

Virus TI Snow

Quickstart Manual

クイック・スタート・マニュアル

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

WARNING:
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT
EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- 電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。感電やショートがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグが容易に手が届くようにする。
- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。
 - 電源コードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。
- 本製品を分解したり改造したりしない。
- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしてない。

- 電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものをのせない。電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。
- 雨天時の野外のように、湿気が多い場所や水滴のかかる場所で使用や保管はしない。
- 本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。
- 本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります

- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受け誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- 電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。
- 本製品を使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜き電源スイッチをオフにしても、製品は完全に電源から切断されません。
- 付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。付属の電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしてない。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。故障の原因になります。
- 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウン質、強燃性のポリリッシャーを使用しない。
- 不安定な場所に置かない。本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- 本製品の隙間に指などを入れない。お客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- 地震時は本製品に近づかない。
- 本製品に前後方向から無理な力を加えない。本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。データの消失による損害については、当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。データを他のメディア等セーブすることのできる製品では、大切なデータはこまめにセーブすることをお勧めします。

輸入販売元: KORG Import Division
〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2
//www.korg.co.jp/KID/

目次

Introduction (はじめに) 4

Welcome	4
取り扱い上の注意	4
メンテナンス	4
リファレンス	5

Basic Operation (基本操作) 6

電源の ON/OFF	6
他の機器を接続する	6
オーディオ I/O	6

Choose Your Weapon! (使用方法を選ぶ) 7

Virus Control と MIDI	7
トータル・インテグレーション "TI" とは?	7
ホスト・シーケンサー	7

Modus Operandi (モード操作) 8

MODE/EXIT ボタン	8
タップテンポ "Tap Tempo" / パニック "Panic" ボタン	8
パート "PART" ボタン	8
プリセットサウンド	8

Modus Operandi (モード操作) 9

ノブの機能	9
エディットメニューボタン <EDIT MENU>	10
イージー / エキスパートエディット "Easy/Expert Edit" モード	10

Edit Page (エディットページ) 11

OSC 1 メニュー (クラシックオシレーター)	11
OSC 1 メニュー (ハイパーソウ "HyperSaw" オシレーター)	11
OSC 1 メニュー (ウェーブテーブル "Wavetable" オシレーター)	12
OSC 1 メニュー (フォルマントコンプレックス "Formant Complex" オシレーター) ...	12
OSC 2 メニュー	12
フィルター "Filter" メニュー	13
モジュレーションメニュー "Mod Menu"	13
エンベロープ "Envelope" メニュー	14
エフェクト "Effect" メニュー	14
アルペジエーター "Arp" メニュー	14
コモン "Common" メニュー	15
マルチ "Multi" メニュー	15
オーディション "Audition"	15
保存 "Store" メニュー	15
RAM への保存	16
パッチのネーミング	16
Sysex のダンプ "Sysex Dump"	16
マルチモードにおける保存	16
ユーティリティ機能	16
保存モードのキャンセル	16
コンフィギュレーション "Config" メニュー	16

About Polyphony (ポリフォニーについて) 17

同自発音数を最大限まで利用する	17
パッチの最適化	18
まとめ	18

ご利用規約 19

Introduction (はじめに)

Welcome

この度は Access Music (開発:Kemper Digital GmbH 社) の Virus TI Snow をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

Virus TI Snow は多くの賞を受賞した Virus TI シンセサイザーのサウンドエンジンをこの小さな筐体の中にすべて搭載しています。単一 DSP 構造ながら十分なポリフォニー数と、4パートマルチティンバーを実現しています。「シンプルであること」…これが Virus TI Snow の基本概念です。ダイレクト・メニュー・アクセスボタンにより、各セクションから重要なパラメーター・コントロールにアクセスできるよう設計されています。LCD ディスプレイ下にある3個のソフトノブからパラメーターをリアルタイム・コントロールできます。さらに詳細なエディットを行う場合には、エキスパート "Expert" モードから Virus TI の無数のサウンドシェイピング機能にアクセスできるようになります。

TI はトータル・インテグレーション (Total Integration) の略称です。ここではソフトウェア・シーケンサー、および PC 環境へのハードウェアインテグレーションを意味します。すべてのオーディオ/MIDI データは USB を介してホスト・アプリケーションと送受信が可能で、Virus Control プラグインは VST/UA/RTAS マルチ・チャンネル・インストゥルメントとして認識されます。Virus TI Snow は、パッチのサーチからエディットまで、この Virus Control プラグインから自由にコントロールできます。つまり、Virus TI Snow というハードウェアをホスト・アプリケーション内でソフトシンセのように取り扱うことができます。ここに、ハードウェアとソフトウェアの境界線が取り去られ、双方の利点が見事に融合させられたのです！

取り扱い上の注意

楽器に触れる前に、以下の事項をよく読んでおいてください。機材、およびユーザーご自身の健康管理に関する記載事項です。

- Virus TI Snow は、湿気、埃、塵にさらされる環境に設置しないようにしましょう。また、水分の入った容器を近くに置かないように気をつけましょう。
- Virus TI Snow は、直射日光や高温になる場所に放置しないようにしましょう。ユニットには新鮮で涼しい空気が循環するようにします。
- ユニットの物理的ショックや振動から守りましょう。できるだけ平坦な場所に設置するようにします。
- Virus TI Snow を駆動するには、12V DC の外部電源が必要になります。ユニットに同梱されている電源を使用するようにしてください。電気用品安全法 (PSE) に基づく電源以外のものを接続しないように、また日本国内の規格に合わない電源を接続しないようにしましょう。同梱されている電源以外の電源を使って、故障した場合の修理はサポート対象外となります。
- 長期間に渡り、ユニットを使用しない場合は電源を外しておきましょう。外す際はコードを引っ張るのではなく、プラグ本体を持って抜くようにします。
- 外部アンプ、ヘッドフォン等に直接接続された Virus TI Snow は、聴力障害を引き起こすほどの爆音を発振できます。音量レベルは常に小さいレベルから徐々に上げていくようにしましょう。また、Virus TI Snow を接続する機器側が出力レベル (+4dB) にマッチするようにします。

メンテナンス

OS のアップデート

Access Music では、OS のアップデートを常時行っています。www.access-music.de (または www.virus.info/start) から、最新の OS がダウンロードできるようになっています。時折、確認するようにしましょう。

クリーニング

ユニットのクリーニングには柔らかいブラシか乾いた布を使用するようにしましょう。液体クリーナーは使用しないでください。工業用/家庭用洗剤をユニット表面に使用すると、変色したりユニット自体にダメージを与えたりすることがあるので絶対に使わないようにしましょう。

修理

Virus の筐体を開けないようにしましょう。サポート担当技術者以外の人物が筐体を開けてしまった場合、いかなる場合においても修理対象外となってしまいます。ご注意ください。修理が必要な場合は、ご購入された楽器店に相談されるか、株式会社コルグ・サービス・センター (03-5355-5056) にてご相談ください。

Introduction (はじめに)

リファレンス

補足リファレンス (英文 PDF) は以下のロケーションに格納してあります※

※**注意！！**あらかじめソフトウェア・パッケージをダウンロードし、インストールする必要があります。

情報	ロケーション
パッチパラメーター リファレンス Patch Parameter reference	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、パッチパラメーターリファレンスを開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Manuals • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Manuals /
マルチパラメーター リファレンス Multi Parameter reference	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、マルチパラメーターリファレンスを開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Manuals • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Manuals /
コンフィギュレーション メニューリファレンス Config Menu reference	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、コンフィギュレーションパラメーターリファレンスを開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Manuals • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Manuals /
付録 Addendum	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、付録 "Manual Addendum" を開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Addenda • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Addenda /
Virus Control チュートリアル Tutorials for Virus Control	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、"Virus Control Tutorial" を開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Tutorials • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Tutorials /
Virus Control Center チュートリアル Tutorial for Virus Control Center	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、"Virus Control Center Tutorial" を開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Tutorials • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Tutorials /
シーケンサー チュートリアル Tutorials for Sequencers	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、"Virus Control Sequencer Tutorial" を開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Addenda • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Addenda /
チュートリアルビデオ Tutorial Videos	• Virus Control の "?" アイコンをクリックし、"Videos" フォルダを開きます。 • PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Videos • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Videos /
チュートリアルソング Tutorial Songs	• PC: スタート > すべてのプログラム > Access Music > Virus TI > Documentation > Tutorials • Mac: アプリケーション / Access Music / Virus TI / Documents / Tutorials /

Basic Operation (基本操作)

以下に記すのは入門ガイド的な記述ですが、Virus TI Snow がいかにシンプルな構造になっているかを理解していただくにはぴったりだと思われます。Virus TI Snow 本体を前に、一読してみてください。

電源の ON/OFF

同梱されている電源アダプタをコンセントに差し込み、他方を Virus TI Snow のリアパネル "12V DC IN" と記されたソケットに差し込みます。最初に電源を投入する際はすぐに起動します。<EDIT/SHIFT>、および <PART> キーと一緒に 3 秒以上押し続けると、Virus はスタンバイ・モードになります。上記 2 つのキーいずれかを再度押しと電源が再投入されます。

他の機器を接続する

* USB

重要! : Virus をお手持ちの PC に USB 接続する前に、TI ソフトウェア、およびドライバをインストールする必要があります。付属 CD-ROM 収録の「Virus Control 操作マニュアル&チュートリアル」も参考にしてください。

インストールするには: ウェブサイト www.access-music.de (または www.virus.info/start) から、お手持ちの PC プラットフォームに対応する最新の Virus TI Snow インストーラーパッケージをダウンロードします。ダウンロードが終わったら、アーカイブを解凍し、インストーラーを起動します。表示される指示に従い、USB 接続を促された場合には Virus の USB を接続し、インストールを完了させます。同梱の USB ケーブルを使って、Virus 本体とパソコンの USB ポートを接続します。

この際 **USB ハブを使用しないようにしましょう!** Virus では沢山のデータ伝送を余儀なくされるため、特定の USB ポートを独占する必要があります。

Windows ユーザー: Virus TI ソフトウェア、およびドライバのインストールが完了すると、アップデーター・アプリケーションが自動的に起動します。Virus 本体の OS が最新の状態になるよう、ファームウェアのアップデートを完了させましょう。

Mac ユーザー: Virus TI Snow のファームウェアは、インストール中に自動的にアップデートされます。

* MIDI

MIDI ケーブル経由で音を出してみたい方は、本体の MIDI IN ポートとお手持ちのキーボードの MIDI OUT を MIDI ケーブルで接続します。

オーディオ I/O

*アウットプット "OUTPUT"

MIDI ケーブルを接続した状態だけでは音は出ません。これは、Virus TI Snow には内蔵スピーカーを搭載していないためです。音を出すには、アウットプット "OUTPUT LEFT/RIGHT" をお手持ちのモニターシステムに接続します (ミキサー経由で接続することをお勧めします)。家庭用のハイファイステレオシステムに直接接続しないよう気をつけましょう。Virus TI Snow は出力が大きいので、システムに支障をきたす場合があります。機器を接続する際、または演奏する前には、マスターボリュームノブを絞っておきましょう。

- ・スタンバイ・モードの状態コンセントの電源を抜くと、次にコンセントに接続する際にもスタンバイ・モードの状態になります。

*インプット "INPUT"

Virus TI Snow を介して、外部オーディオ機器を Virus 本体の "INPUT LEFT/RIGHT" に接続してみましょう。Virus 本体を PC のサウンドカードとして、または Virus のフィルターやエフェクトを利用することが可能になります。

インプットからアウットプットへ直接送りたい場合は、<CONFIG> メニューの <INPUT THRU> パラメーターを調整して音量を調整します。

Virus TI Snow と PC、および他の機器への接続、および音量レベルの調整が終わると、シンセサイザーのポテンシャルを最大限引き出せるようになります。

Choose Your Weapon! (使用方法を選ぶ)

Virus Control と MIDI

Virus TI Snow の能力を最大限に利用するためには主に 3つの方法があります。

外部 MIDI コントローラーから Virus TI Snow のコントロールを行います。

お手持ちのソフトウェア・シーケンサーから Virus TI Snow の最大 4 MIDI チャンネルまでコントロールできます。ホスト・アプリケーションで任意の MIDI ポート (“Virus MIDI Synth”) を選択し、Virus 本体をシーケンサーモード “Sequencer Mode” に設定します。プログラムチェンジは Virus 本体から、またはシーケンサー経由で行うことができます。

Virus Control ソフトウェアを介して、ホスト・シーケンサーと Virus TI Snow のトータル・インテグレーション機能を使用することができます。

トータル・インテグレーション “TI” とは？

従来の TI シリーズ同様、Virus TI Snow には Virus Control ソフトウェアがバンドルされています。この Virus Control を使うと、マルチチャンネル VST/AU/RTAS プラグインとして利用できます。USB 経由でディレイ補正とサンプル単位の正確なタイミングと共に、最大 3 系統のステレオチャンネルを USB 経由でオーディオ /MIDI データのやりとりを行うことが可能になります。Virus TI Snow シンセエンジンのすべてのパラメーターは、ソフトウェアグラフィックインターフェイスに表示され、各パラメーターはホスト・シーケンサーからのフルオートメーションにも対応しています。ブラウザページは、パワフルな検索エンジンやトータルリコール機能（最後に保存された設定 / プロジェクトを復元）を搭載し、分かりやすいパッチライブラリ管理ができるようになります。

Virus Control ソフトウェアに関する詳細情報は、Virus Control チュートリアル の該当箇所を参照してください。これは、Virus Control ソフトウェア内の “?” ボタンをクリックすることでアクセスできます。

ホスト・シーケンサー

Virus TI Snow の性能を最大限に引き出すためには、対応シーケンサーをお手持ちの PC にインストールすることをお勧めします。対応シーケンサーリストは www.access-music.de/?go=compato を参照してください。勿論、単純に Virus TI Snow をスタンドアロンモードで使用して、対応シーケンサーで録音することでトータル・インテグレーションを満喫していただくことも可能です。

対応シーケンサーはそれぞれ特有の作業方法があるものですが、一度時間をとってホスト毎のチュートリアルをご覧になることをお勧めします。このビデオチュートリアルはハードディスクにコピーされています。また Virus Control の “?” をクリックするといつでも該当オプションを参照できます。ただし、ビデオチュートリアルはすべてのホスト・アプリケーションを網羅しているわけではありません。ご了承ください。

Modus Operandi (モード操作)

MODE/EXIT ボタン

Virus TI Snow をどのように使うにもよりますが、主に 3 つのオペレーションモードから選択して使うことになります。<MODE> ボタンを押すと、3 つのモードの中から選択できるようになります：“Single” モード、“Multi” モード、そして “Sequencer” モードです。<Value 1> ノブ、または <Value +/-> キーを使って選択し、再度 <MODE> キーを押して確定します。

* シングル “Single” モード

デフォルトのモードです。このモードでは外部コントローラーキーボードを使って単一のサウンドのみ発音できるようになります。

* マルチ “Multi” モード

マルチモードでは最大 4 つのサウンドを演奏させることができます。それぞれ 4 つのサウンドはパート “Part” として取り扱われます。各パートはそれぞれ別々のパフォーマンス設定（例えば、音量、パンニング、トランスポーズなど）を行うことができます。各パートにそれぞれ同じ MIDI チャンネルを割り当てるとプリセットサウンドをレイヤー、またはコントローラーキーボード上でスプリットさせた独自のサウンドを作り出すことが可能になります。

Virus TI Snow では、最大 64 個のスロットを搭載しており、ここに任意のユーザーセットアップを保存することができます。これらはすべてエンベデッド “Embedded” マルチプリセットで、使われた個々のパッチはすべてのエディット情報を含めて、マルチセットアップと共に保存されます。つまり、個々のシングルプリセットはオリジナルの状態のまま、エディットすることにより、プログラムが上書きされることがありません。

* シーケンサー “Sequencer” モード

シーケンサーモードとは、マルチモードがパワーアップされたような動作モードで、ソフトウェア・シーケンサー内で使用するよう設計されています。4 つのパートはそれぞれ対応する MIDI チャンネルに割り当てられます。パフォーマンス設定はほとんど隠れた状態になります。通常の作業ではシーケンサーのメインインターフェイスを見ながら作業することが多いことを考慮に入れて設計されています。

ただ、シーケンサーモードでは設定を保存することができないということに留意しておきましょう。設定を保存しておきたい場合は、マルチモードで作業してください。

* エグジット “EXIT”

エグジットボタンを押すと、エディットメニューのどの段階からでも、現状のモードのトップページに戻ることができます。

タップテンポ “Tap Tempo” / パニック “Panic” ボタン

* タップテンポ “Tap Tempo” ボタン

ボタンをテンポに合わせて繰り返し押し、テンポ設定ができるタップテンポ機能です。こうすることで、テンポ関連のパラメーター設定を一度に行うことができます。これには、LFO(クロックモード)、アルペジエーター、ディレイなどが含まれます。マルチ “Multi” モードで作業をしている場合、グローバルテンポを設定することが可能です。さらに、“COMMON” エディットメニューにはテンポ “Tempo” パラメーターがあるので、詳細テンポ設定を行う場合はこの方法を使いましょう。

* パニック “Panic” (EDIT/SHIFT + TAP TEMPO) ボタン

“EDIT/SHIFT + TAP TEMPO” ボタンを押すと、ノートが鳴り続けているような状態を回避することが可能になります。通常、こうした状況は、シーケンサーがクラッシュしてしまった場合など入力される MIDI データのエラーによって引き起こされます。

パート “PART” ボタン

マルチ / シーケンサーモードにて、ユーザーインターフェイス内で任意のパート “PART” にフォーカスする場合、<PART> ボタンを押しながら下の段の < 1 >、< 2 >、< 3 >、< 4 > ボタンを押します。ディスプレイ右上に表示される番号は現在エディットしているパートナンバーを示しています。

プリセットサウンド

* RAM/ROM の違い

Virus TI Snow は、RAM パッチを 8 バンク、および ROM パッチを 8 バンク搭載しています。各バンクにはそれぞれ 64 個のパッチを格納できます。“RAM” とは “Random Access Memory” の略称で、この場所に収納してあるパッチはユーザーのカスタムパッチを上書きできるメモリーのことです。一方、“ROM” は “Read Only Memory” の略称で、文字通り「リードオンリー」、つまりこの場所にはユーザーのカスタムパッチを上書きすることはできません。

Virus TI Snow の RAM バンクには ROM バンクから選択された、いわば「試作パッチ」が収納されているので、自由にカスタマイズしましょう！ また、いつ何時でも現状のパッチをすべて残しておきたい場合は、Virus Control ソフトウェアのパッチフォルダーに保存しておけば、ブラウザからいつでも必要な時にアクセスできます。Virus TI Snow はそれぞれ 64 個のプリセットバンクを使用するため、Virus Control ソフトウェアのブラウザでは、常にペアで表示されます（例：Banks 1 + 2、3 + 4 など）。

Modus Operandi (モード操作)

*シングルプリセットの選択

Virus TI Snow に保存されているパッチはすべて最大 4 回のボタンクリックでアクセスできるように設計されています。任意のバンクを選択するには、まず <BANK> ボタンを押します。すると任意のパッチバンクを選択するように要求されます。さらに、<BANK> ボタンを押した状態で、任意のバンクを選択することも可能です。

一番上の段の <ROM 1>、<ROM 2>…<ROM 8> ボタンを押して任意の ROM バンクを選択します。RAM バンクを選択するには、一番下の段の <RAM 1>、<RAM 2>…<RAM 8> ボタンを押して選択します。

バンクが選択できたら、次に個々のプリセットにはパッチナンバーを入力してアクセスします。1 桁目は上段のボタンを、2 桁目は下段のボタンを使います。

バンク内の各パッチは以下のようにナンバリングされています。

<1-1> ~ <1-8>, <2-1> ~ <2-8>, <3-1> ~ <3-8>, <4-1> ~ <4-8>, <5-1> ~ <5-8>, <6-1> ~ <6-8>, <7-1> ~ <7-8>, <8-1> ~ <8-8>

TIP：異なるバンクにあるパッチにアクセスする場合のみ、<BANK> ボタンを押します。同バンクにあるパッチにアクセスするには、8 個ある各プリセットを下段にあるボタンを使って「パッチ」毎に選択できます。上段にあるボタンを使って、別の「パッチ」を選択します。

ここでは“Tutorial 1”というパッチを選択する作業を行ってみましょう：

<BANK> ボタン-> 下段 <8> ボタン-> 上段 <8> ボタン-> 下段 <1> ボタン

*マルチプリセットの選択

マルチプリセットは 1 つのバンクに 64 個のみ搭載されています。バンクは 1 つなので、あらためてバンクを選択する必要はありません。これ以外はシングルモードにおけるパッチ選択方法と同じです。

任意のパート“Part”にシングルパッチを割り当てるには、<EDIT> ボタンを押し、次に <Multi> ボタンを押します。<BANK>、および <Program> パラメーターを使って任意のプリセットパッチを選択します。

ノブの機能

Virus TI Snow の基本機能の説明に進む前に、<RAM8 8-1“Tutorial 1”> のパッチを選択しておきましょう。

*ボリューム“Volume”

リアパネルのアウトプット“Output L / R”ソケットから出力されるマスター音量レベルを調整します。Virus をミキサーに接続しているのであれば、この設定は“127”の最大値に設定しておくのがいいでしょう。モニターする際の音量はミキサー側で調整します。この設定では S/N 比が良くなります。ただし、ヘッドフォンに直接接続する際は必ず音量を絞っておきましょう。

Virus Control ソフトウェアから USB 経由で出力している場合は、このパラメーターの設定は無効になります。

*パッチボリューム (<SHIFT> + <Value 1>)

現在選択されているパッチの音量を調整します。設定値を高くしすぎると、クリップしたり、ディストーションが生じたりしますので注意しましょう。

*トランスポーズ“Transpose” (<SHIFT> + <Value 2>)

現在選択されているパッチのピッチをオクターブ単位で調整します。

*パノラマ“Panorama” (<SHIFT> + <Value 3>)

パノラマ“Panorama”とはステレオスピーカーシステムにおける音像の定位を設定するコントロールです。デフォルト値は“+0”でセンター位置に設定されています。設定値がマイナス“-”になると音像は左寄りになり、プラス“+”では右寄りになります。

Modus Operandi (モード操作)

*カットオフ “Cutoff”

シンセサイザーのプログラミングが面白くなっていくのは、このパラメーターの働きを知ってからだとされます。設定値を最大 “127” にして、任意のキーボードキーを演奏してみます。ノブを “0” まで回転させ、さらに最大値に戻してみましょう。明るくはっきりとした「ブー」というプリセットパッチ “Tutorial 1” の音色が、次第にくすんだ鈍い音に変化していき、一旦音が消え、そして最大値 “127” に戻るに従って元の「ブー」という音に変化していくのがお分かりになるでしょう。この課程で実際にはローパスフィルターの音を聞いたこととなります。

*レゾナンス “Resonance”

このノブを 12 時の位置 (センター位置) に設定し、カットオフ <Cutoff> ノブを上記のように回転させてみましょう。フィルターアンプのレゾナンスを増加させ、カットオフ周波数付近に設定すると <Cutoff> ノブを回すにつれて「発振」するのを確認できます。ただし、レゾナンスを上げすぎた状態で、<Cutoff> ノブを下げていくと、スピーカーシステムを破損する恐れがありますので注意が必要です。

*フィルターエンベロープ (<SHIFT> + <Cutoff>)

<SHIFT> ボタンを押しながら、カットオフ <Cutoff> ノブを使って、フィルターエンベロープ “Filter Envelope” のディケイ “Decay”、およびリリース “Release” パラメーターを調整します。設定値が高くなるにつれて、フィルターエンベロープで設定されているサスティン “Sustain” レベルにスライプするまでのフィルターカットオフタイムが長くなっていきます。このようなエフェクトは、フィルターエンベロープを駆使したサウンドパッチでのみ有効であることを覚えておいてください。

*アンプエンベロープ “Amp Envelope” (<SHIFT> + <Resonance>)

<SHIFT> ボタンを押しながら、レゾナンス <Resonance> ノブを使って、フィルターエンベロープ “Filter Envelope” のディケイ “Decay”、およびリリース “Release” パラメーターを調整します。設定値が高くなるにつれて、キーボードキーを放してから、音がフィルターエンベロープで設定されているサスティン “Sustain” レベルに減衰し、やがて完全に消えるまでの時間が長くなっていきます。

エディットメニューボタン <EDIT MENU>

上段列のボタンを使って、現在選択されているパッチのすべてのエディットメニューにアクセスできます。一方、下段列には、ナビゲーションボタン、パッチ管理のアドミニストレーション “Administration” メニュー、およびシステムコンフィギュレーション関連のボタンが配列されています。

エディットメニューにアクセスするには、<EDIT/SHIFT> ボタンを押し、任意のメニューボタンを押します。

メニューに入ったら、<VALUE 1>、<VALUE 2>、<VALUE 3> ノブを使って設定値を変更します。設定値を詳細に設定したい場合は、<VALUE +/-> キーを使います。エディットするパラメーターを選択するには PARAMETERS</> キー、またはすぐ下にある <VALUE> ノブを使用します。

他のエディットメニューを呼び出すには、任意のメニューボタンを押します。この場合、<EDIT/SHIFT> ボタンを押す必要はありません。

通常の PLAY ページに戻るには、<MODE/EXIT> ボタンを押します。

イージー / エキスパートエディット “Easy/Expert Edit” モード

Virus TI Snow のサウンドエンジンには多くのパラメーターがあるため、イージーエディット “Easy Edit” モード (デフォルト) を採用しています。このモードでは 3 つのパラメーターのみをディスプレイ表示しています。これら 3 つのパラメーターだけでも十分にエディットを加えられるよう設計されています。これらのパラメーターは、選択されているオシレーターモデルなど各種要因によって異なります。すべてのパラメーターの詳細は、前述の補足リファレンス (英文 PDF) に記されています。

イージーモードで設定されている以外のパラメーターをエディットしたい場合は、Virus をエキスパートモードに切り替える必要があります。一時的にエディットメニュー内でエキスパートモードに切り替えるには、<EDIT/SHIFT> キーを押しながら、任意のエディットメニューキーを押します。エディットを終えると、Virus はイージーエディットモードに戻ります。

ずっとエキスパートモードでエディット作業を行う場合は、エディットコンフィギュレーション “Edit CONFIG” メニュー (<System> -> <Edit-Mode>) で切り替えられます。

Edit Page (エディットページ)

これは、クラシックオシレーターを採用した基本的なパッチです。ここでは、イージーエディットモードで 사용되는パラメーターのみ使います。エキスパートモードにおけるパラメーターリストは、パラメーターリファレンスの章をご参照ください。ここでもパッチプログラム“Tutorial 1”(RAM 8-1)を使用します。

OSC 1 メニュー (クラシックオシレーター)

オシレーター 1“Oscillator 1”メニューにアクセスするには、このボタンを押します。Virus のサウンドエンジンが生成する、このパッチの明るいバズノイズの核となる部分です。Virus TI Snowは8種類のオシレーターモードを備えています。これらオシレーターモードに関する詳細情報は、Access 社のビデオチュートリアルを参照してください。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Shape	<Shape> を使って、オシレーター 1 の生成する波形を形作っていきます。この波形が音の基本形を作り出します。<Value 1> ノブを半時計方向に回し切ると、サイン波を発振します。ノブを回していくにつれて音は明るくなり、センター位置で純粋なノコギリ波に変わります。さらに時計方向に回していくともったような音に変化していき、最終的に純粋なパルス波に変わります。
# 2 Case #1	Wave Select	<Value 2> ノブでコントロールできるパラメーターは、“Osc 1 Shape” の設定によって変わってきます。“Osc 1 Shape” がセンター位置より左側にある場合、パラメーターは“Wave Select” になり、右側にあると“Pulse Width” になります。“Pulse Width” が“50% (デフォルト値)” ではパルス波はこもった音になりますが、このパーセンテージを上げていくと、音は薄くなり、100%で完全に消えてしまいます。“Osc 1 Shape” が“Spectral Wave” に設定されているとパラメーターは：
# 2 Case #2	Wave Select	合計 64 個の波形から任意の波形を選択できます。デフォルトの“Wave 1” はサイン波で、これはシンセサイザーが生成する最も純粋な音とされています。“Wave 2” は三角波で、サイン波より若干明るい印象の音像となります。従来のアナログシンセサイザーに搭載され、ノコギリ波、およびパルス波の補足として用いられています。他の波形の多くはデジタル波形で、80 年代、90 年代に活躍したシンセサイザーのエミュレートを施したものです。
# 3	Osc Balance	オシレーター 1、およびオシレーター 2 の音量バランスを調整します。センター位置 (デフォルト) では両方のオシレーターの音量は同じになります。“-64” の方向に回すとオシレーター 1 の出力が大きくなり、“+63” の方向ではオシレーター 2 の出力が大きくなります。

OSC 1 メニュー (ハイパーソウ“HyperSaw”オシレーター)

ここでは、例としてプログラムパッチ“Tutorial 2” (RAM8 8-2) を使用します。これはハイパーソウオシレーターを使った代表的なパッチです。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Density	“Density” を使って、ボイス毎のノコギリ波の歯の数を指定します。指定可能範囲は“1” ~ “9” です。
# 2	Local Detune	“Local Detune” を使って、ノコギリ波のデチューンレベルを調整します。設定値“0” では、ノコギリ波の音程が完璧な状態ですが、結果としてフェイズキャンセレーションが起こります (通常は好ましくない状態です)。設定値“127” では、音程は半音分デチューンされた状態になります。
# 3	Osc Balance	オシレーター 1、およびオシレーター 2 の音量バランスを調整します。センター位置 (デフォルト) では両方のオシレーターの音量は同じになります。“-64” の方向に回すとオシレーター 1 の出力が大きくなり、“+63” の方向ではオシレーター 2 の出力が大きくなります。

Edit Page (エディットページ)

OSC 1 メニュー (ウェーブテーブル "Wavetable" オシレーター)

このセッションでは、プログラムパッチ "Tutorial 3" (RAM8 8-3) を使用します。これはウェーブテーブルオシレーターを使った代表的なパッチです。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Index	"Index" を使って、ウェーブテーブルをブラウズします。
# 2	Interpolation	ウェーブテーブルをブラウズする際、"Interpolation" を使ってスムーズさを調整します。設定値 "127"、および <Value 1> の "Index" を使って色々試してみましょう。中間値では「(ビートの) 不規則な」リズムックエフェクトを得ることができます。
# 3	Osc Balance	オシレーター 1、およびオシレーター 2 の音量バランスを調整します。センター位置 (デフォルト) では両方のオシレーターの音量は同じになります。"-64" の方向に回すとオシレーター 1 の出力が大きくなり、"+63" の方向ではオシレーター 2 の出力が大きくなります。

OSC 1 メニュー (フォルマントコンプレックス "Formant Complex" オシレーター)

このセッションでは、プログラムパッチ "Tutorial 4" (RAM8 8-4) を使用します。これはフォルマントコンプレックスオシレーターを使った代表的なパッチです。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Index	"Index" を使って、ウェーブテーブルをブラウズします。
# 2	F-Shift	フォルマントを半音毎にシフトさせます。設定値 "0" では、フォルマントは C3 にチューニングされます。このパラメーターを極端に可変させると、過激なピッチシフト、およびシンクエフェクトを得ることができます。
# 3	Osc Balance	オシレーター 1、およびオシレーター 2 の音量バランスを調整します。センター位置 (デフォルト) では両方のオシレーターの音量は同じになります。"-64" の方向に回すとオシレーター 1 の出力が大きくなり、"+63" の方向ではオシレーター 2 の出力が大きくなります。

OSC 2 メニュー

オシレーター 2 "Oscillator 2" メニューにアクセスするには、このボタンを押します。ほとんどのパラメーターは、オシレーター 1 同様ですので、ここでは異なっている部分にのみフォーカスしてセッションを進めていきます。つまり、<Value 3> に表示されるハイパーソウ "HyperSaw" モードにおけるパラメーターを中心に見ていきます。

"Osc Balance" (OSC 1 メニュー) を "+ 0"、またはそれ以上の値に設定しておきます。これ以外の設定値では効果が分かりにくくなります。

* <Value 3> (Classic, Wavetable, Grain, Formant モード)

FM Amount: "FM" とは周波数変調 "Frequency Modulation" の略称です。これは、オシレーター 2 の周波数 (ピッチ) がオシレーター 1 の周波数によって変調されるというものです。結果として、変調される側のオシレーターは劇的なディストーションがかかりますが、幾つかの「スイートスポット」も見つかることに気づかれることでしょう。エフェクトが絶妙で調性のとれたものになります。

"Osc 1 / 2 Semitone"、および "FM Amount" を使って色々実験してみましょう。従来の SF っぽいエフェクト処理を行うには、"Osc 1 Semitone" の設定値を最小にしてみます。また、もっと純粋で透き通ったサウンドを作りたい場合は、両方のオシレーターにサイン波を使用します。

* <Value 3> (HyperSaw モード)

Sync: "Sync" を使って、ハイパーソウの内部同期オシレーターのピッチを可変 (スイープ) させます。

Edit Page (エディットページ)

フィルター “Filter” メニュー

シンセサイザーで使用されるフィルターは音質やトーンに変化を加えるために利用されます。Virus TI Snowは、2基のフィルターを搭載しており、これらは直列 “Series”/ 並列 “Paralle” に接続できます。直列ではフィルター 1 “Filter 1” の出力がそのままフィルター 2 “Filter 2” の入力へと送られます。ですから、我々はフィルター 2 の出力を聞くことになります。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Filt 2 Offset/ Cutoff 2	フィルター 1 と関連しつつ、フィルター 2 のオフセットを設定します。“Filter 2 Cutoff” はデフォルト設定として “Filter 1 Cutoff” の設定周波数と連動するようになっています。このパラメーターを変更することで、フィルター 1 と異なる周波数を設定することになり、つまりフィルターのかかる深さを変更することになります。このパラメーターは、フィルターセクションにある他のパラメーターと独立して動くため、聴感上の変化がいつでも感じられるとは限りません。幾つかのパッチでは、このパラメーターは “Cutoff 2” と表示されます。この場合、“Cutoff Link” パラメーターが OFF になります。
# 2	Saturation Type	フィルター 1 のディストーション/ローファイエフェクトを選択します。エフェクトのインテンシティ (=かかり具合) は、<Value 3> ノブを使って調整します (下記参照)。様々なサチュレーション効果を試してみましょう。効果は通常のオーバードライブからエキゾチックなデジタルエフェクトまで広範囲に及びます。さらに、ここには単極フィルター “1-pole Filter” も含まれており、これらも使い勝手のいいエフェクトとなるでしょう。
# 3	Osc Volume (Saturation)	“-64” から “0” (デフォルト値) では両オシレーターの音量を調整します。“0” から “+63” はフィルター 1 のサチュレーションレベルを調整します (上記 <Value 2> ノブが有効の場合)。「サチュレーション」とは、入力信号が一定レベル以上に増幅される際に引き起こされるエフェクトで、ディストーションや倍音が増えられます。サチュレーションタイプによっては “+0” に設定されていても聴感上の効果を感じることがあります。

2基のフィルターが並列に接続されている場合は、オシレーターの信号は2つのチャンネルに枝分かれし、一つはフィルター 1 に、他方はフィルター 2 に送られます。つまり、実際に我々が耳にするのは、これら2つのフィルターのミックスということになります。3つの <Value> ノブを使って以下のパラメーターをエディットします。

モジュレーションメニュー “Mod Menu”

このセッションでは、プログラムパッチ “Tutorial 5” (RAM8 8-5) を使用します。<EDIT/SHIFT> + <MOD> ボタンを押してモジュレーションメニューにアクセスします。

「モジュレーション (変調)」とは、時間経過と共に他方のパラメーターの数値に変化を加える機能のことを指します。Virus では専用の機能として3基のLFO “Low Frequency Oscillator” を搭載しています。これらは、実際に音を生成するオシレーターとは異なる働きを持っています。可聴帯域よりもずっと低周波で動作するためです。

LFOは、それぞれ異なるレートで、あるいは、選択されているパッチやマルチのテンポに追従して動作するよう設計されています。“Rate” に設定されていると、設定値は “0” から “127” の間で選択できます。“Clock” に設定されている場合は、分数値設定、つまり 4/4 を基本とした設定値で行うことができます。例えば “1/4” では4分音符と等しい長さとなります。

ディスプレイ下の <Value> ノブを使って以下の3つのパラメーターをエディットします。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	LFO 1 Rate / Clock 1	プログラムパッチ RAM A-64 “Tutorial 5” を選択し、パラメーターをエディットしながら音の変化を見てみましょう。このパッチでは LFO 1 はフィルターレジナンスアmountを変調しています。
# 2	LFO 2 Rate / Clock 2	パラメーターをエディットしながら音の変化を見てみましょう。このパッチでは LFO 2 はステレオパンニング “Panorama” を変調しています。
# 3	LFO 3 Rate / Clock 3	パラメーターをエディットしながら音の変化を見てみましょう。このパッチでは LFO 3 は両オシレーターのピッチを変調しています。

Edit Page (エディットページ)

エンベロープ "Envelope" メニュー

このセッションでは、プログラムパッチ "Tutorial 6" (RAM8 8-6) を使用します。
ここでは、実際に音の生成を行っていきます。<Value> ノブは以下のように割り当てられています

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Amp Attack	キーボードのキーを押してから、フルボリュームになるまで要する時間を設定します。設定値が大きいほど、時間がかかることになります。
# 2	Filter Attack	フィルターが最大値になるまでの時間を設定します。この最大値は、現状の "Cutoff 1 / 2" (オフセット) 設定、および "Filter Env 1/2 Amount" 設定により決定されます。"Filter Env 1/2 Amount" 設定が "0" 以外の場合、聴感上の効果はありません。
# 3	Filter Env Amt	ここでは、フィルターエンベロープがフィルターカットオフに影響を及ぼす度合いを設定します。聴感上の効果が得られるようにするには、"Cutoff" ノブを下げ、"30" 付近に設定します。演奏を続けながら、"Env Amount" の値を上げていきましょう。各音のアタック部分がシャープで明るい感じになってくるのが分かるでしょう。これはフィルターエンベロープが、発音毎にカットオフ周波数を上下に動かしているためです。("Cutoff" を下げたのはこのためです。エンベロープを形成するためのスペースが必要)

エフェクト "Effect" メニュー

このセッションでは、プログラムパッチ "Tutorial 7" (RAM8 8-7) を使用します。
エフェクト "Effect" メニューにアクセスしましょう。エフェクトは、通常シンセサイザーの出力段にかけられます。ディスプレイ下の <Value> ノブを使って以下の3つのパラメーターをエディットします

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Delay Send	エコー効果などのエフェクトを生成するために、Delay に対して送られる音声信号の大きさを調整します。設定値 "127" では、ディレイエフェクト音のみが聞こえることになります。
# 2	Reverb Send	部屋の大きさなどのスペース効果を得るために、Reverb に対して送られる音声信号の大きさを調整します。設定値 "127" では、リバーブエフェクト音のみが聞こえることになります。リバーブをたくさんのかけると、DSP 負荷が高くなり、同時発音数が減少することもあります。
# 3	Phaser Mix	動きと音の色づけを行うエフェクト効果を得るために、Phaser に対して送られる音声信号の大きさを調整します。

アルペジエーター "Arp" メニュー

このボタンを押すと、アルペジエーターメニューにアクセスできます。アルペジエーターはパワフルなパフォーマンスツールで、たった1音からリズム的なループを作り出したり、コードをアルペジオ (分散和音) として送信したりできるようになります。
このセッションでは、プログラムパッチ "Tutorial 8" (RAM8 8-8) を使用します。
ディスプレイ下の <Value> ノブを使って以下の3つのパラメーターをエディットします。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Arp Mode	コード中の各音の演奏順序を設定します。効果を実感するには、3つ以上の音を同時に鳴らしてみてください。以下の項目から選択できます： - Off (アルペジエーター OFF) - Up - Down - Up&Down - As Played (実際に演奏された音の順序で) - Random - Chord (各音はコードとして同時に発音されます)
# 2	Pattern	合計 64 通りのパターンの中から任意のリズムパターンを選択します。デフォルトの "User" パターンは Virus Control ソフトウェアよりエディットすることが可能です。勿論、パターンの保存も可能です。詳細は Virus Control チュートリアルを参照してください。
# 3	Length	各ステップの長さを設定します。小さい設定値から実験的に大きくしていきましょう。最初は「スタカート」「チョッパー」エフェクトから、最終的には「レガート」タイプのエフェクトまで設定可能です。

Edit Page (エディットページ)

コモン "Common" メニュー

このボタンを押すと、コモンメニューにアクセスできます。このセッションでは、オシレーター "Oscillator" セクションにある3つのパラメーターをエディットし、基本的なパッチパフォーマンスを設定します。

ソフトノブ	パラメーター	意味
# 1	Key Mode	"Poly" (デフォルト) に設定すると、同時発音 / コード音を演奏することができます。"Mono" モードでは、どのパッチを使用してもモノフォニック (単音) での演奏となります。"Mono" モードは、通常リード / ベースパッチプログラムで使用します。それぞれの "Mono" モードに関する詳細は、パラメーターリファレンスを参照してください。Key Mode を "Hold" に設定すると、キーから手を離してもずっとその音を演奏し続けます。
# 2	Portamento	"Portamento" は、異なる音階へのグリッサンド効果やピッチスライド効果を得るために使用されます。設定値が高くなるほど、次の音階へ移行するまでの時間を要することになります。
# 3	Transpose	"Transpose" を使って、全体的なピッチを半音単位で設定できます。オクターブ単位で設定を変更する場合は、"12" ステップ毎に変更していきます。<SHIFT> + <Value 2> を使っても同様の効果を得られます。

マルチ "Multi" メニュー

マルチモードにおける各パート "Part" のすべてのパラメーターにアクセスします。各ページ間は <<>、<>> ボタンを使って移動します。

これらのパラメーターに関する詳細は、リファレンスマニュアルの該当箇所を参照してください。

*レイヤー / スプリットマルチの作成

ここで覚えておきたいことは、各パート "Part" は対応する MIDI チャンネルに適用されているということ (通常、チャンネル 01 に設定します)。**"BANK"/"PROGRAM"** パラメーターを使ってパッチを各パートに割り当て、**"Low Key"/"High Key"** パラメーターをデフォルト設定のままにしておくことでレイヤーパフォーマンスを行うことができます。また、キーボードをゾーンに分けるスプリット設定もここから行うことが可能です。勿論、同じマルチプログラム内でレイヤーの組み合わせ、およびスプリット設定を行うことも可能になります。

オーディション "Audition"

このボタンを押すと、現在選択されているサウンドの "C3" 音を聞くことができます。ボタンを押し続けると、音はラッチされ、持続的に鳴り続けます。もう一度、ボタンを押すと止まります。

保存 "Store" メニュー

エディット / 生成されたパッチを保存するには、まず下段の <STORE> ボタンを押します。エディット "EDIT" モードで作業していない場合は、<EDIT/SHIFT> モードを押してから <STORE> ボタンを押します。

この後は幾つかのオプションがあります：

RAM への保存：これは、パッチを Virus の内部メモリーに保存します。電源を切った後でもバックアップバッテリーにより、メモリー保存は保たれます。

比較 "Compare"：エディットされたパッチとオリジナルパッチの比較を行います。

Sysex のダンプ "Sysex Dump"：外部 MIDI デバイス、例えばもう一台の Virus TI や MIDI シーケンサーにパッチを送信し、そこでバックアップを行います。

シングルメニューの保存 "Store Single Menu" / マルチエディットバッファ "Multi Edit Buffer"：シングルモードでない場合、パッチ管理機能としてこのオプションを選択できます。詳細は以下を参照してください。

<STORE> ボタンを押して、任意の機能を確定します。

Edit Page (エディットページ)

RAM への保存

次の手順は、パッチを保存する際の RAM 内における任意のロケーションを選択することです。

* デスティネーション "Destination"

パッチを保存する任意のバンクを指定します。

* パッチナンバー "Patch No."

任意のパッチナンバーを選択し、その場所のパッチを上書きします。

* パッチネーム "Patch Name"

番号でパッチの上書きするのとは別の方法として、ネームを付してロケーションを決定できます。

パッチのネーミング

保存するロケーションを確認後、新規にネームを指定してやります。ネーミングのページにアクセスするには、<STORE> ボタンをもう一度押します。<Value> ノブ、およびボタンを使って任意の活字/シンボルを指定します。カーソルの移動には <PARAMETER> ボタンを使います。ネームを指定し終わると <STORE> ボタンを押して確定します。

Sysex のダンプ "Sysex Dump"

シングルモードで作業中、シングルパッチを外部機器に送信するには、<STORE> ボタンを押します。マルチモードで作業している場合は <STORE> ボタンを押してアレンジメント "Arrangement" (すべてのパート情報を内包したパッチ情報) を送信します。現在選択されているシングルパッチのみを送信する場合は、"Arrangement" の代わりに "Dump Single" を選択し <STORE> ボタンを押して送信します。

マルチモードにおける保存

マルチモードで作業中の場合は <STORE> ボタンで保存メニューにアクセスし、マルチセットアップの設定を保存します。使用するマルチスロットを選択し、シングルパッチの保存と同様のプロセスを経て、保存します。

ユーティリティ機能

マルチモードから、現在選択中のシングルパッチを保存するには、"Function" 下のオプションの中から "Store Single Menu" を選択します。

シーケンサーモード (または Virus Control モード) から、すべてのシングルパッチをマルチエディットバッファに保存するには "Function" 下のオプションの中から "Multi Edit Buffer" を選択します。

保存モードのキャンセル

大切なパッチの上書きをする直前で踏み止まり、保存モードを解除する場合は <EXIT> ボタンを押します。

コンフィギュレーション "Config" メニュー

このメニューには、Virus TI Snow の全体的な動作環境を設定するグローバルパラメーターが含まれています。この中には LED の明るさの設定やノブの動作環境設定などが含まれます。

メニュー内の詳細機能に関しては、リファレンスマニュアルを参照してください。これらの機能設定はリセット可能なので、自分の好きなように Virus TI Snow をカスタマイズしましょう。工場出荷状態 (初期設定) に戻すには <TAP TEMPO> ボタンを押しながら、Virus の電源を投入します。

About Polyphony (ポリフォニーについて)

Virus TI Snow の同時発音数は、どの程度期待できるのでしょうか？ Virus TI のサウンドエンジンはダイナミックな構造となっているため、サウンド毎、または設定毎に大きな負荷が生じます。

任意のパッチについての大体の同時発音数を推し量るために、ディスプレイ右上部分にパッチコンプレキシティメーターを搭載しています。これは選択されたパッチのコンプレキシティ (= 複雑さ) を示したものです。当然、パッチの構造が複雑であればあるほど同発音数は少なくなります。

コンプレキシティがレベル 1 である場合、期待できる同時発音数は最大となります。この数値は設定によっても異なるため、幾つかの例を挙げて説明しましょう。この例では、シングルモードにおける作業、およびマルチモードにおけるパート毎の作業を想定しています。パートを追加すると、当然同発音数に影響してきます。

• レベル 1

オシレーターを 1 基〜2 基使用し、1〜2 系統のモジュレーションルーティング、1〜2 個のエフェクトを使用したシンプルなおおそ 32 ボイスの同時発音数を確保できます。これよりシンプルなパッチでは、さらに多くのポリフォニーが期待できます。例えば、RAM 1〜78 のパッチは、PWM 波形とディレイ/コーラスエフェクトを使ったウォームパッドですが、同時発音数は簡単に 50 ボイス以上を確保できるでしょう。

• レベル 3

オシレーターを 3 基使用し、3〜4 系統のモジュレーションルーティング、数個のエフェクトを使用したパッチでは、おおそ 20 ボイスの同時発音数を確保できます。

• レベル 5

グレイン/フォルマントオシレーターを使用し、数系統のモジュレーションルーティング、多数のエフェクト、および 1〜4 ポールフィルターを使用したパッチでは、おおそ 10〜14 ボイスの同時発音数を確保できます。

同発音数を最大限まで利用する

Virus TI Snow には、DSP 負荷を要する数種類の特別機能を搭載しています。マルチモードではさらに DSP 負荷は高まります。Virus の同発音数の上限を超えると、「ノートスティーリング」「Note-Stealing」と呼ばれる現象が起りやすくなります。これは文字通り、音が欠落することで、アレンジメントやセットアップによっては聴感上分かりやすくなってしまいます。

音が欠落していることに気づいたら、使用しているパッチに注目しましょう。そしてオプティマイズが可能かどうか検討してみてください。以下の項目が最も疑わしい検討材料となるでしょう。

* ユニゾンモード "Unison Mode" (Common Menu)

ユニゾンモードとは、同じボイスを複数のインスタンスで演奏するモードのことを指します。「ポリフォニーキラー No.1」と呼んでもいいくらいです。Unison Mode = Twin では、一つのキーにつき 2 つのボイスを演奏しますが、Virus では最大 8 ボイスまで設定可能なため、特にマルチモードにおけるアレンジメントでは、これが問題になる可能性が高いことがお分かりいただけるでしょう。ボイス数を減らすこと自体はミックスの中では目立ちにくいので、Unison Mode を "Twin" まで落としてやることでポリフォニーを稼ぐことが可能になります。音量レベルを補正してやるには、"Common Menu" の "Patch Volume"、または "Multi Menu" の "Part Volume" で調整してやります。

ユニゾンモードは、旧型 Virus A、B、C の時代からの財産とも言える機能でしたが、どの機種も HyperSaw オシレーターや Local Detune パラメーターという新しい機能を可能にした新しい新世代オシレーターを搭載していません。HyperSaw オシレーターを 1 基使用するだけで、Saw 系のオシレーターを 3 基使用するよりもボイス数を確保できます。

* アナログ 1-4 ポール "Analog 1-4 Pole" (Filter Menu)

各ボイスは、約 2 倍の DSP パワーを消費します。

* WavePWM、または Grain/Formant Complex (Osc1/2 Menu)

各ボイスは、約 2 倍の DSP パワーを消費します。"Osc 1/2 Menu" 内の "F-Shit"、"F-Spread"、"local Detune" パラメーターを使用している場合のみ使用します。特に "Grain Complex" の場合、すべてのパラメーターを "+0" に設定すると、Wavetable オシレーターとまったく同じような音を発振します

他方、Grain/Formant の "Simple" な形では DSP パワーはそれほど必要としません。

* オシレーター 3 "Oscillator 3" (Osc1/2 Menu)

各ボイスは、30%ほど余計な DSP パワーを必要とします。

* リバース "Reverb"

最も「高価な」エフェクトと言えます。よって、同時に 1〜2 以上のパートで使用しないことが好ましいでしょう。リソースへのインパクトを考えると、ディレイはそれほどのインパクトはありませんが、効果的に使うことはできるでしょう。トータル・インテグレーションを駆使しているのであれば、外部プラグインエフェクトを使用することも考慮に入れましょう。

About Polyphony (ポリフォニーについて)

パッチの最適化

使用中のパッチが既上記の方法を採用している場合は、CPU 負荷を最適化するため、他の方法を利用することが可能です。適用値を最小に設定していたとしても、エフェクトが有効であれば、それなりにリソースを消費します。聴感上、変化の少ないものは OFF にしてしまった方がいいかもしれません。例えば、“Osc Balance”を“-64”に設定した場合、オシレーター 2 はほとんど聞こえない状態になります。この場合、設定を“-64”にすると、オシレーター 2 は完全に OFF の状態となり、幾分かのリソースが解放されます。エフェクトの“Mix”、“Send”パラメーターを“OFF”、または“Dry”に設定すると、リソースを消費せずに済むでしょう。特定のエフェクトを微かにかけている場合などは、完全に OFF にしてしまった方がリソースの消費を防ぐことができます。

さらに、見過ごされやすいのがリリース部分です。想像以上にボイス数が重複し、アレンジメントではミックスに悪影響を及ぼします。“Multi”メニュー内のプライオリティ“Priority”メーターをチェックし、そのパートを最優先します。つまり、一番重要なパートを優先的に使用 (“Priority = High”)、他のパートの優先順位を下げてやることで (“Priority = Low”)、やむを得ず音が欠落してしまう局面でも主要な部分は残すように設定します。

ハードウェアスロットの一つを使用することで省けるエフェクトの場合は、モジュレーションマトリクスを適用しないようにしましょう。例えば、“Cutoff 1”に LFO で変調をかけたい場合、“LFO2>Cutoff 1”パラメーターを使用します (通常は常に ON の状態)。こうした場合にモジュレーションマトリクスを適用すると、不必要にリソースを消費してしまいます。

モジュレーションマトリクスに適用するコントローラーソースは、他のコントローラーソースよりも CPU パワーを消費する場合があります。これはボイスの前段階で適用されるため、他のコントローラーソースでは単純にグローバルに適用される場合が多いという仕組みからきています。例えば、モジュレーションホイールは、適用されたパートに全体的に適用されるため、CPU への負荷はポジションチェンジのみで済みますが、“KeyFollow”や“Filter Envelope”は個々のボイスに適用され、結果、CPU 負荷は増加します。ポリフォニックパッチが選択されている際は、大きな違いを生み出します。さらに幾つかのモジュレーションルーティングを組んであれば違いはさらに顕著になります。

上記のような理由から、余分なモジュレーションスロットを OFF にしておくことをお勧めします。これは単純に設定を“0”にするのではなく、“Source”、“Destination”パラメーターを“OFF”に設定しておきます。

最後に、どのようなパラメーターでも“ON”/“OFF”の切り替えは、同自発音数に直接影響してきます。これは単純なボイスにも言えることですが、もしかすると、場合によって効率的な方法を模索することは必要です。プロジェクトによっては「あと 1 ボイス必要」というようなこともあり得るからです。

まとめ

これで、クイックスタートガイドを終わります。あとは、皆様に役立つ情報があることを祈るばかりです。これだけではまだ不安だという方にも、様々な問題にぶち当たった時に助けとなるようなリソースを用意しています。

お手持ちのシーケンサーと Virus Control ソフトウェアの設定、トータル・インテグレーション“TI”に関しては、ハードディスクに保管されているチュートリアルを参照してください。

ウェブサイト www.access-music.de では、個人的なサポートにも対応しています (英語)。
(日本語でのサポートは、後述のフックアップ シンセサポート係まで)

また、ここに記載されたすべての項目は、ソフトウェア Virus Control 内の“?”アイコンからアクセスできます。

それでは、Virus TI Snow をお楽しみください!

ご利用規約

このマニュアル、およびこのマニュアルに記載されているソフトウェア、ハードウェアは日本の著作権法及びその他の関連する法律で保護されています。このマニュアルの内容は、情報としての利用にのみ提供されているもので、予告なしに内容を変更されることがあります。

Kemper Digital GmbH 社は、掲載内容に関する情報の誤りや正確性等につきましては一切保証いたしません。また掲載内容をいかなる状況においても使用（複製、転載、改変、アップロード、掲示、出版、送信、販売等を含む）することは、禁止されています。

“Virus” は、Kemper Digital GmbH 社の登録商標です。ここに含まれるすべての登録商標は、同社に帰属します。該当機器のスペック等は予告なしに変更されることがあります。

この日本語マニュアルは、すべてオリジナル “Virus TI Snow Quickstart” PDF（英文）を元に作成されています。掲載内容に関する情報の誤りや正確性等につきましては一切保証いたしません。また、予告なしに内容を変更することがあります。

© Copyright 2008 Kemper Digital GmbH. All rights reserved.

アフターサービス

■ 保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので紛失しないように大切に保管してください。

■ 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■ 保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■ 保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理を依頼される前に

故障かな？とお思いになったらまず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときはお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03 (5355) 5056

● サービス・センター：〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL: 03 (5355) 3537

輸入販売元: KORG Import Division
〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2
WEB SITE: <http://www.korg.co.jp/KID/index.html>

KORG

本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>

Printed in Japan