noshigeSound



ユーザーマニュアル

noshige76

FET 系コンプレッサー

VST3 AU AAX

2026-11

© 2026 noshigeSound Co. Ltd.

目次

1 はじめに **4**
1.1 主な機能 4
1.2 このマニュアルについて 4
2 インストール **5**
2.1 動作環境 5
2.2 インストーラーの入手 5
2.3 macOS へのインストール 5
2.4 Windows へのインストール 6
2.5 インストールされる場所 6
2.6 アップデート 6
2.7 アンインストール 6
3 クイックスタート **7**
4 画面の構成 **8**
4.1 フロントパネル 8
4.2 ヘッダーバー 9
4.3 ノブとスイッチの操作 11
4.4 ウィンドウサイズの変更 11
4.5 Config メニュー 12
4.6 バージョンの確認 12
5 コントロール **14**
5.1 フロントパネル 14
5.2 目安となる値 15
5.3 ADVANCED パネル 17
5.4 OUTPUT を MIX ノブとして使う 18
5.5 ステレオトラック 18
5.6 バイパス 19
6 Auto Gain **20**
6.1 オンにする 20
6.2 3 つのモード 20
6.3 適用されるゲイン 21
6.4 知っておきたいこと 21
7 品質モード：LITE と PRO **22**
7.1 モードを切り替える 22
7.2 それぞれの使いどころ 22
7.3 知っておきたいこと 22
8 処理エンジン：GPU と CPU **23**
8.1 GPU 処理の要件 23
8.2 レイテンシ 23
8.3 エンジンの選択 24
8.4 Remember Engine 24
8.5 GPU の処理が間に合わない場合 24
8.6 知っておきたいこと 24
9 プリセット、A/B、アンドゥ **25**
9.1 ファクトリープリセット 25
9.2 ユーザープリセット 26
9.3 プリセットの保管場所 27
9.4 A/B 比較 28
9.5 アンドゥとリドゥ 28
10 ライセンスとアクティベーション **29**
10.1 14 日間のトライアル 29
10.2 オンラインでアクティベートする 30
10.3 オフラインのコンピューターをアクティベートする 31
10.4 コンピューターの管理 33
10.5 アクティベーション後について 33
10.6 License パネル 33

11 トラブルシューティング 35
11.1 お問い合わせ 36
仕様 37
DAW から見えるパラメーター 37
法的事項 38

第 1 章

はじめに

noshige76 は、AI がパラメトリックにモデリングした FET 系コンプレッサーです。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、インプット、アウトプット、アタック、リリース、レシオのどの設定でも、最速のアタックやレシオボタンをすべて押し込んだ設定を含めて、実機に沿って動作します。

フロントパネルは実機と同じ、4 つのノブ、5 つのレシオボタン、メーターという構成です。これに加えて、2 つの品質モード、自動メイクアップゲイン、インプットとアウトプットのリンク、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

- **INPUT、OUTPUT、ATTACK、RELEASE** と、`ALL` を含む 5 種類のレシオ（実機と同じ構成）
- **LITE / PRO の 2 つの品質モード**：精度と処理負荷のバランスを選べます
- **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 **IN-OUT LINK、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
- **17 種類のファクトリープリセット、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. `noshige76-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. `noshige76-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/noshige76.vst3`	`C:\Program Files\Common Files\VST3\noshige76.vst3`
Audio Unit	`/Library/Audio/Plug-Ins/Components/noshige76.component`	—
AAX	`/Library/Application Support/Avid/Audio/Plug-Ins/noshige76.aaxplugin`	`C:\Program Files\Common Files\Avid\Audio\Plug-Ins\noshige76.aaxplugin`
プリセット	`~/Documents/noshigeSound/noshige76/Presets`	`Documents\noshigeSound\noshige76\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 `noshige76` 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 noshige76` 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/noshige76` 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 **noshige76 をインサート**します。メーカー名 noshigeSound 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）。`Not now` を選んだ場合は、次にプラグインの画面を開いたときに、もう一度案内が表示されます。
3. **トラックを再生しながら `INPUT` を時計回りに回します。**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. **`OUTPUT` 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. **レシオを選び、`ATTACK` と `RELEASE` を調整します。**どちらのノブも、時計回りに回すほど速くなります。
6. **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。
7. **保存します。**プリセット欄に名前を入力し、`Save` をクリックします。

> **ヒント**
> ファクトリープリセットから始めるのも便利です。プリセット欄の矢印をクリックし、`Factory` からカテゴリを選んでください。読み込んだあとは、お使いの素材でメーターが適度に振れるように `INPUT` を調整してください。レベルごとのコンプレッション量の目安は、「コントロール」の章の「目安となる値」に掲載しています。

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	INPUT	コンプレッサーへの入力レベル。コンプレッションの量を決めます。
2	OUTPUT	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	ATTACK	コンプレッションがかかり始める速さ。
4	RELEASE	コンプレッションが戻る速さ。
5	RATIO	5 つのボタン：ALL、20、12、8、4。
6	**メーター**	ゲインリダクションを表示します。

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。文字の横の矢印は、閉じているときは下向き、開いているときは上向きになります。メーターの下の PEAK LIMITER、noshige76 の表示は銘板で、操作する部分ではありません。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

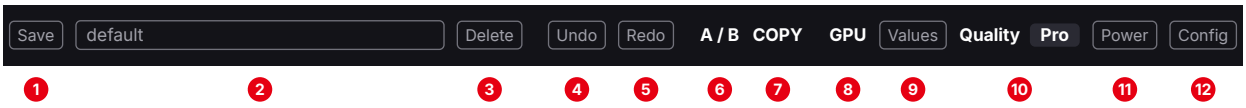


図 2　ヘッダーバーの配置（模式図）

1	Save	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`）。プリセットの名前はここに入力します。矢印でプリセット一覧を開きます。
3	Delete	現在のユーザー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。取り消す操作がないときは暗く表示されます。
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。有効な側の文字が明るく表示されます。
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	**値表示ボタン**	枠付きの小さなノブのアイコン。すべてのノブに値を表示します。オンの間は青く表示されます。
10	Quality Pro	品質モード（`Lite` または `Pro`）を表示します。クリックで切り替えます。
11	**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。バイパス中はアンバー色になります。
12	**設定**	歯車のアイコン。Config メニューを開きます。



図 3　ヘッダーバー



図 4　noshige76 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。
`OUTPUT` を `Shift` + ドラッグ	出力レベルの代わりに `MIX` を調整します。次の章の「OUTPUT を MIX ノブとして使う」を参照。
レシオボタンをクリック	そのレシオを選びます。常にいずれか 1 つが押された状態になります。
ADVANCED パネルのスイッチをクリック	機能のオン・オフを切り替えます。オンの間は、そのスイッチのランプが点灯します。
`AUTO GAIN` スイッチを右クリック	Auto Gain のモードを選ぶメニューが開きます。

値の表示

ヘッダーの値表示ボタン（エンジン表示の右にある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。オンの間、ボタンは青く表示されます。`ATTACK` と `RELEASE` の値はノブの下に、そのほかの値はノブの上に重ねて表示されます。この設定は、このコンピューター上のすべての noshige76 に共通です。オフの場合、ドラッグ中に値は表示されません。値を確認または入力するには、ノブをダブルクリックしてください。



図 5　Always Show Values による値の表示

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

ヘッダー右端の歯車アイコン ⚙ をクリックすると、このメニューが開きます。オンになっている項目にはチェックが付きます。

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）。
Enable Dual-Mono	ステレオトラックの処理方法。初期状態はオン。次の章の「ステレオトラック」を参照。
Auto Gain → Auto Gain	Auto Gain のオン・オフ（AUTO GAIN スイッチと同じ）。
Auto Gain → Track (follows the material)	Track モードを選びます。
Auto Gain → Static (controls only)	Static モードを選びます。
Auto Gain → Snap (measured once on enable)	Snap モードを選びます（初期設定）。
Auto Gain → Snap again	Snap モードで測定し直します。測定中は Snap again (capturing...) と表示されます。
ENGINE : GPU , CPU	処理エンジンを選びます。「処理エンジン」の章を参照。
Remember Engine	選んだエンジンを DAW のプロジェクトに保存します。初期状態はオン。
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。



図 6　Config メニュー

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。 About パネルには Visit Website ボタンもあり、クリックするとブラウザーで noshigesound.com が開きます。

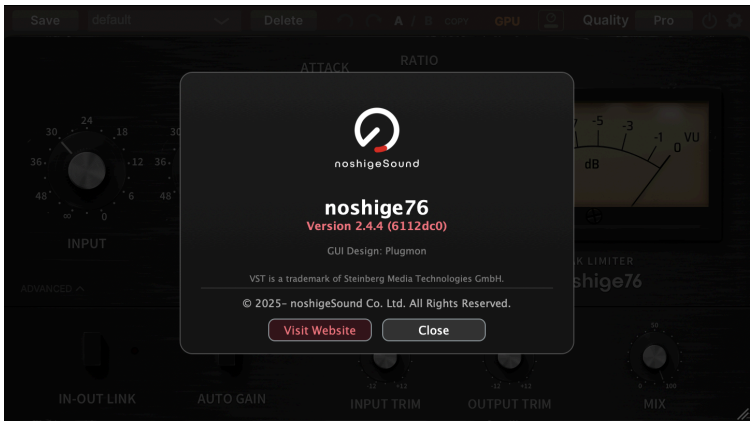


図 7　About パネル

第 5 章

コントロール

5.1 フロントパネル

INPUT



範囲: −48 … 0 dB　初期値: −30 dB

コンプレッサーに入るレベルを決めます。これがコンプレッションの量を決めることになります。スレッショルドのコントロールはなく、INPUT を時計回りに回すほど信号がコンプレッサーを強く駆動し、音量がより深く抑えられます。

目盛りは実機と同じで、∞（反時計回りいっぱい、値の表示は −inf dB）から 12 時の位置の 24 を経て、0（時計回りいっぱい）まで並んでいます。数字はデシベル刻みで、30 から 24 に回すと入力が 6 dB 上がります。ただし、数字そのものがゲインを表すわけではなく、0 は最大の位置であって、ユニティゲインではありません。設定ごとにコンプレッションが始まるレベルは、後述の「目安となる値」をご覧ください。

OUTPUT



範囲: −48 … 0 dB　初期値: −18 dB

コンプレッション後の出力レベルを決めます。コンプレッションで下がった音量を補うために使います。目盛りは INPUT と同じ考え方で、デシベル刻み、0 が最大です。∞ の位置では、出力は非常に小さくなります。

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。Shift を押している間は、このノブで MIX を調整できます（「OUTPUT を MIX ノブとして使う」を参照）。

ATTACK



範囲: 0.02 … 0.8 ms　初期値: 0.41 ms

信号が大きくなったときに、コンプレッションがかかり始める速さを決めます。実機と同じく、ノブの向きは逆になっており、時計回りに回すほど**速く**なります。1（反時計回りいっぱい）が最も遅く、7（時計回りいっぱい）が最も速い設定です。

パネルの 1 〜 7 の数字は位置を示すものです。Always Show Values をオンにすると表示される値はミリ秒単位で、1 の位置で 0.8 ms、12 時の位置で 0.41 ms、7 の位置で 0.02 ms です。

RELEASE



範囲: 50 ⋯ 1100 ms　初期値: 575 ms

信号が小さくなったときに、コンプレッションが戻る速さを決めます。ATTACK と同じく向きは逆で、時計回りに回すほど**速く**なります。1 が最も遅く（表示は 1100 ms）、12 時の位置が 575 ms、7 が最も速い設定です（50 ms）。

RATIO



範囲: 4:1, 8:1, 12:1, 20:1, ALL　初期値: 4:1

5 つの押しボタンでレシオを選びます。上から順に ALL、20、12、8、4 です。ボタンは 1 つのグループとして働き、どれかをクリックすると、それまで押されていたボタンが戻ります。ボタンは上寄りの部分をクリックしてください。

4 と 8 は穏やかなレシオで、12 と 20 は音量をよりしっかり抑えます。オレンジ色の ALL ボタンは、実機の 4 つのレシオボタンを同時に押し込んだ状態に相当します。5 つの設定の中で、リダクション量が最も大きくなります（「目安となる値」を参照）。

メーター



ゲインリダクションを 0 ～ −20 dB の範囲で表示します。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せず、表示内容を切り替えるスイッチもありません。

バイパス中、針は 0 の位置で止まります。

5.2　目安となる値

この節の数値は、noshige76 2.4.4 を、1 kHz の定常的な正弦波、PRO モード、ATTACK と RELEASE は初期値、Auto Gain オフの条件で測定したものです。レベルはピーク値（dBFS）、INPUT と OUTPUT はノブに表示される値です。

> **メモ**
> いずれもおおよその目安です。音楽には鋭いピークがあり、レベルも常に変化するため、実際のトラックでメーターがこのとおりの値を示すわけではありません。表は出発点を決めるために使い、最終的には耳とメーターで調整してください。

INPUT、OUTPUT とゲイン

コンプレッションがかからない小さな信号では、プラグインの入力から出力までのゲインは、おおよそ INPUT + OUTPUT + 54 dB になります。ALL では約 1 dB 高くなります。

INPUT	OUTPUT	コンプレッションなしのゲイン	備考
−30 dB	−18 dB	約 +6 dB	初期設定。
−30 dB	−24 dB	約 0 dB	ユニティゲイン。
−36 dB	−18 dB	約 0 dB	ユニティゲイン（コンプレッションは浅め）。
−24 dB	−18 dB	約 +12 dB	コンプレッションは深め、音量も大きめ。
−30 dB	−30 dB	約 −6 dB	

リダクションが始まるレベル

下の表は、レシオ 4:1 でリダクションが 1 dB に達する入力レベルです。おおよそ「−52 dB − `INPUT` の設定値」になります。`INPUT` を 6 dB 上げるごとに、開始レベルは 6 dB 下がります。

INPUT	−42	−36	−30	−24	−18	−12	−6	0
開始レベル（dBFS ピーク）	−10	−16	−22	−28	−34	−40	−46	−52

レシオが高いほど、開始レベルは上がります。`INPUT` が −30 dB の場合、リダクションが 1 dB に達するのは、4:1 で約 −22 dBFS、8:1 で約 −20、12:1 で約 −19、20:1 で約 −17.5 です。`ALL` は 4:1 とほぼ同じ約 −22 dBFS から始まり、そこからの増え方が最も急なため、リダクション量は最も大きくなります。

レシオとレベルごとのリダクション量

`INPUT` が −30 dB のときのリダクション量（dB）です。

入力ピーク（dBFS）	−21	−18	−15	−12	−9	−6	−3	0
4:1	1.3	2.9	5.2	7.8	10.1	12.4	15.3	16.3
8:1	0.6	1.9	4.2	7.1	9.7	12.1	15.6	16.5
12:1	0.5	1.3	3.5	6.5	9.2	11.5	15.4	16.5
20:1	0.1	0.5	2.6	5.7	8.3	11.1	14.6	16.1
`ALL`	1.7	4.6	7.3	10.0	12.8	14.9	18.7	19.6

`INPUT` がほかの値のときは、レベルを読み替えてください。`INPUT` を 6 dB 上げると、各列は 6 dB 小さい信号に当てはまります。たとえば `INPUT` が −24 dB のとき、−12 の列は −18 dBFS のピークに当てはまります。数字の 4 つのレシオは、中程度のレベルで差が大きく、高いレベルではほぼ同じ値になります。LITE は PRO とほぼ同じ曲線になり、差は約 1 dB 以内です。

使用例

ボーカルのピークが −12 dBFS だとします。`INPUT` が −30 dB、レシオが 4:1 の場合、リダクションは約 −22 dBFS から始まるため、演奏の上側 10 dB にコンプレッションがかかり、表によると最も大きなピークでのリダクションは約 8 dB です。これはかなり深いコンプレッションです。

ピークでのリダクションを 3 dB 程度にしたい場合は、`INPUT` を 6 dB 下げて −36 dB にします。−12 dBFS のピークは −18 の列に相当するようになり、リダクションは 2.9 dB になります。小さい音の部分の音量を保つには、`OUTPUT` を同じ 6 dB だけ上げます。`IN-OUT LINK` をオンにしておくと、この調整が自動で行われます。最後に、メーターで実際の動きを確認してください。

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 8　ADVANCED パネル

1	IN-OUT LINK	ランプ付きのスイッチ。INPUT と OUTPUT を連動させます。
2	AUTO GAIN	ランプ付きのスイッチ。自動メイクアップゲイン。オンのとき、ランプの下に数値が表示されます。
3	INPUT TRIM	プラグインへの入力レベル。
4	OUTPUT TRIM	最終的な出力レベル。
5	MIX	原音と処理音のバランス。

IN-OUT LINK



初期値: オフ

オンにした時点の位置を基準に、INPUT と OUTPUT を連動させます。以後、片方のノブを上げると、もう片方が同じ量だけ下がります（どちらかのノブが端に達するまで）。全体の音量を保ったまま、コンプレッションの深さを変えたいときにお使いください。リンクがオンの間は、ランプ  が点灯します。

リンクと Auto Gain は同時には使えません。AUTO GAIN をオンにするとリンクは解除され、Auto Gain がオンの間、IN-OUT LINK スイッチは暗く表示されて操作できません。リンク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、プリセットには含まれず、オートメーションもできません。

AUTO GAIN



初期値: オフ

自動メイクアップゲインのオン・オフを切り替えます。オンの間はランプが点灯し、ランプの下に、適用されているゲインが数値で表示されます。Snap モードの測定中は、ランプが点滅します。スイッチを右クリックすると、モードを選べます。詳しくは「Auto Gain」の章をご覧ください。

INPUT TRIM



範囲: −12 … +12 dB　　初期値: 0 dB

プラグインの入口、INPUT の手前でレベルを上げ下げします。入力が大きいほど、同じ INPUT 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、INPUT だけでは調整しにくいときにお使いください。

MIX で混ぜる原音は、INPUT TRIM を通ったあとの信号です。

OUTPUT TRIM



範囲: −12 … +12 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。Auto Gain によって OUTPUT がロックされている間も使えます。

MIX



範囲: 0 … 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、0 % では原音だけになります。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 OUTPUT を MIX ノブとして使う

ADVANCED パネルを開かなくても MIX を設定できます。Shift を押しながら OUTPUT ノブをドラッグすると、ラベルが MIX に、目盛りが DRY と WET に変わり、出力レベルの代わりにミックスを調整できます。マウスボタンを離すまでノブは MIX ノブとして働き、離すと出力レベルの表示に戻ります。ドラッグの途中で Shift を押した場合も同じです。

これは ADVANCED パネルの MIX ノブと同じパラメーターです。Auto Gain によって OUTPUT がロックされている間も使えます。Always Show Values がオンの場合、ドラッグ中はノブにミックスの値がパーセントで表示されます。



図 9　MIX ノブとして働いている OUTPUT ノブ

5.5 ステレオトラック

> **重要**
> noshige76 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。

5.6　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アンバー色になり、ヘッダーより下の部分が暗くなって Bypassed と表示されます。この間、その部分のコントロールは操作できません。ヘッダーバーは引き続き操作できます。

バイパス中に出力されるのは、入力されたままの信号です。INPUT TRIM と OUTPUT TRIM も適用されません。この信号は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。バイパスの状態は DAW のプロジェクトに保存されますが、プリセットには含まれません。



図 10　バイパス中のウィンドウ

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 スイッチをクリックする。
- 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 OUTPUT 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。Auto Gain は、トラックを再生している状態でオンにしてください。プラグインが音を測定できるようになります。



図 11　AUTO GAIN スイッチ、ランプ、数値表示

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 2 秒分の音を測定し（その間ランプが点滅）、その補正値を保持します。INPUT、RATIO、ATTACK、RELEASE、INPUT TRIM 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。両者の差が約 1 dB 以内の間は、ゲインを動かしません。
Static	+3.2 S	INPUT、RATIO、ATTACK、RELEASE、INPUT TRIM の位置だけからゲインを決めます。測定は行わず、音の変化によってゲインが動くことはありません。

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。

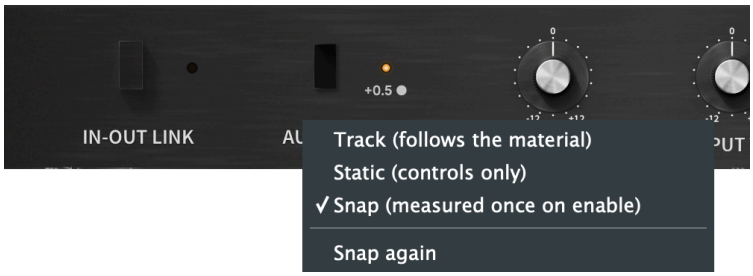


図 12　Auto Gain のモードメニュー

6.3　適用されるゲイン

数値の表示は、メイクアップゲインのデシベル値（小数第 1 位まで）と、モードを示す記号です。ゲインは次の 2 つの部分からなります。

- **基準値**：INPUT、RATIO、ATTACK、RELEASE、INPUT TRIM の位置から決まる値です。これらを動かすとすぐに変わります。Static モードは、この基準値だけを使います。
- **補正値**：実際の音から測定した値です。Snap モードでは 1 回だけ、Track モードでは継続的に測定します。補正値は ±15 dB の範囲に制限されます。

ゲインが変わるときは、飛ぶことなく新しい値へなめらかに移ります。ロックされた OUTPUT ノブのポインターは、同じゲインをノブの目盛りで示します。メイクアップゲインの dB 値は、おおよそ「OUTPUT の値 + 18.5」です。たとえば数値の表示が +0.5 dB のとき、ポインターは 18 の位置を指します。これは出力段だけのゲインです。プラグイン全体のゲインは、「目安となる値」で説明したとおり INPUT にも左右されます。

6.4　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。
- Snap で測定した値は、DAW のプロジェクトに保存されます。プロジェクトを開き直しても、測定し直すことはありません。
- 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。
- Auto Gain と IN-OUT LINK は同時にオンにできません。OUTPUT の Shift + ドラッグによる MIX の調整は、引き続き使えます。
- 2.3.0 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

品質モード：LITE と PRO

noshige76 には 2 つの品質モードがあります。PRO は精度が高く、より多くの処理能力を必要とします。初期設定は PRO です。LITE は必要な処理能力が少ない代わりに、精度は PRO より低くなります。どちらも、トライアル中でも、どのライセンスでもお使いいただけます。

7.1 モードを切り替える

`Quality` ボタンはヘッダーの、値表示ボタンと電源ボタンの間にあります。現在のモード（`Lite` または `Pro`）が表示されており、クリックすると切り替わります。

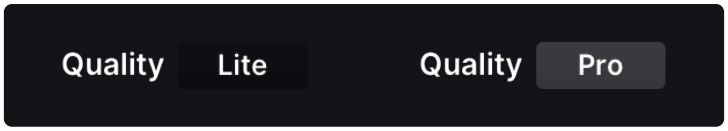


図 13　Quality ボタン：Lite（左）と Pro（右）

> **重要**
> モードを切り替えると、新しいモードの準備が行われます。準備ができるまで、音は処理されずに通過します。モードは、録音やバウンス、書き出しの最中ではなく、その前に選んでください。

7.2 それぞれの使いどころ

項目	PRO	LITE
精度	高い。	低い。コンプレッション量は PRO との差が約 1 dB 以内に収まります（「目安となる値」を参照）。
処理負荷	高い。	低い。
向いている場面	ミックスと最終的なバウンス。	録音時、重いセッション、処理能力に余裕のないコンピューター。
コントロール、機能、レイテンシ	どちらのモードでも同じです。	
エンジン	どちらのモードも GPU と CPU の両方で動作します。	

7.3 知っておきたいこと

- 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。
- DAW からは、モードが Quality-Mode というパラメーターとして見えます。オートメーションには使わないでください。変更のたびに、上記のとおり処理が途切れます。

> **ヒント**
> セッションが重くなってきたら、重要度の低いインスタンスを LITE に切り替えるか、GPU エンジンが使える環境では GPU をお使いください。最終的なバウンスの前に PRO へ戻すことをおすすめします。

第 8 章

処理エンジン：GPU と CPU

noshige76 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。

8.1 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。

8.2 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。

8.3 エンジンの選択

エンジン表示はヘッダーの `GPU` / `CPU` の文字（値表示ボタンの左）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。

8.4 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。

8.5 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。

8.6 知っておきたいこと

- LITE と PRO は、どちらのエンジンでも動作します。上の表のレイテンシは、どちらのモードでも同じです。
- エンジンの切り替えは、再生を止めた状態で行ってください。新しいレイテンシ補正が反映されるタイミングは、DAW によって異なります。
- エンジンの選択は、プリセットと A/B には含まれません。

第 9 章

プリセット、A/B、アンドゥ

9.1 ファクトリープリセット

noshige76 には、5 つのカテゴリに分かれた 17 種類のファクトリープリセットが付属しています。プリセット欄の矢印をクリックし、Factory → カテゴリ → プリセットの順に選んでください。ファクトリープリセットはプラグイン本体に含まれており、変更、名前の変更、削除はできません。

カテゴリ	プリセット	INPUT	OUTPUT	ATTACK	RELEASE	RATIO
Vocal	Silk Vocal	−25.7	−20.7	0.40 ms	400 ms	4:1
	Velvet Lead	−23.7	−21.4	0.25 ms	300 ms	4:1
	Front & Center	−21.7	−22.3	0.10 ms	200 ms	8:1
	Radio Tamer	−19.7	−23.3	0.05 ms	150 ms	12:1
Drums	Snap Shot	−23.7	−23.6	0.60 ms	100 ms	4:1
	Kick Anchor	−24.7	−22.3	0.50 ms	200 ms	4:1
	Bus Cement	−25.7	−21.2	0.40 ms	300 ms	4:1
	Total Slam	−19.7	−24.0	0.02 ms	50 ms	ALL
Bass	Warm Round	−24.7	−21.2	0.50 ms	400 ms	4:1
	Funk Grip	−22.7	−22.2	0.30 ms	250 ms	8:1
	Low Keeper	−25.7	−20.5	0.60 ms	500 ms	4:1
Guitar	Tight Rhythm	−24.7	−21.2	0.40 ms	350 ms	4:1
	Endless Sustain	−21.7	−21.9	0.20 ms	300 ms	8:1
	Glassy Clean	−26.7	−20.5	0.45 ms	400 ms	4:1
Mix Bus	Stereo Glue	−26.7	−19.6	0.50 ms	600 ms	4:1
	Final Sheen	−27.7	−19.4	0.60 ms	700 ms	4:1
	THD	−48 (∞)	−3.5	0.41 ms	179 ms	12:1

INPUT と OUTPUT はノブに表示される dB 値で、小数第 1 位に丸めています。どのファクトリープリセットも、MIX を 100 %、INPUT TRIM と OUTPUT TRIM を 0 dB、Enable Dual-Mono をオンに設定します。

THD は、ほかのプリセットとは性格が異なります。INPUT を最小、OUTPUT を高めに設定しており、コンプレッションではなく、機材の色付けを信号に加えることを意図したものです。

> **ヒント**
> プリセットでどの程度コンプレッションがかかるかは、トラックのレベルによって変わります。読み込んだあとは、メーターが適度に振れるように INPUT を調整し、OUTPUT で音量を整えてください。

9.2 ユーザープリセット

保存したプリセットは、プリセット一覧の Factory の下に表示されます。フォルダーはサブメニューとして表示されます。

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。読み込まれているプリセットにはチェックが付きます。
新しく保存する	プリセット欄に名前を入力し、Save 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。保存されると Preset Saved と表示されます。
上書きする	同じ名前で保存し、確認画面で OK を選びます。
ファクトリープリセットを変更して残す	読み込んで設定を変更し、Save をクリックします。ユーザープリセットとして保存され、ファクトリープリセットは元のまま残ります。
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、Folder name: に名前を入力します。
名前を変える	一覧でユーザープリセットを右クリックし、New name: に新しい名前を入力します。
削除する	ユーザープリセットを読み込んだ状態で Delete 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。フォルダーの名前の変更と削除は、プラグインではなく Finder / エクスプローラーで行います。

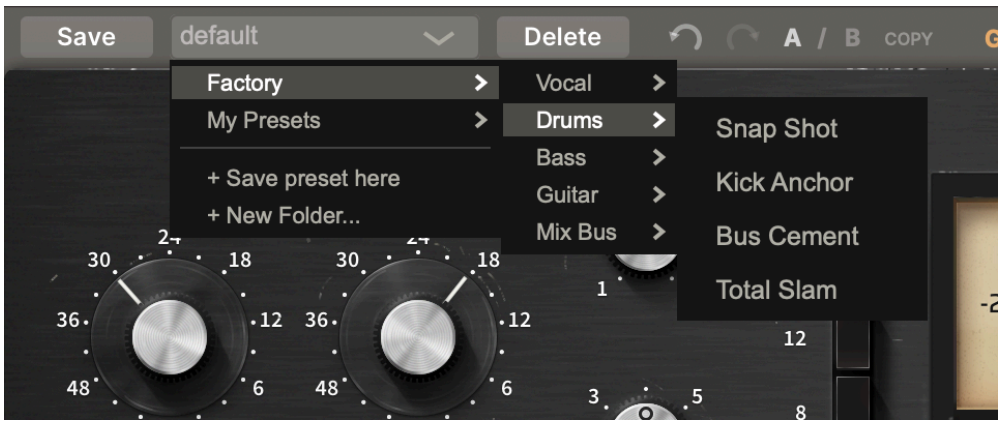


図 14　プリセット一覧

表示されるメッセージ

メッセージ	意味
Please insert the preset name!	プリセット欄が空のまま Save をクリックしました。先に名前を入力してください。
Are you sure you want to overwrite it?	同じ名前のユーザープリセットがあります。OK で置き換え、Cancel で取りやめます。
Please select the preset!	プリセットを読み込んでいない状態で Delete をクリックしました。
Factory presets cannot be deleted.	読み込まれているのはファクトリープリセットです。
Are you sure you want to delete it?	OK でユーザープリセットを削除し、Cancel で取りやめます。
Preset Saved , Preset Deleted	プリセットが保存または削除されました。
A preset with that name already exists.	名前を変更する際は、別の名前を指定してください。
Folder created. The next Save goes here.	新しいフォルダーが保存先になりました。
Next Save goes into: …	+ Save preset here を選んだあとに、フォルダー名とともに表示されます。
Error : Preset saving process failed.	ファイルを書き込めませんでした。Presets フォルダーが存在し、書き込みができる状態かをご確認ください。削除や名前の変更に関するエラーメッセージも同様です。

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
INPUT、OUTPUT、ATTACK、RELEASE、RATIO、INPUT TRIM、OUTPUT TRIM、MIX、Enable Dual-Mono	品質モード（LITE / PRO）、バイパス、Auto Gain とそのモード、IN-OUT LINK、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（エンジンは、ご自身で選択し、かつ Remember Engine がオンの場合のみ）。これらの設定は、プリセットを読み込んでも変わりません。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。

9.3　プリセットの保管場所

macOS	Windows
`~/Documents/noshigeSound/noshige76/Presets`	`Documents\noshigeSound\noshige76\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。

9.4 A/B 比較

A / B は、設定を 2 組保持します。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。初めて切り替えたとき、もう一方は現在の設定のコピーから始まります。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。

それぞれの設定に含まれるのは、プリセットと同じコントロールです。品質モード、バイパス、Auto Gain、IN-OUT LINK は切り替わりません。2 組の設定はどちらも DAW のプロジェクトに保存されます。

9.5 アンドゥとリドゥ

ヘッダーの 2 つの矢印ボタン（ と ）で、プラグインの画面で行ったコントロールの操作を取り消したり、やり直したりできます。A と B の切り替えは 1 回の操作として扱われます。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 または Ctrl / Cmd + Y でリドゥができます（DAW がそのキーをプラグインに渡す場合）。プリセットを読み込むか、プロジェクトを開き直すと、アンドゥの履歴は消去されます。

第 10 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処理が止まります。音は処理されずにそのまま通過し、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。

noshige76 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。

10.1　14 日間のトライアル

1. noshige76 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。品質モードは 2 種類あります：PRO（精度が高く、CPU 負荷も高い。初期設定）と LITE（CPU 負荷が低く、精度も低い）。
- 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**
> アクティベートされておらず、トライアル期間中でもない状態では、noshige76 は音を処理しません。信号は処理されずにそのまま通過し（ミュートはされません）、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。

10.2　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。noshige76 のキーは `NSG76-` で始まります。

1. プラグインの画面を開きます。noshige76 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 noshige76 が使えるようになります。

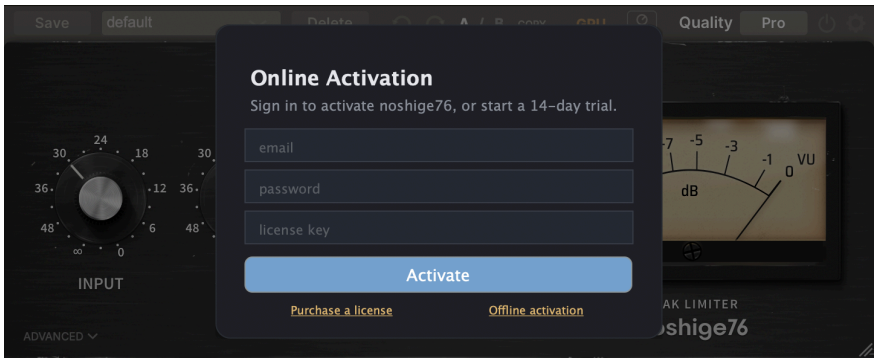


図 15　アクティベーション画面

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	`NSG76-` 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。noshige76 のキーは `NSG76-` 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。

10.3　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。

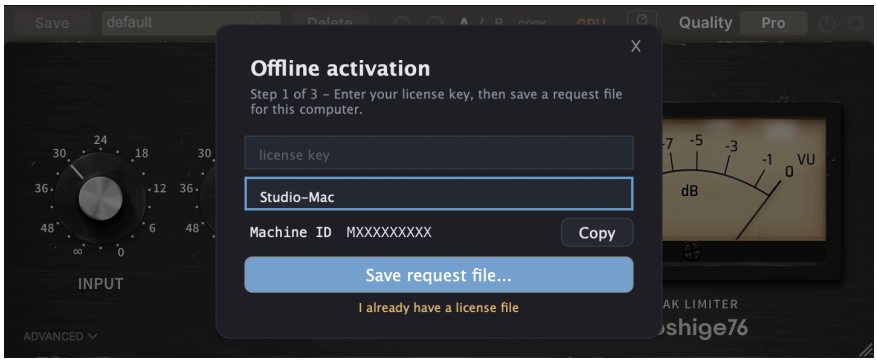


図 16　オフラインアクティベーション（ステップ 1）

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。

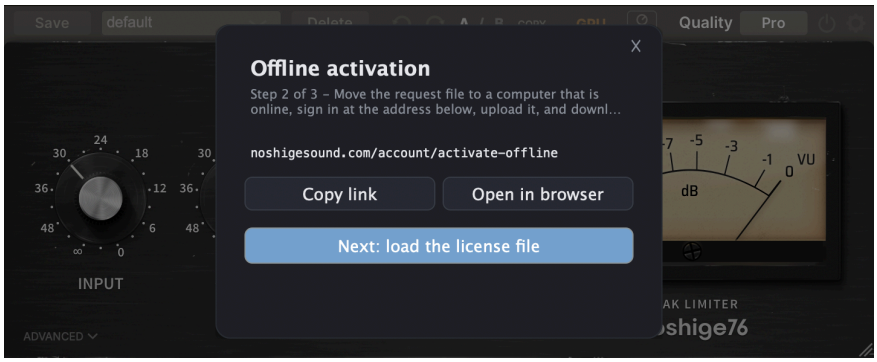


図 17　オフラインアクティベーション（ステップ 2）

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。

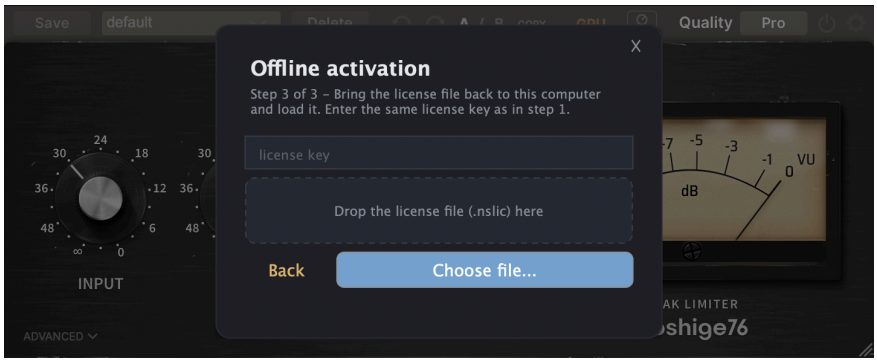


図 18　オフラインアクティベーション（ステップ 3）

`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 noshige76 2.4.0 以降が必要です。

10.4　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処理を行わなくなり、再度アクティベートするまで、音は処理されずに通過します。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。

10.5　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。

10.6　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`、`Not activated` 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 11 章

トラブルシューティング

症状	原因と対処
音にコンプレッションがかからず、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、トライアルまたはサブスクリプションが終了しています。この状態では、音は処理されずに通過し、コントロールは操作できません。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）。
`Free Trial Expired!` または `License Expired!` と表示される	14 日間のトライアル、またはサブスクリプションが終了しました。`OK` でメッセージを閉じ、有効なライセンスでアクティベートしてください。
アクティベーション画面に、一度だけオンライン確認が必要という内容のメッセージが表示される	コンピューターをインターネットに接続し、メールアドレス、パスワード、ライセンスキーでもう一度アクティベートしてください。この確認が求められるのは一度だけです。
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。
出力が非常に小さい	`OUTPUT` が `∞` の近くにあります。時計回りに回すか、右クリックで初期値に戻してください。
メーターが振れない	信号が、リダクションの始まるレベルに達していません。`INPUT` を時計回りに回すか、`INPUT TRIM` を上げてください。「目安となる値」を参照。
`OUTPUT` が動かせない、または `IN-OUT LINK` スイッチが暗く表示されて操作できない	Auto Gain がオンです。出力を手動で設定する場合や、リンクを使う場合は `AUTO GAIN` をオフにしてください。`OUTPUT TRIM` は引き続き使えます。
`INPUT` を回すと `OUTPUT` も動く	`IN-OUT LINK` がオンです。ADVANCED パネルでオフにしてください。
ノブをドラッグしても値が表示されない	値は `Always Show Values` がオンのときだけ表示されます。ヘッダーの値表示ボタンをクリックするか、ノブをダブルクリックしてください。
プリセットを読み込んでも LITE / PRO、Auto Gain、`IN-OUT LINK` が変わらない	これらはインスタンスごとの設定で、プリセットには含まれません。
深くかけると音像が動く	noshige76 にステレオリンク機能はなく、左右のチャンネルは独立してコンプレッションされます。「ステレオトラック」を参照。
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。設定が要件を満たしているのに暗色のままの場合は、DAW がプラグインに渡すバッファーのサイズが一定でない可能性があります。バッファーサイズを一度変更するか、オーディオエンジンを再起動してください。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。LITE に切り替える、GPU エンジンが使える環境では GPU を

症状	原因と対処
	使う、作業の済んだトラックをフリーズまたはバウンスする、といった方法で負荷を減らせます。
`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	noshige76 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。
プラグインの左右または上下に黒い帯が出る	DAW が異なる縦横比のウィンドウを割り当てています。プラグインは縦横比を保ち、余った部分を黒で表示します。
アンドゥのキー操作が効かない	DAW 側がそのキーを使っています。ヘッダーの矢印ボタンをお使いください。
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）。

11.1　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	オーディオエフェクト。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、ステレオリンクなし）。
サンプルレート	44.1 / 48 / 88.2 / 96 kHz
品質モード	LITE、PRO（初期設定は PRO）。
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。
コンプレッションなしのゲイン	おおよそ INPUT + OUTPUT + 54 dB（初期設定で約 +6 dB）。
サイドチェイン入力、MIDI	なし。
ファクトリープリセット	17 種類（5 カテゴリ）。
ウィンドウ	100 % で 720 × 292（ADVANCED を開くと 720 × 402）。50 〜 300 % の範囲でサイズ変更可能。
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
Input	INPUT	−48 … 0 dB	可
Output	OUTPUT	−48 … 0 dB	可
Attack	ATTACK	0.02 … 0.8 ms	可
Release	RELEASE	50 … 1100 ms	可
Ratio	RATIO	4:1, 8:1, 12:1, 20:1, ALL	可
Enable Dual-Mono	Config メニュー	Off, On	可
Quality-Mode	Quality	LITE, PRO	可（非推奨）
Mix	MIX	0 – 100 %	可
Input Trim	INPUT TRIM	−12 … +12 dB	可
Output Trim	OUTPUT TRIM	−12 … +12 dB	可
Bypass	ヘッダーの電源ボタン	Off, On	可
Auto Gain	AUTO GAIN	Off, On	不可
In-Out Link	IN-OUT LINK	Off, On	不可
Auto Gain Mode	Config メニュー	Track, Static, Snap	不可

法的事項

noshige76 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 noshige76 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.