



for Presswerk ユーザーガイド



-インストール方法

-UIを学ぶ

-ダウンロードとアップデート

テーマのインストール

macOS

1. "Macintosh HD/Library/Application Support/u-he/Themes" のフォルダにアクセスし、テーマフォルダ("ANYA")をドロップします。
2. Presswerkを開きます。
3. 右上の歯車アイコンをクリックし、環境設定を開きます。
4. 「Default Skin」の項目で、「ANYA」を選択します。

Windows

1. Presswerkフォルダを見つけます。通常であれば"C:\VSTPlugins\u-he\Presswerk.data"にあります。
2. "Support:Themes"に移動し、テーマフォルダをドロップします。もしそのようなフォルダがない場合には、自分で新規作成します。
3. Presswerkを開きます。
4. 右上の歯車アイコンをクリックし、環境設定を開きます。
5. 「Default Skin」の項目で、「ANYA」を選択します。

カスタムフォントのインストール

ANYAはカスタムフォントを使用しており、これもまたインストールが必要です。(これをインストールしない場合は、初期フォントが代わりに使用されます。)

macOS

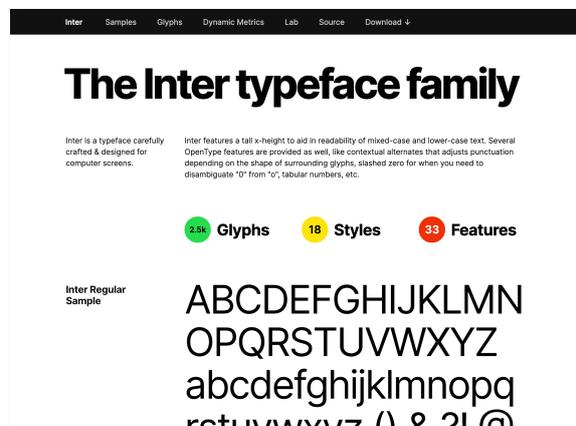
"Macintosh HD/Library/Application Support/u-he/Presswerk/Fonts"フォルダにいき、"Inter"という名前のフォントフォルダをドロップします。

Windows

1. Presswerkフォルダを見つけます。"C:\VSTPlugins\u-he:Presswerk.data"にあるはずですが。
- 2."Presswerk:Fonts"フォルダに移動し、"Inter"という名前のフォントフォルダをドロップします。
△該当するフォルダがない場合は、自身で新規作成してください。

Inter はOFLフォントで、コンピューター画面のために慎重に作成されています。

<https://rsms.me/inter/>



ANYAはオリジナルのスキンとは大きく異なるレイアウトと機能を備えています。以下に、説明が必要だと思われる点を記載しました。

メインビュー (ホーム)



机の下に配置されたパラメータはCH1とCH2の両方に共通するグローバルパラメータであり、ハードウェアユニット内に配置されたパラメータは各チャンネル固有のもの...という風に分かれています。

デフォルトスキンと同様に、非表示側のチャンネルの状態はボタン下のノブの目盛りやライトを通じてさりげなく表示されます。

ヘッダー



1. ホームボタン。
2. Init viewボタン。
3. プリセットブラウザを開きます。
4. 外観設定を開きます。

Easy View

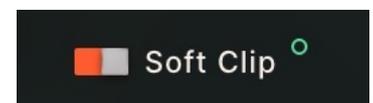


イージービューでは、アタックとリリースは「Response」でコントロールされ、またInputノブは使用できません。他の細かなパラメータはすべて机の下に表示されます。

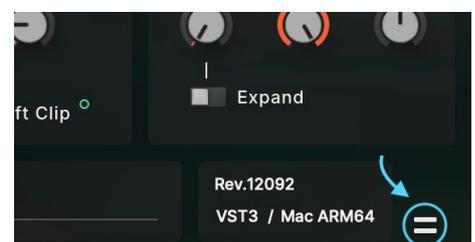
これらのパラメータはすべてチャンネルリンクされています。つまり、例えばCH1とCH2でサチュレーション量を異なる値に設定したいとなったら、いよいよその時はホームビューに戻る必要があります。

ゲインリダクションメーターはCH1の値を表示します。チャンネルリンクを下げるとCH2のゲインリダクションは独立するわけですが、このビューではそれをモニタリングできません。確認するには、やはりホームビューに戻る必要があります。この仕様は、Vocal、Drum、Busビューでも同様です。

Soft Clipボタンの近くにある緑のドットは、その要素がハードウェアエリアにも配置されていることを示しています。どちらを触っても効果は全く同じで、わざわざ隠す理由もないということで重複を承知で表示しています。



また机の下にあるすべての要素は、右下のトグルを押すことで非表示にできます。



Vocal View



サイドチェーンとミックスセクションは、これらのパラメータがそれぞれ「De-Ess」と

「Enhancer」によってまとめてコントロールされているため、無効にされています。これらのパラメータを表示すると、メインのコントロールと競合し、ユーザーを混乱させる可能性があるため、非表示にすることにしました。

Drum View



非常に速い反応速度と、インプット/アウトプットでかかりを調整するスタイルは“1176”を思い起こさせるので、似たような外観にしました。ただし、u-heがこのドラムビューを作成する際に特定のハードウェアをエミュレートする意図はなかったということはここで改めて強調したいと思います。それゆえノブの形状やストライプの色は、モデル機と全く同じにせずあえて微妙に異なるものになっています。

このビューには専用のスレッシュホールドノブはありません。ただし、実はコンプレッション・カーブ・グラフが隠しノブになっていて、ここを上下するとスレッシュホールド

紫のストライプは、外観設定で異なる色にカスタマイズできます。

Bus View



レシオが2-4-8から選べる点は、明らかにある有名なコンプレッサーを彷彿とさせます。ただし Drumビューと同様に、完全なエミュレーションを意図して作られたものではありません。なのでこちらでもデザインはモデル機とは微妙に異なっていて、モデル機はノブの溝が6つですが、こちらでは12個になっています😂

元のスキンにはない入力ノブが追加されています。スペースに余裕があったこと、そしてバスチャンネルに挿入するという状況を考慮すると、入力ノブが時折役立つかもしれないという理由で追加されました（外観設定で非表示にすることもできます）。

Adaptive Releaseノブは、ハードウェアユニットのAdaptive Switchと競合するため無効にされています。

M/S View



特に言うことはありません。

Limiter View



DPRとSC Delayは”Mode”スイッチでコントロールされているため無効になっています。また、Non LinとAuto Makeupも、このモードでは特別な方法で制御されているようなので無効化されています。

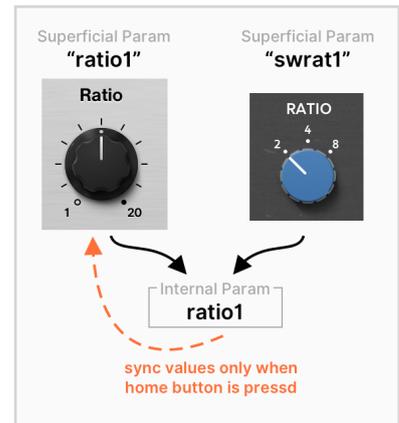
おまけ情報：Presswerkの内部構造

鋭い直感を持つ人なら、例えば、アタック/リリースノブとレスポンスノブを一緒に表示できるのではと疑問に思うかもしれません。その質問に対する答えとして、少し脇道にそれますが、Presswerkにおけるパラメータ管理の仕組みについて解説します。

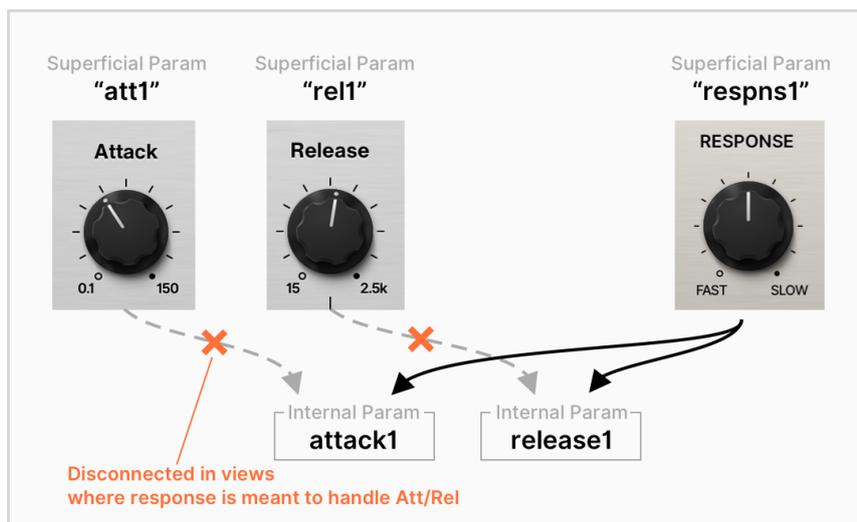
Presswerkシステムでは、内容が少しでも異なるパラメータは、それぞれ独立したものとして認識されます。例えば、バスコンプレッサーの2/4/8しか選べない「Ratioスイッチ」は、通常の「Ratio」とは別のパラメータとして扱われています。

そして両者はより内部にあるこれまた別の「ratio」パラメータを操作するという二層構造になっているのです。ここで重要なのは、**表層の要素が互いに同期していない点**です。同期は、ホームボタンを押して戻る瞬間にしか行われません。

そのため、RatioノブとRatioスイッチが同じ画面に配置されると、パラメータ間の同期が取れていないために、互いの表示が矛盾してしまうことになります。



そもそも「表層パラメータ」と「内部パラメータ」の接続はUIビューの状態によって変動しており、競合するパラメータは切り離されるように設計されています。例えば、「レスポンス」が表示されているビューでは、たとえ「アタック」や「リリース」ノブをUIに配置して動かしたとしても、内部パラメータまでそれが届くことはないのです！



そんなわけで、競合しあうパラメータを同時にUI内で機能させることは実質的に不可能なのです。

背景画像

5つの背景画像は、私が撮影したものだったり、素材サイトから入手したものだったりします。ここにクレジットや写真の説明を記します。



“**Warm Room**”は**[birkaybolushikayesi](#)**による写真です。

ビンテージ風の雰囲気がぴったりだと考えてこれを選びました。ありがとうございます！



“**Modular 1**”と“**Modular 2**”はどちらも**[Muffin Land](#)**による写真です。

カラフルなケーブルがUIを楽しい雰囲気にしてくれます。ありがとうございます！



“**Zen Garden**”は鎌倉にある臨済宗のお寺、報国寺で私が撮った写真です。やっぱり緑があるとリラックスできますよね。



“**Bluest Beach**”は日本最南端の有人島、波照間島で私が撮った写真です。コンピューターの画面ばかり見てるとだんだん心が荒んできます。スクリーンの中だけでも、海を見に行きましょう🤙

カスタム背景について

なお完全に人力のカスタマイズになりますが、“/Images/Pictures”フォルダ内の“MasterBG-Custom.png”という画像を置き換えることで、お好みの画像を背景に設定することもできます。想定している画像サイズは1260:700で、それ以外の場合は伸縮して表示されることとなります。

ダウンロードとアップデート

製品を再ダウンロードしたり、アップデートしたりは、ウェブサイトから可能です。

アカウントページはこちらのURLです：<https://plugmon.jp/my-account/>

The screenshot shows the 'アカウント' (Account) page on the PLUGMON website. At the top, there is a navigation bar with links for '製品' (Products), 'ニュース' (News), '情報' (Information), '連絡' (Contact), and 'アカウント' (Account). The main heading is 'アカウント'. Below it, there are two links: 'ログイン' (Login) and '登録' (Sign Up). The login form includes a field for 'ユーザー名またはメールアドレス' (Username or email address) with the placeholder 'phyopi1', and a field for 'パスワード' (Password) with a masked input. A blue 'ログイン' button is positioned below the password field. There is a checkbox labeled 'ログインしたままにする' (Keep me logged in) and a link for 'パスワードを忘れた場合' (Forgot password).

メールアドレスとパスワードを入力してログインします。もしアカウントを作っていない場合は、作成する必要があります。その際には、購入のときに使用したメールアドレスを使用してください。そうすることによって、過去の購入履歴との紐付けがなされます。

ログイン後は、「ダウンロード」のタブに移動します。そこで、購入した製品を再ダウンロードすることができます。

The screenshot shows the 'アカウント' (Account) page after login. On the left, there is a sidebar menu with links for 'ダッシュボード' (Dashboard), 'ご注文' (Orders), 'ダウンロード' (Downloads), 'アカウント詳細' (Account Details), and 'ログアウト' (Logout). The main content area is divided into two columns: '製品' (Products) and 'ダウンロード' (Downloads). The 'ダウンロード' column contains a list of download links for various products.

製品	ダウンロード
Massive Modular	Massive Modular Themes v2.4
Massive Modular	Themes for SD Displays v2.3.2
Massive Modular	Quick EDM Soundset
Massive Modular	Quick Electro Soundset
Pocket Modular	Pokemod Crystal
Pocket Modular	Pokemod 1st Gen
Pocket Modular	Pokemod 2nd Gen

*何か問題が発生しましたら、[コンタクトページ](#)からご連絡ください。