VS-1 Versa Synth ユーザーマニュアル

Version 1.0.6

VS-1 Versa Synth をご利用いただき、誠にありがとうございます。

VS-1 は、自然言語プロンプトひとつで音色を生成できる AI 駆動シンセサイザーです。 **Subtractive** / **FM** / **Karplus-Strong** / **Granular** / **Additive** の 5 つの合成エンジンを 1 つのプラグインに統合し、 リード・パッド・ベース・プラック・キーズ・アルペジオ・テクスチャまで幅広い音作りをカバーします。

目次

1. 動作環境
2. AIDE AUDIO アカウントと Studio Pass
3. ヘッダー
4. プロンプトパネル
5. AI による音作り
6. ダイナミックマクロ
7. プリセット
8. Advanced パネル
9. 合成エンジン
10. MOD Matrix と LFO2
11. ステップシーケンサー
12. MIDI 機能（Learn / MPE / Program Change）
13. フィードバック機能
14. FAQ / トラブルシューティング

---

1. 動作環境

項目	内容
対応 OS	Windows 11 以降 / macOS 13 (Ventura) 以降
対応フォーマット	VST3 (Windows / macOS) / Audio Unit (macOS のみ) / 64bit
インターネット	AI 機能（Generate / Refine）の使用時のみ必要

---

2. AIDE AUDIO アカウントと Studio Pass

VS-1 のシンセサイザー本体（5 エンジン、プリセット、MIDI、すべての DSP）は **オフラインで完全に動作**します。 AI 機能（Generate / Refine / Random）を使う場合のみ、AIDE AUDIO アカウントへのサインインが必要です。

サインイン手順

1. プラグインを起動すると、未ログイン時はサインインダイアログが自動で表示されます。
2. 「**Sign in with AIDE AUDIO**」をクリック → 既定のブラウザで AIDE AUDIO サイトが開きます。
3. ログイン（またはアカウント作成）→ プラグインに自動で戻り、認証完了。
4. 認証完了後、ヘッダー右側に現在のクレジット残高（例: `CREDITS 30`）が表示されます。

後からサインインする

CREDITS バッジをクリックすればいつでもアカウントダイアログを開けます。サインアウトもこのダイアログから可能です。

Studio Pass

AIDE AUDIO Studio Pass は月額 $5 のサブスクリプションサービスで、AIDE AUDIO の AI 機能対応プラグイン全体で使える月次クレジットを付与します。

- **新規アカウント**: 初回サインアップ時にスターター用クレジットが自動付与されます。
- **Studio Pass 加入**: 毎月クレジットが補充されます。
- 加入・解約は AIDE AUDIO ダッシュボード（https://aideaudio.com/dashboard）から。

---

3. ヘッダー

左側

- **VS-1 ロゴ / AIDE AUDIO バッジ**: クリックすると **フィードバックダイアログ**（要望・不具合報告）が開きます。詳細は §14 を参照。

右側（左から）

要素	機能
Transport	プリセット切替、Save、Load、Undo / Redo
MASTER ノブ	出力ゲイン（−24〜+24 dB、0.1 dB 刻み）。回しドラッグ操作
OUT メーター	左右出力レベルのリアルタイムメーター（dBFS）
CREDITS バッジ	現在のクレジット残高表示。クリックでアカウントダイアログ

Transport の構成（左から）

ボタン	機能
◁	前のプリセット
プリセット名	クリックで Load Preset ダイアログを開く
▷	次のプリセット
Save	現在の状態を新規プリセットとして保存
Load	プリセット一覧ダイアログを開く
↶	Undo（直前のパラメータ変更を取消）
↷	Redo（取り消した変更を再適用）

---

4. プロンプトパネル

ヘッダー直下に配置された AI 操作の中心エリアです。

テキストエディタ

中央の広いテキスト欄に、欲しい音色を **自然言語** で入力します。

- 例: 「暖かみのあるアナログベース」「ガラスのように澄んだパッド」「ビット感のあるレトロアルペジオ」
- テキスト右下に **Random** ボタンが小さくオーバーレイ表示されます。

アクション行（パネル下部、右から左へ）

ボタン	機能	クレジット
Include FX	チェックすると FX セクションも AI 生成対象に含める	—
GENERATE	プロンプトから新規音色を生成	5 cr
REFINE	現在の音色を維持したまま、追加プロンプトで微調整	2 cr
Shuffle	ローカルでシンセパラメータをランダマイズ（FX 不変）	無料
Random（テキスト欄内オーバーレイ）	AI がランダムなプロンプトを生成して即音色化	5 cr

---

5. AI による音作り

5.0 AI 機能の対応プロンプト範囲

VS-1 の AI Generate / Refine は **シンセサイザー音色の生成専用** です。次のような音色イメージを自然言語で記述してください。

対応する例:

- **楽器カテゴリ**: Lead / Pad / Bass / Pluck / Keys / Arp / Texture
- **ジャンル**: Trance / House / EDM / Cinematic / Ambient / Lo-Fi / Vintage / 80s synth pop など
- **音色の質感**: 「暖かみのある」「ガラスのように澄んだ」「不気味な」「光るような」「金属的な」など

対応しない例 (生成失敗 or 一般的な音色が返ります):

- 楽曲ジャンルやリズムパターンの指定（例: 「4 つ打ちの曲」「8 小節のメロディ」）— VS-1 は音色生成のみで作曲機能はありません
- シンセ音色と無関係の指示（例: 食べ物・人物・場所・性的・暴力的な内容）
- 録音音源やサンプル素材の指定（例: 「実物のピアノの録音」「実在のボーカリスト風」）— VS-1 はシンセ DSP 合成のみ

対応外プロンプトに対しては、AI が音色を生成できない場合があります。お手元の SURPRISE / Random ボタンも音色作りのヒントになります。

5.1 Generate ワークフロー

1. プロンプト欄にイメージを入力（例: 「pluck with airy reverb」）。
2. **GENERATE** をクリック → スピナーが回転 → 1〜5 秒で音色完成。
3. AI が最適な合成エンジン（Subtractive / FM / KS / Granular / Additive）を自動選定し、シンセパラメータを構築。
4. 6 個のダイナミックマクロには、その音色で **特に重要な 6 個のパラメータ** が AI により選び出されてアサインされます。
5. 生成された音色名は Transport のプリセット名表示に出ます（保存済みではない仮名）。

5.2 Refine

「もう少し明るく」「リリースを長く」「ビット感を強調」など、現在の音色をベースに追加指示で再調整します。

- Generate と同じテキスト欄を使用（プロンプト欄に追加指示を入力 → REFINE クリック）。
- 既存パラメータの大半は維持され、指示に該当する部分のみ AI が変更します。

5.3 Random（AI ランダムプロンプト）

テキスト欄内右下にオーバーレイ配置された小型ボタン。AI が音楽用語からランダムなプロンプトを生成し、そのまま Generate を実行します。 インスピレーションが湧かないときの足がかりに最適です。

5.4 Shuffle（ローカル DSP ランダマイズ）

AI を使わず、シンセパラメータ（OSC / Filter / Env / LFO / Modulation）を **ランダム値で上書き** します。FX セクションは変更されません。

- クレジット消費なし（オフラインで完結）。
- 偶発的な音色を試したいときや、AI 生成後に微妙に揺さぶりたいときに便利。

5.5 Include FX

チェックすると、Generate / Refine の対象に **FX チェーン**（Chorus / Delay / Reverb / Distortion / Compressor / EQ など）も含まれるようになります。 オフ時は FX は変更されず、シンセコア音色のみが書き換わります。

---

6. ダイナミックマクロ

プロンプトパネル直下の 6 個のノブエリア（2 行 × 3 列）です。

動作概要

- ノブ数は常に **6 個固定**。
- どの 6 個をマップするかは **AI が音色ごとに選定** します。
- ノブ下のラベルに APVTS パラメータ名が表示され、ノブ下の数値ラベルには現在値が単位付きで表示されます（例: `Cutoff 2.20 kHz`、`Drive 35%`）。

操作

操作	結果
左ドラッグ	パラメータを連続的に変更
Shift + ドラッグ	細かい調整（精度 5 倍）
ダブルクリック	デフォルト値に復帰
マウスホイール	増減（離散ステップ）
右クリック	コンテキストメニュー（MIDI Learn 等）

MIDI Learn

右クリック → **Learn** を選択すると、ステータスバナーに「MIDI Learn: move any controller to bind to …」と表示されます。 任意の MIDI コントローラーを動かすと自動でバインドされます。バインド解除は右クリック → **Clear**。

---

7. プリセット

内蔵プリセット

VS-1 には **105 個のファクトリープリセット** が内蔵されています。カテゴリーは以下の 7 種：

- Lead / Pad / Bass / Pluck / Keys / Arp / Texture

各カテゴリ 15 個ずつで、5 エンジンの代表的な使い方が体験できます。

Save

ヘッダーの **Save** ボタン → 名前入力ダイアログ → ユーザープリセットとして保存。 保存先は `%APPDATA%\AIDE AUDIO\VS-1\Presets\` 配下です。

Load

ヘッダーの **Load** ボタンまたはプリセット名のクリックで Load Preset ダイアログが開きます。

- カテゴリーチップで絞り込み
- お気に入り（★）登録
- 行右端の **削除** ボタン（ユーザープリセットのみ）
- 外クリックでダイアログを閉じる

Program Change

DAW の MIDI Program Change メッセージで、プリセット一覧のソート順（お気に入り優先 → 新しい順）でプリセット切替が可能です。 ライブ演奏でのプリセット切り替えに利用できます。

---

8. Advanced パネル

ウィンドウ最下部の **Advanced ▼** ボタンをクリックすると、詳細編集エリアが展開します。

タブ構成（9 タブ）

タブ	内容
SYNTH	OSC1 / OSC2 / Sub / Noise / Mix / Filter / Filter Env / Amp Env / Pitch Env / LFO / LFO2 / Engine / Voice
FX	エフェクト（5 サブページ。下記参照）
MOD	8 スロット モジュレーションマトリックス
WT	Wavetable パラメータ（Subtractive エンジンの WT モード時に有効）
FM	FM エンジン専用パラメータ（6 オペレーター）
KS	Karplus-Strong エンジン専用パラメータ
GR	Granular エンジン専用パラメータ
ADD	Additive エンジン専用パラメータ
SEQ	ステップシーケンサー（最大 8 ステップ）

FX タブのサブページ（5 サブページ）

FX タブ内の上部にサブページ切替ボタンがあり、用途別に整理されています。

サブページ	内容
MOD	Chorus / Flanger / Phaser / Tremolo（モジュレーション系）
SPACE	Delay / Reverb / Side-chain Duck（空間系）
DYN	Distortion / Compressor / Bitcrush / Limiter（ダイナミクス系）
EQ&MIX	HPF / LPF / Parametric EQ / Character / Master / Arp
ENHANCE	Exciter / Auto-Wah（質感補強系）

主な FX パラメーター

Chorus（MOD サブページ）

- Rate / Depth / Mix に加え、**Feedback** を搭載。Feedback を上げると共鳴感の強いアンサンブルキャラに。

Flanger（MOD サブページ）

- 短いディレイ（〜3 ms）と feedback で金属的なスイープを生成。Phaser とは異なるキャラ。
- パラメーター: Rate / Depth / Feedback / Mix。

Delay（SPACE サブページ）

- BPM 同期またはフリーランの遅延。Feedback、Mix に加え以下を搭載:
  - **Low Cut / High Cut**: フィードバック経路に直列の HP/LP フィルター。テープエコー風の暗いテイルを再現。
  - **PingPong**: L/R を交互に往復させるステレオモード。

Reverb（SPACE サブページ）

- Size / Mix に加え:
  - **Damping**: 高域の減衰量（音響材質感）。
  - **Width**: ステレオ広がり。
  - **Freeze**: テイルを無限に保持するモード。
  - **Shimmer**: granular 系のオクターブ上ピッチシフターを feedback に混入し、Brian Eno 系のアンビエントグラデーションを実現。
  - **Pre-Delay（v1.0.5 〜）**: 0〜200 ms。原音はゼロ遅延で通過し、リバーブ tail だけが指定 ms 分遅れて立ち上がります。20〜50 ms で Pad / Vocal / Lead を「リバーブの前に押し出す」音作りが、80〜150 ms で映画的な大ホール感が得られます。短い打楽器系や Bass では 0 のまま使うのが基本です。

Tremolo / Auto-Pan（MOD サブページ）

- LFO 駆動の振幅変調。**Stereo** パラメーターで 0 = モノ Tremolo ↔ 1 = フル Auto-Pan に連続クロスフェード。
- パラメーター: Rate / Depth / Stereo / Shape。

- **Shape（v1.0.5 〜）**: LFO 波形を Sine / Triangle / Square から選択。**Sine** はパッド・EP 向けの滑らかな振幅変動、**Triangle** はより明瞭な線形スイープ、**Square** はオン/オフ切替型のチョップ（ビンテージオルガン / レスリーキャビネット / グリッチ系打楽器）。Square は遅い Rate（1〜4 Hz）でリズミカルなチョップ、速い Rate（8〜15 Hz）でグリッチ感に。

Distortion（DYN サブページ）

- マスターバス独立ディストーション。Type / Drive / Tone / Mix で音色を作り込み、Asymmetry で倍音バランスを連続調整。
- **Type**: Tape（テープ飽和・第 3 倍音弱め）/ Tube（チューブクラッシュ・偶数倍音・温かみ）/ Fuzz（強い飽和・矩形寄り）/ Bitcrusher（ビット数縮小 + サンプル&ホールド）。
- **Asymmetry（−1〜+1 / v1.0.5 〜）**: 飽和曲線の対称性を調整。**0** は対称（デフォルト）、**負側**で奇数倍音を強調（ソリッドステート / Fuzz 感）、**正側**で偶数倍音を強調（チューブの温かみ）。聴感的な DC オフセットを避けるため、|値| ≤ 0.5 を目安に。
- 最終段は softClip で安全に飽和（D-VS1-022）。

Compressor（DYN サブページ）

- フィードフォワード型コンプレッサ。Threshold / Ratio / Attack / Release / Makeup の 5 ノブで明確に制御。
- **GR メーター（v1.0.3 〜）**: 圧縮量（0〜−12 dB）を視覚化。Limiter と同じバー UI で、視覚的にコンプとリミッターの圧縮量を比較できます。
- **SC HPF（Sidechain HPF / v1.0.5 〜）**: 20〜500 Hz。検出回路（detector path）にのみ作用するハイパスフィルター。低域成分を検出側からカットすることで、キックや 808 ベースで Pump が誘発される現象を回避できます。20 Hz は実質バイパス、80〜120 Hz が「ベースに反応しないマスターコンプ」の定番設定です。サブベース単体に深いコンプをかけたい場合は 20 Hz のまま使用してください。

Limiter（DYN サブページ）

- Threshold（**−60〜0 dB、v1.0.3 で範囲拡張**）と Gain（0〜+18 dB）の 2 ノブ + GR メーターを搭載した Maximizer 風の簡潔 UI。Gain で入力レベルを持ち上げ、Threshold で天井を制御することで音圧を直感的に作り込めます。深いリミッティングが必要なシーンでも対応可能。
- Attack / Release / Ceiling は内部で最適化された値（1 ms / 100 ms / −3 dB）で固定。
- **GR メーター**: 圧縮量（0〜−12 dB）を視覚化。バーが伸びるほど強く圧縮されている状態で、Gain を上げ過ぎていないかひと目で判断できます。

Exciter（ENHANCE サブページ）

- 高域抽出 + tanh 軟飽和で偶数+奇数倍音を生成。EQ で持ち上げるよりも自然なキラ感・空気感を加えます。
- パラメーター: Freq（高域抽出のカットオフ）/ Amount（飽和量）/ Mix。

Auto-Wah（ENHANCE サブページ）

- ピークフォロワー + ステートバリアブルフィルター（BP）で、Mu-Tron 系のエンベロープ追従ワウ。
- パラメーター: Sens（センス感度）/ Min（基準周波数）/ Range（スイープ幅）/ Reso（共振）/ Mix。

Pitch Envelope セクション（SYNTH タブ内）

ノートオン時に瞬時に発火する per-voice ピッチエンベロープ。EDM Lead に特徴的な「snap attack（ピッチが急速に降下する立ち上がり）」を作り出せます。

- **Amt**（−12〜+12 semitone、初期値 0）：エンベロープの最大ピッチオフセット。正の値で上から下へ、負の値で下から上へスイープ。
- **Decay**（1〜500 ms、初期値 50）：ピッチが本来の音程に落ち着くまでの時間。短いほど鋭いスナップ感、長いほどなめらかなスイープに。
- 初期値 Amt=0 のため、既存パッチには影響しません（Pad-safe）。

Voice セクション（SYNTH タブ内）

- **Mode**: Mono / Poly の発音モード切替。
  - 旧パラメーター `voicePanSpread` は v1.0.3 (Phase 76c) で廃止されました。ステレオ感は Chorus / Reverb / Delay (ping-pong) / Master Width で生成してください。

操作

- 各セクションヘッダーには **電源アイコン** があり、セクション単位で ON/OFF できます（FX 各種など）。
- ノブの操作はダイナミックマクロと同じ（ドラッグ / ダブルクリック / Learn 等）。
- パラメータにマウスを乗せると約 1.5 秒後に **Tooltip** で説明が表示されます。

---

9. 合成エンジン

VS-1 は 5 つのエンジンを **排他選択方式** で搭載します（同時レイヤー合成は行いません）。 Engine セレクタは AI が音色に応じて自動選択しますが、Advanced パネル SYNTH タブの **Engine** セクションから手動切替も可能です。

9.1 Subtractive（減算合成、WT 含む）

- **OSC1 / OSC2**: 波形は Saw / Pulse / Triangle / **Wavetable**。Detune、Fine、PW、Unison（OSC1 のみ）、Spread。
- **Sub**: −1 oct または −2 oct のサブオシレーター。**Sub On** トグルで完全 mute 可能（v1.0.3 〜）。
- **Noise**: White / Pink ノイズ。**Noise On** トグルで完全 mute 可能（v1.0.3 〜）。
- **Mixer**: OSC1 / OSC2 / Sub / Noise の各レベル。Sub / Noise は On トグルで Level に関わらず無効化できます。
- **Filter**: LP12 / LP24 / BP / HP / Notch / Steiner / Diode の 7 タイプ。Cutoff、Reso、Env Amount、Key Track。
- **Wavetable モード**（OSC1 / OSC2 で Wavetable を選択時）: WT タブの `wtPos` で波形位置を 0..1 で連続的にモーフィング。
- **Warp / Symmetry**（Wavetable 時）: WT タブで OSC ごとに調整可能。**Warp** は CZ 系の位相歪みでブライトな倍音を強調、**Symmetry** は任意波形の PWM 効果を生み出します。

- **Wavetable 内蔵テーブル**: Saw / Pulse / Triangle / Sine / Vocal Ah / Bell / Spectral / Formant Eh / Vocal Ee / Detuned Saw / Wavefolded など 12 種を切替可能。

9.2 FM

- DX7 系の **位相変調（PM）方式**、6 オペレーター。
- 8 種のアルゴリズム（OP の接続パターン）。
- OP1 / OP2 のみフィードバック適用可。
- FM タブで各 OP の Ratio / Level / ADSR を編集。

9.3 Karplus-Strong（KS）

- ピックされた弦を物理モデリングで再現。プラック・スチールギター・ハープ系に最適。
- KS タブ: Damping、Pluck Position、String Tone、Pickup Tone、Brightness。
- **Tension**: 弦のテンションをシミュレートする allpass チューニング。値を上げるほど硬い金属弦的キャラ、下げるほどルーズなナイロン弦的キャラに変化。
- **Harmonics**: 倍音注入量。アコースティックギター的な明るさやハープシコード的な煌めきの調整に使用。

9.4 Granular（GR）

- 短いグレイン（粒）を高密度に再生して持続音や空間的テクスチャを生成。
- GR タブ: Grain Size（5〜500 ms）、Density（1〜80 grains/sec）、Pitch Spread（0〜1200 cents）、Position、Window Shape。
- **Texture**: Size と Density を逆相関で同時に動かすマクロ。1 ノブで「粗い粒 / 滑らかな霧」を直感的に切替できます。
- **音源（Source）**: 内蔵サンプル 10 種（Pad / Choir / Glass / Wood / Vinyl / Wind / Vocal Pad / Glass Resonator など）から選択。
- 「霧のような」「砕けた」テクスチャ、ベルライクな音、リッチなパッドに有効。

9.5 Additive（ADD）

- 加算合成。基音 + 高調波の振幅を個別に制御。
- ADD タブ: Partial Count、Spread、Tilt、Even/Odd Balance、Decay。
- **Partial Spread**: 偶数倍音を ±cents でデチューン分散させてステレオ感と豊かさを付加。コーラスやアンサンブル感の演出に有効。
- **Low Cut**: 低次倍音を抑えて中高域に存在感を集中。
- **Shimmer**: 高次倍音にゆらぎを加えて空気感・キラ感を付与。
- **プリセット**: Organ / Bell / Vocal / Saw Stack / Pad Wash / Vox Choir / Sine Stack / Detuned Organ など 12 種を内蔵。
- オルガンライク、ベル、フォルマント系の音作りに最適。

---

10. MOD Matrix と LFO2

Advanced パネル **MOD** タブに 8 スロットのモジュレーションマトリックスがあります。

8 スロット構成（各スロット）

- **Source**（10 種）: Off / LFO / LFO2 / FilterEnv / AmpEnv / Velocity / Aftertouch / ModWheel / KeyTrack / Random
- **Destination**（16 種）: Off / Pitch / Cutoff / Resonance / Osc1 Pitch / Osc2 Pitch / Osc Mix / WT1 Pos / WT2 Pos / Drive Amt / FM Fbk / LFO Amt / Sub Lvl / Noise Lvl / Pan / Vol
- **Amount**: −1.0 〜 +1.0（0 で無効、負方向で反転）

LFO 2 つの違い

- **LFO**: シンセコアに内蔵の主 LFO。`lfoDest` で直接 1 つの宛先（Pitch / Cutoff / PW / Off）に配線済み。
- **LFO2**: MOD Matrix の Source としてのみ使用可能。複数の宛先に同時配線できる。

LFO の主要パラメータ

- Rate（0.01〜20 Hz、または BPM 同期 1/16 〜 4 bars）
- Shape（Sine / Triangle / Square / S&H）
- Phase、Depth、Fade-in
- Sync ON 時は Rate が音価指定に切り替わります。

---

11. ステップシーケンサー

Advanced パネル **SEQ** タブ。最大 **8 ステップ** のピッチシーケンサー。

- **ステップ数**: 1〜8（`seqLength`）
- **各ステップ**: Pitch −24 〜 +24 semitone
- **Rate**: BPM 同期（1/16 / 1/8 / 1/4 等の音価指定）
- **Gate**: 0.05 〜 1.0（全ステップ共通のゲート長）
- **ON/OFF**: `seqEnabled` トグル

各ステップの Pitch ノブをドラッグして値を設定します。 シーケンサーは Note On 受信時に発火し、押した鍵盤を基準に各ステップのピッチオフセットを加算して出力します。

---

12. MIDI 機能

MIDI Learn

ノブ右クリック → **Learn** で外部 MIDI コントローラーを任意のパラメータにバインドできます。 ステータスバナーに「Listening for MIDI...」と表示されている間に、コントローラーを動かしてください。

MPE（MIDI Polyphonic Expression）

- VS-1 は MPE を **自動検出** します（ch 2-16 の Pitch Bend や CC 74 の入力で自動 ON）。
- ON 時:
  - ch 1 = Master Channel（ブロードキャスト）
  - ch 2-16 = Member Channel（per-voice）
- per-voice の Pitch Bend、Aftertouch、Timbre（CC74）が個別ボイスに適用されます。
- Seaboard / LinnStrument / Push 3 等の MPE コントローラーで表現力豊かな演奏が可能。

Program Change

DAW から MIDI Program Change を送ると、プリセット一覧のソート順（お気に入り優先）でプリセット切替が起こります。

---

13. フィードバック機能

ヘッダーの **VS-1 ロゴ** または **AIDE AUDIO バッジ** をクリックすると、フィードバックダイアログが開きます。

送信できる内容

- **カテゴリ**: Feature request（要望）/ Bug report（不具合報告）/ Other（その他）
- **メッセージ**: 自由記述（最大 4000 文字）

「Send」ボタンを押した時点で、メッセージに加えて以下の情報が AIDE AUDIO のサーバーに送信されます:

項目	内容
プラグインバージョン	例: 1.0.4
OS 名	例: Windows 11
DAW 名	例: Cubase / Studio One

エラー発生時の任意ログ送信

AI Generate / Refine がネットワーク問題等で失敗した場合、エラーバナー右側に 「**Send Log**」 ボタンが表示されます。クリックすると以下が送信されます (opt-in 都度同意):

- エラーコード / エラーメッセージ
- プラグインバージョン / OS 名 / DAW 名
- 直前に入力されたプロンプトテキスト

プライバシーに関する重要事項

- **すべての送信は「ボタンを押した瞬間だけ」発生**します（自動送信は一切ありません）
- クラッシュダンプ・スタックトレース等の自動収集も行いません

- 送信内容は製品の改善および不具合調査のみに使用されます
- 送信したデータの削除はお問い合わせフォームから請求できます

詳細は EULA §2 d) およびプライバシーポリシーをご参照ください。

---

14. FAQ / トラブルシューティング

Q. プラグインが DAW のリストに出ない

A. インストール先（`C:\Program Files\Common Files\VST3\AIDE AUDIO\VS-1.vst3\`）に展開されているか確認してください。 DAW の VST3 リスキャンを行い、それでも出ない場合は DAW の VST3 検索パスに上記が含まれているか確認してください。

Q. Generate が「Network unreachable」で失敗する

A. ファイアウォールで `aideaudio.com` への HTTPS（443）通信が許可されているか確認してください。企業ネットワーク等で外部通信が制限されている場合、AI 機能は使用できません。

Q. 「No credits」と表示される

A. クレジット残高が不足しています。CREDITS バッジをクリック → アカウントダイアログから Studio Pass にサブスクライブしてください。 未契約でも、初回サインアップ時にスターター用クレジットが付与されています。

Q. 解約したのにクレジットが残っている

A. 解約後も支払い済みの期間が終了するまではクレジットを使い続けられます。期間終了時点で 0 にリセットされ、Active 表示が消えます。

Q. CREDITS が「— CREDITS」表示のまま

A. アカウント未サインインの状態です。CREDITS バッジをクリック → サインインしてください。 ネットワーク接続も確認してください。

Q. プリセットが消えた

A. ユーザープリセットは `%APPDATA%\AIDE AUDIO\VS-1\Presets\` に保存されています。 このフォルダを別フォルダにコピーしてバックアップしてください。