noshigeSound



ユーザーマニュアル

noshige2A

オプティカル・レベリングアンプ

VST3 AU AAX

2026-11

© 2026 noshigeSound Co. Ltd.

目次

1 はじめに **3**
1.1 主な機能 3
1.2 このマニュアルについて 3
2 インストール **4**
2.1 動作環境 4
2.2 インストーラーの入手 4
2.3 macOS へのインストール 4
2.4 Windows へのインストール 5
2.5 インストールされる場所 5
2.6 アップデート 5
2.7 アンインストール 5
3 クイックスタート **6**
4 画面の構成 **7**
4.1 フロントパネル 7
4.2 ヘッダーバー 7
4.3 ノブとスイッチの操作 8
4.4 ウィンドウサイズの変更 9
4.5 Config メニュー 9
4.6 バージョンの確認 9
5 コントロール **10**
5.1 フロントパネル 10
5.2 目安となる値 11
5.3 ADVANCED パネル 11
5.4 ステレオトラック 12
5.5 バイパス 12
6 Auto Gain **13**
6.1 オンにする 13
6.2 3 つのモード 13
6.3 知っておきたいこと 13
7 処理エンジン：GPU と CPU **14**
7.1 GPU 処理の要件 14
7.2 レイテンシ 14
7.3 エンジンの選択 15
7.4 Remember Engine 15
7.5 GPU の処理が間に合わない場合 15
8 プリセット、A/B、アンドゥ **16**
8.1 プリセット 16
8.2 プリセットの保管場所 16
8.3 A/B 比較 17
8.4 アンドゥとリドゥ 17
9 ライセンスとアクティベーション **18**
9.1 14 日間のトライアル 18
9.2 オンラインでアクティベートする 19
9.3 オフラインのコンピューターをアクティベートする 20
9.4 コンピューターの管理 22
9.5 アクティベーション後について 22
9.6 License パネル 22
10 トラブルシューティング **24**
10.1 お問い合わせ 24
仕様 **26**
DAW から見えるパラメーター 26
法的事項 **27**

第 1 章

はじめに

noshige2A は、AI がパラメトリックにモデリングしたオプティカルレベラーです。モデルは、コントロールの全範囲にわたってハードウェアの応答を学習しています。そのため、入力に応じてなめらかに変化するゲインリダクションや、大きな音が続いたあとにリリースが遅くなる挙動まで、どの設定でも実機に沿って動作します。

フロントパネルは実機と同じ、2 つのノブと 2 つのスイッチです。その下の `ADVANCED` パネルには、自動メイクアップゲイン、入出力トリム、ドライ／ウェットのミックスなど、DAW での作業に必要な機能を備えています。

1.1　主な機能

- **PEAK REDUCTION と GAIN**、および `COMP` / `LIMIT` スイッチ（実機と同じ構成）
- **Auto Gain**（Track / Static / Snap の 3 モード）：コンプレッションを調整している間、音量を一定に保ちます
- ADVANCED パネルの **INPUT TRIM**、**OUTPUT TRIM**、**MIX**
- **GPU / CPU 処理**：自動で選択され、インスタンスごとに切り替えられます
- **A/B 比較**、**アンドゥ／リドゥ**、**フォルダーで整理できるユーザープリセット**、50 % 〜 300 % でサイズ変更できるウィンドウ

1.2　このマニュアルについて

プラグインの画面に表示される文字は `ADVANCED` のように示します。キーやマウスの操作は `Shift` + クリック のように、ファイル名やフォルダー名は `Presets` のように示します。

本文中の囲みは、次の 3 種類です。

> **重要**
> 見落とすと、音が出なくなったり設定が失われたりする事柄です。

> **ヒント**
> 知っておくと便利な使い方です。

> **メモ**
> 動作の理由など、補足の説明です。

第 2 章

インストール

2.1 動作環境

項目	要件
プラグイン形式	macOS: VST3 / AU / AAX Windows: VST3 / AAX
macOS	Intel Mac は macOS 10.13 以降、Apple Silicon Mac は macOS 11 以降（Universal）。
Windows	Windows 10 以降、64 ビット（x64）。
サンプルレート	44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz
チャンネル	モノラルまたはステレオ。入力と出力のチャンネル数は同じである必要があります。
GPU 処理（任意）	Mac: Apple Silicon（M1 以降）、macOS 11 以降。 Windows: NVIDIA GeForce GTX 10 〜 RTX 40 シリーズ、ドライバ 452.39 以降。 該当しない環境では CPU で動作します。詳しくは「処理エンジン」の章をご覧ください。
ライセンス	1 つのライセンスを最大 3 台のコンピューターで使えます。

2.2 インストーラーの入手

インストーラーは noshigesound.com/downloads からダウンロードできます。トライアルと製品版は同じインストーラーですので、ご購入後にダウンロードし直す必要はありません。サインイン済みの場合は noshigesound.com/account/downloads にも表示されます。

2.3 macOS へのインストール

1. `noshige2A-x.x.x.dmg`（`x.x.x` はバージョン番号です） を開き、中のパッケージをダブルクリックします。
2. 使用許諾契約を読み、同意します。
3. インストールする形式を選びます。最初は `VST3`、`Audio Unit`、`AAX (Pro Tools)` がすべて選ばれています。不要なものはチェックを外してください。
4. 管理者パスワードを求められたら入力し、インストールを完了します。
5. DAW を起動します。プラグインが一覧に出てこない場合は、DAW のプラグインスキャンを実行してください。

> **メモ**
> インストーラーは noshigeSound Co. Ltd. の署名と Apple の公証を受けています。「開発元を検証できません」と表示される場合は、ダウンロードしたファイルが壊れている可能性があります。もう一度ダウンロードしてください。

2.4 Windows へのインストール

1. `noshige2A-x.x.x.exe`（x.x.x はバージョン番号です） を実行します。管理者権限の確認が表示されます。
2. 使用許諾契約を読み、同意します。
3. `Full installation` を選びます。コンポーネントを個別に選ぶ場合は `Custom installation` を選び、`VST3 plug-in`、`AAX plug-in (Pro Tools)` から必要なものにチェックを入れます。
4. インストールを完了し、DAW を起動します。必要に応じてプラグインスキャンを実行してください。

2.5 インストールされる場所

種類	macOS	Windows
VST3	`/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/noshige2A.vst3`	`C:\Program Files\Common Files\VST3\noshige2A.vst3`
Audio Unit	`/Library/Audio/Plug-Ins/Components/noshige2A.component`	—
AAX	`/Library/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/noshige2A.aaxplugin`	`C:\Program Files\Common Files\Avid\Audio\Plug-Ins\noshige2A.aaxplugin`
プリセット	`~/Documents/noshigeSound/noshige2A/Presets`	`Documents\noshigeSound\noshige2A\Presets`

プラグインが必要とするモデルは、プラグイン本体に含まれています。ほかに入れるものはありません。GPU エンジンも、グラフィックドライバー以外のランタイムは不要です。

2.6 アップデート

新しいインストーラーをそのまま実行してください。プリセット、設定、アクティベーションはそのまま引き継がれます。インストール済みのバージョンは、プラグイン右上の歯車アイコンから `About` を開くと確認できます。

2.7 アンインストール

Windows: 「設定」→「アプリ」で `noshige2A` を選んでアンインストールするか、スタートメニューの `Uninstall noshige2A` を実行します。

macOS: アンインストーラーはありません。上の表にあるプラグイン本体のファイルを削除してください。

どちらの方法でも、プリセットと設定は残ります。不要な場合は、書類（Documents）フォルダー内の `noshigeSound/noshige2A` フォルダーを手動で削除してください。

第 3 章

クイックスタート

1. DAW のモノラルまたはステレオのトラックに **noshige2A をインサート**します。メーカー名 noshigeSound、ダイナミクス系プラグインの中にあります。
2. **トライアルを開始するか、アクティベートします。**初回は 14 日間のトライアルが案内されます。すでにライセンスをお持ちの場合は、メールアドレス、パスワード、ライセンスキーを入力してください（「ライセンスとアクティベーション」の章を参照）。
3. **トラックを再生しながら `PEAK REDUCTION` を上げます。**音量の大きい箇所でメーターの針が左に振れるところまで回してください。針が大きく振れるほど、音量が強く抑えられています。
4. **`GAIN` で音量を戻します。**または `ADVANCED` を開いて `AUTO GAIN` をオンにすると、メイクアップゲインが自動で設定されます。
5. **聴き比べます。**ヘッダーの電源ボタンでバイパスするか、`A / B` で 2 つの設定を切り替えて比較します。
6. **保存します。**プリセット欄に名前を入力し、保存アイコンをクリックします。

> **ヒント**
> ピークをよりしっかり抑えたいときは `LIMIT`、ゆるやかに音量をそろえたいときは `COMP` が向いています。

第 4 章

画面の構成

ウィンドウは、上部のヘッダーバー、フロントパネル、そして必要なときに開く ADVANCED パネルの 3 つの部分でできています。

4.1 フロントパネル



図 1　フロントパネル

1	LIMIT / COMP	リミッター動作とコンプレッサー動作を切り替えます。
2	GAIN	コンプレッション後の出力レベル（メイクアップゲイン）。
3	**メーター**	ゲインリダクションを表示します。
4	PEAK REDUCTION	コンプレッションの量。
5	POWER	処理のオン・オフ。

フロントパネル左下の ADVANCED ボタンで、ADVANCED パネルを開閉します。各コントロールの詳細は次の章をご覧ください。

4.2 ヘッダーバー

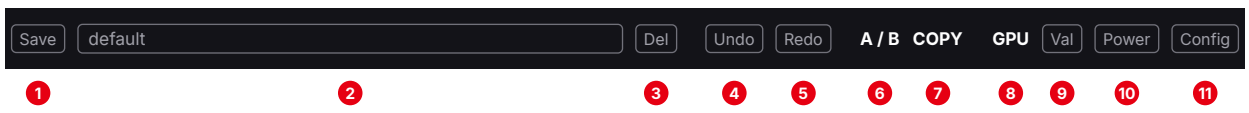


図 2　ヘッダーバーの配置（模式図）

1	**保存**	ディスクのアイコン。現在の設定をプリセットとして保存します。
2	**プリセット欄**	現在のプリセット名を表示します（未選択のときは default）。矢印でプリセット一覧を開きます。

3	**削除**	ゴミ箱のアイコン。現在のプリセットを削除します。
4	**アンドゥ**	直前の操作を取り消します。
5	**リドゥ**	取り消した操作をやり直します。
6	A / B	2 つの設定を切り替えます。
7	COPY	現在の設定を、もう一方にコピーします。
8	**エンジン**	GPU または CPU：使用中のエンジン。クリックで切り替えます。
9	**値表示**	小さなノブのアイコン。すべてのノブに値を表示します。
10	**電源**	プラグインをバイパスします。DAW のバイパスと連動します。
11	**設定**	歯車のアイコン。Config メニューを開きます。



図 3　noshige2A のウィンドウ

4.3　ノブとスイッチの操作

操作	動作
ノブを上下または左右にドラッグ	ノブを回します。
ノブの上でマウスホイール	ノブを回します。
ノブをダブルクリック	値を直接入力する欄が開きます。`Enter` で確定、`Esc` で取り消します。
ノブを右クリック（Mac は `Ctrl` + クリック）	初期値に戻します。
トグルスイッチをクリック	レバーを切り替えます。
トグルスイッチを上下にドラッグ	ドラッグした方向にレバーを倒します。

値の表示
ヘッダーの値表示ボタン（小さなノブのアイコン）をクリックするか、Config メニューの `Always Show Values` を選ぶと、すべてのノブに現在の値が表示されます。この設定は、このコンピューター上のすべての noshige2A に共通です。

4.4 ウィンドウサイズの変更

右下隅のグリップをドラッグすると、ウィンドウを 50 % から 300 % の範囲で拡大・縮小できます。縦横比は保たれます。グリップを `Shift` + クリックすると 100 % に戻ります。

サイズはインスタンスごとに DAW のプロジェクトへ保存されます。最後に設定したサイズは、新しく挿入したインスタンスの初期サイズにもなります。

4.5 Config メニュー

項目	内容
`Always Show Values`	すべてのノブに値を表示します（ヘッダーの値表示ボタンと同じ）。
`Auto Gain`	サブメニュー：Auto Gain のオン・オフ、3 つのモード、`Snap again`。
`Enable Dual-Mono`	ステレオトラックの処理方法。次の章の「ステレオトラック」を参照。
`ENGINE` : `GPU` , `CPU`	処理エンジンを選びます。
`Remember Engine`	選んだエンジンを DAW のプロジェクトに保存します。
`Open Presets Directory`	プリセットのフォルダーを Finder / エクスプローラーで開きます。
`License...`	License パネルを開きます。
`About`	プラグインのバージョンを表示します。

4.6 バージョンの確認

1. ヘッダー右端の歯車アイコンをクリックして、Config メニューを開きます。
2. `About` を選びます。
3. 製品名とバージョンが `Version x.x.x` の形式で表示されます。そのあとの括弧内はビルドコードです。

パネルは `Close`、`Esc`、またはパネルの外側のクリックで閉じます。最新バージョンと変更内容は noshigesound.com/changelog でご確認いただけます。

第 5 章

コントロール

5.1 フロントパネル

PEAK REDUCTION



範囲: 0 – 100　初期値: 60

信号をどれだけコンプレッションするかを決めます。0 で最も浅く、上げるほど低いレベルから動作が始まり、より広い範囲が、より深く抑えられます。目盛りはパネル固有のもので、デシベル値には対応していません。

メーターを見ながら調整してください。実機と同じく、アタック、リリース、レシオのコントロールはありません。動作のタイミングは信号そのものに応じて決まります。

GAIN



範囲: 0 – 100　初期値: 40

コンプレッション後の出力レベルを決めます。PEAK REDUCTION で下がった音量を補うために使います。0 では無音になります。目盛りはパネル固有のもので、デシベル値には対応していません。

AUTO GAIN がオンの間、このノブは暗く表示されて操作できなくなり、ポインターは自動で適用されているメイクアップゲインを示します。ご自身で設定した値は保持されており、Auto Gain をオフにすると元に戻ります。

LIMIT / COMP



初期値: COMP

音量をどの程度しっかり抑えるかを切り替えます。COMP（レバー下）は、演奏の音量をなめらかにそろえる穏やかな設定です。LIMIT（レバー上）は、大きなピークをよりしっかり抑えます。

POWER



初期値: ON

レバーが上でオンです。レバーを下げると、信号は処理されずに通過し、メーターの照明が消えます。切り替え時にノイズは出ず、レイテンシも変わらないため、トラックのタイミングはずれません。

> メモ
> POWER とヘッダーの電源ボタンは、音に対しては同じ働きをします。ただし POWER はプリセットに保存され、ヘッダーのボタンは保存されません。POWER がオフの状態で保存したプリセットを読み込むと、処理がオフになります。

メーター



上側の目盛り（0 ～ −20 dB）でゲインリダクションを表示します。リダクションがないとき、針は 0 の位置にあり、リダクションが深くなるほど左に振れます。入力レベルや出力レベルは表示しません。

ステレオトラックでも針は 1 本です。左右のうち、より深くリダクションされているチャンネルを表示します。

5.2　目安となる値

PEAK REDUCTION とコンプレッション量

下の表は、PEAK REDUCTION の各設定で、コンプレッションによって平均どのくらい音量が下がるかを示したものです。複数の音楽素材で測定した値で、Auto Gain が基準として使う値でもあります。あくまで目安であり、入力が大きいほど深く、小さいほど浅くかかります。

PEAK REDUCTION	0 – 40	50	60	70	80	90	100
COMP	ほぼ 0 dB	1.4 dB	4.0 dB	6.7 dB	9.1 dB	10.9 dB	12.1 dB
LIMIT	ほぼ 0 dB	1.1 dB	3.8 dB	6.5 dB	9.4 dB	11.2 dB	12.3 dB

一般的な素材では、40 付近より下ではほとんど動作しません。40 ～ 50 のあたりからコンプレッションがかかり始め、そこから上げるほど深くなります。音量の小さいトラックで、設定を上げてもリダクションが起きない場合は、ADVANCED パネルの INPUT TRIM を上げてください。

GAIN の目盛りとデシベル

GAIN の目盛りはパネル固有のものです。おおよそのゲインは次のとおりです。

GAIN	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
dB	無音	−11	−5	0	+5	+10	+16	+22	+28	+34	+40

初期設定（PEAK REDUCTION 60、GAIN 40）では、約 +5 dB のメイクアップが、一般的な素材でコンプレッションによって下がる約 4 dB とおおむね釣り合います。

品質モード

noshige2A の品質モードは 1 種類で、LITE / PRO を備えた noshigeSound のほかのプラグインでいう PRO に相当します。LITE モードはなく、切り替えの操作もありません。

5.3　ADVANCED パネル

フロントパネル左下の ADVANCED をクリックすると、ウィンドウが下に伸びてパネルが表示されます。もう一度クリックすると閉じます。閉じている間も、パネル内の設定は有効です。



図 4　ADVANCED パネル

1	AUTO GAIN	自動メイクアップゲイン。オンのとき、右側にランプと数値が表示されます。
2	INPUT TRIM	モデルへの入力レベル。
3	OUTPUT TRIM	最終的な出力レベル。
4	MIX	原音と処理音のバランス。

INPUT TRIM



範囲: −18 … +18 dB　初期値: 0 dB

モデルに入る前のレベルを上げ下げします。入力が大きいほど、同じ PEAK REDUCTION の設定でも深くコンプレッションされます。トラックの音量が小さすぎる、または大きすぎて、PEAK REDUCTION だけでは調整しにくいときにお使いください。

OUTPUT TRIM



範囲: −18 … +18 dB　初期値: 0 dB

プラグインの最終段で、MIX と Auto Gain のあとに適用されます。それより前の設定に影響を与えずに、最終的な音量を決められます。

MIX



範囲: DRY 0 % … WET 100 %　初期値: 100 %

原音とコンプレッション後の音を混ぜます。プラグイン内でパラレルコンプレッションができます。100 % では処理音だけになります。原音側は処理音に合わせて遅延されるため、位相がずれることはありません。

5.4 ステレオトラック

> **重要**
> noshige2A にステレオリンク機能はありません。ステレオトラックでは、左右のチャンネルが独立してコンプレッションされ、ゲインリダクションもそれぞれ別になります。片側の大きな音がもう片側を引き下げることはないため、深くかけると音像が動く場合があります。

Config メニューの Enable Dual-Mono は初期状態でオンで、上記のとおり動作します。オフにすると、左右の入力がモノラルに合算されて 1 回だけコンプレッションされ、同じ信号が左右両方に出力されます（トラックはモノラルになります）。モノラルトラックでは、この設定による違いはありません。

5.5 バイパス

ヘッダーの電源ボタンでプラグインをバイパスできます。DAW 側のバイパスとも双方向で連動します。バイパス中はボタンが赤橙色になり、パネルが暗くなって Bypassed と表示されます。この間、パネル上のコントロールは操作できません。バイパスされた信号もプラグインのレイテンシ分だけ遅延されるため、切り替えてもタイミングはずれません。

第 6 章

Auto Gain

コンプレッションをかけると音量が下がり、音量が下がると音が悪くなったように感じがちです。Auto Gain はメイクアップゲインを自動で設定し、処理後の音量を入力に合わせます。これにより、コンプレッションのかかり方そのものを判断しやすくなります。

6.1 オンにする

次の 2 つの方法があり、どちらも同じ結果になります。

- ADVANCED パネルの AUTO GAIN スイッチを切り替える。
- Config メニューの Auto Gain → サブメニューの Auto Gain を選ぶ。

新しいインスタンスでは Auto Gain はオフです。オンの間は GAIN ノブがロックされ、スイッチの横のランプが点灯します。ランプの下には、適用されているメイクアップゲインが数値で表示されます。

6.2 3 つのモード

モードは Config メニューの Auto Gain から、または AUTO GAIN スイッチを右クリックして選びます。新しいインスタンスは Snap です。

モード	数値の表示	動作
Snap	+3.2 ●	素材を 1 回だけ測定します。Auto Gain をオンにすると約 2 秒間音を測定し（その間ランプが点滅）、その補正値を保持します。PEAK REDUCTION や COMP / LIMIT を動かすとゲインは追従しますが、音の変化には反応しなくなります。初期設定のモードです。
Track	+3.2 dB	素材に追従します。入力と出力のラウドネスを常に比較し、両者がそろうようにゲインをゆっくり調整し続けます。
Static	+3.2 S	PEAK REDUCTION と COMP / LIMIT の位置だけからゲインを決めます。音には一切依存しないため、素材によっては数 dB の差が出ることがあります。

Snap モードでは、同じメニューの Snap again でもう一度測定できます。曲の音量が大きいセクションに移ったときなど、素材が変わったあとにお使いください。Auto Gain をオフにしてからオンにし直した場合も、測定し直します。

Static モードで適用されるゲイン、および Snap と Track が基準とするゲインは、前章「目安となる値」の表にある PEAK REDUCTION ごとの値です。

6.3 知っておきたいこと

- Auto Gain のオン・オフとモードは、インスタンスごとの設定です。DAW のプロジェクトには保存されますが、プリセットと A/B には含まれません。プリセットを読み込んでも変わりません。
- オートメーションはできません。また、Auto Gain がオンの間、GAIN のオートメーションは音に反映されません。
- INPUT TRIM は考慮されます。Auto Gain は、プラグインに入ってきた時点の音量に出力を合わせます。OUTPUT TRIM はそのあとに適用されるため、最終的な音量は自由に決められます。
- 1.3.0 より前のバージョンで保存したプロジェクトは、Snap モードで開きます。以前の動作がお好みの場合は Track を選んでください。

第 7 章

処理エンジン：GPU と CPU

noshige2A は、一般的なプラグインよりはるかに多くの計算を必要とします。その負荷を CPU から逃がすために、グラフィックプロセッサー（GPU）で処理を行うことができます。2 つのエンジンの働きは同じで、違いは負荷がかかる場所とレイテンシです。

7.1 GPU 処理の要件

項目	要件
Mac	Apple Silicon（M1 以降）、macOS 11 以降。Intel Mac は常に CPU で動作します。
Windows	NVIDIA GeForce GTX 10 シリーズ ～ RTX 40 シリーズ、ドライバ 452.39 以降。それ以外のグラフィックス環境の PC は常に CPU で動作します。
サンプルレート	44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz
DAW のバッファーサイズ	256 サンプルの倍数（256、512、768、1024 … 最大 4096）。
追加ソフトウェア	不要です。必要なのはグラフィックドライバーだけです。

これらをすべて満たす場合、新しいインスタンスは GPU を使います。それ以外の場合は自動的に CPU で動作します。設定の必要はありません。

7.2 レイテンシ

CPU エンジンのレイテンシは固定です。GPU エンジンでは、それに DAW のバッファー 2 つ分が加わるため、レイテンシはバッファーサイズによって変わります。

エンジンとバッファーサイズ	44.1 / 48 kHz（時間は 48 kHz の場合）	88.2 / 96 kHz（時間は 96 kHz の場合）
CPU（バッファーサイズによらず）	256 サンプル (5.3 ms)	256 サンプル (2.7 ms)
GPU, 256	768 サンプル (16 ms)	768 サンプル (8 ms)
GPU, 512	1280 サンプル (26.7 ms)	1280 サンプル (13.3 ms)
GPU, 1024	2304 サンプル (48 ms)	2304 サンプル (24 ms)
GPU, 2048	4352 サンプル (90.7 ms)	4352 サンプル (45.3 ms)

レイテンシはプラグインから DAW に通知され、再生時は DAW が自動的に補正します。エンジンを切り替えると、新しい値が通知されます。

> **ヒント**
> プラグインを通した音をモニターしながら録音・演奏する場合は、遅延がそのまま聞こえるため `CPU` を選んでください。DAW が遅延を補正するミックス作業では、`GPU` を使うと CPU の負荷を減らせます。

7.3 エンジンの選択

エンジン表示はヘッダー右側の文字です。使用中のエンジンを示しており、クリックすると `GPU` と `CPU` が切り替わります。Config メニューの `ENGINE` からも同じ切り替えができます。

表示	Config メニュー	意味
`GPU`（オレンジ）	`GPU` にチェック	GPU で動作中。クリックすると CPU に切り替わります。
`CPU`（水色）	`CPU` にチェック	CPU で動作中。クリックすると GPU に切り替わります。
`CPU`（暗色）	`GPU (unavailable: block size)`	バッファーサイズが要件を満たしていません。DAW で変更してください。
`CPU`（暗色）	`GPU (not available)`	このコンピューターには対応する GPU がありません。

7.4 Remember Engine

Config メニューの `Remember Engine` は、初期状態でオンです。オンの間は、ご自身で選んだエンジンがインスタンスごとに DAW のプロジェクトへ保存され、プロジェクトを開き直したときに再現されます。一度も選択していないインスタンスは自動のままで、要件を満たせば GPU、そうでなければ CPU になります。

`GPU` で保存したプロジェクトを、対応する GPU のないコンピューターで開いた場合は、CPU で動作します。`Remember Engine` のオン・オフはプロジェクトではなく、このコンピューターの設定です。

7.5 GPU の処理が間に合わない場合

GPU を使うインスタンスが多いと、処理が間に合わなくなることがあります。その場合は、レイテンシを変えずに CPU が処理を引き継ぐため、再生は途切れません。GPU には自動的に戻ります。頻繁に起こる場合は、一部のインスタンスを `CPU` に切り替えてください。

> **メモ**
> オフラインバウンスや書き出しは、どちらのエンジンでも行えます。

第 8 章

プリセット、A/B、アンドゥ

8.1 プリセット

noshige2A にファクトリープリセットは付属していません。プリセット一覧には、ご自身で保存したプリセットが表示されます。

操作	手順
読み込む	プリセット欄の矢印をクリックし、プリセットを選びます。
新しく保存する	プリセット欄に名前を入力し、保存アイコンをクリックします。`フォルダー名/プリセット名` と入力すると、そのフォルダーに保存されます。
上書きする	同じ名前で保存し、確認画面で OK を選びます。
保存先フォルダーを選ぶ	プリセット一覧で、保存したいフォルダーの `+ Save preset here` を選びます。次の保存先がそのフォルダーになります。
フォルダーを作る	プリセット一覧の一番下の `+ New Folder...` を選びます。
名前を変える	一覧でプリセットを右クリックします。
削除する	読み込んだ状態でゴミ箱アイコンをクリックし、確認画面で OK を選びます。

名前の後ろのアスタリスク（`Name*`）は、読み込みまたは保存のあとで設定が変更されていることを示します。

プリセットに含まれるもの

プリセットに保存される	プリセットに保存されない
`PEAK REDUCTION`、`GAIN`、`COMP` / `LIMIT`、`POWER`、`INPUT TRIM`、`OUTPUT TRIM`、`MIX`、`Enable Dual-Mono`	バイパス（ヘッダーの電源ボタン）、Auto Gain とそのモード、エンジン（GPU / CPU）、ウィンドウサイズ、ADVANCED の開閉、A/B

右の列の項目は、プリセットではなく DAW のプロジェクトに保存されます。`Always Show Values` と `Remember Engine` は、このコンピューターの設定として保存されます。

8.2 プリセットの保管場所

macOS	Windows
`~/Documents/noshigeSound/noshige2A/Presets`	`Documents\noshigeSound\noshige2A\Presets`

プリセットは 1 つにつき 1 ファイルで、拡張子は `.preset` です。`Presets` 内のフォルダーは、プリセット一覧でサブメニューとして表示されます。Config メニューの `Open Presets Directory` を選ぶと、このフォルダーが Finder / エクスプローラーで開きます。

> **ヒント**
> プリセットのバックアップや別のコンピューターへの移動は、`Presets` フォルダーをコピーするだけです。プラグインをアップデートまたはアンインストールしても、このフォルダーは削除されません。

8.3 A/B 比較

A / B は、設定一式を 2 つ保持します。クリックするたびに切り替わり、有効な側の文字が明るく表示されます。COPY は、いま聴いている設定をもう一方にコピーします。コピーしてから切り替え、一部を変更して、行き来しながら聴き比べるのが基本的な使い方です。2 つの設定はどちらも DAW のプロジェクトに保存されます。

8.4 アンドゥとリドゥ

ヘッダーの 2 つの矢印ボタンで、ノブやスイッチの操作、A/B の切り替え、Auto Gain のオン・オフを取り消したり、やり直したりできます。プラグインのウィンドウが選択されている場合は、Ctrl/Cmd + Z でアンドゥ、Ctrl/Cmd + Shift + Z でリドゥができます（DAW 側がそのキーを使う場合を除く）。プリセットを読み込むと、アンドゥの履歴は消去されます。

第 9 章

ライセンスとアクティベーション

まず、要点は次のとおりです。

確認したいこと	答え
ライセンスなしで使えますか	トライアル期間中のみ使えます。その後は、アクティベートが必要です。
トライアルはありますか	はい。14 日間、すべての機能を使えます。プラグインの中で開始でき、アカウントは不要です。1 台のコンピューターにつき 1 回です。
残り日数はどこで確認できますか	Config メニュー → `License...`。`Status` の行に `Trial - N days left` と表示されます。
トライアルが終わるとどうなりますか	アクティベートするまで、出力が無音になり、コントロールは操作できなくなります。設定は保持されます。
アクティベートに必要なものは	noshigesound.com アカウントのメールアドレスとパスワード、そしてライセンスキーです。3 つともプラグインの画面に入力します。
インターネットなしでアクティベートできますか	はい。永久ライセンスであれば、オンラインの機器との間でファイルをやり取りしてアクティベートできます。
何台で使えますか	1 ライセンスにつき、同時に最大 3 台です。

noshige2A は、14 日間すべての機能をトライアルとしてお使いいただけます。その後も使い続けるには、ライセンスでアクティベートしてください。トライアルと製品版は同じインストールで、アクティベートするとそのまま製品版になります。

9.1　14 日間のトライアル

1. noshige2A をまだ使ったことのないコンピューターでプラグインの画面を開くと、`Start Free Trial?` と表示されます。`Start 14-day Trial` をクリックします。
2. `Before you start` に表示される 3 つの項目を読み、それぞれにチェックを入れて `I understand` をクリックします。
3. `Trial Started!` と表示されれば、トライアルが始まっています。

確認する 3 つの項目は次のとおりです。

- モノラルのコンプレッサーであり、ステレオリンクはできません。ステレオ入力は、独立した 2 つのモノラルチャンネルとして処理されます。
- ほかのプラグインより処理が重い場合があります。現在、品質モードは 1 種類のみです。
- 対応サンプルレートは 44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz です。

トライアルには、アカウントもライセンスキーもインターネット接続も必要ありません。トライアルは 1 台のコンピューターにつき 1 回で、やり直すことはできません。

残り日数の確認

1. ヘッダー右端の歯車アイコンをクリックして、Config メニューを開きます。
2. `License...` を選びます。
3. `Status` の行に `Trial - N days left`（残り日数）、`Expiry` の行にトライアルの終了日が表示されます。

トライアル中にアクティベートする場合は、同じパネルの Activate License をクリックします。

> **重要**
> トライアルが終了し、アクティベートされていない状態では、noshige2A の出力は無音になり、コントロールは操作できなくなります。DAW のプロジェクトに保存された設定は残り、アクティベートすると元どおり使えます。

9.2 オンラインでアクティベートする

必要なものは、noshigesound.com アカウントのメールアドレスとパスワード、そしてライセンスキーの 3 つです。ライセンスキーは noshigesound.com/account/licenses のライセンスページと、ライセンス発行時にお送りしたメールに記載されています。noshige2A のキーは `NSG2A-` で始まります。

1. プラグインの画面を開きます。noshige2A がアクティベートされていない間は、コントロールの上にアクティベーション画面（Online Activation）が表示されます。トライアル中は、Config メニューの License... → Activate License から開きます。
2. メールアドレス、パスワード、ライセンスキーを入力します。3 つとも同じ画面に入力します（下の表を参照）。
3. Activate をクリックします。このとき、コンピューターがインターネットに接続されている必要があります。
4. Activation Complete! と表示され、このライセンスを使用中の台数が示されます。

これで、このコンピューター上のすべての noshige2A が使えるようになります。

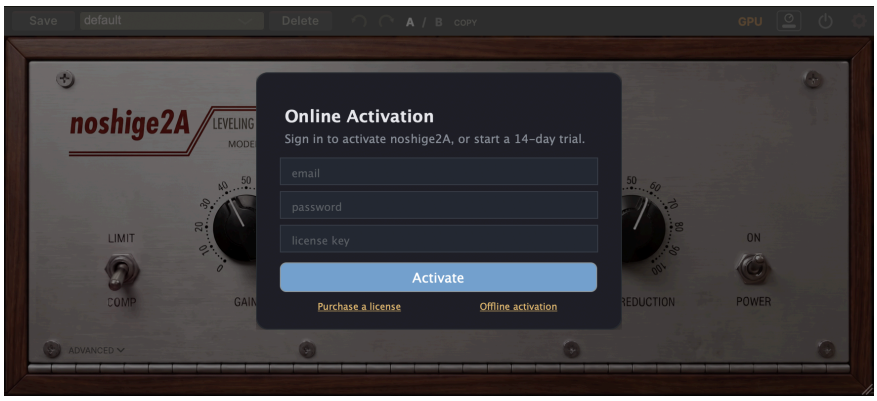


図 5　アクティベーション画面

アクティベーション画面の項目	内容
email	noshigesound.com アカウントのメールアドレス。
password	そのアカウントのパスワード。入力した文字は伏せ字で表示されます。
license key	`NSG2A-` で始まるライセンスキー。貼り付けできます。
Activate	3 つの入力内容を送信し、このコンピューターをアクティベートします。`Enter` でも実行できます。
Purchase a license	ブラウザーで noshigesound.com を開きます。
Offline activation	インターネットに接続できないコンピューター用の画面を開きます（次の節）。

> **メモ**
> ウェブサイトで 2 段階認証をお使いの場合も、プラグインでの手順は変わりません。プラグインが求めるのはメールアドレス、パスワード、ライセンスキーだけで、認証コードは求められません。

アクティベーションに失敗したとき

メッセージ	対処
Email or password is incorrect.	noshigesound.com アカウントのメールアドレスとパスワードをご確認ください。パスワードはサインインページから再設定できます。
The license key is invalid.	別の製品のキーが入力されています。noshige2A のキーは `NSG2A-` で始まります。
License key not found. Please check and try again.	ライセンスページからキーをコピーし直してください。
This license is registered to another account. …	ライセンスを所有しているアカウントでサインインしてください。
Maximum activation count reached for this license. …	3 台すべてが使用中です。ライセンスページで 1 台を解除してください（「コンピューターの管理」参照）。
Couldn't connect to noshigesound.com…	インターネット接続とファイアウォールを確認し、もう一度お試しください。インターネットに接続できないコンピューターでは、オフラインアクティベーションをご利用ください。

9.3　オフラインのコンピューターをアクティベートする

インターネットに接続しないコンピューターは、オンラインの機器との間で 2 つの小さなファイルをやり取りすることでアクティベートできます。対象は永久ライセンスのみです。サブスクリプションはオンラインでアクティベートしてください。 プラグイン側の画面は 3 つのステップに分かれています。アクティベーション画面の Offline activation をクリックして開きます。

ステップ 1 / 3：リクエストファイルを保存する（オフラインのコンピューター）

画面の項目	操作
license key	ライセンスキーを入力します。
device name	ライセンスの一覧に表示される、このコンピューターの名前です。コンピューター名が入力済みですが、変更もできます。
Machine ID ・ Copy	このコンピューターの ID です。ファイルをオンラインの機器へ持ち出せない場合にのみ使います（下のメモを参照）。
Save request file…	リクエストファイルを保存します。拡張子は `.nsreq` で、保存先の初期位置はデスクトップです。
I already have a license file	ステップ 3 に進みます。

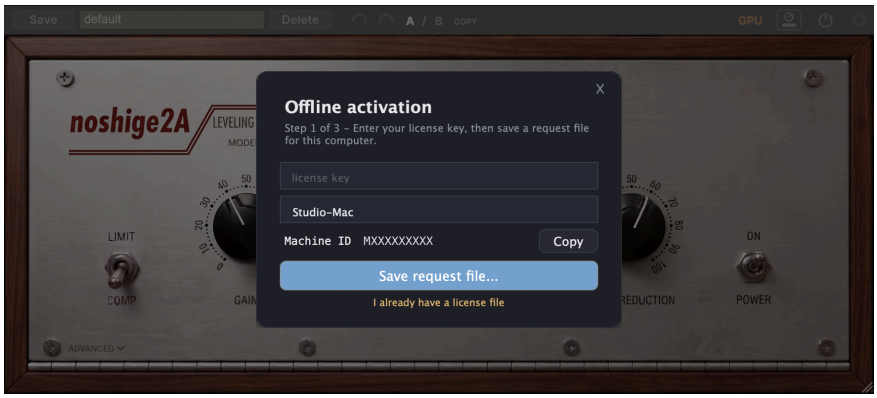


図 6　オフラインアクティベーション（ステップ 1）

ステップ 2 / 3：ライセンスファイルを受け取る（オンラインの機器）

1. `.nsreq` ファイルを、オンラインのコンピューター、タブレット、またはスマートフォンに移します。
2. noshigesound.com/account/activate-offline にサインインします。このアドレスはパネルにも表示されており、`Copy link` と `Open in browser` が使えます。
3. リクエストファイルをアップロードして `Continue` をクリックします。コンピューター名と Machine ID がプラグインの表示と同じであることを確認し、`Generate license file` をクリックします。
4. 拡張子 `.nslic` のファイルがダウンロードされます。これをオフラインのコンピューターに戻します。
5. プラグインで `Next: load the license file` をクリックします。

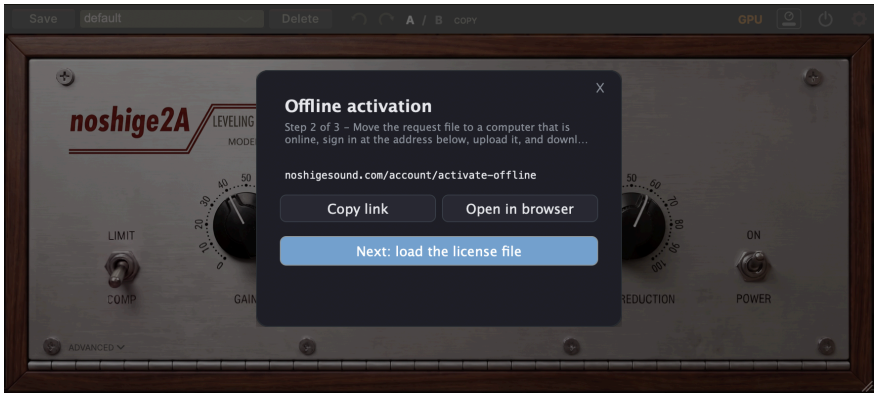


図 7　オフラインアクティベーション（ステップ 2）

ステップ 3 / 3：ライセンスファイルを読み込む（オフラインのコンピューター）

画面の項目	操作
`license key`	ステップ 1 と同じライセンスキーを入力します。
`Drop the license file (.nslic) here`	`.nslic` ファイルをここにドラッグします。
`Choose file...`	ファイル選択のダイアログから選ぶこともできます。
`Back`	前のステップに戻ります。

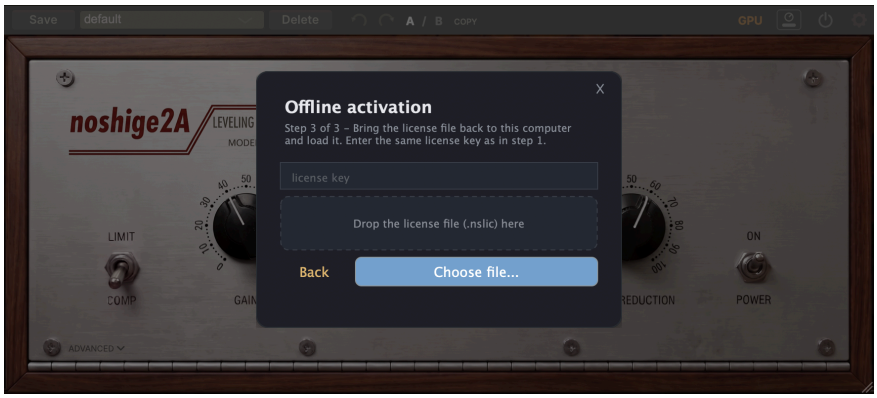


図 8　オフラインアクティベーション（ステップ 3）

`Activation Complete!` と表示されれば完了です。以後、インターネット接続は必要ありません。

> **メモ**
> ライセンスファイルは、リクエストを作成したコンピューターでのみ有効です。同じリクエストをもう一度アップロードした場合は、台数を追加で消費せずにファイルが再発行されます。オフラインのコンピューターからファイルを持ち出せない場合は、ステップ 1 に表示される Machine ID をウェブサイトに手入力する方法もあります。

オフラインアクティベーションには noshige2A 1.4.0 以降が必要です。

9.4　コンピューターの管理

1 つのライセンスは、同時に最大 3 台のコンピューターで使えます。台数の管理はウェブサイトで行います。プラグイン側に解除ボタンはありません。

1. サインインして noshigesound.com/account/licenses を開き、対象のライセンスを選びます。
2. `Activations` の一覧で、使わなくなったコンピューターの `Deactivate` をクリックします。
3. 新しいコンピューターを、上の手順でアクティベートします。

解除は、そのコンピューターのプラグインが次にオンラインになったときに反映されます。ウェブサイトの案内のとおり、永久ライセンスでは最長 30 日、サブスクリプションでは最長 7 日かかることがあります。それ以降、そのコンピューターのプラグインは、再度アクティベートするまで使えなくなります。アカウントページは、プラグインの License パネルにある `Manage License` からも開けます。

9.5　アクティベーション後について

永久ライセンスは、インターネットに接続していなくても使い続けられます。コンピューターがオンラインのときは、プラグインが noshigesound.com にライセンスの確認を自動で行うことがあります。音声やプロジェクトのデータが送信されることはありません。

サブスクリプションは定期的にオンラインでの確認が必要なため、ときどきインターネットに接続してください。`Online Verification Required` と表示された場合は、インターネットに接続して `Verify now` をクリックします。`Confirm Your Identity` と表示された場合は、アカウントのパスワードを入力します。いずれも通常の確認です。

9.6　License パネル

このコンピューターのライセンスの状態は、License パネルで確認できます（開き方：Config メニュー → `License...`）。

項目	表示内容
Status	`Activated`、`Activated (offline)`、`Trial - N days left`、`Trial Expired`、`Subscription Expired`、`Unactivated` のいずれか。
Plan	`Perpetual License`、`Monthly Subscription`、`Yearly Subscription`、`Free Trial` のいずれか。
Account	アクティベートに使ったメールアドレス（オンラインの場合のみ）。
License key	ライセンスキーの全文。
Expiry	永久ライセンスは `Never Expire`。それ以外は該当する日付。

重要
License パネルにはライセンスキーの全文が表示されます。スクリーンショットや画面収録を共有するときは、キーが写らないようにご注意ください。

第 10 章

トラブルシューティング

症状	原因と対処
音が出ず、画面が暗くなってアクティベーション画面が表示される	アクティベートされていないか、トライアルが終了しています。アクティベートしてください（「ライセンスとアクティベーション」の章を参照）。
音が出ない（`GAIN` が 0）	`GAIN` が 0 のときは無音です。ノブを上げるか、右クリックで初期値に戻してください。
音が処理されず、メーターが消灯している	`POWER` がオフです。`POWER` オフで保存したプリセットを読み込むと、オフになります。
画面が暗くなり `Bypassed` と表示される	バイパス中です。ヘッダーの電源ボタンをクリックするか、DAW 側のバイパスを解除してください。
`GAIN` が動かせない	Auto Gain がオンです。手動で設定する場合は `AUTO GAIN` をオフにしてください。
ヘッダーの `CPU` が暗色で、クリックできない	現在の設定では GPU を使えません。DAW のバッファーサイズを 256、512、1024 など 256 の倍数に、サンプルレートを 44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz のいずれかにしてください。Intel Mac、または対応する NVIDIA 製 GPU のない Windows PC では、常に CPU で動作します。
再生中に `GPU` から `CPU` に変わる	GPU の処理が間に合っていません。多くの場合、インスタンス数が多いことが原因です。再生は CPU で継続され、GPU には自動で戻ります。頻繁に起こる場合は、一部のインスタンスを `CPU` に切り替えてください。
CPU 負荷が高い	AI モデルを動かしているため、一般的なコンプレッサーより負荷が高くなります。GPU エンジンが使える環境では GPU をお使いください。作業の済んだトラックはフリーズやバウンスをすると負荷を減らせます。
`Unsupported sampling rate!` と表示される	プロジェクトのサンプルレートに対応していないため、音は処理されずに通過します。プロジェクトを 44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz のいずれかに設定してください。
モノラル入力・ステレオ出力のトラックに挿入できない	noshige2A は、モノラル入出力またはステレオ入出力で動作します。モノラルまたはステレオのトラックでお使いください。
`PEAK REDUCTION` の速いオートメーションが段階的に聞こえる	`PEAK REDUCTION` と `COMP` / `LIMIT` の変更は、1 秒間に約 5 回の間隔で反映されます。ゆるやかなオートメーションでお使いください。
DAW のプラグイン一覧に表示されない	DAW のプラグインスキャンを実行してください。また、お使いの DAW の形式がインストール時に選択されていたかをご確認ください（Logic Pro は AU、Pro Tools は AAX、その他の多くは VST3）。

10.1　お問い合わせ

よくあるご質問は noshigesound.com/support にまとめています。解決しない場合は、noshigesound.com/contact からお問い合わせください。数営業日以内に返信いたします。不具合のご報告の際は、次の情報をお知らせいただけますと幸いです。

- プラグイン名とバージョン（「バージョンの確認」を参照）
- OS と DAW、およびそれぞれのバージョン

- プロジェクトのサンプルレートとバッファーサイズ、使用中のエンジン（GPU / CPU）、インスタンス数
- 問題が起きるまでの手順、期待した動作、実際に起きたこと

仕様

項目	値
プラグイン形式	macOS: VST3 / AU / AAX　Windows: VST3 / AAX
カテゴリ	エフェクト（ダイナミクス）。メーカー名：noshigeSound。
チャンネル	モノラル → モノラル、ステレオ → ステレオ（デュアルモノ）。
サンプルレート	44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz
レイテンシ	CPU：256 サンプル。GPU：256 サンプル + バッファー 2 つ分。DAW に通知されます。
サイドチェイン入力、MIDI	なし。
ウィンドウ	100 % で 880 × 394（ADVANCED を開くと 880 × 488）。50 % 〜 300 %。
プリセット形式	`.preset` (XML)

DAW から見えるパラメーター

DAW での名前	コントロール	範囲	オートメーション
Mode	COMP / LIMIT	Comp, Limit	可
Reduction	PEAK REDUCTION	0 – 100	可
Gain	GAIN	0 – 100	可
Enable Dual-Mono	Config メニュー	Off, On	可
Power	POWER	Off, On	可
Bypass	ヘッダーの電源ボタン	Off, On	可
Input Trim	INPUT TRIM	−18 … +18 dB	可
Output Trim	OUTPUT TRIM	−18 … +18 dB	可
Mix	MIX	0 – 100 %	可
Auto Gain	AUTO GAIN	Off, On	不可
Auto Gain Mode	Config メニュー	Track, Static, Snap	不可

法的事項

noshige2A のご利用には、noshigeSound の利用規約（noshigesound.com/legal/terms、英語）が適用されます。インストーラーに表示される使用許諾契約と利用規約の内容が異なる場合は、利用規約が優先します。プライバシーポリシーは noshigesound.com/legal/privacy に掲載しています。

VST は Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。Audio Units および macOS は Apple Inc. の商標です。AAX および Pro Tools は Avid Technology, Inc. の商標です。Windows は Microsoft グループの商標です。NVIDIA および GeForce は NVIDIA Corporation の商標です。その他の製品名および会社名は各社の商標であり、互換性の説明のためにのみ使用しています。

本書は 2026 年 11 月 時点の noshige2A の内容に基づいています。以降のバージョンでは内容が異なる場合があります。

© 2026 noshigeSound Co. Ltd. All rights reserved.