ユーザーズ・マニュアル

REV SPRING 636

ARTURIA®
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frederic Brun	Kevin MOLCARD

開発

Samuel Limier	Alessandro De Cecco	Timothée Behety	Geoffrey Gormond
Stefano d'Angelo	Raynald Dantigny	Yann Burrer	Pierre-Lin Laneyrie
Kevin Arcas	Alexandre Adam	Corentin Comte	Mathieu Nocenti
Simon Conan	Baptiste Aubry	Loris De Marco	Marie Pauli

マニュアル

Fernando Manuel Rodrigues (author)	Leo Der Stepanians	Minoru Koike
Camille Dalemans	Randy Lee	Charlotte Metais
	Holger Steinbrink	Jose Rendon

サウンド・デザイン

Jean-Michel Blanchet	Victor Morello

デザイン

Martin Dutasta	Clément Bastiat	Shaun Elwood	Morgan Perrier

テスティング

Florian Marin

ベータ・テスティング

Gustavo Bravetti	Marco Correia (Koshdukai)	Mat Herbert	Bernd Waldstädt
Andrew Capon	Raphael Cuevas	Jay Janssen	George Ware
Chuck Capsis	Ben Eggehorn	Fernando Manuel Rodrigues	Chuck Zwicky
Jeffrey Cecil	Tony Flying Squirrel	Terry Marsden	

26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin - FRANCE
www.arturia.com

Product version: 1.0

Revision date: 17 February 2020

Rev Spring-636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、Rev Spring-636の各種機能と使用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！ Rev Spring-636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 Rev Spring-636をお買い上げいただき誠にありがとうございます！

1990年代後半以来、Arturiaは1960年代から1980年代にかけてのアナログシンセサイザーの名機を最先端のソフトウェアエミュレーションで再現したことでミュージシャンやレビュワーから高い支持を集めています。2004年発表のOriginや、2010年の発表のモジュラーシステムを再現したModular Vから、Matrix V (2015)、Synclavier V (2016)、Buchla Easel V、DX7 V (2018)、そして最新のSynthi V、CZ V、MellotronVまで、数々の名機を再現してきました。また最近では、クリエイティブなムード溢れるGUIで複数のシンセエンジンを駆使して音作りができるArturia初のオリジナル・ソフトウェアシンセサイザーPigmentsも発表しました。

シンセサイザーや音の良さに向けるArturiaの情熱で、「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。翌2018年にはAudioFuse StudioとAudioFuse 8Preのシリーズ機種を発表しました。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1973-Pre、TridA-Pre、V76-Preの3機種をバンドルしたArturia初のエフェクトバンドル、3 PreAmps You'll Actually Useをリリースしました。

このシリーズはコンプレッサーのプラグインを集めたバンドルやディレイのプラグインを集めたバンドルと続いています。今回は、リバーブ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 Rev Spring-636は、リバーブのプラグインを3機種バンドルしたパッケージの1つで、Arturiaの長年に渡る過去の名機を再現してきたノウハウが活かされています。

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。そのため、Grampian 636スプリングリバーブの隅々まで解析しました。音のモデリングだけでなく、この貴重なリバーブユニットの挙動もモデリングし、Grampian 636が製造されていた頃には想像も付かなかったような機能も追加しました。

Rev Spring-636は、お使いのDAWの主要なフォーマットすべてに対応し、エフェクト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、Rev Spring-636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、Rev Spring-636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

1.1. リバーブとは？

特に意識していなくても、リバーブ (残響音) を体験したことがないという人はいないかと思います。音が生じたときに部屋などの空間で発生した反射音を総称してリバーブといいます。その残響音を聴いて、音が鳴っている空間が意識できたり、場合によっては特定の空間の音を特徴付けている要素にもなります。

特殊な環境でない限り、リバーブが一切ない音を聴くことは不可能で、リバーブが欲しくないとしても必ず付いて回るものがリバーブです。ほとんどの場合、リバーブは音を聴きやすくしたり空間的な広がりを感じさせてくれる良いものとして受け止められますが、何かを録音したいという場合は、その限りではありません。

一般的にレコーディングスタジオでは多少の反射音は生じますが、録音する音の特性に影響を及ぼすほどの反射音が生じないように録音ブースなどの空間音響を調整しています。そのため、空間音響の調整は非常に重要なテーマとなります。

録音時ではなく、録音後にアンビエンス (残響音) を付け足すこともよくあります。そこで便利なのが、人工的にリバーブを付け足すことができる装置、つまりリバーブエフェクトです。今日では洗練された技術とアルゴリズムでどんな空間音響も再現できるデバイスが豊富にあります。ですが、それはつい最近のことです。以前は、人工的なアンビエンスを作るのに、エンジニアがスプリングや大きな鉄製のプレートに向き合うしかありませんでした。こうして得られる"アンビエンス"は、現実の部屋や空間の特徴を再現したものではなく、単に音に生き生きとした感じや空間的な広がり感を付け足すためだけのものでした。

そのため、当時は現実にある空間などのリバーブを再現する代わりに、"特徴的なリバーブサウンド"を作り出していました。そうしたリバーブ音がミュージシャンはもとよりリスナーにも非常に好まれ、それはどんな空間の残響特性も再現できる現代でも変わらず、そうした人工的ながらも特徴のあるサウンドが今も好まれることがあります。

Rev Spring-636のメインリバーブコントロール

1.2. スプリングリバーブとは？

録音済みの音にリバーブを付け足す最初の手法は、反響の良い部屋にスピーカーを設置し、そこに録音済みのを音を流して残響音を録音するというものでした。

その後ある時期に、部屋の残響音と同様の反射音を作り出す機械式デバイスが発明されました。それが、プレートとスプリングリバーブです。

スプリングリバーブには、その特徴的なサウンドにつながっている要素がいくつもありますが、その中でメインとなるものが"バウンシー" (音がはね返るよう) な特性です。これは、残響音を作り出すのにスプリングの全長をオーディオ信号（から変換された振動）が流れる必要上、残響音同士のタイミングに起因しています。

実際のスプリングリバーブを見ると、その動作原理は比較的シンプルなものです。スプリングの片方の端にトランスデューサーが接続されていて、そこでオーディオ信号が振動に変換され（スプリングを複数使っている機器もあります)、振動がスプリングの端からもう一方の端へ伝わっていきます。もう一方の端まで振動が伝わった時点で、振動（オーディオ信号）の一部のエネルギーはスプリング内で反射して残っています。スプリングのもう一方の端には別のトランスデューサーが接続されていて、スプリングの振動がオーディオ信号に変換されます。

1.3. スプリングリバーブはどこで使われていたのか？

リバーブの用途は主としてアンビエンスの追加です。普通に考えれば、ある種の音響空間をシミュレートしたり、時には特定の音響空間そのもの（で発生する残響音）をリバーブと捉えるかも知れません。ですが、特定の音響空間に似せようとせず、単純に音に空間的広がりを追加するのも、クリエイティブなアプローチになる場合もあります。

スプリングリバーブは、リバーブエフェクトの作成手法としては比較的シンプルかつ安価なものです。最初にコンパクトなスプリングリバーブを搭載したのはHammond Organ Companyで、同社のオルガン製品に搭載されていました。このリバーブが好評となり、リバーブの単体ハードウェアが同社の別ブランドとして発売されました。それが、Accusonicsです。

そのリバーブユニットの最初期の顧客の1人がLeo　Fenderで、Fender社のギターアンプに搭載されました。Accusonics社製リバーブタンクを最初に搭載したのが、Fender Vibraverb (1963) ギターアンプでした。ギターアンプに搭載されるスプリングリバーブの多くは、リバーブパンと呼ばれる金属製の箱に入っていて、アンプの底部に取り付けてあることが一般的です。

エレキギターにとって、スプリングリバーブはほぼ不可欠のエフェクトになったのは、恐らくごく初期からギターアンプにスプリングリバーブが付いていたからかも知れません。スプリングリバーブは単体としても、他のエフェクトと組み合わせても使われました。時にはスプリングリバーブをディストーションとして活用することもありました。これは、Rev Spring-636でも可能です。

スプリングリバーブは完璧に人工的なサウンドで、音響空間の"シミュレート"などは一切しません。それが他のリバーブと、天然のリバーブとさえも一緒にミックスすると素晴らしいサウンドになります。例えば、ボーカルやドラムにナチュラルなリバーブとスプリングリバーブをミックスすると、よりリッチなサウンドになることがあります。お使いのリバーブがどんなタイプであっても、スプリングリバーブによる"さらなる広がり感"を追加することが、音作りの決め手になります。

キーボードやシンセサイザーにも、スプリングリバーブの人工的なアンビエンスは大いに役立ちます。Synthi-AやARP 2600といったシンセサイザーの名機には、スプリングリバーブが内蔵されていました。

太古のテクノロジーなのですが、スプリングリバーブは今も使われています。スプリングリバーブは、その独特のサウンドキャラクターでLAのSound CityやニューヨークのThump Studioなど、多くのトップスタジオで使われています。Rev Spring-636のベースとなったモデルは、その貴重さとオーラで今もスプリングリバーブのレジェンドとなっています。スプリングリバーブは、ダブやエレクトロニカなど多くの音楽ジャンルでよく使われています。

Rev Spring-636の全コントロールを表示した状態

2. アクティベーションと最初の設定

Arturia Rev Spring-636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

Rev Spring-636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. Rev Spring-636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/downloads&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

Rev Spring-636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Rev Spring-636を同時使用できます。また、Rev Spring-636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：

- Rev Spring-636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。
- Rev Spring-636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。

Rev Spring-636のメインコントロール

3. REV SPRING-636 オーバービュー

3.1. Arturia Rev Spring-636 プラグイン

私たちArutiraのゴールは、過去の名機を再現して世界中で使えるものにすることです。そのため、今回はスプリングリバーブで最も有名な機種の1つを選びました。

当然、Arturia製品として、現代の音楽制作環境でさらに使いやすくするために、オリジナルモデルに敬意を払いつつ、いくつかの追加機能を搭載しました。

Rev Spring-636のメインとアドバンストパネル

オリジナルのスプリングリバーブのシンプルさをそのままにしておきたかったのは言うまでもありません。"ものごとは極力シンプルにしておく"のは、Arturiaのモットーだからです。

Arturiaの他のエフェクトプラグインと同様、グラフィカルユーザーインターフェース (GUI) には、メインとアドバンストパネルの2つがあります。

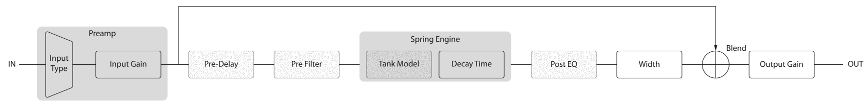
メインパネルには"トラディショナルな"スプリングリバーブの各種コントロールと、新しいパラメーターが少しあります。

ですが本プラグインにはさらに強力な機能が内蔵されています。そうした追加機能は、メインパネルの下に開くアドバンストパネルに入っています。そこにはプリディレイやプリフィルター、タンクオプション、EQがあります。

各パネルの詳細につきましては、コントロールパネル [p.11]のチャプターでご紹介します。では、どんな音がするのかをチェックしてみましょう！

3.2. Rev Spring-636のシグナルフロー

Rev Spring-636には、スプリングリバーブではあまり見かけない追加機能がいくつか入っており、より幅広く使えて魅力あるプラグインに仕上げてあります。そのことは、下図のシグナルフロー (信号経路) にも表れています：



プラグインにオーディオ信号が入ると、最初にプリアンプ・ディストーションドライブ回路に送られ、そこから次の2つの経路に分岐されます：

1. 音に何も変化を加えず、プラグイン出力の直前でミキシングされる"ドライ"パス
2. リバーブのかかった"ウェット"パス

"ウェット"パスに入った信号は、プリディレイとプリフィルターに送られます。この2つのモジュールのパラメーターは、アドバンストパネルを開くと表示されます。

その後、信号はスプリングリバーブエンジンに送られます。ここが本プラグインの"心臓部"で、選択した"スプリングタンク"モデル (アドバンストパネルで選択できます) でリバーブ音が付きます。リバーブの長さはDecay Timeで調節します。

リバーブ信号は次に、EQモジュールに送られ、そこでイコライジングされます。

リバーブ信号がステレオの場合、信号は"モノライザー"のように動作するWidthコントロールに送られます。このパラメーターは、本プラグインをステレオトラックで使用した場合にのみ使用できます。

最終ステージは、"ドライ"パスの信号と"ウェット"パスの信号をミックスするBlendノブです。

ミックスされた信号はプラグインから出力されます。その時の最終ゲインはOutputノブで調節します。

以上がRev Spring-636のシグナルフローの全容です。最初は少々難しく感じられるかも知れませんが、使っていくうちに理解が深まってこのプラグインでどんなことができるのかがわかってくるはずです。

3.3. Rev Spring-636を操作してみる

3.3.1. リバーブの基本

Rev Spring-636でできることをダイジェスト的に理解するために、次の操作を行ってみてください：

- ステレオのクリップをお使いのDAWのオーディオトラックに立ち上げま (ドラムかボーカルトラックがここでは適しています。また、エフェクトがかかっていないドライな音がベターです)。
- 上記のトラックにRev Spring-636をインサートエフェクトとしてロードし、Rev Spring-636の画面を開きます。
- 画面を開くとデフォルトのプリセットがロードされます。この時、Rev Spring-636の全パラメーターは初期状態にセットされています。
- トラックを再生します。この時点でリバーブが少しかかります。リバーブ量はBlendノブで調節できます。このノブはDry/Wetノブです。デフォルト時、ノブはセンターポジションにあり、その時の値は0.500です。これは、リバーブ音とドライ音が50%ずつの状態です。ノブを右いっぱいに回すとリバーブ音100%になり、左いっぱいに回すとドライ音 (プリアンプからの音) 100%になります。プリアンプ自体はリバーブではありませんが、音作りで重要な役割を果たします。
- 次はもう少し重めの操作をしてRev Spring-636のメイン機能をチェックしてみましょう。最初はInputノブを上げてみましょう。すると音が徐々に歪んできます。これがプリアンプの効果です。Inputノブを上げていくと信号がオーバーロードして歪みが生じてきます。これがオリジナルユニットの特徴の1つで、オリジナルユニットがディストーションエフェクトとして使われることがあったのも、この特徴があったからです。
- Inputノブを上げていくと、Outputノブがそれとは反対方向に動いていきます。これは2つがリンクしているからです。
- 今度はOutputノブを回してみましょう。するとInputノブとのリンクが切れます (リンクスイッチの向きが変わります)。リンクモードはInputからOutputへのみ機能します。このリンク機能はInputを上げることで全体音量が上がるのを防ぎ、スピーカーを飛ばしてしまう危険がなく安心して色々な歪みをお楽しみいただけるための機能です。
- InputとOutputを操作してみましたので、次はBlendノブを操作してみましょう。このノブでプリアンプからの信号 ("ドライ"パス) と、リバーブがかかった信号 ("ウェット"パス) をミックスバランスを調節します。デフォルト設定では50%にセットされます。Inputが0 (デフォルト設定) の場合、Belndノブが50%でドライ/ウェット (ディストーションなし) のバランスは50/50になります。BlendノブをReverb側に回し切るとリバーブ音のみになります。逆にBlendノブをPreamp側に回し切ってInputノブを上げると、本プラグインをディストーションユニットとして使えます。
- オーディオトラックを再生しながら、Inputステージを切り替えてみましょう。本プラグインではMic (デフォルト) とAuxモードがあります。モードを切り替えると、音のキャラクターが少し変わります。
- 今度はDecayノブを操作してみましょう。このノブでリバーブの長さを調節します。ノブをLong側へ回していくと、リバーブが長くなります。デフォルト設定では右いっぱいに回し切った状態になります (リバーブ最長の設定)。ノブを左へ回してみましょう。リバーブ音が短くなっていきます。
- 最後に、Widthノブを操作してみましょう。このノブは、本プラグインをステレオトラックに立ち上げた場合にのみ表示されます。また、このパラメーターは、リバーブ信号にのみ適用され、ドライ音には適用されません。デフォルト設定ではノブは最大値 (Stereo) を指しています。これは、元のステレオ信号と同じステレオイメージという意味です。ノブを左へ回しながら、リバーブ音のステレオイメージに注意してみてください。リバーブ音のステレオイメージが徐々に"狭く"なっていき、左へ回し切るとモノになります。この効果はリバーブ音にのみかかりますので、Blendノブを100%ウェット (Reverb) に回し切るとその効果がより分かりやすくなります。この方法で、ステレオトラックのリバーブ音を"モノ化"できます。ヘッドフォンでモニターすると、この効果がよく分かります。

オーディオトラックにRev Spring-636でリバーブを付加

3.3.2. アドバンストパネルを使う

ここまでで、Rev Spring-636の雰囲気がつかめたかと思いますので、もう少しディープなところへ行ってみましょう：

- 下向き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。
- Pre-Delayを使ってみましょう。デフォルト設定では、ノブは0.00msの位置 (左いっぱいの位置) になっています。このノブを上げていくとウェット (リバーブ音) にディレイがかかり、リバーブ音が原音から時間的に離れていくように聴こえます。このノブを少し上げることで、リバーブの奥行き感や広がり感、豊かさが加わります。
- 次はPre　Filterです。これは、非常に細かなことができるシンセ用のレゾナントフィルターで、Cutoff, Resonanceをはじめ、スロープなど色々な設定モードがあります。フィルターは音作りに格好のツールです。フィルターで低音域成分をカットしつつカットオフ周波数付近をブーストしたり、同じようなことを高音域成分で行ったりもできます。少し時間を使って色々実験してみてください。極端な設定にしたり、レゾナンスを付けてみることもお忘れなく。
- Pre　Filterの次は最重要のTankセクションです。タンクというのは、スプリングリバーブ本体 (通常は2-3本のスプリングとトランスデューサー) が入ったアルミ製のキャビネットを指します。タンクモデルを切り替えることで、リバーブ音のキャラクターを変更できます。
- タンクモデルをひと通り試しましたら、次はPost　Equalizerを使ってみましょう。このセクションはフルパラメトリックの1バンドと2つのフィルターがセットになったものです。パラメトリックのバンドは80Hz～12kHzをカバーできますので、他の2つのフィルターの領域にも入っていけます (HPF：20Hz～1.2kHz、LPF：1.2kHz～20kHz) ので、リバーブ音の音質を自在に変えることができます。

4. REV SPRING-636コントロールパネル

Rev Spring-636プラグインは、DAWのモノまたはステレオのオーディオトラックで使用できます。

モノのオーディオトラックにRev Spring-636を立ち上げると、自動的にモノ動作の設定になります。ステレオトラックに立ち上げた場合は、自動的にステレオ動作の設定になります。

> ♪: 必ずしもすべてのDAWでモノトラックが使用できるわけではありませんので、その場合はRev Spring-636をモノ動作では使用できません。

4.1. チャンネルコンフィギュレーション (モノ/ステレオ)

モノ動作とステレオ動作での違いは、ステレオの広がりを調節するWidthパラメーターだけです。Width=100%の場合、入力音のステレオイメージに何も変化を付けません。Width=0%の場合は、リバーブ音がモノになります。Rev Spring-636をDAWのモノトラックに立ち上げると、入力音にステレオイメージがありませんので、Widthパラメーターは表示されません。

Rev Spring-636をモノトラックに立ち上げた状態。Widthノブがありません。

4.2. メインコントロールパネル

Rev Spring-636のGUIは、オリジナルのスプリングリバーブ自体にそれほどパラメーターがありませんので非常にシンプルです。スプリングリバーブのパラメーターはメインコントロールパネルに表示されます。このパネルはRev Spring-636を開いた時に表示されるパネルです。

それらに加え、Arturiaで追加した機能がいくつかありますが、それらはオリジナルのハードウェアが登場した頃にはなかったものです。そのパラメーターはもう1つのパネルのアドバンストモード・コントロールパネルにあり、アッパーツールバーの二重矢印ボタン（アドバンストモードボタン）をクリックすると開きます。

他のArturia製プラグインと同様、Rev Spring-636のGUIにも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なもので、そこにアンドゥやリドゥ、エディットの履歴表示、プラグインのバイパス、CPU消費量メーターといった機能が入っています。

もちろん、アッパーツールバーも非常に重要で、メインメニューにアクセスしたり、プリセットやバンクのロードやセーブの他、プリセット選択や使用中のプリセット名表示といった機能があります。アッパー/ロワーツールバーの各種機能の詳細は、ユーザーインターフェイス　[p.21]のチャプターでご紹介します。

ここからは各パラメーターが何をするものなのかや、その可動範囲、パラメーターの値と動作などについてご紹介します。

Rev Spring-636メインコントロールパネル

パネル上のコントロール (ノブやボタン) をクリックしたり、その上にマウスオーバーすると、ロワーツールバーの左下にそのパラメーター名が表示されます。また、コントロールの右側に小さなポップアップボックスが表示され、その中にその時のパラメーターの値が表示されます。ここに表示される値はコントロールを動かすとそれに応じて変化します。また、表示される値のタイプはパラメーターによっては常に同じタイプとは限りません。

では、メインコントロールパネルの各パラメーターを見ていきましょう。

4.2.1. Power (スイッチ)

このスイッチをオフにすると、プラグインがバイパスモードになります。デフォルト設定はオンで、この場合プラグインがオンになります。

パワースイッチ

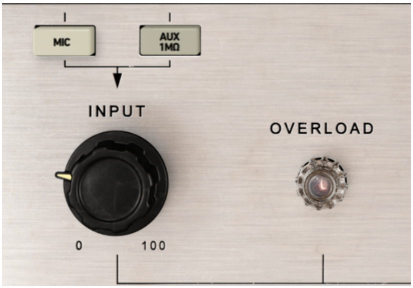
このスイッチの動作はロワーツールバーのBypassボタンと同じです。パワースイッチまたはBypassボタンのどちらを使ってもバイパスモードに入った時点で、プラグイン全体の表示色が暗くなり、"Bypassed"の表示が一瞬表示されます。

4.2.2. Input

InputノブはRev　　Spring-636で非常に重要なパラメーターです。このノブはその上にある2つのボタン (Mic, Aux 1MΩ) と関連して動作します。この2つのボタンはインプットモデルを切り替えるボタンで、本プラグインの入力音に微妙な変化を付けます。具体的にはプリアンプの反応が変わり、特に入力音をオーバードライブさせた場合に変化が顕著になります (本プラグインはディストーションユニットとしても動作できます)。Inputノブを上げるとゲインが上がり、歪みが深くなっていきます (歪み始めるとOverloadランプが点灯し始めます)。

Inputは、0dB～+60dBの範囲で調節でき、デフォルト設定値は0dBです。

Inputは、リバーブ回路に送り込む信号量を調節します。0dBの状態でもリバーブは十分にかかります。回路をオーバーロードさせて音を歪ませたい場合にのみ、0dB以上の設定にします。



Rev Spring-636のInputノブとOverloadランプ

Inputノブを上げると、かなりヘヴィなディストーションになりますが、歪みのないクリーンなリバーブが欲しい場合は、Inputノブを0dBにセットします。

> ♪: Inputノブを使用する主な目的は、ディストーションをかけるためです。歪みが必要ない場合は、Inputノブの設定には注意が必要です。歪みが不要な場合、リバーブをかけるためにInputノブを上げる必要はほとんどありません。

通常は、InputとOutputがリンクされた状態 (デフォルト状態) で使用するのが良いでしょう。Inputノブを上げていくと歪みが深くなっていきます。歪みが不要な場合は、Inputノブはデフォルト設定のままにしておきます。この状態でリバーブ音に何も変化を付けません。

歪みが必要で、同時に出力レベルも高くしたい場合は、Outputノブを上げます。Outputノブを動かした瞬間に、Inputとのリンクが解除され、必要なレベルに調節できます。

4.2.3. Decay

Decayノブでリバーブの長さ (リバーブタイム) を調節します。ノブを上げていくと、リバーブが長くなっていきます。

Decayの値は、ノブを左いっぱいに回したShortの位置で0.00、右いっぱいに回したLongの位置で1.00になります。

Rev Spring-636のDecayノブ

デフォルト設定では、Longの位置 (リバーブタイムが長い状態) にセットされます。

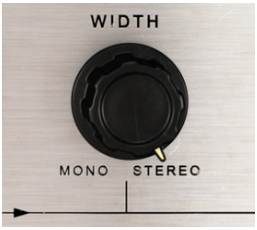
Decayノブはオリジナルのハードウェアにはなかったものです。オリジナルユニットを使ったことがある人は、Decayノブがあったらいいのに…と思った人もいるほど、Decayノブは幅広く使えます。オリジナルユニットと同じ動作で使いたい場合は、DecayノブをLongの位置にセットしておく必要があります。

Decayノブを色々なセッティングにして、ベストなリバーブの長さを見つけてみてください。なお、Decayノブを回して、放した瞬間に変更したセッティングが適用されます。

> ♪: 変更したDecayタイムが適用されるのは、ノブを放した時点からになります。そのため、ノブを回している間はDecayタイムは変わりません。

4.2.4. Width (ステレオ幅の調節)

Widthノブはオリジナルのハードウェアにはなかったパラメーターです。このノブでステレオ間の広がりを調節します。ノブがセンターポジションの状態でリバーブ音のステレオの広がりはドライ音よりもセンター寄りに狭くなります。ノブを右いっぱいに回すと、ドライ音と同じステレオイメージになり、左いっぱいに回した状態では、リバーブ音のステレオイメージはモノになります。Widthノブはリバーブ音にのみ適用され、ドライ音に対しては何も変化させません。



Rev Spring-636のWidthノブ

デフォルト設定では、Widthノブは右いっぱいに回した状態にセットされ、その場合のステレオイメージはドライ音と同じになります。パラメーターの値は0.00　(ノブが左いっぱいの状態、表示はMono)　から1.00 (右いっぱいの状態、表示はStereo) までの範囲です。

> ♪: Withノブはステレオトラックに立ち上げた場合にのみ表示されます。プラグインをモノトラックに立ち上げた場合、このノブは表示されません。

4.2.5. Blend

オリジナルのハードウェアでは、プリアンプを通った信号が常に出力されていました。その意味では、ハードウェアからの出力信号は常時ウェットだったと言えます。そこで、プラグインをもっと柔軟に使えるようにするパラメーターを追加しました。それが、Blendです。

Blendは、単なるドライ/ウェット調節ノブではありません。もちろんドライ/ウェット調節としても動作しますが、プリアンプを通った信号 (Inputノブでディストーションかけても、かけていなくても信号はプリアンプを通ります)　　と、リバーブがかかった信号のミックスをするのがBlendノブの役割です。つまり、Blendノブはプリアンプ/リバーブのミックスバランスを調節するノブということになります。

Blendノブはデフォルト設定では、センターポジションを指しています。この状態で、プリアンプ/リバーブのミックスバランスは50/50になり、プリアンプとリバーブの信号がミックスされた状態になります。Blendノブを左 (Preamp側) へ回していくと、プリアンプ音がメインになり、右 (Reverb側) へ回していくとリバーブ音がメインになります。ノブの値は0.000〜1.000の範囲で変化し、0.000でプリアンプ音のみ (リバーブ音なし) になり、1.000でリバーブ音のみになります。

Inputノブの設定が0の場合、Blendノブはドライ/ウェット調節ノブとして動作します。

Rev Spring-636のBlendと Outputノブ (Outputはリンクが外れた状態)

4.2.6. Link

LinkスイッチはOutputノブとInputノブをつなぐスイッチです。このスイッチはトグル動作で、デフォルト設定はオンです。Linkスイッチの表記はチェインのアイコンになっています。

Linkスイッチがオンの場合、Inputノブを操作すると、Outputノブがそれとは反対方向に動きます。ディストーションの深さはソースの音量とも関係していますので、場合によってはInputノブを上げすぎてしまうことがありがちです。Link機能は、プラグインからの全体音量が上がり過ぎるリスクを回避し、安心してInputノブを上げることができるための機能です。

Outputノブはいつでも独立して調節できます。これは、Linkの方向がInputからOutputへの一方通行だからです。そのため、Inputノブで欲しいディストーションが決まりましたら、Inputの設定はそのままに、Outputのゲインのみを適正なものに調節できます。

Linkをオフにすると、InputとOutputの各ノブはそれぞれ独立した状態になります。また、Outputノブを操作するとLink機能が自動的にオフになります。

4.3. アドバンストモード・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は、アッパーツールバーのアドバンストモードボタン（二重矢印）をクリックすると表示されます。このコントロールパネルには、リバーブにさらなるパワーとフレキシビリティをプラスできる追加機能が入っています。

Rev Spring-636アドバンストモード・コントロールパネル

4.3.1. Pre Delay

プリディレイはその名の通り、リバーブ回路に入る前段階でディレイタイムを調節できるパラメーターです (プリディレイ自体はプリアンプとリバーブの間に入っています)。プリディレイは、ドライ音とリバーブ音の距離感を調節することで、リバーブ音の奥行き感や豊かさ、広がり感を調節できます。ディレイタイムは0.00ms (ディレイなし) から250msまでの範囲で調節できます。

デフォルト設定では、Pre-Delayは0.00ms (オフ) にセットされます。

4.3.2. Pre Filter

プリフィルターは、リバーブ回路に入るオーディオ信号 (プリアンプ通過後) に適用されます。見た感じはシンセのフィルターによく似ています。プレフィルターには、いくつかのスロープ設定とカットオフ設定 (ローパス、ハイパス、バンドパス) があり、スロープは-6dB/Oct, -12dB/Oct, -24dB/Octがあります。このように、カットオフやレゾナンスがあるだけでなく、このプリフィルターは、ひと通りのパラメーターがあるマルチモードタイプのシンセフィルターなのです。フィルターのタイプはプリフィルターセクションの上部にあるドロップダウンメニューで選択できます。

このセクションにはオン/オフスイッチもあります。このスイッチは、フィルターを設定する前と後でリバーブ音の音質の変化をチェックする際に便利です。

Rev Spring-636のPre Filterセクション。Active スイッチがオフになっています

このセクションのノブは2つです。1つはCutoff、もう1つはResonanceです。

Cutoffノブは20Hz〜20kHzの範囲で調節でき、デフォルト設定は20kHzです。

Resonanceノブは0.1〜15.0 (値は実際のQ値) の範囲で調節でき、デフォルト設定は0.707です。

> ♪: Pre Delay, Pre Filterは、リバーブ回路に入る信号にのみかかります。そのため、BlendノブをPreamp (左いっぱい) の状態では、ディレイとフィルターの効果はかかりません。

4.3.3. Tank

Tankセクションにはボタンがいくつかあり、色々なリバーブタンクの設定から1つを選択できます。オリジナルハードウェアでは、リバーブタンクはアルミ製のキャビネットで、その中にリバーブのパーツ（数本のスプリング（通常3本）とトランスデューサー）が入っていました。スプリングを複数使うのは、それぞれのスプリングが個別に振動して、よりナチュラルなリバーブ音にするのと、リバーブ音の全体的な周波数特性を良くする狙いがありました。

タンク自体は、リバーブユニットのボディに4本の小さなスプリングで取り付けてありました。

リバーブ音の最終的な音色は、タンクのキャラクターとスプリングの懸架方式で大きく変わります。そのため、本プラグインでは色々なタイプのタンク（のモデル）を内蔵し、用途に最適なリバーブ音を選べるようになっています。

Tankセレクターセクション

オリジナルハードウェアで採用されていたGibbs製タンクの他に、7種類のタンクモデルが入っています。ビンテージタンク数種と新しいAccutronics製タンクや、Synthi-Aに入っていたスプリングリバーブタンクと、Space Echoに入っていたリバーブタンクという、2つのタンクモデルも内蔵しています。これらのタンクモデルで、色々なリバーブサウンドが得られます。

色々なタンクモデルをぜひお試しください。各モデルでリバーブ音のキャラクターが大きく変わることに驚かれると思います。

4.3.4. Post Equalizer

イコライザー（EQ）は複数のフィルターがセットになったセクションで、特定の周波数帯域をブーストしたりカットして、音質を調節することができます。

本プラグインのEQは、Gain, Frequency, Q (バンド幅調節) を装備した1バンドのフルパラメトリックと、ローパスフィルター、ハイパスフィルターのセットになっています。

Rev Spring-636のEQをオンにした状態

ハイパスフィルターのスロープは-12dB/Oct固定で、周波数　(Freq)　は20Hz〜1.2kHzの範囲で変化します。デフォルト設定はオフ (Freqノブが左いっぱいに回し切った位置) になります。ハイパスフィルターがオフになっているかどうか（またはどの周波数に設定されているか）は、Freqノブにマウスオーバーしてチェックできます。

ローパスフィルターのスロープも-12dB/Oct固定で、周波数（Freq）は1.2kHz〜20kHzの範囲で変化します。こちらもデフォルト設定はオフ (Freqノブが右いっぱいに回し切った位置) になります。ハイパスフィルターと同様、ローパスフィルターがオフになっているかどうか (またはどの周波数に設定されているか) は、Freqノブにマウスオーバーしてチェックできます。

> ♪：ハイパス/ローパスの2つのフィルターは、周波数の可変幅が広く、ハイパスとローパスを同じ周波数に設定することも可能です。この場合、2つのフィルターでバンドパスフィルターとして機能します。

EQバンドにはノブが3つあります。センター周波数を設定するFreqノブ、ブースト/カット量を調節するGainノブ、センター周波数のバンド幅を調節するQノブです。Freqノブは30Hz〜16kHzの範囲で変化し、デフォルト設定は700Hzです。Gainノブは-12dB〜+12dBの範囲で変化し、デフォルト設定は0dBです。バンド幅は独立したノブ (Q) で調節できますが、これはGainノブの設定によっても変化します。ゲインが高い場合、バンド幅はより狭くなります。

EQセクション全体のオン/オフは、ONの表記があるボタンをクリックして切り替えられます。EQセクションがオンの場合、このボタンが点灯します。デフォルト設定は、オフです。

5. ユーザーインターフェイス

Rev Spring-636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・コントロールパネルのほか、画面最上部と最下部にそれぞれツールバーがあります。

それでも非常にシンプルなユーザーインターフェイスです。このことは、どのArturia製品にも言えることですが、思いっきりクリエイティブに使える一方で、使い方はいたってシンプルかつ簡単にしたいというArturiaのポリシーからそのようになっています。

前のチャプターまででコントロールパネルはご紹介しました。ここからは、ツールバーを見ていきましょう。

5.1. アッパーツールバー

Rev Spring-636のGUI (グラフィカルユーザーインターフェイス) は、他のArturiaプラグインと同じく、画面最上部にツールバーがあり、左からArturiaロゴ、プラグイン名があり、続いてライブラリーボタン、プリセット名表示部があり、その右にはプリセット選択に使用する矢印ボタンがあります。

アッパーツールバー右端にはアドバンストモード・コントロールパネルの開閉に使用する二重矢印ボタンがあります。

二重矢印ボタンの右にあるドットは、アドバンストモードのコントロールパネルが閉じている状態でも、そのパラメーターをデフォルト設定値以外の状態にしている場合に表示されます。

アッパーツールバー

Rev　Spring-636のアッパーツールバーは、他のArturiaプラグインと同じく、様々な重要機能にアクセスできます。

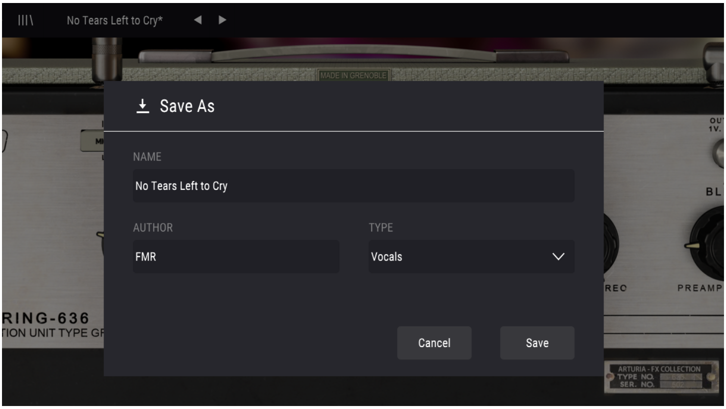
それらの重要機能は、画面左上のRev Spring-636ボタンをクリックすると表示されます。ここに入っている機能は、Arturiaプラグインの現行ラインナップで共通となっていますので、既にArturiaプラグインをお使いの方にはお馴染みのものです。

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。



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 **.springx** 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）には2タイプの方法があります：プリセット単体とバンクです。

- **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)

Rev Spring-636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プ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。

> ♪：画面の拡大/縮小は、Ctrl（またはCmd）キーを押しながら"+"キーで拡大、Ctrl（またはCmd）キーを押しながら"－"で縮小させることもできます。

5.1.6. Help

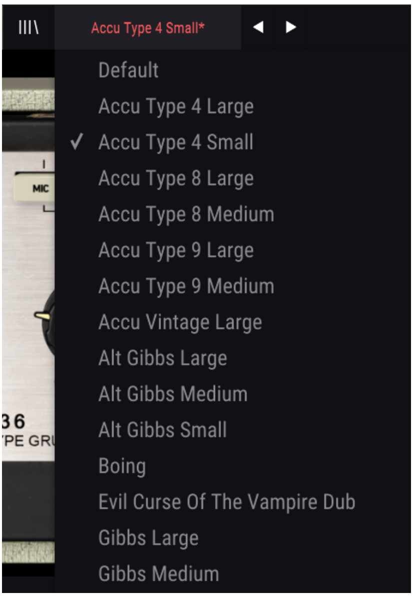
ヘルプセクションには、ユーザーマニュアル (今お読みのものです) とFAQ (よくある質問) へのダイレクトアクセスがあります。

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.26]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、オリジナルのハードウェアにはなかった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。

ロワーツールバー

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。

5.3.1. Panic

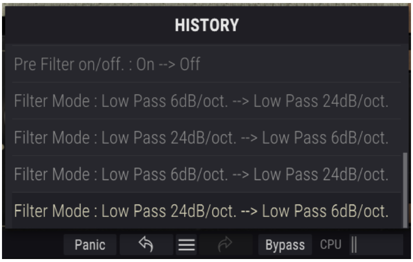
いわゆるパニックボタンです。例えば、リバーブの減衰が長すぎてそれを強制的に止めて長さを調整し直したい場合など、プラグインが予期せぬ動作をした時にこのボタンをクリックしてリバーブを強制的に停止させることができます。

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。



Rev Spring-636のエディットの履歴

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

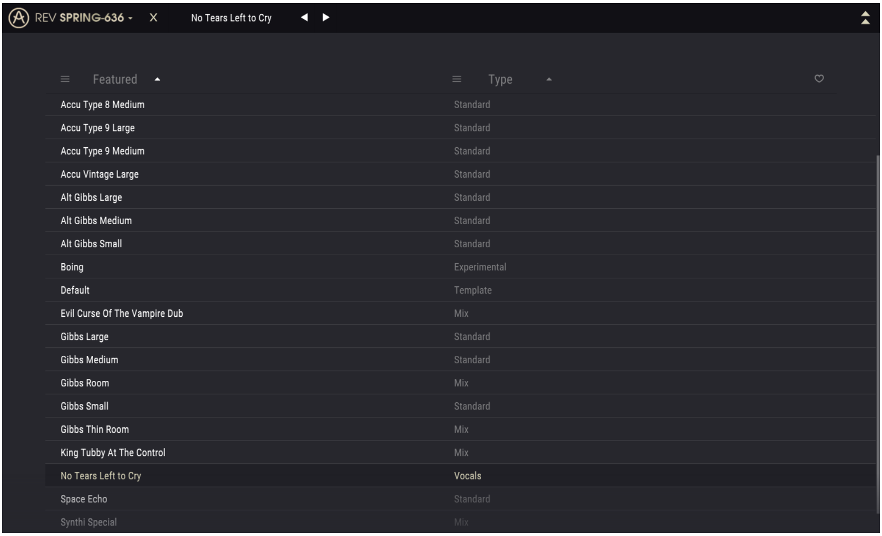
バイバスは必須機能ですね。バイパスをオンにするとRev Spring-636プラグインの動作が完全にオフになります。メインコントロールパネルにあるPowerスイッチでも同じことができます。

5.3.6. CPU meter

CPUメーターでRev Spring-636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

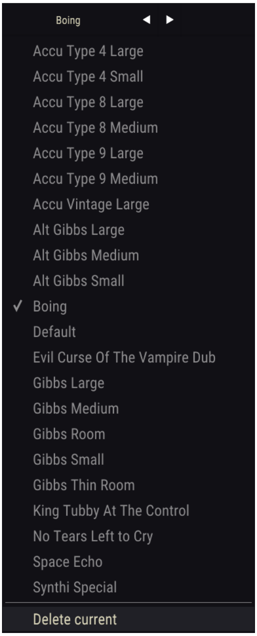
プリセットブラウザでは、プリセットのサーチやロード、管理が行えます。他のArturia製プラグインやソフトウェアインストゥルメント等と同じ構成で、シンプルで使いやすいものとなっています。アッパーツールバーのArturiaロゴ/プラグイン名の左にあるライブラリーアイコン(|||\) をクリックすると、プリセットブラウザにアクセスできます。



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。



プリセットを削除しようとしているところ

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。Alt＋クリック (macOSではOpt＋クリック) でも同じことができます。

これでマニュアルは以上です。Rev Spring-636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、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。