは同一のプリセットバンクです。ブラウザボタン(||||)をクリックするとサーチ画面が開きます。

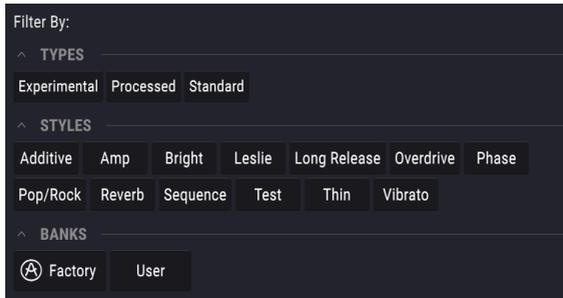


3.3.1. プリセットのサーチ



サーチ画面は複数のセクションに分かれています。左上の**SEARCH**フィールドに検索ワードを入力すると、全プリセットの中からそのワードを含むプリセットにフィルタリングします。**RESULTS**コラムには、サーチをする都度その結果が表示されます。サーチフィールドの右にある**X**ボタンは、検索ワードを消去する時にクリックします。

3.3.2. タグでフィルタリングする



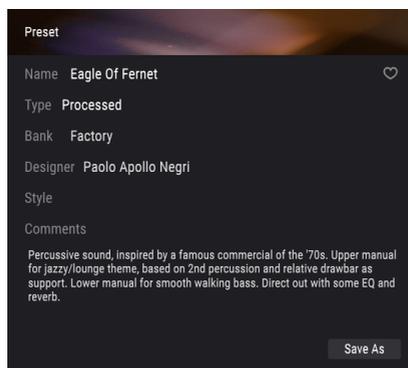
タグを使ってプリセットをサーチすることもできます。例えば、TYPESフィールドでLeadとOrganをクリックすると、そのタグが付いているプリセットのみが表示されます。フィールドのタイトル部分に小さな+/-ボタンでフィールドの表示/非表示の切り替えができます。リザルトコラムに表示されたリストは、リスト最上部の矢印ボタンでソートすることができます。

複数のフィールドを使って絞り込み検索も可能です。検索ワードを入力してTYPEやBANKなどのタグを指定すると、そのすべてを含んだプリセットのみが表示されます。絞り込みが狭すぎて何も表示されない場合は、タグの一部を選択解除して絞り込み対象を広げることができ、サーチを最初からやり直す必要があります。

リザルトコラムの2列目はサーチ目的に合わせてType, Sound Designer, Bankと表示内容を切り替えることができます。切り替えは、コラム最上部のタイトルの左にある3本の水平線アイコンをクリックします。

3.3.3. プリセットインフォセクション

サーチ画面の右側にはプリセットインフォセクションがあり、選択したプリセットの情報が表示されます。ファクトリープリセットのプリセット名やタグ、コメントの追加をしたい場合は、そのプリセットをメインメニューのSave Asコマンドで一旦ユーザープリセットとしてセーブし直す必要があります。ユーザープリセットとしてセーブし直した後は、このセクションにEditとDeleteボタンも表示され、そのプリセットの情報を変更できます。なお、ファクトリープリセットは上書きセーブはできません。

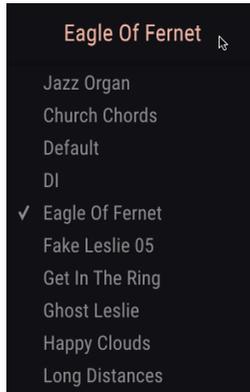


3.3.4. もう1つのプリセットビュー

画面最上部のツールバー中央部分には、プリセットリストの表示方法を切り替えるメニューがあります。最初のオプションは**Filter**と呼ばれるもので、前回のサーチ条件の内容が保持されます。例えば前回Jazzでサーチしていた場合は、Filterをクリックするとその結果を表示します。



All Typesを選択すると、全プリセットをリスト表示します。その下にはkeys, pads, bassなど音色カテゴリー名があります。



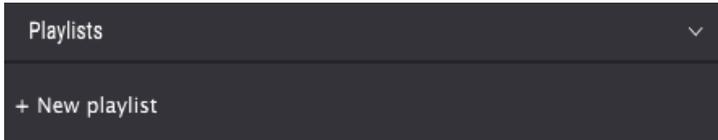
ツールバーの中央部分のネームフィールドをクリックすると、それに合致したプリセットをリスト表示し、ネームフィールドの内容はサーチフィールドに入力した内容によって変わります。例えば"jazz"でサーチしていた場合、ネームフィールドがそのタグに合致したプリセットを表示するショートカットとして使えます。その右にある左右の矢印ボタンは、リスト表示されたプリセットを1つずつ前後に選択する時に使用します。

3.3.5. プレイリスト

プリセットブラウザの左下コーナー部分にはプレイリスト機能があります。これは例えばライブやレコーディングで使用するプリセットというように、目的別に使用するプリセットを集めておける機能です。

3.3.5.1. プレイリストを追加する

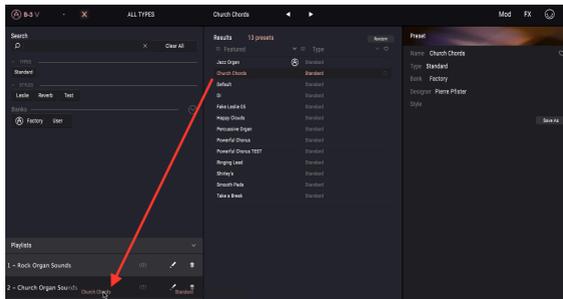
プレイリストを新規作成するには、**+ New Playlist**ボタンをクリックします：



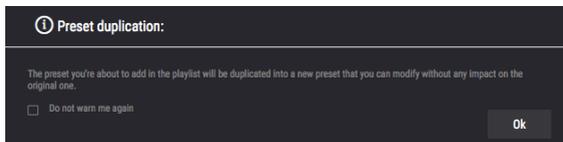
プレイリストに名前を付けると、それがプレイリストメニューに表示されます。プレイリストをリネームするには、その行の右にあるペンシルアイコンをクリックします。

3.3.5.2. プリセットをプレイリストに追加する

サーチ画面を使ってプレイリストに追加したいプリセットを検索できます。欲しいプリセットが見つかりましたら、それをプレイリスト名にドラッグします。



プリセットをプレイリストに追加しようとする時、そのプリセットのコピーがプレイリストに追加されるという意味のメッセージが表示されます。B-3 V2では、プレイリストにプリセットを追加する場合、そのコピーを作成して追加しますので、プレイリストに入ったプリセットは元のプリセットと関係なく設定を変更できます。また同様に、元のプリセットの設定を変更しても、プレイリスト内のプリセットの設定は変更されません。



プレイリストの内容を見るには、そのプレイリスト名をクリックします。

3.3.5.3. プレイリスト内のプリセットを並べ替える

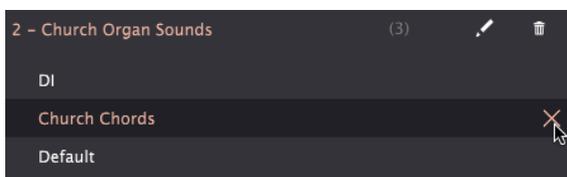
プレイリスト内のプリセットは並べ替えができます。例えばプリセットをスロット3からスロット1に移動させるには、スロット3のプリセットをスロット1へドラッグ&ドロップします。



これでプリセットが新しい位置に移動します。

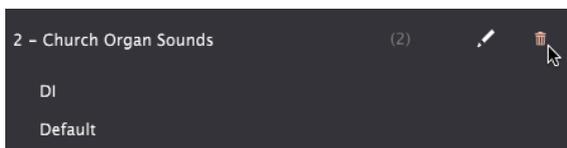
3.3.5.4. プリセットをプレイリストから削除する

プリセットをプレイリストから削除するには、プリセット名の行の右のXをクリックします。



3.3.5.5. プレイリストを削除する

プレイリストを削除するには、プレイリスト名の行の右にあるゴミ箱アイコンをクリックします。



3.4. フロントパネル

3.4.1. ビブラートスイッチ



この2つのスイッチで、上下鍵盤それぞれのビブラートのオン/オフを切り替えます。

3.4.2. ビブラート&コーラスモードノブ



このノブで、上下鍵盤それぞれの鍵盤のビブラートスイッチがオンの場合にかかるビブラート（3タイプ）とコーラス（3タイプ）のタイプを選択します。ノブのポジションはそれぞれのエフェクトの深さを表しています。C1が軽めのコーラスで、C3はより深いコーラスです。同様に、V1は軽めのビブラートでV3はより深いビブラートです。つまり、1→3へ順に効果が深くなっていきます。

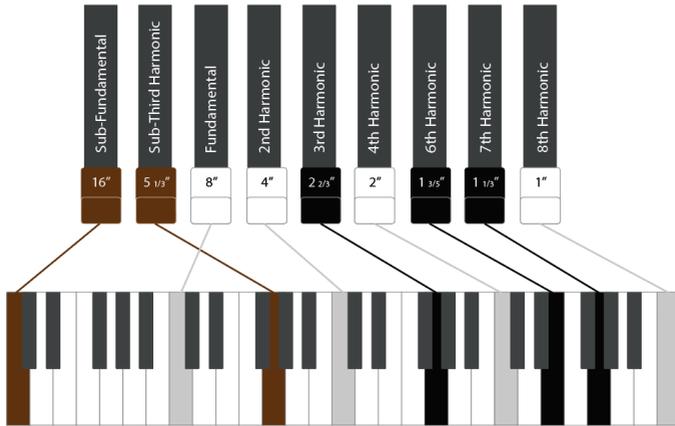
3.4.3. ドローバー



あらゆる音は基音と倍音で構成されています。基音はいわば音の"根"と言えるもので、倍音はそれよりも周波数が高く、音を形作るものと捉えられます。

基音と倍音をミックスしてオルガンサウンドを作るのが、ドローバーです。

B-3 V2には9本のドローバーが2セット（上下鍵盤用）と、2本のベースペダル用ドローバーがあり、合計20本のドローバーがあります。上鍵盤用の9本のドローバーが左側にあり、右側の9本は下鍵盤用、ベースペダル用の2本は中央にあります。ドローバーを引き出すとそのトーンホイールのボリュームが段階的に上がり、8で最大になります。ドローバー内の配列は左から1本ずつ音が高くなっていくように並んでいますので、低い音は左側で右へ向かうほど音が高くなっていきます。



9本のドローバーのうち、左の2本 (茶色) は"サブ"トーン、中央の4本はミッドレンジの土台を支え、右の3本は高音域のプリアンスをそれぞれ担当している、と考えることもできます。

9本のドローバーとそれぞれの音量の組み合わせは実に数百万通りにも及び、そのことからトーンホールオルガンのサウンドがジェントルでシンプルなトーンからリッチで複雑でパワフルなトーンまで多彩だということを物語っています。

オルガンプレイヤーに求められるスキルの1つがドローバーに習熟していることで、演奏中にリアルタイムでドローバーをダイナミックに変化させていくのもプレイの1つです。優れたオルガンプレイヤーの演奏を映像などで見ると、頻繁にドローバーのセッティングを変えながら演奏しているのが分かります。それと同様のことは、各ドローバーをMIDIスライダーにマッピングすることでできます。MIDIコントローラーへのマッピング方法につきましては、[MIDIラーン機能 \[p.11\]](#)をご覧ください。

3.4.4. プリアンプドライブ



このノブでプリアンプのドライブ量を調節します。ノブを右へ回していくとわずかにオーバードライブがかかったサウンドになり、ハードロックなどで見られるようなワイルドで迫力のあるサウンドになります。

3.4.5. マスターボリューム



オルガン全体の音量を調節します。

3.4.6. パーカッションセクション



このセクションではオルガントーンにパーカッシブなアタックを付けられます。パーカッションは上鍵盤にのみかかります。

- **Perc On/Off** : パーカッションのオン/オフを切り替えます。
- **Vol Soft/Norm** : パーカッションのボリュームを切り替えます。
- **Decay Fast/Slow** : Slowの場合、パーカッション音がゆっくりとフェイドアウトし、Fastにセットすると速く減衰します。
- **Harmonic 2nd/3rd** : パーカッション音のピッチを切り替えます。2nd (セカンド) は基音ドローバーより1オクターブ高いピッチです。3rd (サード) は基音ドローバーより1オクターブと5度高いピッチです。

3.4.7. スウェルペダル



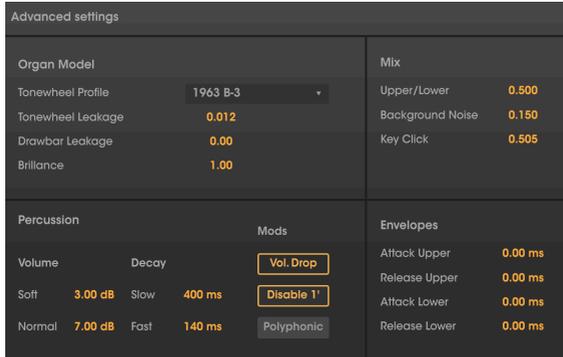
スウェルペダルはオルガンの音源部とプリアンプの間にあります。オルガンはベロシティ対応ではありませんので、鍵盤を弾く強さに関係なく常に一定のボリュームで発音します。そのため、演奏に抑揚を付ける重要な手段がスウェルペダルとなります。スウェルペダルのコントロールには、MIDIキーボードにエクスペッションペダルを接続し、それをスウェルペダルにアサインするのが最適です。アサイン方法等につきましては、[MIDIラーン機能 \[p.11\]](#)をご覧ください。

3.5. Modセクション

ModセクションにはB-3 V2のモジュレーションオプションとアドバンスド機能が入っています。ツールバーのModボタンをクリックするとModセクションが開きます。



3.5.1. アドバンスド機能



アドバンスドセクションではオルガンの発音方法を細かく設定でき、4つのサブセクションで構成されています。

Organ Modelサブセクションではオルガンサウンドの各ファクターを細かく調節でき、新品のクリアなトーンから、使い古して随所にほころびが出ているようなトーンまで、色々なオルガンの状態をリアルにシミュレートできます：

- **Tonewheel Profile**：トーンホイールのプロファイルを7種類のオルガンから選択できます。各プロファイルはそれぞれのオルガンの特性を忠実にモデリングしたものです。
- **Tonewheel Leakage**：各トーンホイールで生じるリーケージ（音漏れ）の量を調節します。設定を高くすると、それぞれの音漏れが干渉合って濁りのある音色になりますが、リーケージが多少あるほうがよりリアルなオルガンサウンドになることもあります。
- **Drawbar Leakage**：各ドローバーで生じるリーケージの量を調節します。0の場合、リーケージはありません。
- **Brilliance**：中音域から高い周波数帯域のブースト量を調節します。

Mixサブセクションでは、上下鍵盤の音量バランスなどを調節します。

- **Upper/Lower**：上下鍵盤の音量バランスを調節します。
- **Background Noise**：バックグラウンドで生じているノイズの音量を調節します。設定を高くするとノイズの多い音になります。
- **Key Click**：鍵盤を弾いた時のクリックノイズの音量を調節します。

Percussionサブセクションでは、パーカッション音の細かな調節ができます。

- **Volume** : ソフトとノーマルそれぞれの音量を設定します。
- **Decay** : スローとファストそれぞれのディケイタイムをミリ秒単位で設定します。
- **Vol. Drop** : オンにすると、パーカッションをノーマルにした場合にオルガンの全体音量が少し下がります。
- ****Disable 1'** : パーカッションをオンにした時に、ドローバーの1'を無音にするかどうかを設定します。
- **Polyphonic** : パーカッション音は通常、一度発音した後は鍵盤から完全に手を放さないと次のパーカッション音を発音しませんが、Polyphonicをオンにするとその制約が解除され、鍵盤を弾く都度パーカッション音を発音します。

Envelopesサブセクションでは上下鍵盤のエンベローブを個別に設定できます。

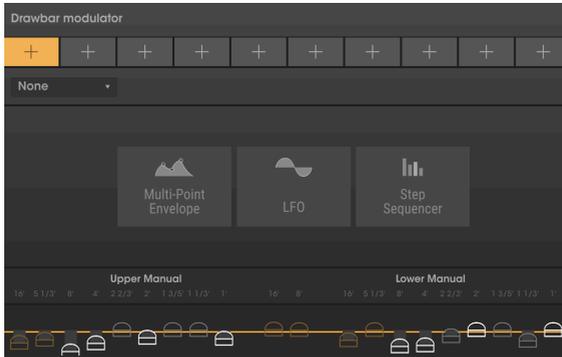
- **Attack** : 鍵盤を弾いてから通常の音量になるまでのスピードを設定します。
- **Release** : 鍵盤から手を放してから音がフェードアウトするまでの時間的な長さを設定します。

アタックとリリースの設定は上下鍵盤で別々に設定できます。通常のオルガンサウンドではそれぞれを非常に低く設定しますが、設定を高めになるとシンセのようなサウンドになります。

3.5.2. ドローバーモジュレーター

3.5.2.1. 何をやるセクションなのか？

オルガン音色は鍵盤を弾いただけでは音色自体は一定のまま変化がありません。オルガンプレイヤーの多くは頻りにドローバーを操作しながら演奏して、音色に抑揚を付けています。こうしたオルガンプレイヤーの動作、つまりドローバーの操作を、エンベロープやLFO、ステップシーケンサーで自動化しようというのが、ドローバーモジュレーターのコンセプトです。これにより、音作りの幅が広がります。例えば、アタックの瞬間は多くのドローバーをミックスして、そこから徐々にソフトな音色になっていくようなこともできますし、音色が刻々と変化していくような音も作れます。各ドローバーのピッチ比は通常のままですので、激しいモジュレーションをかけても音色自体は常にナチュラルな感じなものになります。



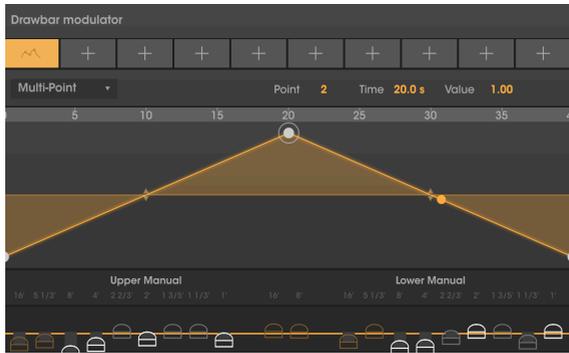
ドローバーモジュレーターは、ドローバーの値（音量）を時間的に変化させる機能です。10個のモジュレータースロットがこのセクションの最上部にあり、それぞれでLFO、マルチポイントエンベロープ、ステップシーケンサーのいずれかを使用できます。

モジュレーターをスロットに追加するには、+ボタンをクリックして、3つのタイプから1つを選びます。モジュレーターを別のタイプに切り替えるには、画面左側のプルダウンメニューをクリックして開き、そこからタイプを選択します。

ここからは、各モジュレーターのタイプをご紹介します。

3.5.2.2. マルチポイントエンベロープ

複数のポイントを追加し、その位置関係やポイント間のカーブを調節することでモジュレーションの形(時間的に変化していく様子)を作ります。



エンベロープ画面の任意の位置をクリックするとポイントが追加されます。ポイントを右クリックするとそのポイントが削除されます。

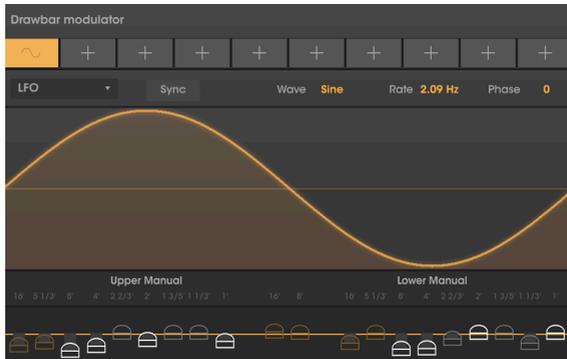
エンベロープ画面では最大16個のポイントを設定でき、ポイントをドラッグして位置を変更できます。

ポイント間のカーブを変更するには、ポイント間の中間地点にある黄色の上下矢印をクリック+ドラッグします。

エンベロープ画面の拡大縮小は、画面上部のタイムディスプレイ（定規のようなもの）を上または下にドラッグします。

3.5.2.3. LFO

LFOはローフリクエンシーオシレーターの略です。モジュレーション波形を出力するオシレーターで、最低値と最高値の間を周期的に、波形に沿って変化します。



Wave : 波形をサイン波、三角波、ノコギリ波、ランプ波、矩形波の5種類から選択します。

Rate : LFOの周期 (周波数) を設定します。

Sync : オンにすると、LFOの周期がテンポに同期します。この場合、LFOの周期表示は音符単位となり、設定は段階的なものになります。オフの場合はテンポとの同期が解除され、周期表示はHz単位で連続可変します。

Phase : 波形のスタート位置をオフセットします。0 (波形の先頭) から360 (波形の終端) の範囲で設定できます。

3.5.2.4. ステップシーケンサー



ステップシーケンサーではステップごとにモジュレーションの深さを入力でき、よりリズム的なモジュレーションに適しています。

Step：シーケンスの長さを最長32ステップまでの範囲で設定します。

Step Length：各ステップを通過する周期(スピード)を設定します。

Sync：オンにするとStep Lengthがテンポに同期し、Step Lengthの表示が音符単位になります。オフの場合はテンポとの同期が解除され、表示が時間になり、連続可変します。

Smooth：ステップ間の値の遷移を滑らかにする機能です。最低値の場合はスムージングをせず、各ステップの値は瞬時に変わります。値を高くしていくと、ステップ間の値がゆっくりと変化していきます。

3.5.2.5. モジュレーション量をドローバーにアサインする



各モジュレーションスロットでは、1つあるいは複数のドローバーの音量を同時にモジュレートでき、音色の時間的な変化を作ることができます。各ドローバーのモジュレーション量の設定は、画面下部のボイスモジュレーターセクションで行います。

各ドローバーのモジュレーション量を変更するには、変更したいドローバーのつまみのアイコン(カマゴコ型)をクリックしてドラッグします。アイコンを黄色いセンターラインより上にドラッグすると、そのドローバーにはポジティブのモジュレーション、つまりモジュレーション信号が上がると、ドローバーの音量が上がる方向に変化します。黄色のセンターラインよりも下にドラッグした場合は、モジュレーションが反転してモジュレーション信号が上がると、ドローバーの音量が下がる方向に変化します。

各ドローバーのモジュレーション量をリセットするには、各ドローバーのアイコンをダブルクリックします。するとアイコンがセンターラインの位置に戻ります。

メインのオルガン画面の各ドローバーの位置は、モジュレーション機能には影響しません。

3.6. エフェクト、アンプ、ルームセクション

B-3 V2ではエフェクトセクションを刷新し、エフェクトペダル、アンプ、コンボリユースションリバーブの3段階構成になりました。画面最上部のツールバーのFXボタンをクリックすると、エフェクトセクションが開きます。



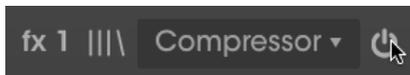
4つのスロットにはエフェクトペダルを好きな配列で入れることができ、そこからアンプ、リバーブへと信号が流れます。



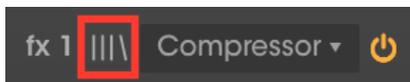
エフェクトセクションの最上部には次の3つのグローバルコントロールがあります：

- **In Gain**：エフェクトチェーンへ送る信号量を調節します。エフェクトチェーンにコンプレッサーやリミッターが入っている場合、このノブの設定でエフェクトの掛かり具合が変化しますのでご注意ください。
- **Out Gain**：エフェクトが掛かった信号の出力レベルを調節します。
- **Bypass**：エフェクトやアンプ、ルームリバーブをオフにし、元のオルガンだけのサウンドになります。DAWの内蔵アンプやエフェクトを使用したい場合に便利です。

エフェクトチェーン内の個々のエフェクトをオフにしたい場合は、そのエフェクトモジュールの最上部にある電源ボタンをクリックします。オフにすると、そのエフェクトはバイパスになります。オンにするには、電源ボタンをもう一度クリックします。

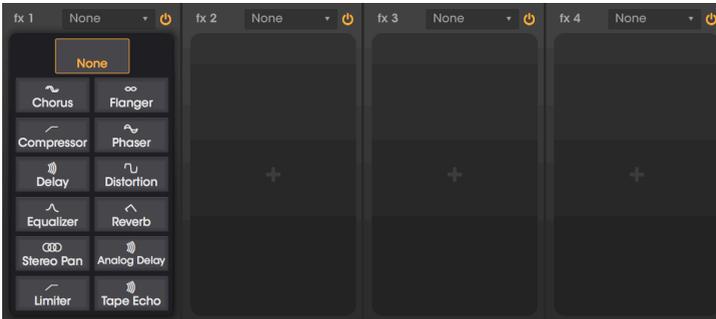


エフェクトペダル、アンプ、ルームリバーブは、それぞれプリセットをセーブしたり呼び出したりできます。各モジュールのライブラリーアイコン (||||) をクリックするとそのモジュールのプリセットライブラリーが開きます。



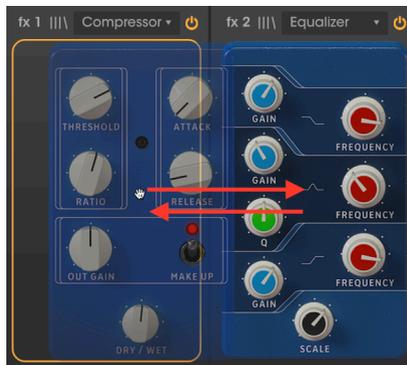
3.6.1. エフェクトペダル

最初はエフェクトペダルをご紹介します。このセクションでは最大4個のエフェクトペダルを同時使用できます (まったく使用しない設定もできます)。



エフェクトをロードするには、スロットの中央部にある+ボタンをクリックし、表示された12種類のエフェクトペダルから1つを選択します。別の方法として、各エフェクトスロット最上部のプルダウンメニューをクリックして開くと同じ12種類のエフェクトペダルが表示されますので、そこから1つを選択する方法もあります。

エフェクトペダルの接続順を変更するには、エフェクトペダルのボディ部分をマウスオーバーしてマウスカーソルを手のアイコンに変化させます。次にそのエフェクトペダルをクリックして、移動させたいスロットにドラッグします。移動先にエフェクトペダルが入っている場合は、移動させるエフェクトペダルと位置が入れ替わります。



ここからは個々のエフェクトペダルをご紹介します。

3.6.1.1. コーラス



コーラスは、入力音と、ディレイをかけてピッチを揺らした音をミックスし、音に動きや広がり感、リッチな感じを出すエフェクトです。

その効果は、コーラスグループが同じメロディをユニゾンで歌っている時の、個々のシンガーの発声タイミングやピッチなどの微妙なズレにより音全体が分厚く動きのある感じになると似ています。

コントロール	内容
LFO Freq	ディレイをかけた信号にモジュレーションをかけるLFOの周期を設定します。
Depth	LFOによるモジュレーションの深さを設定します。
Feedback	エフェクト音にフィードバックをかけて、クセのある音色にします。
Delay	コーラスのディレイタイムを調節します。タイムを長くすると、よりディープなコーラスになります。
Voices	コーラスの"ボイス" (ディレイライン) の数を設定します。複数に設定した場合、各ボイスのスタート位相が別々になり、より濃密なコーラスになります。
Stereo	エフェクト音のモノ/ステレオを切り替えます。
Shape	LFOの波形を切り替えます。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.2. フランジャー



フランジャーは入力音に短いディレイをかけ、その信号をLFOなどでモジュレーションをかけるエフェクトです。動作原理はコーラスとほぼ同様ですが、コーラスのディレイタイムが比較的長めなのに対し、フランジャーは極めて短いディレイタイムで動作し、コムフィルター効果が刻々と変化していくタイプのエフェクトです。

コントロール	内容
LFO Freq	ディレイをかけた信号にモジュレーションをかけるLFOの周期を設定します。
Depth	LFOによるモジュレーションの深さを設定します。
Feedback	エフェクト音にフィードバックをかけて、クセのある音色にします。
Stereo	エフェクト音のモノ/ステレオを切り替えます。
Phase Invert	エフェクト音の位相を反転させて、フェイズキャンセル型のフランジャーサウンドにします。
LP Filter	ローパスフィルターで高音域を抑え、より柔らかなエフェクト音にします。
HP Filter	ハイパスフィルターで低音域を抑え、よりブライトでスッキリとしたエフェクト音にします。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.3. コンプレッサー



コンプレッサーは、スレッシュホールドレベルを超えた入力信号の音量を抑え、最大音量と最小音量との差をスムーズにするエフェクトです。過大なレベルを抑えることで、入力音の全体音量を上げることができ、それにより音が小さい部分も相対的に音量を大きくできます。コンプレッサーは、ミックスによく馴染む聴きやすくバランスの取れた音にするための非常に便利なツールです。

コントロール	内容
Threshold	入力音にコンプレッションをかけ始めるレベルを設定します。
Ratio	コンプレッション量を設定します。設定を高くするとよりコンプレッション (ゲインリダクション) をします。例えば、設定が5の場合、スレッシュホールドを5dB超えた信号は1dBの超過に抑えられます。
Attack	設定したコンプレッション量に達するまでの時間を設定します。
Release	入力信号がスレッシュホールドレベルを下回り、コンプレッションが解除されるまでの時間を設定します。
Out Gain	コンプレッションにより下がった全体音量を補正 (メイクアップ) するレベルを手動で設定できます。
Make Up	オンにすると全体音量の補正を自動で行います。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.4. フェイザー



フェイザーは、1960年代から70年代にかけて人気だったサイケデリックなスイープエフェクトで、音に動きや回転感を付けるエフェクトです。入力音を分岐し、片方に多段式のオールパスフィルターを通して周波数スペクトラム上にピーク (山) とディップ (谷) を付け、原音にミックスします。この時、オールパスフィルターにモジュレーションをかけると、位相が干渉する周波数帯域が変化して、独特の"シュワシュワした"サウンドになります。

コントロール	内容
Freq	フェイザーエフェクトの中心周波数を設定します。
Poles	オールパスフィルターの急峻度 (ポール数) を設定します。
Feedback	フェイザー音を再びフェイズ回路に入力してレゾナンスの量を調節します。
Stereo	ステレオ間の広がり調節します。最低値ではモノになります。
Rate	フェイザーのうねりの周期 (LFOのスピード) を調節します。
Amount	うねりの大きさ (LFOの振幅) を調節します。
Sync	オンにすると、フェイザーのうねりが内部テンポまたはDAWのテンポ (プラグインで使用の場合) に同期します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.5. ディレイ



ディレイは、ステレオに拡がるエコーを付けることで入力音に奥行き感や広がり感をつけるエフェクトです。ディレイタイムを長くした場合、特に入力音のアタックがハッキリした音の場合は、演奏するフレーズにもよりますが、リズム的なサウンドになります。

コントロール	内容
Time	入力音とディレイ音の時間差 (ディレイタイム) を設定します。テンポ同期も可能です。
Feedback	ディレイ音のリピート回数を調節します。
Stereo	ディレイ音のステレオ間の広がり調節します。最低値の場合はモノになります。
Sync	オンにするとディレイタイムが内部テンポまたはDAWのテンポ (プラグインで使用の場合) に同期します。同期時は、ディレイタイムの値は音符単位になります。
Ping Pong	オンにするとピンポンモードになり、ディレイ音が左右間を飛び交います。
LP Filter	ローパスフィルターのカットオフポイントを調節して、ディレイ音の高域を調節します。
HP Filter	ハイパスフィルターのカットオフポイントを調節して、ディレイ音の低域を調節します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.6. ディストーション



このペダルは、マイルドなドライブやクランチ、グリットから激しいディストーション、ファズ、ビットクラッシャーまで、4種類の歪み系エフェクトを内蔵しています。

左右の矢印ボタンで4種類のタイプを選択します。タイプを選択すると、その下にそのコントロール類が表示されます。

Bitcrusher：ビットクラッシャーは、入力音のビット数を下げることで歪みを作るエフェクトです。ビット数が下がるほど、歪みが深くなります。また、ダウンサンプリングは歪みを作るもう1つの方法で、サンプルレートが下がるほど、エアリング (折り返し) がより顕著になり、原音にはなかった音が幽霊の如く現れます。

コントロール	内容
Bit Depth	ビット数を調節します。
Downsampling	サンプルレートを調節します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

Overdrive：オーバードライブは、ギターエフェクトで定番の歪みを作るエフェクトです。このオーバードライブは、ソリッドステート回路での歪み方をモデリングしています。

コントロール	内容
Drive	ディストーション量を調節します。
Out Gain	エフェクト音の出力レベルを調節します。
Tone	エフェクト音のトーンの明るさを調節します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

Wavefolder : ウェーブフォルダーは、入力音をクリップするまで増幅してから、クリップした分を波形の下方方向に折り畳むという動作をします。通常、このタイプのディストーションは高帯域が豊富な歪みとなり、シンプルな波形を複雑なものに変える効果があります。

コントロール	内容
Drive	ディストーションの深さを調節します。
Out Gain	エフェクト音の出力レベルを調節します。
Type	波形折り畳みの形を選択します。HARDのほうがより深く歪みます。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

Waveshaper : ウェーブシェイパーは、入力音にシェイピング関数をかけて変化した波形を出力するエフェクトです。これにより、マイルドなオーバードライブから完全なノイズまで、色々な歪みを作れます。

コントロール	内容
Drive	ディストーションの深さを調節します。
Out Gain	エフェクト音の出力レベルを調節します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.7. イコライザー



イコライザーは複数のフィルターが入ったユニットで、各フィルターは特定の周波数帯域をそれぞれ担当し、その帯域をブースト/カットすることで入力音の全体的な音質を調節します。控えめに使った音質補正から、特定帯域を強調してミックスでのヌケを良くするなど、色々な使い方ができます。

このイコライザーは低域用シェルフフィルター（ローシェルフ）、中域用ピークフィルター、高域用シェルフフィルター（ハイシェルフ）の合計3バンド構成です。

各バンドとも、ゲインとフリケンシー調節があります。

中域用ピークフィルターにはQ（帯域幅）調節もあり、ブースト/カットする帯域の幅を調節できます。値を小さくすると帯域幅が狭くなり、よりピンポイントなイコライジングができ、値を大きくするとより広めの帯域でのイコライジングができます。

コントロール	内容
Low Shelf Gain	ローシェルフバンドのゲインを調節します（±15dB）。
Low Shelf Frequency	ローシェルフバンドの周波数を調節します（50Hz～500Hz）。
Peak Gain	ピークバンドのゲインを調節します（±15dB）。
Peak Frequency	ピークバンドの周波数を調節します（40Hz～20kHz）。
Peak Q	ピークバンドのQ値（帯域幅）を調節します（0.001～15.0）。
High Shelf Gain	ハイシェルフバンドのゲインを調節します（±15dB）。
High Shelf Frequency	ハイシェルフバンドの周波数を調節します（1kHz～10kHz）。
Scale	イコライザーの全体的な効きの強さを調節します。

3.6.1.8. リバーブ



リバーブは入力音をバーチャルな空間で鳴らしたような音にするエフェクトです。このリバーブはB-3 V2のエフェクトチェーンの最終段にあるRoomモジュール (コンボリユーションリバーブ) とは異なり、アルゴリズムタイプのリバーブです。Roomモジュールとは別にリバーブペダルがあるのは、エフェクトチェーンの好きなところにリバーブを入れられるメリットがあるため、例えばリバーブの後に何か別のエフェクトをつなげることもできます。

コントロール	内容
Pre Delay	入力音から初期反射音までの時間差 (プリディレイ) を調節します。
Size	リバーブの空間サイズを調節します。サイズを大きくするとよりリバーブが多くなります。
Decay	リバーブ音の長さを調節します。ダンピングを併用すると、よりリアルなリバーブ音になります。
Damping	壁面などにリバーブ音が吸収される量を調節します。高く設定すると、リバーブ音の高域がより速く減衰します。
M/S	ミッド/サイドプロセッシングを使用し、リバーブ音の広がりをもノからワイドなステレオまで調節します。
LP Filter	リバーブ音の高域成分を調節するローパスフィルターです。
HP Filter	リバーブ音の低域成分を調節するハイパスフィルターです。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.9. ステレオパン



ステレオパンは、入力音にステレオ間の動きを付けるエフェクトです。LFO（ローフリケンシーオシレーター）を使用して左右交互に音像を移動させ、音に動きを付けます。

コントロール	内容
Rate	LFOのスピードを調節します。内部テンポまたはDAWのテンポ(プラグインで使用の場合)に同期させることも可能です。
Shape	LFOの波形を設定します。サイン波、三角波、ノコギリ波、ランプ波、矩形波が使用できます。
Sync	オンの場合、LFOのスピードは内部テンポまたはDAWのテンポ(プラグインで使用の場合)に同期します。
LP Mono	オンにすると、低域のパンニングが移動しなくなります。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.10. アナログディレイ



アナログディレイは、先述のディレイとは音の傾向が異なるもう1つのタイプのディレイです。基本動作は先述のディレイと同様、入力音を録音して少し後から再生し、フィードバック回路でディレイ音を再び入力するというものです。

このアナログディレイの特徴は、フィードバックを深くした時のダブ的なサウンドにあります。アナログ回路によるディレイをモデリングしていますので、先述のディレイよりもディレイ音が強く色付けされています。

コントロール	内容
Time	入力音とディレイ音との時間差 (ディレイタイム) を設定します。内部テンポやDAWのテンポ (プラグインで使用の場合) に同期させることもできます。
Feedback	ディレイ音のリピート回数を調節します。
Sync	オンの場合、ディレイタイムは内部テンポまたはDAWのテンポ (プラグインで使用の場合) に同期します。
Feedback Tone	フィードバックディレイのトーンの明るさを調節します。
Rate	LFOモジュレーションの周期を調節します。Syncがオンの場合、この周期は内部テンポまたはDAWのテンポ (プラグインで使用の場合) に同期し、周期の値は音符単位になります。
Depth	モジュレーション量を調節します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.11. リミッター



リミッターはコンプレッサーの用途限定バージョンとも言えるもので、設定したレベル以上に音量が上がらないように"天井"を設けるエフェクトです。入力音のダイナミックレンジが広く、信号がクリップすることにより生じる音の歪みやノイズなどを防ぎたい場合に特に便利です。

コントロール	内容
Input Gain	入力音のゲイン量を調節します。VUメーターで音量をモニターできます。
Release	リミッターが解除されるまでの時間を設定します。
Output Level	リミッター後の出力ゲインを調節します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.1.12. テープエコー



テープエコーは入力音を磁気テープに一旦録音し、それを再生してエコーを作るというもので、このテープエコーペダルは1970年代から80年代にかけて活躍した有名なテープエコーユニットを再現したものです。磁気テープの特性上、自然なテープ飽和がディレイ音に生じるのが大きな特徴です。

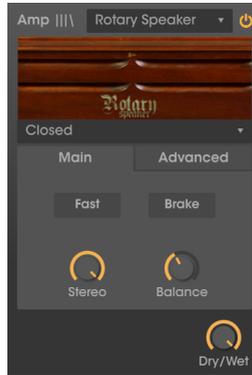
コントロール	内容
Bass	低域の音量を調節します。
Treble	高域の音量を調節します。
Time	入力音とエコー音の時間的間隔を設定します。テンポと同期させることも可能です。
Sync	オンの場合、ディレイタイムが内部テンポまたはDAWのテンポ (プラグインで使用の場合) に同期します。
Intensity	エコーの繰り返し量 (エコーの深さ) を調節します。
Input	入力音の音量を調節します。
Echo	エコー音の音量を調節します。
Dry/Wet	入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

3.6.2. アンプ

エフェクトペダルのあるスロットはアンプです。アンプはこの位置でのみ使用でき、接続順の変更はできません。アンプにはロータリースピーカーとTwinアンプの2タイプがあります。それぞれに他では見られないユニークなサウンドや機能があります。

アンプの切り替えはアンプ部最上部のメニューで行います。

3.6.2.1. ロータリースピーカー



ロータリースピーカーキャビネットは1940年にDonald Leslieが発明しました。ハモンドオルガンとは切っても切り離せない存在ですが、他にも色々な楽器を接続して、特徴的な広がり感や回転感のあるサウンド作りに役立っています。

ロータリースピーカーの表現力は、高音用と低音用に分かれた2基の回転機構に依るところが大きく、高音用スピーカーには回転式ホーンが、低音用スピーカーには回転式ドラムローターがあり、この2つが色々なスピードで回転することによる特徴的な回転感のあるサウンドが、ハモンドオルガンサウンドの特徴的な要素の1つとなっています。

Leslieスピーカーには色々なバリエーションがありますが、中でもLeslie 122はハモンド専用で最も有名なモデルです。後にLeslie 147が登場し、こちらはオルガン以外にも色々な楽器を接続できるようになっていました。

- 左上のプルダウンメニューを開くと、5タイプのキャビネット (**Closed**, **Open**, **122 Closed**, **122 Open**, **147 Open**) から1つを選択できます。各タイプともサウンドに微妙な違いがあります。
- **Fast**スイッチでホーンとロータードラムの回転スピードをスローからファストに切り替えます。オフの場合は、それぞれの回転がスローになります。スロー回転時の回転スピードはアドバンストタブにあるHorn SlowとDrum Slowパラメーターでそれぞれ設定できます。オンの場合、それぞれの回転がファストになり、その時の回転スピードはアドバンストタブのHorn Fast, Drum Fastノブで設定できます。また、FastスイッチはメインパネルのSlow / Fastレバーでコントロールできます。



- **Brake**スイッチはロータリースピーカーの回転/停止を切り替えます。オンの場合、回転が停止します。オフの場合は設定した回転スピードで回転します。BrakeスイッチもメインパネルのStop / Runレバーで操作できます。



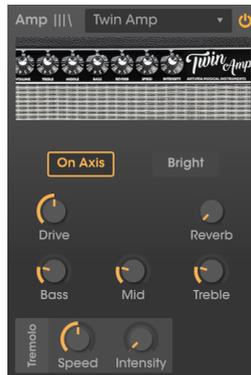
- **Stereo**ノブでステレオ間の広がり調節します。左いっぱいに戻した状態でモノになり、そこから右へ回していくと音が左右に広がっていきます。
- **Balance**ノブはホーンとロータードラムの音量バランス調節です。
- **Dry / Wet**ノブで入力音（ロータリースピーカーエフェクトがかかっていない音）とウェット（エフェクト音）の音量バランスを調節します。右へ回すほどロータリースピーカー音が大きくなります。

アドバンスタブには、さらに細かな設定ができるパラメーターが入っています：



- **Horn Slow**と**Drum Slow**の2つのノブは、Fastスイッチがオフ（スロー回転）の時のホーンとロータードラムの回転スピードを設定します。設定可能レンジは0.100Hz～2Hzです。
- **Horn Fast**と**Drum Fast**の2つのノブは、Fastスイッチがオン（ファスト回転）の時のホーンとロータードラムの回転スピードを設定します。設定可能レンジは2Hz～8Hzです。
- **Horn Accel**と**Drum Accel**の2つのノブは、スローからファストに切り替えた時の加速スピードやBrakeスイッチをオンにした時の制動スピードを設定します。低めの設定の場合、回転スピードが切り替わるまでの時間や、回転が停止するまでの時間が長くなります。高めに設定すると、回転スピードの切り替わりや回転の停止がよりクイックになります。

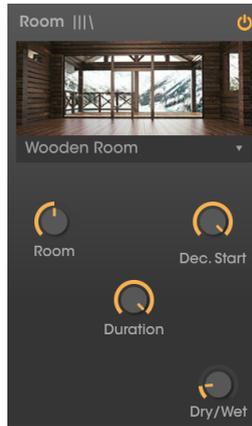
3.6.2.2. Twinアンプ



このアンプは、より多彩なオルガンサウンドの音作りができるよう、有名なギターアンプをモデリングしたものです。Twinアンプモデルは、オリジナルのサウンドキャラクターだけでなく内蔵トレモロも再現し、2タイプのマイクポジションも選べます。

- **On Axis** : バーチャルマイクの向きを、アンプのスピーカーに向かってストレートに立てている (オン) か、アンプに対してアングルを付けて立てている (オフ) かを選択します。選択によって、トーンに微妙な違いがあり、オンのほうがよりブライトで明瞭度のあるトーンになります。
- **Bright** : オンにすると、高域がブーストされてブライトなトーンになります。
- **Drive** : プリアンプ部でのゲイン量を調節し、オーバードライブやサチュレーションを作ります。
- **Bass / Mid / Treble** : 低域/中域/高域のトーンコントロールです。
- **Reverb** : リバース量を調節します。スプリングリバースのモデリングです。
- **Speed** : トレモロエフェクトのスピードを調節します。
- **Intensity** : トレモロエフェクトの深さを調節します。

3.6.3. ルーム (コンボリユーションリバーブ)



エフェクトチェーンの最終スロットは高品位コンボリユーションリバーブのルームシミュレーターです。アンプと同様、このセクションも固定式で接続順の変更はできません。コンボリユーションリバーブは、アルゴリズムの演算により空間での音の反響をアルゴリズムで演算するアルゴリズムリバーブとは異なり、コンボリユーションリバーブでは、実際の空間やハードウェアのインパルス応答をサンプリングしたものを利用しています。このインパルス応答が反響音の周波数特性や減衰率といった各種要素を形作り、その空間特有のリバーブとなります。このように、実際のリバーブ特性をそのまま"取り込んで"利用できるのがコンボリユーションリバーブです。

ルームセクション上部のメニューでコンサートホールやスタジオから、ビンテージのプレートリバーブやスプリングリバーブなどのハードウェアまで、9タイプのコンボリユーションリバーブから1つを選択できます。

タイプのほか、次の4つのノブでリバーブのキャラクターをエディットできます：

- **Room**：選択した空間の大きさとトーンを調節します。一般に、空間を大きくするとリバーブ音はよりダークになります。
- **Duration**：リバーブの長さを調節します。
- **Decay Start**：リバーブ音がフェイドアウトし始めるタイミングを調節します。
- **Dry / Wet**：入力音とエフェクト音の音量バランスを調節します。

4. 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、アートリア社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。アートリア社は、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 アートリア社は、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。アートリア社は、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）に同意するように求められます。アートリア社は、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。

9. 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。

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。

11. 付随する損害賠償の制限 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(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。