

ユーザーズ・マニュアル

_EQ SITRAL-295

ARTURIA

_The sound explorers

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric Brun Kevin Molcard

開発

Samuel Limier	Kevin Arcas	Alessandro De Cecco	Marie Pauli
Loris De Marco	Baptiste Aubry	Geoffrey Gormond	Patrick Perea
Alexandre Adam	Timothée Béhéty	Rasmus Kurstein	Stéphane Albanese
Corentin Comte	Yann Burrer	Pierre-Lin Laneyrie	Fanny Roche
Francois Reme	Hugo Caracalla	Cyril Lepinette	
Vincent Travaglini	Raynald Dantigny	Mathieu Nocenti	

デザイン

Martin Dutasta Clément Bastiat Shaun Elwood Morgan Perrier

サウンド・デザイン

Lily Jordy Clément Bastiat Victor Morello
Maxime Audfray Jean-Michel Blanchet

テストイング

Arnaud Barbier	Emmanuelle Le Cann	Aurélien Mortha	Adrien Soyer
Thomas Barbier	Florian Marin	Benjamin Renard	Christophe Tessa
Matthieu Bosshardt	Germain Marzin	Roger Schumann	

ベータ・テストイング

Paul Beaudoin	Ben Eggehorn	Mat Jones	Solidtrax
David Birdwell	Jam El Mar	Luca Lefèvre	Tetuna
Gustavo Bravetti	Ken Flux Pierce	Terry Marsden	Peter Tomlinson
Andrew Capon	Tony Flying Squirrel	Gary Morgan	Bernd Waldstädt
Chuck Capsis	Andrew Henderson	Paolo Negri	George Ware
Jeffrey Cecil	Mat Herbert	Mateo Relief vs. MISTER X5	Elliot Young
Marco «Koshdukai» Correia	Neil Hester	William «Wheeliemix» Robertson	Chuck Zwicky
Raphael Cuevas	Guillaume Hernandez		
Dwight Davies	Jay Janssen	Fernando Manuel Rodrigues	

チュートリアル

Gustavo Bravetti François Barrillon

マニュアル

Fernando M. Rodrigues (author)	Jimmy Michon Minoru Koike	Charlotte Métais Gala Khalife	Holger Steinbrink
-----------------------------------	------------------------------	----------------------------------	-------------------

© ARTURIA SA – 2021 – All rights reserved.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

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

本マニュアルに記載の製品名、ロゴ、企業名はそれぞれの所有者の商標または登録商標です。

Product version: 1.0

Revision date: 22 June 2021

EQ SITRAL-295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 EQ SITRAL-295プラグイン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！ EQ SITRAL-295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 EQ SITRAL-295をお買い上げいただき、誠にありがとうございます！

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

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

この3機種は、Arturiaとして初めてオーディオエフェクトプラグインに参入した機種で、それまでのシンセプラグインのエフェクトセクションでの開発ノウハウ等を結集したものでした。

それと同時に、この3機種はビンテージのアナログオーディオプロセッサーを解析し、再構築する道筋を作った機種となりました。

エフェクトプラグインはその後、コンプレッサー、フィルター、ディレイ、リバーブとシリーズを広げていきました。さらに、新たなエフェクト3機種をコレクションに加え、このモジュレーションエフェクトをテーマにしたプラグインバンドルで、エフェクトプラグインをリードするArturiaのポジションをより確固としたものにしていきます。

Arturia EQ SITRAL-295は、新たなエフェクトプラグイン3機種の1つで、今回はオーディオプロセッシングの中でも最重要の1つである、バスサウンドプロセッシングをテーマにしています。

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。この情熱は、1970年代にドイツのメーカーで開発された有名なイコライザーユニットのあらゆるポイントにわたる解析にも注がれています。プラグインの開発に際しては、電子回路の挙動はもちろん、電子パーツ1つ1つの特性に至るまで丹念に解析し、再現しています。また、こうしたビンテージ機器の美点と組み合わせるべく、新しいイコライザーにすべく、新しいアイデアも盛り込みました。

こうして開発されたこのプラグインは、確かにイコライザーの名機からインスパイアされたものなのですが、現代の音楽制作環境にマッチしたビンテージのイコライザーというコンセプトも含んだものに仕上がりました。

EQ SITRAL-295は、DAWの主要なプラグインフォーマットのすべてに対応した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。これらの商標や登録商標は、本製品の開発段階で参考にした製品のサウンドや特徴を説明するためにのみ使用しています。オリジナル製品の開発者名やメーカー名は、当時の実績を説明するためにのみ使用し、EQ SITRAL-295の開発に際し一切の助言や強力を得ていません。

The Arturia team

もくじ

1. ようこそ	2
1.1. バスエフェクトとは？	2
1.2. EQ SITRAL-295 とは？	3
1.3. EQ SITRAL-295のようなプラグインの使いどころは？	4
2. アクティベーションと最初の設定	5
2.1. EQ SITRAL-295のライセンスをアクティベートする	5
2.1.1. Arturia Software Center (ASC)	5
2.2. プラグインとして動作	5
3. EQ SITRAL-295 オーバービュー	6
3.1. Arturia EQ SITRAL-295 plug-in	6
3.2. EQ SITRAL-295のシグナルフロー	7
3.3. EQ SITRAL-295 ハンズオン	8
3.3.1. ベーシック編	8
3.3.2. EQ編	9
3.3.3. フィルター編	11
3.3.4. その他の機能編	12
4. EQ SITRAL-295 コントロールパネル	13
4.1. チャンネル構成 (モノ/ステレオ)	13
4.2. メインコントロールパネル	14
4.2.1. Stepped Controls	14
4.2.2. 右側のセクション	15
4.2.3. EQ バンド (メインセクション)	18
4.2.4. ビジュアライザー	21
5. ユーザーインターフェイス	22
5.1. アッパーツールバー	22
5.1.1. New Preset	22
5.1.2. Save Preset	22
5.1.3. Save Preset As...	23
5.1.4. Import...	23
5.1.5. Export Menu	23
5.1.6. Resize Window (リサイズウィンドウ)	23
5.1.7. Tutorials	23
5.1.8. Help	24
5.1.9. About	24
5.1.10. プリセットの選択	24
5.2. ロワーツールバー	25
5.2.1. Stepped Controls	25
5.2.2. Bypass	25
5.2.3. Undo	26
5.2.4. History	26
5.2.5. Redo	26
5.2.6. CPU meter	26
5.3. プリセットブラウザ	27
5.3.1. プリセットの削除	28
5.4. パラメーターの微調整	28
5.5. パラメーターのリセット	29
6. ソフトウェア・ライセンス契約	30

1. ようこそ

1.1. バスエフェクトとは？

オーディオエフェクトのあり方を考えると、バス/マスターバスエフェクトは独自のポジションを占めています。こうしたエフェクトは、グルーピングされたサブミックスや、場合によっては最終のマスターバスに使用して、色々なトラックで作られたサウンドにさらに仕上げとしての"磨き"をかける目的で使用されます。サウンド全体がまとまり感のある完璧に仕上げられたものにするということ（時には独特の風合いを持たせるということもあります）が、こうしたエフェクトの主なゴールですので、こうした機材はそれに特化した機能や構成を採用していることがよくあります。

そのため、オーディオ回路は通常の単体エフェクトよりも入念に設計されている同時に回路構成もより複雑で、使用パーツも最高級品が選ばれるため機材全体としては高価なものとなり、場合によっては真空管などのレトロパーツを採用するケースもあります。

概して言えば、よりリッチでふくよかで、迫力のあるサウンドに仕上げるとというのがバスエフェクトの目的なのですが、可能な限りクリアなサウンドを目指す現代のクリーンそのもののオーディオエフェクト環境では通常得られないタイプのサチュレーション（飽和感や歪み）を加えるということもあります。また、特定の帯域での透明感やディテールを引き出すためにEQをほんの少し加えるというのも1つの手です。

伝統的には、こうしたバスエフェクトは数種類程度で、具体的にはイコライザーとコンプレッサー（通常のチャンネルコンプレッサーと区別するためにバスコンプレッサーと呼ぶのが一般的です）の他には、複数のモジュールで構成された、数チャンネル分のオーディオ回路を内蔵した複雑なユニットがあるくらいです。



1.2. EQ SITRAL-295 とは？

音楽を含む音声の制作では、イコライザーは重要な役割を担います。事実、ほとんどすべてのミキシングではトーンやダイナミクスの調整を行っています。ダイナミクスについてはコンプレッサー、トーンについてはイコライザーが担当します。

周波数帯域をブーストしたりカットしたりすることで、EQは音の全体的なスペクトラムに変化を付け、これによりミックスのトーンを調整します。このことは、各チャンネルでの作業では重要となり得ることで、トラック間で重なり合っている帯域を整理し、スペクトラム上のスペースを作ることで、各トラックがミックス内で埋もれないようにすることができます。

ミックスバスでは、自分の好み(仕事の場合はクライアントの好み)に合ったサウンドに仕上げたり、楽曲の方向性に合わせて音を仕上げるのが基本です。一口にEQといっても、その種類は様々です。比較的ニュートラルなものもあれば、キャラクターがしっかりしたものもあります。バンド数やそのレンジ、EQカーブも機種によって色々です。だからこそ、"EQはいくらあっても困らない"と言えるのです。



Arturia EQ SITRAL-295は、1970年代に有名なドイツのメーカーで開発されたEQユニット群からインスパイアされたものです。このEQユニットは、最初はドイツの放送局のコンソールで使用されていました。放送局が設備を更新する際に、こうしたモジュールはレコーディングスタジオに新たな活路を見出していました。

本プラグインは、3タイプのEQモジュールをベースにしており、どのタイプも完全ディスクリートのクラスA構成です。各モジュールを丹念に解析した後で、これらを1台にまとめつつ、レンジの拡大やよりクリエイティブに使用できる新機能を搭載しました。とは言い、全体としてはオリジナルハードウェアのスピリットを忠実に残しています。

こうした開発手法により、往年のアナログディスクリート回路によるリッチなサウンドと最新の設計が融合し、DAWを中心とした現代の制作環境にマッチしたプラグインに仕上がりました。本プラグインは、キャラクター感のある真のモダンビンテージ・ステレオイコライザーと言えるのです。

本プラグインのエミュレーションのベースとなったオリジナルハードウェア独特のサウンドである、非常にジェントルで音楽的なEQカーブといった特性は、幅広い用途に適しています。

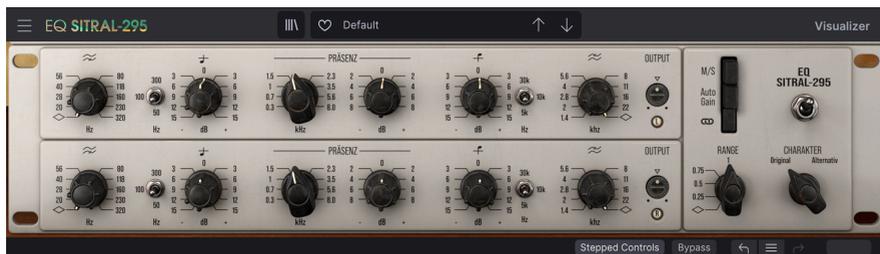
1.3. EQ SITRAL-295のようなプラグインの使いどころは？

EQ SITRAL-295のようなプラグインは、バスでもチャンネルでもどこでも多彩に使用できます。もちろん、その音楽的な特性から言えばバスEQとしての使用が最も効果的ですが、チャンネルEQとしての使用を妨げるものは何もありません。

実際のところ、ボーカルからドラム、ギター、ベースまで、幅広い用途に使えるツールと感じている人もいます。

バス用途では、なめらかでスウィートな質感や、ハーンシュ感を出さずにブーストできる点も評価されています。

本プラグインは、スタジオEQとして有名なNeveやPultecのEQの代わりに、あるいはそれらと一緒に使える優れたツールですので、"磨き抜かれたリッチなレコーディングサウンド"をそのままに、一味違ったテイストを盛り込むことができます。



2. アクティベーションと最初の設定

Arturia EQ SITRAL-295は、次の環境のコンピュータ上で動作します：

Windows 8以降、macOS 10.13以降

EQ SITRAL-295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. EQ SITRAL-295のライセンスをアクティベートする

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

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

2.1.1. Arturia Software Center (ASC)

ASCのインストールがまだでしたら、こちらのウェブページから入手できます：

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

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

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

- Arturia Software Center (ASC) を起動します。
- お持ちのArturiaアカウントでログインします。
- ASCの画面を下にスクロールしてMy Productsを表示させます。
- Activateボタンをクリックします。

これで完了です！

2.2. プラグインとして動作

EQ SITRAL-295は、Live, Logic, Cubase, 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EQ SITRAL-295を同時使用できます。また、EQ SITRAL-295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：

- EQ SITRAL-295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。
- EQ SITRAL-295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せん。

3. EQ SITRAL-295 オーバービュー

3.1. Arturia EQ SITRAL-295 plug-in

EQ SITRAL-295の開発で目標としていたのは、1970年代前半を代表する名機をモデリングしたEQという素晴らしいツールを体験していただくことでした。オリジナルハードウェアは、当初は放送局のコンソールで使用されていました。その後すぐに、そのすば抜けた高性能と優れたサウンドが評価され、レコーディングスタジオにも導入されました。そして次のステップは、これと同じEQユニットを搭載したカセット式モジュールでレコーディング機器をアップグレードすることでした。



ユーザーインターフェイスは、オリジナルユニットのシンプルさとアナログ感覚を同居させつつ、現代のコンピュータを中心とした制作環境に適応した現代的なアプローチも採り入れています。メインパネルには3バンドEQの各種コントロール類があり、パネル右側にはボタンやスイッチ類を配置し、ミッド/サイドのコントロール、オートゲイン、チャンネルリンクの切り替えや、EQのキャラクター（カラーリング）を切り替えるスイッチがあります。

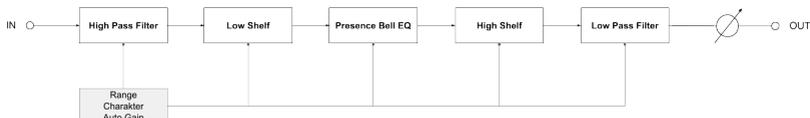
また、他のArturiaプラグインのほとんどと同様、エクストラのパネルもあります。本プラグインでは、ビジュアライザーがそれに相当します。これは、クラシカルなユニットをモダンなアプローチで使用できるという意味で非常に重要な追加機能です。このビジュアライザーでは、インプットとアウトプットのオーディオスペクトラムと併せてEQカーブを表示します。インプットのスペクトラムは暗めのカラーで、アウトプットのスペクトラムは明るいカラーで表示されます。ビジュアライザー画面の左側には各スペクトラムの表示オン/オフ切り替えと、表示チャンネル(ステレオ、L、R)を切り替えるスイッチがあります。

各コントロール類の機能等の詳細につきましては、[コントロールパネル \[p.13\]](#)のチャプターでご紹介します。では、本プラグインの動作の仕組みやどんな音がするのかをチェックしていきましょう！

3.2. EQ SITRAL-295のシグナルフロー

EQ SITRAL-295は、バスエフェクト用途に特化したEQのプラグインです。マニュアル冒頭の「はじめに」でも触れました通り、バスエフェクトというのはチャンネルエフェクトと比べると機能面でも内部動作の面でも少々複雑になっていることがよくあり、EQも例外ではありません。70年代を代表するクラシック機器からインスパイアされたプラグインですので、シンプルさも踏襲しています。つまり、音楽性としてはバスプロセッシングとして使用するのに最適ですが、そのシンプルかつわかりやすい構成ゆえ、通常のチャンネルエフェクトとしても（場合によっては積極的に）使用できます。とは言え、本プラグインは緻密な音作りというよりは、全体的な音質調整という用途に適しています。

それでは、EQ SITRAL-295の中身について少し詳しく見ていきましょう：



EQ SITRAL-295のシグナルフローは非常にストレートなものです。オーディオ信号が本プラグインに入ると、オーディオ回路の動作方法を切り替えるスイッチがある最初のステージに入ります。

そのスイッチは、パネル右側にある"Charakter"スイッチや、3つ並んだスイッチ（M/S、Auto Gain、Link）、そしてRangeスイッチです。これらにつきましては、次のチャプターで紹介いたします。

このステージの次は、ハイパスフィルター、ローシェルフ、プレゼンスベル、ハイシェルフ、そして最後にローパスフィルターの順で、信号が流れていきます。

各EQバンドやフィルターで音が加工され、最後に出力段のゲインステージにあるOUTPUTノブで、プラグインから出力される信号レベルを設定します。

以上がEQ SITRAL-295のシグナルフローの全貌です。シンプルですが、非常にパワフルです。信号の流れを理解し、少し時間をかけて各バンドのコントロール類をいじってみたり、スイッチを切り替えてみたりすることで、きっとこのプラグインが好きになって、そのパワフルさを楽しめると思います。次のセクションからは、EQ SITRAL-295の動作を理解する上で大きな助けとなるハンズオンが始まりますのでぜひ活用ください。

3.3. EQ SITRAL-295 ハンズオン

3.3.1. ベーシック編



ステレオリンクをオフにし、2つのまったく異なるEQカーブを設定して、ステレオイメージを強調する設定にした状態

- ステレオのオーディオクリップをDAWのオーディオトラックにロードします。ここではチャンネルEQというよりはバスEQ的な使い方をしますので、マスターアウトかバスミックスを選択するのが良いでしょう。
- EQ SITRAL-295をトラックのインサートとして立ち上げます。するとプラグインの画面が開きます。
- この時点では、Defaultプリセットがロードされます。このプリセットは、すべてのパラメーターがデフォルト設定になっているものです。アッパーツールバー右側にあるVisualizerボタンをクリックします。これでグラフィカルなパネルがメインのEQパネルの上に開きます。
- オーディオクリップを再生します。ここでいくつかのことが起きます。1つ目は、EQがかかっていないこと。これは、各パラメーターが音を加工しないデフォルト設定になっているためです。ビジュアライザー画面を見ると、右側がわずかにカーブしたほぼフラットな線と、音のスペクトラムが表示されています。暗めの色のスペクトラムに、明るい色のスペクトラムが重なっていて、その明るい色の輪郭線がアウトプットのスペクトラムです。
- 2つ目は、オーディオ信号が本プラグインの"回路"を通ることで、若干の色付けがされていることです。本プラグインは非常にクリアな特性ですので、色付けは極めて微妙なものです。とは言え、ほんのわずかですが、この時点でオーディオ信号は加工されているということになります。
- 次に、ビジュアライザーの左側にある、小さな"In"ボタンをクリックします。すると、暗めのフルカラーのスペクトラムが消え、明るい色のアウトプットの線だけが残ります。これは"In"ボタンをクリックしたことで、インプットのスペクトラムを非表示にしたからです。もう一度Inボタンをクリックし、Outボタンをクリックしてみましょう。今度は、明るい線のスペクトラムが消え、暗めのカラーのスペクトラムだけが残ります。これがインプットのスペクトラムです。この2つのスイッチを使用することで、EQで変化したオーディオ信号の全体的なスペクトラムを視覚的にチェックすることができます。
- また、その下のL/Rボタンでステレオチャンネルの片側のみというように、表示を切り替えることができます。ステレオの左右チャンネルでスペクトラムが大きく異なっている場合(マスタートラックでそういうことはほとんどないかと思いますが、個々のトラックではそれほど珍しいことではありません) に片チャンネルずつスペクトラムをチェックできますので、便利です。

- ビジュアライザーの右側には、音量変化を表示するレベルメーターがあります。レベルが危険領域に達すると、表示色がオレンジに、やがて赤に変わります。レベルが安全なレベルに入っているときの表示色は緑です。

では、オーディオ信号にEQをかけてみましょう：

3.3.2. EQ 編

- オーディオを再生しながら、メインパネル右側にある小さなOUTPUTノブで、本プラグインの出力ボリュームを調整してみましょう。左右に広がった同じ見た目のパネルが2段重ねになっています。上段が左チャンネル（後述のM/Sモードではミッドチャンネル）で、下段が右チャンネルです。つまり、左右別々にEQをかけることができます。左チャンネルのOUTPUTノブを回してみましょう。すると、右チャンネルのOUTPUTノブも同じように動きます。これは2つのチャンネルがリンクしているためです。リンクボタンはメインパネル右側のM/S、AUTO GAINの下にあり、押された状態になっています。リンクを解除するには、このボタンをクリックします。これで2つのチャンネルのリンクが解除されます。試しに左チャンネルのOUTPUTノブを回してみましょう。今度は、右チャンネルのOUTPUTノブは動きません。
- リンクボタンをもう一度クリックしてリンクした状態に戻します。ここでは、ステレオフィールの左右チャンネルを同時に加工します（マスターバスでの処理と同様の手法です）。では、各バンドをいじってみましょう。
- このEQは3バンドです。ローとハイバンドは同じタイプのシェルフバンドで、ミッドバンドはピークバンドです（ベルバンドとも言います）。特殊なところがない、通常のEQバンドですね。各バンドともEQカーブは固定式ですので、調整できるのは各バンドの周波数とブースト/カット量ということになります。もう1つ重要なポイントですが、デフォルト設定では、オリジナルハードウェアでの動作を忠実に再現するために、ノブは連続可変ではなく、決められた設定値を切り替えるロータリースイッチとして動作します。この動作は、ローツールバーにある"Stepped Controls"ボタンで連続可変モードに切り替えることができます。早速このボタンをクリックして連続可変モードに切り替えてみましょう。
- では、ミッドバンドからエディットしてみましょう。このバンドは"PRÄSENZ"という表記ですが、お察しの通り"PRESENCE"のドイツ語です。60年代や70年代では、ミッドバンドのことをプレゼンスと呼ぶことが一般的でした。プレゼンスバンドは、主に1kHz~5kHzのミッドバンドを指しますが、本プラグインではもう少し広いレンジになっています。人間の聴覚は、この帯域が最も敏感に反応します。この帯域が下がると、音が曇ったような感じや明瞭度に欠ける感じになりますし、この帯域が強すぎると、耳障りで聴きづらい音になってしまいます。そのため、この帯域の調整は慎重に行う必要があります。
- スペクトラムを見てみましょう。800Hz~2kHzや3kHzのレンジが足りなければ、そこがプレゼンスバンドの活躍する場です。その帯域に特に問題がなかったとしても、そこをわずかにブーストすることでオーディオ全体がよりハッキリと聴きやすいものになることがあります。"dB"ノブをわずかに右へ回し（+1.5dB程度で十分です）、"kHz"ノブを聴きやすいと感じるポイントに回します。オーディオクリップの音質が明るすぎるときは、音質をややソフトにするために、カットする方向で試してみましょう（"dB"ノブを左方向へ、-1.5dBか-2dB程度下げます）。
- 極端な設定だとうなるかを見るために、"dB"ノブを左いっぱいに戻してみましょう。ハッキリしない感じの音になります。ノブを元の位置に戻しましょう。音にかかっていた覆いが取れて、よく聴こえるような感じがしますよね？
- プレゼンスバンドの左側、線の下に4分音符があるバンドはローバンドで、プレゼンスの右にある、線の上に4分音符があるバンドがハイバンドというのは、別に意外ではありませんよね。この2つのバンドの周波数はスイッチで選択します。ローバンドでは50Hz、100Hz、300Hzの3段階、ハイバンドでは5kHz、10kHz、30kHzの3段階です。心配することはありません。時にはシンプルなほうが良いこともあります。ほとんどの場合、ロー/ハイバンドの周波数設定はデフォルトのままでも、ゲイン("dB"ノブ)の調整だけで事足ります。ここでは、スイッチはそのままでおきましょう。
- プレゼンスバンドの"dB"ノブをダブルクリックしてみましょう。するとノブの位置が0になります。次にローバンドのdBノブを+3dBにセットします。+3dBピッタリにセットするには、Ctrlキーを押しながらノブをドラッグすると合わせやすくなります。この方法は、他のノブでも決めた数値ピッタリに合わせたいときに広く使えるテクニックです。

- 次にハイバンドの"dB"ノブも+3dBにセットしてみましょう。ここでEQカーブを見ると、'U'の字のようなカーブになっています。これはラウドネスEQカーブというものです（この名前は人間の聴覚に由来するもので、低域や高域の感受性は中域に比べて低くなっており、この帯域を少々ブーストすると聴きやすいと感じる音になることがあるためです）。



ここまでで、EQの各バンドの動作を見てきました。次は、フィルターをチェックしてみましょう：

3.3.3. フィルター編

- EQには、スペクトラムの超低域や超高域の不要な部分をカットする用途のフィルターも装備しているものがあります。EQ SITRAL-295もその1つです。2つのフィルターがあり、1つは低域のカット、もう1つは高域のカットをします。そのノブは、便利かつロジカルにパネルの両端にあります。内部構成的にも、このフィルターはEQの後段にありますのでつじつまが合います。
- この2つのフィルターはスロープ固定ですので、カットし始める周波数を調整するだけでです。EQ編の最後で作りましたラウドネスEQカーブがそのままになっているかと思えますので、それを使ってみましょう。ですがその前にローバンドとハイバンドのEQ設定を変更します。ハイバンドのHzスイッチを10kに切り替えます。ローバンドのHzスイッチは300に切り替えます。これでUカーブがよりハッキリとしたものになります。
- 次にハイカットノブを19000Hz (19kHz) にセットします。Ctrlキーを押しながらノブをドラッグすると合わせやすくなります。
- ローカットノブは30Hzにセットします。すると、EQカーブのUの字の左右両端の山の外側にそれぞれカーブができています。



- 2つのフィルターは、超低域や超高域をカットするのに重宝します。30Hz以下の周波数はほとんど聴こえませんが、その帯域は全体音量を押し上げ、ゲインアップの余地を奪ってしまうことがあります。一方超高域は、音質に影響を及ぼし、聴きづらさの原因になることがあります。フィルターが必要かどうかは、ご自身の耳で判断してください。

3.3.4. その他の機能編



- メインコントロールパネル右側にスイッチやボタンがいくつかあることはすでにご紹介しました。最初のボタンはM/Sボタンです。M/SというのはMid/Sideの略です。Mid/Sideというのは、ステレオイメージをコントロールする方法の1つで、通常のステレオとはレコーディングの仕方が異なります。詳しくは、コントロールパネルのチャプターのMid/Sideモード [p.16]をご覧ください。
- M/Sボタンのすぐ下は、Auto Gainボタンです。このボタンを使用すると、EQによる全体音量の変化を自動的に補正し、入力の時点と同じレベルで出力します。ぜひ実際に試してみてください。ここまでのハンズオンで、全体音量が多少変化している可能性がありますので、このボタンでインプットと同じレベルに変わるかも知れません。
- リンクボタンにつきましてはすでにご紹介しました。2つのリングが鎖のようにつながっているアイコンのボタンです。デフォルト設定はオンで、2つのチャンネルがリンクした状態になっています。このボタンをオフにすると、2つのチャンネルで別々のセッティングにすることができます。
- Rangeスイッチは非常に重要な機能です。"シンプルなほうが却って多彩"というお話は、前にご紹介しましたが、その典型的な例がこのスイッチです。このスイッチを切り替えることで、EQカーブをより穏やかなものに変えることができます。まずは高い値 (1) から始めて、1つずつポジションを切り替えてEQカーブを緩やかなものに変えてみましょう。ぜひ実際に試してみてください！
- "Charakter"はキャラクターのドイツ語表記です。このスイッチで、EQ SITRAL-295の全体的なサウンドキャラクターを切り替えることができます。ですが、その変化はかなり微妙なものですので、明らかに音が変わるということは期待しないでください。スイッチが"Original"のポジションのときは、本プラグインのエミュレーションのベースとなったオリジナルハードウェアを忠実に再現した特性になります。スイッチを"Alternativ"にセットすると、メインのEQの後段にもう1つ別のアナログEQが作動して、Originalとはわずかに異なるサウンドキャラクターになります。入力レベルが高いときに低域でサチュレーションが発生しやすくなり、入力するソースやレベルにもよりますが、Originalとは微妙に異なるこれまたいい感じのサウンドになります。両方のセッティングを聴き比べて、その違いをぜひ感じ取ってみてください (それと、もっと重要なことですが、Alternativが好みかどうかもちェックしてみてください)。

これでハンズオンは終了です。ここでご紹介したのは、EQ SITRAL-295のできることのほんの一部に過ぎません。このプラグインは非常に音楽的なEQで、微妙な音作りが可能です (もちろん大胆な音作りも対応できます)。本プラグインは非常に多彩なサウンドを作れますので、音の細部にまで気を配り、少々時間を使って向き合うことで、本プラグインの性能をフルに引き出すことができるようになります。いつものように、ご自身の耳を使い、粘り強く、最高でより面白い使い方を見つけ出してください。

4. EQ SITRAL-295 コントロールパネル

EQ SITRAL-295は、モノ、ステレオの各モードで使用できます。

モノのオーディオトラックにEQ SITRAL-295を立ち上げると、自動的にモノモードがロードされます。ステレオトラックに立ち上げた場合は、自動的にステレオモードがロードされます。

デフォルト設定では、ステレオやモノのモード設定は、ソースとなるトラックの状態に従って自動設定されます。



♪: すべてのDAWがモノトラックをサポートしているとは限らず、モノトラックをサポートしていないDAWでは、本プラグインをモノモードで使用することはできません。

4.1. チャンネル構成 (モノ/ステレオ)

ステレオモードでは、2つのチャンネルで各1系統ずつ、合計2系統のプロセッシングモジュールというフル機能がロードされます。ステレオトラックに本プラグインを立ち上げると、ステレオモードでロードされます。

モノトラックに本プラグインを立ち上げると、プロセッシングモジュールが1系統だけのモノモードがロードされます。この場合、モノ信号のみを扱いますので、M/Sとリンクスイッチは表示されず、その機能も使用できません。また、Auto GainスイッチはOUTPUTノブの下に移動します。



ビジュアライザーを開いたモノモード時のEQ SITRAL-295。Auto GainスイッチがOUTPUTノブの下に移動しています。

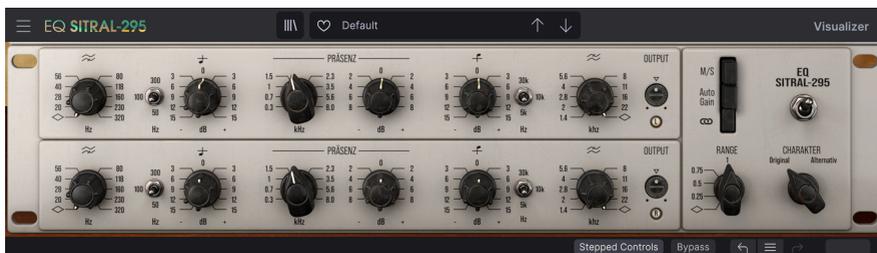
4.2. メインコントロールパネル

EQ SITRAL-295のGUIは、エミュレーションのベースとなったハードウェアによく似たレトロでクラシカルなルックスです。ビジュアルライザーのパネルは、よりモダンなスタイルです。このように、オリジナルハードウェアのルックスをDAW中心の制作環境に持ち込んだモダンクラシカルなルックスになっています。これは、レトロなフィーリングを大きく失うことなく、DAW環境に適したワークフローを実現できるという、折衷的なアプローチだと言えます。

他のArturia製エフェクトプラグイン等と同様、このGUIにもアッパーツールバーとローツールバーがあります。ローツールバーは、アンドウやリドゥ機能、エディットの履歴、プラグインのバイパス（プラグイン全体をバイパスするスイッチで、メインパネルの電源スイッチも同じ働きをします）、そしてCPU消費メーターという、非常に重要な機能が入っています。

アッパーツールバーにもメインメニューやプリセットのロードやセーブ、プリセットバンクの切り替え、プリセットの選択や選択したプリセット名の表示といった重要な機能が入っています。2つのツールバーの機能の詳細につきましては、[ユーザーインターフェイス \[p.22\]](#)のチャプターをご覧ください。

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



ステレオモード時のEQ SITRAL-295のメインパネル。OUTPUTノブの下にLとRの表示があります。M/Sモードのときは、この表示がMとSになります。

ノブやボタンをクリックするか、その上にマウスオーバーすると、ローツールバーの左側にそのパラメーター名が表示されます。また、ノブやボタンの右に小さなポップアップが表示され、そこにその時の設定値が表示されます。この設定値はノブやスイッチを操作する都度変更され、設定値をリアルタイムに更新します。

では、メインコントロールパネルの各コントロールを見ていきましょう。

4.2.1. Stepped Controls

ローツールバーを見ると、"Stepped Controls"と書かれたボタンがあります。デフォルト設定では、SITRAL-295はオリジナルハードウェアと同様の動作モードでロードされ、この場合、各ノブの動作が連続可変ではなく、それぞれの値を切り替えるロータリースイッチとして動作します。例えば、dBノブでは3dBステップの切り替えスイッチとして動作します。このような動作は、Stepped Controlsがオンのときのみ適用されますので、ノブを回すとある設定値から別の設定値へと値がジャンプするように切り替わります。

より現代的な動作モード（そのモードのほうがおそらく馴染み深いものかと思います）にしたいときは、ローツールバーの"Stepped Controls"ボタンをクリックします。すると、ノブのステップ動作モードが解除され、いわゆるノブらしい連続可変の動作モードに切り替わります。この動作モード切り替えは、ノブに対してのみ有効です。ノブ以外のスイッチやボタンは、Stepped Controlsのオン/オフに関係なく、あらかじめ決められた設定に切り替える動作のままです。

4.2.2. 右側のセクション



4.2.2.1. 電源スイッチ

このスイッチでプラグインのオン/オフを切り替えます。スイッチをオフにすると、ローツールバーの Bypass ボタンをオンにしたときと同じ状態になり、プラグインでのオーディオ処理は停止します。バイパスにすると、プラグインの画面表示が暗くなり、画面中央に "Bypassed" の単語が表示されます。

4.2.2.2. M/S ボタン (ステレオ vs M/S)

このボタンは、本プラグインをステレオモードでロードしたとき（ステレオチャンネルに本プラグインを立ち上げたとき）にのみ使用できます。このボタンのデフォルト設定はオフ（ボタンが押されていない状態）で、この場合は通常のステレオモード (L/R) で動作します。ステレオモード時は、2つのチャンネルの OUTPUT ノブの下にある小さなランプの表示が L と R になります。M/S モードでは、この表示が M と S になります。

i 注: このボタンは、動作に2つのオーディオチャンネルが必要ですので、本プラグインのステレオバージョンでのみ使用できます。モノバージョンの場合、このボタンは表示されません。

4.2.2.3. M/S モードボタン

ミッド/サイド (M/S) は、通常のステレオとは別のモードです。このモードは、バスミックスやマスターでのステレオの広がりを調整するときに非常に効果的です。ミッド/サイドでは、通常のステレオチャンネルのL/Rではなく、ミッドとサイドの2つのチャンネルになります。ミッドチャンネルはステレオイメージのセンター成分で、サイドチャンネルは同じステレオイメージのセンター以外の両端の成分になります。ミッドチャンネルをエディットすると、ステレオイメージ内のセンターに定位置した成分（モノと互換性のある成分とお考えください）のスペクトラムが変化します。例えば、ミッドチャンネルをブーストすると、全体的なサウンドがモノに近い状態になります。

一方、サイドチャンネルでのエディットは、ステレオイメージの広がり作用し、このチャンネルをブーストするとよりワイドなステレオサウンドになります。

M/Sモードでは、通常のステレオモードではLチャンネルをエディットする上段のパネルでミッドチャンネルを、通常はRチャンネルをエディットする下段のパネルでサイドチャンネルをそれぞれエディットします。



4.2.2.4. Auto Gain ボタン

このボタンをオン（押し込んだ状態）にするとオートゲイン機能が作動して、EQセッティングで変化した全体音量を元の音量と同じレベルに補正し、ブーストやカットによる音量変化を防ぐことができます。モノモードのときは、Auto Gainボタンの位置がOUTPUTノブの下に移動します。

人間の聴覚では、音量が適度に大きいほうが良い音質に聴こえる傾向があります。またEQというのは、カットするほうがより効果的な使い方ですが、帯域をカットするとその帯域のエネルギーがカットした分だけ弱くなり、それを音量でカバーしようとするのも、人間の聴覚から見れば、自然なことなのです。

その意味で、オートゲイン機能はEQセッティングが本当に適切なものかどうかをチェックするのに便利です。この機能を使えば、音のパワーロスを気にする必要がありませんので、より大胆にカットすることができます。なお、音量を自動的に補正しますので、バランスが変わって聴こえることもあります。

4.2.2.5. チャンネルリンクボタン

このボタンをオンにするセ2つのチャンネルがリンクされ、片方のチャンネルのセッティングを変更すると、もう片方のチャンネルのセッティングも同じように変化します。デフォルト設定はオンになっており、2つのチャンネルがリンクされた状態になっています。リンクを解除するには、このボタンをクリックしてオフ（ボタンが押されていない状態）にします。

リンクがオフの場合、各チャンネルは独立した状態となり、別々のセッティングにすることができます。

4.2.2.6. RANGE スイッチ

このノブはデフォルト設定ではロータリスイッチになっており、全EQバンドゲイン調整幅を選択します。このスイッチを使用することで、EQ全体の効き具合を一斉に切り替えることができます。

レンジ 1: 各EQバンドのブースト/カットの調整幅が100%になります (デフォルト設定値)。

レンジ 0.5: 各EQバンドのブースト/カットの調整幅が50%になります。

レンジ 0.75, 0.25: 各EQバンドのブースト/カットの調整幅が75%、25%になります。

レンジの各値 (0, 0.25, 0.5, 0.75, 1) はデフォルト設定では切替式ですが、"Stepped Controls"をオフにすることで、0%~100%の連続可変にすることができます。



このノブの設定は、ローパス/ハイパスフィルターには適用されません。



4.2.2.7. Charakter スイッチ

このスイッチは、EQ全体のサウンドキャラクターを選択する非常に重要な機能です。EQ SITRAL-295は、ビンテージのEQユニットにインスパイアされたプラグインで、オリジナルハードウェアのサウンドキャラクターを忠実に再現しています。このキャラクターは、THD (電子パーツに起因する高調波歪) による、サウンドへの自然な色付けです。この歪みは入力信号の倍音に沿ったものですので、聴き心地がよく、より望ましいものとされることさえあります。こうした高調波歪は、非常に高いレベルにしない限り不快な感じにはなりません。こうした歪みがあることで、サウンド全体がより豊かなものになります。

このスイッチには"Original"と"Alternativ"の2ポジションがあります。"Original"は、オリジナルハードウェアの自然なTHDを再現したもので、"Alternativ"はそのバリエーションで(この違いはかなり微妙なものです)、レベルを高くしたときに低域がよりサチュレーションを起こしやすくなります。

デフォルト設定は、Originalです。

4.2.3. EQ バンド (メインセクション)

ここが本プラグインのメインセクションです。ここでは、3つのEQバンドと2つのフィルターをコントロールできます。見た目はシンプルですが、その実力はなかなか侮れません。コントロール類が少ない割には、非常に強力で、しかも音楽的な音作りができます。



4.2.3.1. ハイパス (ローカット) フィルターフリケンシー

このノブでローカット (ハイパス) フィルターの周波数を設定します。ローカットフィルターは、設定した周波数以下の成分をカットするフィルターです。不要な低域をカットして、全体音量への干渉や影響を防ぐのに便利です。

低い周波数帯域は音のエネルギーが大きく、オーディオ全体の音量に影響を及ぼします (時には聴こえなくても、オーディオ全体がこもって聴こえてしまうことさえあります)。低域をフィルタリングすることで、全体音量への影響を排除して、オーディオ全体をよりクリアなものにし、落ち着いたレベルにすることができます。

デフォルト設定は、このフィルターはオフになっていますが、ノブを回すとオンになります。最低値は20Hz、最高値は320Hzです。ロワーツールバーの"Stepped Controls"ボタンがオンのときは各設定値がスイッチ式に切り替わり、オフのときは連続可変で設定できます。

4.2.3.2. ローシェルフ周波数 (Hz スイッチ)

このスイッチでローバンドの中心周波数を切り替えます。スイッチですので、連続可変はしません。50Hz、100Hz、300Hzの3段階から選択します。デフォルト設定は、300Hzです。

4.2.3.3. ローシェルフゲイン (dB ノブ)

このノブでローバンドのブースト/カット量を調整します。実際のブースト/カット量は、パネル右側のRANGEノブの設定でも変化します。周波数は、上述の通り3段階からの選択です。

dBノブの動作は、ロワーツールバーの"Stepped Controls"がオンのときは、オリジナルハードウェアと同じスイッチ式になり、オフのときは連続可変になります。スイッチ式動作のときは、パネルにある設定値のみが選択できます。

ゲインの最大可変幅は、-15dB~15dBです。デフォルト設定値は、0 (ブースト/カットなし) です。



4.2.3.4. PRÄSENZ (プレゼンス)

ここがメインのEQバンドのプレゼンスです (PRÄSENZはドイツ語表記です)。このバンドは非常になだらかなカーブのベルバンド (ピークフィルター) で、左のノブが周波数設定、右のノブがゲイン設定です。バンド幅 (Q) は他のバンドと同様、固定式です。

プレゼンスという用語が最初に登場したのは1950年代のギターアンプでした。また、非常に有名なNeveのイコライザーやグラフィックイコライザーのいくつかでも使用していました。この用語は通常、音の明瞭度に大きく関係する1kHz~5kHzの中高域を指します。事実、人間の聴覚はこの帯域での変化に最も敏感です。

本プラグインのエミュレーションのベースとなったオリジナルハードウェアは放送用コンソール向けのもので、アナウンサーや出演者の声の音質調整が主な用途でした。そのため、ボーカルの音質調整に適した構成になっています。このバンドを調整することで、ミックス内でのボーカルの出方を変化させることができます。

このバンドのコントロールは2つのノブがあるだけです。左のノブで中心周波数を300Hz (ローバンドの最高周波数と重なります) から8kHzまでの範囲で設定できます。中高域にしては周波数レンジがかなり広く取られていますが、その分柔軟な音作りに対応できます。このバンドは、一般的には800Hz~2kHzの範囲で使用し、デフォルト設定値は1.5kHzにセットされています。

ローツールバーの"Stepped Controls"がオンのときは、オリジナルハードウェアと同じスイッチ式になり、オフのときは連続可変になります。スイッチ式動作のときは、パネルにある設定値のみが選択できます。

右のノブで、このバンドのブースト/カット量を設定します。このバンドがこのEQのメインバンドですので、設定は慎重に行う必要があります。そのため、設定幅は-8dB~8dBとなっています。デフォルト設定値は0で、この場合はブーストもカットもしません。

4.2.3.5. ハイシェルフゲイン (dB ノブ)

このノブでハイバンドのブースト/カット量を調整します。実際のブースト/カット量は、パネル右側のRANGEノブの設定でも変化します。周波数は、3段階の選択式です。

dBノブの動作は、ローツールバーの"Stepped Controls"がオンのときは、オリジナルハードウェアと同じスイッチ式になり、オフのときは連続可変になります。スイッチ式動作のときは、パネルにある設定値のみが選択できます。

ゲインの最大可変幅は、-15dB~15dBです。デフォルト設定値は、0 (ブースト/カットなし) です。

4.2.3.6. ハイシェルフ周波数 (Hz スイッチ)

このスイッチでハイバンドの中心周波数を切り替えます。スイッチですので、連続可変はしません。5kHz, 10kHz, 30kHzの3段階から選択します。デフォルト設定は、5kHzです。

4.2.3.7. ローパス (ハイカット) フィルターフリケンシー

このノブでハイカット (ローパス) フィルターの周波数を設定します。ハイカットフィルターは、設定した周波数以上の成分をカットするフィルターです。オーディオ全体に悪影響を及ぼす不要な高域をカットしたいときに便利です。

高域成分も、それ自体はあまり聴こえなくてもオーディオの全体音量に影響を及ぼすことがあり、それが聴きづらさや耳障りに聴こえる原因になることがあります。こうした高い周波数成分をカットすることで、オーディオ全体の特性を大きく変えずに、より聴きやすく快適なものに上げることができます。

デフォルト設定は、このフィルターはオフになっていますが、ノブを回すとオンになります。最低値は1.4kHz、最高値は22kHzです。ローツールバーの"Stepped Controls"ボタンがオンのときは各設定値がスイッチ式に切り替わり、オフのときは連続可変で設定できます。



ステレオモード時のハイカットフィルターと OUTPUTノブ。OUTPUTノブの下の表示がLとRですので、M/Sモードではなくステレオモードになっています。

4.2.3.8. OUTPUT ノブ

EQ SITRAL-295の全体的な出力レベルをこのノブで調整します。-15dB~15dBの範囲で調整でき、デフォルト設定値は0dBです。

4.2.4. ビジュアライザー

ビジュアライザーは、アッパーツールバーの右にある"Visualizer"ボタンをクリックすると開きます。デフォルト状態ではこのパネルは閉じており、オリジナルハードウェアと同様の体験ができるようになっています。

オリジナルハードウェアのような往年のアナログ機では、こうしたビジュアライザーを装備するのは不可能でしたが、これを装備することでユーザーエクスペリエンスが大幅に向上し、DAWを中心とした制作環境にマッチしたものとなるのではと考えております。より現代的でコンピュータ的なムードに浸りたいときには、このパネルがうってつけです。

このビジュアライザーは、3つのパートに大別できます：



4.2.4.1. 左側のボタン

ビジュアライザーの左側には、ボタンが2グループあります。1つは上側に2つ、もう1つは下側に2つです。見た目がボタン然としていませんので、単なるインジケーターかと思ってしまうかもしれませんが、実はボタンなのです。

上側の2つはInとOutボタンで、本プラグインのインプットとアウトプット信号のスペクトラム表示のオン/オフを切り替えます。デフォルト設定では、2つともオンになっており、インプットとアウトプットの両方のスペクトラムが表示されます。

下側の2つはLとRボタンで、ステレオチャンネルの左と右の信号のスペクトラム表示のオン/オフを切り替えます。メインパネルの2つの小さなランプと同様、M/Sモードのときは、この2つはMとSボタンになります。

左チャンネルは明るいグリーンで表示され、右チャンネルは暗めの色で表示されます。

4.2.4.2. EQ ディスプレイ

2つのフィルターカーブ（ハイパスとローパス）と、全体的なEQカーブが表示されます。また、EQ前後のスペクトラムも表示されます。

インプット信号（EQ前）のスペクトラムは、暗めの色で表示され、輪郭線も暗めの色になります。アウトプット信号（EQ後）のスペクトラムは、輪郭線も本体部分も明るい色で表示されます。また、アウトプット信号が前面に、その背後にインプット信号が表示されます。

EQカーブの表示スケールを変更できます（In/Outボタンの右）。

4.2.4.3. レベルメーター

ビジュアライザーの右側には、L/Rチャンネル（またはM/Sチャンネル）レベルメーターがあります。

5. ユーザーインターフェイス

EQ SITRAL-295のグラフィカルユーザーインターフェイス (GUI) は、他のArturiaエフェクトプラグインと同様の構成を踏襲しています。

オリジナルハードウェアのEQ"カセット"のパネルを思わせるようなデザインのメインコントロールパネルと、ビジュアライザーパネルがあり、プラグイン画面の上下にはアッパーツールバーとローワーツールバーがあります。

アッパーツールバーには選択したプリセット名やプリセット選択フィルター、ナビゲーションアイコン (矢印ボタン) のプリセット選択部と、左側にはメインメニュー (プラグイン名の左の横3本線のアイコン) があります。また、プリセットライブラリーに入るボタンと、ビジュアライザーパネルを開く Visualizer ボタンもあります。

ローワーツールバーの左側にはパラメーター名とその簡単な説明が表示されます。その他にはBypassボタン、Historyボタン、UndoとRedoボタン、CPUメーターがあります。その他に、"Stepped Controls"という非常に重要なボタンもあります。このボタンの機能につきましては、[コントロールパネル \[p.13\]](#)のチャプターですでにご紹介していますが、ローワーツールバーにあるボタンですので、このチャプターでも改めてご紹介します。

各パラメーターの値は、そのコントロール類の近くに小さなセルがポップアップ表示され、その中に値が表示されます。パラメーターの値は、コントロール類を操作するとリアルタイムに更新されます。

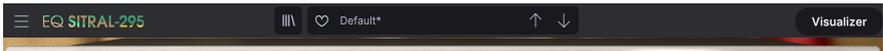
 注: パラメーターのその時の設定値をチェックするには、そのパラメーターに約1秒間マウスオーバーすると小さなセルが表示され、その中に値が表示されます。

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

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

5.1. アッパーツールバー

ArturiaプラグインのGUIには、画面上端にツールバーがあり、左からメインメニュー、プラグイン名 (色付きの部分) があり、次にライブラリーボタン (≡) とプリセット名、その次にプリセット選択用の矢印ボタンがあります。ツールバー右側には"Visualizer"ボタンがあり、このボタンでビジュアライザーの開閉を行います。



まずはメインメニューの各オプションを見ていきましょう。この部分はArturiaプラグインで共通ですので、見たことがあるものばかりかも知れませんが... :

5.1.1. New Preset

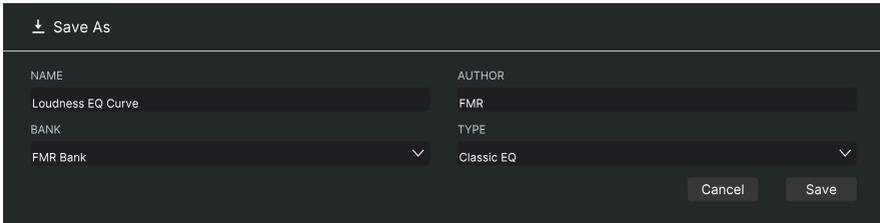
このオプションでプリセットを新規作成します。このオプションを実行すると、すべてのパラメーター値が初期値のデフォルトテンプレートが開きます。

5.1.2. Save Preset

このオプションは、プリセットをエディットした後に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をご使用ください。

5.1.3. 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を入力でき、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つけてオリジナルのタイプを作成することも可能です。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。



NAME	AUTHOR
Loudness EQ Curve	FMR
BANK	TYPE
FMR Bank	Classic EQ

5.1.4. 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 **.sitz** 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、このパスは、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。

5.1.5. Export Menu

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

- **Export Preset** : プリセット1個分のファイルを書き出します。他のユーザーにプリセット1個分のファイルをシェアしたいときに便利です。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ときや、プリセットのバックアップに便利です。

5.1.6. Resize Window (リサイズウィンドウ)

EQ SITRAL-295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選挙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ができます。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、拡大表示をお勧めします。

5.1.7. Tutorials

このオプションを選択すると、画面の右側にこのプラグインのチュートリアルが表示されます。このプラグインの動作の仕組みや使いこなしのテクニックといった情報のチェックにぜひご利用ください。

5.1.8. 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) と FAQ (よくある質問) へのダイレクトアクセスがあります。

5.1.9. About

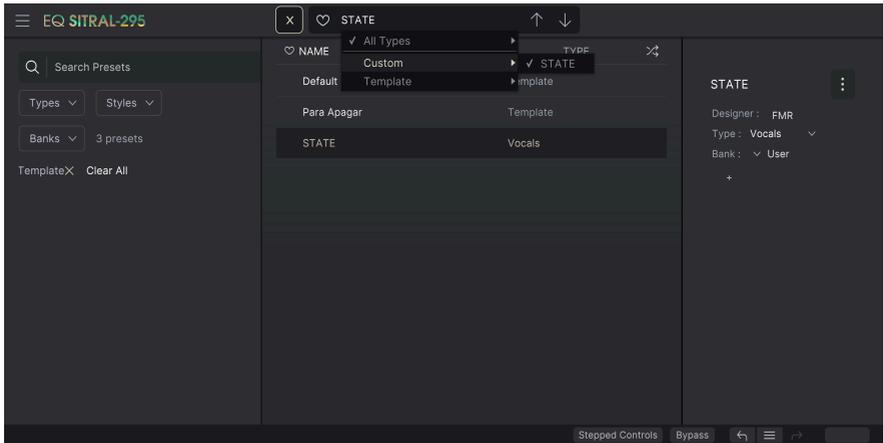
アバウトには、本プラグインのクレジットなどの情報のほか、ご使用のプラグインのバージョン番号 (これがいちばん重要な情報です) が表示されます。また、Arturia Software Centerでアップデート等があるかどうかを定期的にチェックされることをお勧めします。

5.1.10. 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ー \[p.27\]](#)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、上下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、プリセットアップ/ダウンボタン (上下の矢印ボタン) 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。

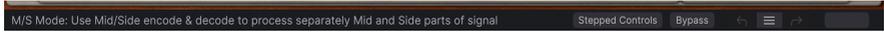


プリセットブラウザー画面の上にプリセット選択リストが表示された状態。この2つの補完的に動作する画面を使って、プリセットのサーチや選択ができます。

5.2. 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、エディット時にも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。

5.2.1. Stepped Controls

"Stepped Controls"がオン(=デフォルト)のときは、EQバンドの周波数とゲインの各ノブの設定値は、決められた値を選択するだけのスイッチとして動作します。

これは、オリジナルハードウェアと同じ仕様です。

"Stepped Controls"がオフのときは、各ノブは通常の連続可変タイプで動作します。

5.2.2. Bypass

バイパスは必須機能ですね。バイパスをオンにすると本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。バイパス時にはGUIの表示が暗くなり、"Bypassed"の単語が表示されます。

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が、この場合はビジュアライザーはバイパスしません。

完全なバイパス時にはGUIの表示が暗くなり、"Bypassed"の単語が表示されます。

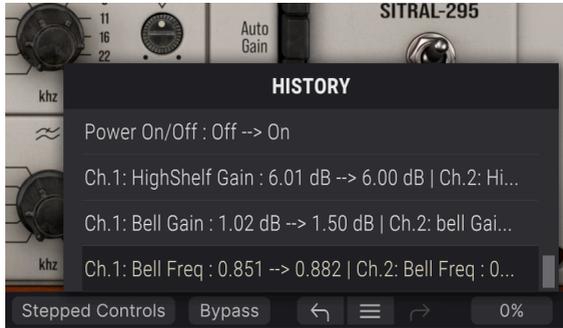


5.2.3. Undo

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ときに使用します。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。

5.2.4. History

プラグインを立ち上げてからのパラメーターのエディット履歴をリスト表示します。直前の4つまでのエディット履歴を常時見ることができますが、マウスホイールやリスト右側のスクロールバーを操作してそれ以前のエディット履歴にアクセスすることもできます。



5.2.5. Redo

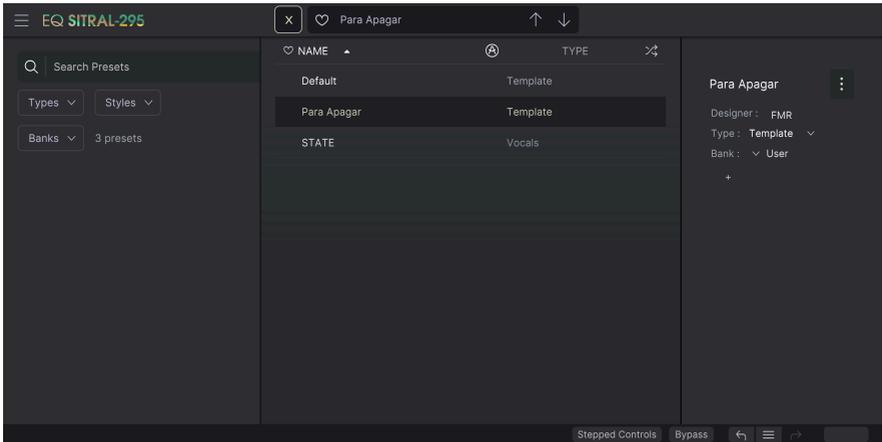
リドゥボタンは右にカーブした矢印ボタンです。リドゥはアンドゥの逆で、アンドゥで取り消したエディットを再実行します。ボタンを連続してクリックすると、最新のアンドゥから順にリドゥしていきます。

5.2.6. CPU meter

CPUメーターで本プラグインのCPU消費量をモニターできます。負荷がかかり過ぎるとコンピュータ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。

5.3. プリセットブラウザ

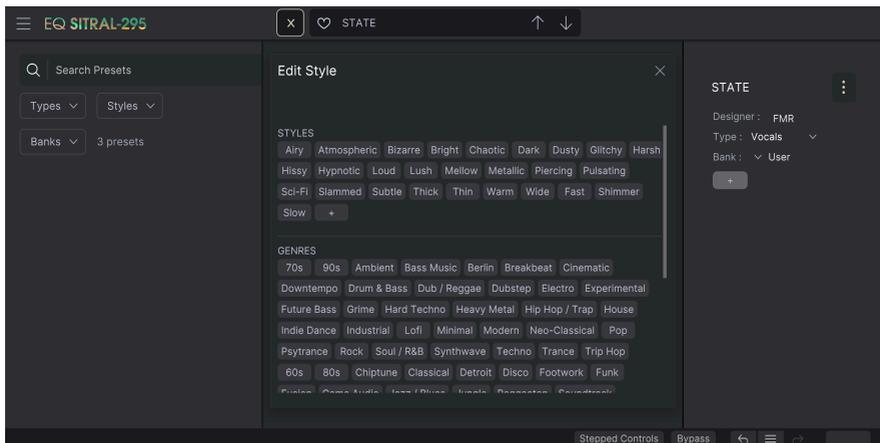
プリセットブラウザでは、プリセットのサーチやロード、管理が行なえます。他のArturia製プラグインやソフトウェアインストゥルメント等と同じ構成で、シンプルで使いやすいものとなっています。アップツールバーのプリセットネームフィールドの左にあるライブラリーアイコン (||||) をクリックすると、プリセットブラウザにアクセスできます。



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ることができ、プリセットを探すときに便利です。リストにはコラムが2つあり、1つ目はプリセット名か"Featured"順に並べ替えができます。"Featured"というのは、Arturiaでセレクトしたお勧めのプリセットで、そのプリセットにはArturiaロゴが付いています。コラムの2つ目はタイプ順です。

リストをフィルタリングする方法は他にもあり、それは左側のコラムで行います。その中には、TypeやStyles, Banks, Genres, Characteristicsといったボタンがあります。これらのボタンのいずれかをクリックすると、中央のコラムにリストが表示され、その中からサーチしたいタグが表示されます。左コラムにはボタンが表示され、選択したタグに該当するプリセット数も表示されます。そのボタンをクリックすると、そのカテゴリーに該当するプリセットが表示されます。タグを複数使ってフィルタリングすることもでき、その場合はすべてのタグに該当するプリセットのみが表示されます。フィルターをかけ過ぎると、該当するプリセットがないという結果が出ることもありますのでご注意ください。

また、サーチボックス (左コラム上部の虫メガネアイコンの右) に単語を入力するだけで、入力した単語をプリセット名を含むプリセットがすべて表示されます。例えば、"drum"という単語を含むプリセットをサーチしたいとします。単に"drum"と入力すると、その文字を含むプリセットが存在すれば ("drum"ではなく"drums"でも)、該当するすべてのプリセットが表示されます。検索ワードがスタイル名であれば、そのスタイルのプリセットをサーチすることもできます。

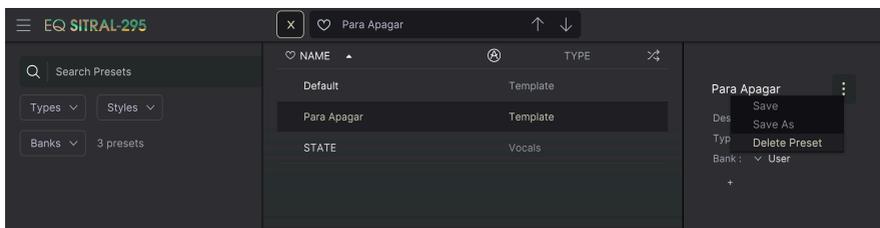


Bankボタンを選択してバンクを選ぶと、そのバンクに入っているプリセットが表示されます。

プリセット名をクリックすると、そのプリセットが選択され、そのプリセットに関連する情報が右コラムに表示されます。その中には、プリセット名、プリセットの作者名、Typeタグ、そのプリセットが入っているバンク、その他のタグがある場合はそのタグも表示されます。ユーザーバンクに入っているプリセットを選択した場合は、"+"アイコンも表示され、タグの追加ができます。タグは膨大なプリセットの中から欲しいプリセットを簡単に見つける助けになりますので重要です。

5.3.1. プリセットの削除

プリセットを削除したいときは、最初にプリセットリストから削除したいプリセットを選択します。次に、ライブラリーアイコンをクリックしてライブラリーを開きます。ライブラリー画面が開いて、そこには削除したいプリセットがまだあり、右コラムにはそのプリセット名などの情報が表示されます。プリセット名の右には、ドットが縦に3つ並んでいるボタンがあります。このボタンをクリックするとサブメニューが開いて、**Save**、**Save As**、**Delete Preset** のオプションが表示されます。プリセットを削除するには、"Delete Preset"を選択します。すると、本当に削除しても良いかどうかを確認するダイアログボックスが開きます。ここで削除しても良いと確認すると、削除を実行します。



5.4. 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動作のものは、オンかオフに切り替わります。

パラメーターの値を微調整したい場合は、Ctrl+ドラッグ (macOSでは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。

5.5. パラメーターのリセット

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

これでマニュアルは以上です。EQ SITRAL-295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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になっています。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。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. 権利の譲渡と著作権 お客様は、本ソフトウェアを使用するすべての権利を他の人に譲渡することができます。以下の条件を満たすことを条件とします。(a) お客様は、他の人に以下を譲渡します。(i) 本契約および(ii) 本ソフトウェアとともに提供され、同梱され、またはプリインストールされたソフトウェアまたはハードウェア、本ソフトウェアに関するアップデートまたはアップグレードの権利を付与したすべてのコピー、アップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) お客様が本ソフトウェアのアップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを保持していないこと。(c) 受領者が本契約の条件に同意していること。(c) 受領者が、本契約の条件およびお客様が有効なソフトウェアライセンスを取得した際のその他の規定を受け入れること。ソフトウェアライセンス本契約の条件に同意されなかったことによる製品の返品。本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却(製品のアクティベーションなど)は、権利譲渡後ではできません。権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。

7. アップグレードとアップデート ソフトウェアのアップグレード、およびアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョンまたは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョンや下位バージョンを譲渡した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレードおよび最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョンおよび下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

8. 限定保証 アートリアは通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリアは、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 アートリアが提供する補償はアートリアの選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリアにソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間が30日間のどちらか長いほうになります。

10. その他の保証の免責 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。アートリアまたは販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるものではありません。

11. 付随する損害賠償の制限 アートリアは、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害(業務の中断、損失、その他の商業的損害なども含む)について、アートリア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。