

VIRUS TI Addendum

バージョン 4

目次

5 バージョン 4.0 での新機能

Arp To Matrix

強化された Virus コントロールのアルペジエーター

ビンテージディストーション

ディストーションタイプ

スピーカーキャビネット

バウルフィルター

コムフィルター

10 バージョン 3.3 の新機能

新ディストーションとシェイパー

フリーケンシーシフターとリングモジュレーター

リングモジュレーター

フリーケンシーシフター

キャラクター

テープディレイ

サイドチェインオーディオ

トラブルシューティング・Sync エラー

18 バージョン 2.7 の新機能

Atomizer について

複数のデバイスをサポート

新しいアウトプットプリファレンス

Virus コントロールセンターについて

コントロールセンターのアドバンスメニュー

26 ROM バンク

パートプライオリティ

21 バージョン 2.5 の新機能

ライブモード・ボタン

その他のソフトノブのディスティネーション

22 バージョン 2.0 の新機能

コンプレックスグレインテーブルオシレーター
シンプルフォルマントテーブルオシレーター
コンプレックスフォルマントテーブルオシレーター
ウェーブテーブル PWM オシレーター
エンハンスドウェーブテーブルシンセシス
セクションロック
無効なパラメーター
パッチコンプレックスティインジケーター
カテゴリー検索
新しい 2 つの ROM バンク

32 以前のバージョンでの新機能

インテル Mac のサポート
ダイレクトモニタリング
VU タイプのレベルメーター
リモートモード
112 個の追加マルチパッチ
名前での検索
オリジナル値の表示
アダプティブソフトリミッターアルゴリズム

34 チュートリアルと用語集

チュートリアルセッションを探す
用語集

利用規約

© Copyright 2008–2010 Kemper Digital GmbH. All rights reserved.

本マニュアルに記述されるハードウェアとソフトウェアについては、許可を受け提供されたもので、許可の条件に沿って使用、複製されています。本マニュアルの内容は、情報の使用だけのために提供され、予告なしに Kemper Digital 社によって変更される場合があります。

Kemper Digital 社 および 輸入代理店である株式会社コルグは、本マニュアル内にある誤植、不正確な内容に関しても責任、義務を負いません。

Kemper Digital の書面による許可無く本マニュアルの一部、またはすべてを電子的、機械的に記録したり、複写することや、検索システムに保存することはできません。

Virus は Kemper Digital 社の登録商標です。すべての特徴及びスペックは予告なしに変更される可能性があります。

www.access-music.de
support@access-music.de

バージョン 4.0 の新機能

TIOS 4 は、すべての Virus TI シリーズシンセサイザーの次のオペレーションシステムで、更なるエフェクトを必要とするユーザーにふさわしいシステムになっています。6 個の精密にモデリングされたオーバードライブストンプボックスは既存のエフェクトセクションのディストーションアルゴリズムをさらに引き立てます。

新しいスピーカーキャビネットエミュレーションは、新しいキャラクターを加え、使いやすく、素晴らしいツールキットです。;特にうなるようなアシッドサウンドとシンクサウンドに合います。あなたはレトロなスタイルがお好きですか？新しいバウルフィルターはあなたの良きパートナーとなるでしょう。そしてトークボックスからワウワウサウンドまで様々なサウンドパレットを提供します。

コムフィルターは多くの不調や進行中と思えるトラックのパッチに金属的なツヤを与えます。そして新しいアルペジエーターは、モジュレーションマトリックスで使用可能なパラメーターのどれをも調整することができます。

もし、まだアップグレードされていない場合、60 以上の新しいパッチを読み込み、ダイヤルアップし、OS4 の新機能を説明している間にソフトウェアをアップグレードして下さい。新しいパッチは Virus Control の「OS4 New Features patches.mid」を開くと見つけることができます。



Arp To Matrix

Virus TI シリーズの OS4 は、モジュレーションマトリクスで使用可能なパラメーターのすべてを調節するためにアルペジエーターパターンを使用できる強力な新機能です。あなたは音の範囲内においてダイナミックでリズムカルなパターンを作るためにこの機能を使用することが可能です。ステップシーケンサーの機能と似ています。

この目的のために我々は「Arp To Matrix」という特別なアルペジエーターモードを備えています。

この機能を使用するには「Arp Input」をモジュレーションソースとして選択し、アルペジエーターのスイッチが ON であることを確認して下さい。各アルペジエーターステップのベロシティ量はモジュレーション値として適用されます。

- ・ **Arp Mode = Up/Down...Chord**

従来のモードでは、アルペジエーターはノーマルな動作をし、アクティブなステップで音をトリガーしていきます。モジュレーションマトリクスで「Arp Input」が選択されていると、各ステップのベロシティ値はどのパラメーターでも調節することができます。

- ・ **Arp Mode = Arp To Matrix**

「Arp To Matrix」モードを選択した場合、アルペジエーターは、音をトリガーすることはありません。「Arp Input」をモジュレーションソースとして選択した場合、各ステップのベロシティ値はどのパラメーターでも調節することができます。

「Note Length」パラメーターは「Arp To Matrix」モードでは効力を持たないので注意して下さい。「Swing」パラメーターは、通常通り有効です。

Tip: お望みのエフェクトを聞くには、Virus コントロールのあなた自身が作成したユーザーパターン、またはパターン 3 以降のプリセットのどちらでも可能です。デフォルトのユーザーパターン、またはパターン 2 以前では、各ステップのベロシティにバリエーションが無く、結果として聞こえるエフェクトは固定のオフセットのみです。

強化された Virus コントロールのアルペジエーター

Virus コントロールの ARP エディターページ上にあるいくつかの新しいコントロールによって、これまでよりもより直感的で楽しみながらアルペジエーターで自分のユーザーパターンを作成することができます。

- ・ **ランダムイズステップ**

パターンレングス内の各ステップのオン/オフをランダムランダムイズします。

- ・ **ランダムイズベロシティ**

パターンレングス内の各ステップのベロシティ値をランダムイズします。

- ・ **ランダムイズノートレングス**

パターンレングス内の各ステップの長さをランダムイズします。

- ・ **パターンシフトボタン**

特にランダムマイザーで新しいパターンを作るとき、ユーザーが作成したグループが、1つの物を除いて望むものだと分かります。:その1つとは小節数が間違っただけになる場合です。この目的のために、正しいフレーズになるように矢印ボタンを使用してどちらの方向にもパターンをずらせるようになっています。

パターンに含まれるすべてのステップを移動させるために右、また左に1ステップずつ移動させます。パターンのどちらの端でも動かす事が可能です。

- ・ **フィルアップパターン**

コンテキストメニューを開くためにパターンウインドウ内を右クリックしてください。— 「Fill Up Pattern」を選択するとアクティブになっているパターンを空きパターンへリピートコピーします。これはリピートするパターンに変化を加えるためにちょっとだけエディットし直す場合とても便利です。

- ・ **リセットパターン**

コンテキストメニューを開くためにパターンウインドウ内を右クリックしてください。— 「Reset Pattern」を選択するとそのパターンの中にある全てのステップをリセットします。

ビンテージディストーション

OS4 のテーブルには新たに6種類のディストーションを搭載しました。それはビンテージギターディストーションをモデリングして作られています。これらのクラシックペダルはその特徴的なキャラクターで有名で、多くの偉大なギタリストによって長く愛用されています。

これらの伝説的なエフェクトのディストーションカーブとキャラクターの特性を必要に応じてトーンカーブも含め慎重にモデリングし、シンセサイザーとキーボードサウンドで使用する場合に最高の結果を得られるよう、ゲイン段を最適化しました。

- ・ **ドライブ**

ディストーションステージに入ってきた信号をこのパラメーターによってゲインを上げます。高いゲイン値になると音は歪んでいきます。

- ・ **トーン**

このコレクションにあるオリジナルのディストーションペダルはこのトーンコントロールを装備しています。それぞれのモデルを御覧下さい。

- ・ **ミックス**

オリジナルのアウトプット音にはディストーションが掛かっているので、ドライ音とのバランスをとるために使用して下さい。

Tip: 柔軟性のある音作りを可能にするためにビンテージディストーションのすべてにミックスとハイカットパラメーターを搭載することにしました。原型のペダルのサウンドを再現したい場合、ミックスは100%、ハイカットは0%に設定します。

- ・ **ハイカット**

高い周波数を減衰させディストーションの音をソフトにします。ハイカットの値が高いほど高い周波数帯が減衰されていきます。

ディストーションタイプ

タイプ	サウンド、その他…	トーンコントロール
Mint Overdrive	チューブサウンドのようなサウンドです。素晴らしく、スモーキーな非常に素晴らしいオーバードライブ。ダイナミクスを得るためにヘッドルームに余裕がある時に繊細な歪を得られます。	音をマイルドにするにはローパスフィルターでコントロールして下さい。
Curry Overdrive	もっと激しい歪が必要な時に。	オリジナルと同じです。これはトーンコントロールを必要としません。
Saffron Overdrive	オレンジ色のディストーション。グランジで人気のある非常にザラザラしたディストーション	バイポーラートーンコントロールは、ローパスと、ハイパスフィルターを組み合わせることによって柔軟な対応が可能です。下げるとウォームで暗めな音、上げるとざらついた音や鋭い音に変化します。
Onion Overdrive	ファジーなキャラクターで有名な大きなディストーション。	このエフェクトはデュアルフィルターを採用しています。それは Saffron Overdrive と似ています。低い値ではローパスフィルターによるソフトなサウンドが得られ、高い値ではブライトで薄い音になります。
Pepper Overdrive	リードサウンドを作るのに最適な、クリアでパワフルなディストーション。音をマイルドにするにはローパスフィルターでコントロールして下さい。	音をマイルドにするにはローパスフィルターでコントロールして下さい。
Chili Overdrive	クラシックなファズボックスのようなサウンド	トーンコントロールはありません。

スピーカーキャビネット

新しいビンテージディストーションモデルを引き立たせるために我々はスピーカーキャビネットの周波数レスポンスの再現をした新しいキャラクタータイプを作りました。この非常に便利で使い勝手の良い機能は、ディストーションエフェクトを使用する際にどの音も素晴らしく仕上げるだけでなく、ミックスする際に周波数レスポンスを微調整するにはとてもシンプルで直観的な機能です。使用するにはキャラクタータイプ＝スピーカーキャビネットを選択して下さい。

・ 強さ

周波数スペクトラムの負荷される量を調節するにはこのパラメーターを使用します。低い値ではスペクトラルバランスを低い周波数帯に持ち、よりブーミーな音にします。高い値はより高い周波数帯を強調しブライトで繊細な音に変化していきます。

・ フリーケンシー(周波数)

中域の周波数帯ピークを調節するためにこのパラメーターを使用します。

Tip: ディストーションと共にスピーカーキャビネットを使用する場合、サウンド全体の高音成分を抑えるためにディストーションエフェクトのハイカットパラメーターを使用してみてください。

バウルフィルター

このエフェクトはシンプルで効果的にどんなパッチでもボコーダーやトークボックスのようなボーカライズ効果を生み出します。このエフェクトを使用するにはフリーケンシーシフタータイプ=「Vowel Filter」を選択して下さい。

- ・ **母音 (Vowel)**

vowel テーブルを動かすにはこのコントロールを使用して下さい。「u..o..â..a..ä..e..i..ü..ü..ö..oe..o..u」。

このパラメーターを調節するには「Freq Shifter Freq」をモジュレーションマトリクスディスティネーションに選択して下さい。

- ・ **レゾナンス (Resonance)**

バウルフィルターのピークをレゾナンスで調整することで減少させるか増加させることができます。

- ・ **ステレオフェイズ (Stereo Phase)**

左右チャンネルの間のバウルテーブルをオフセットしてより広いステレオイメージを作るためにこのパラメーターを使用します。

- ・ **ミックス (Mix)**

ドライビングナルとバウルフィルターの出力のバランスを調整するために使用します。

コムフィルター

万能のエフェクトです。微妙な調整の響きや、極端に歪んだ破壊的な音までどんな音を作るためにも役に立ちます。これを使用するにはフリーケンシーシフタータイプで「Comb Filter」を選択します。

- ・ **周波数 (Frequency)**

コムフィルターのレゾナンスを設定します。値は、C0 から C8 まで MIDI ノートナンバーで示されます。このパラメーターを調整するには「FreqShifter Freq」をモジュレーションマトリクスディスティネーションに設定して下さい。

- ・ **レゾナンス (Resonance)**

コムフィルターのレゾナントエフェクトでレゾナンスを増減させます。

- ・ **ステレオフェイズ (Stereo Phase)**

左右チャンネルの間のコムフィルターの周波数をオフセットしてより広いステレオイメージを作るためにこのパラメーターを使用します。

- ・ **ミックス (Mix)**

ドライビングナルとコムフィルターの出力のバランスを調整するために使用します。

バージョン 3.3 の新機能

オペレーションシステム バージョン 3 は、Access の歴史の中で画期的な出来事であるフリーアップデートの最新 OS です。複数の新しいエフェクトはテープディレイシミュレーション、フリーケンシーシフターアルゴリズムといくつかの新しく刺激的なディストーション、サウンドシェイパーアルゴリズム等が加えられました。

キャラクターは、過去の有名なシンセサイザーを思わせるプリセットの全体的な音を変化させることが可能です。すべての新しいエフェクトは、見違えるようなサウンドが得られるよう細部まで新しく設計されました。音のクオリティと CPU への負担減の両方を念頭におき、アルゴリズムが作成されました。

開発の多くの時間は、伝説的なアルゴリズムの品質よりも新機能を新しいレベルに引き上げることに費やされました。しかし、その中でも伝説的なアルゴリズムをよりフレキシブルで強力なパラメーターを付加し、改善しました。我々も Virus コントロールとトータルインテグレーションをより良い品質にするために努めてきました。現在、Virus TI は DAW にオーディオを流すことが可能です。Virus コントロールの視認性も改善されています。

新しい OS 3.3 は、すべてのユーザーにお薦めできる OS 3.0 の重要なリリースです。パブリックベータバージョンとみなされるサブリリースは、営利目的の環境下での使用には十分な注意が必要です。OS 3.3 は、Mac OS X 10.6 (32ビットと 64ビット)、Windows XP (32ビットと 64ビット)、Windows Vista (32ビットと 64ビット) と Windows 7(32ビットと 64ビット)において互換性を持ち動作します。

詳細については、ドキュメンテーションディレクトリーにある「Change Log 」と「 Read Me」ファイルをご確認下さい。


新しいディストーションとシェイパー

ディストーションエフェクトはアップグレードの必要性を感じさせるものです。新しいディストーションアルゴリズムといくつかのシェイパーカーブに加えて、2つの魅力的な強化としてバーチャルトレブルブースター・サーキットとハイカットフィルターを加えました。新しいディストーションタイプのすべては、80dBもの大きなゲインレンジを得ています。既存の Virus プリセットとの下位互換を確実にするために、元々あったディストーションタイプのすべてを残しました。そしてそれらにもトレブルブースターとハイカットパラメーターを使用することが可能です。

・ タイプ

使用可能な新しいタイプは以下の通りです。:

タイプ	ダイアグラム
ワイドディストーション 真空管のディストーションシェイプよりもソフトなサウンドから、叫ぶような強烈なディストーションまで再現することができます。	
ソフトバウンス 信号が歪み始めるヘッドルームの最高限度をポイントにソフトバウンスする新しいシェイパータイプ。	
ハードバウンス ソフトバウンスに似ています。しかし、これはエッジのあるサウンドで、これにより低レベルでも強烈なディストーションを得ることが可能です。	
サイン波 +0dBに達するサイン波のシェイプです。強度が増強され多くの0クロスが作られています。その結果、粗めのディストーションを得られます。	
三角波 サイン波に似ていますが、より激しい効果を得られます。	

タイプ	ダイアグラム
<p>ノコギリ波</p> <p>最も荒々しいシェイプ。信号は0クロスの状態から最大レベルまで上がり、最小値まで垂直に落ちる波形をしており、とても激しいディストーションサウンドを得られます。</p>	
<p>ビットリデューサー</p> <p>クラシックなローファイエフェクトを作成するために強度を増し、各サンプルのビット数が減少したように聞こえます。レイトリデューサーエフェクトが音の周波数コンテンツを破壊するのに対し、ビットリデューサーは低振幅シグナルのクオリティに対して破壊的な影響を与えます。多くのビットリダクションエフェクトとは異なり、Virusでは、リダクションのレベルは連続的に変化します。</p>	
<p>レイトリデューサー</p> <p>「Intensity」を増やすとサンプリングレートを減少させます。これは波形の折り返しノイズとデジタルステップを増やし、極端なローファイ効果を生み出します。</p>	

新しいキーをプレーするまでタイプリストから新しく選択したサウンドは再生されないのをご注意ください。

・ インテンシティ(Intensity)

入力信号に適用するゲイン量を決定するためにこのパラメーターを使用します。全ての新しいディストーションタイプには、ディストーションインテンシティが0のとき、歪みは起こりません。それからインテンシティを増やしていくと音は特定の位置(この位置は入力信号が大きければ低くなります)で歪み始めます。状況によってディストーションシェイプは、ゲインを増やしていくと音が大きくなっていきます。この場合、ボリュームによってバランスをとってください。

インテンシティが最大でない場合、異なるディストーションタイプを比較した時にサウンドのキャラクターが大きく変わるので、タイプを変える度にインテンシティを使用してディストーション量を調整して下さい。

・ トレブルブースター

トレブルブースターは、中域と高域の成分を持ち上げる特別なフィルターです。ディストーションと組み合わせることでよりリッチなハーモニックを得られ、より表現力のあるディストーションエフェクトを得られます。ギタリストは何十年の間ギターアンプでこのエフェクトを得るためにトレブルブースターサーキットを使用してきましたが、しかしディストーションを使用せずにトレブルブースターのみを使用してもサウンドの特定の部分を際立たせるのに良いツールです。トレブルブースターが0(デフォルト)になっている時は音に影響を与えません。

・ ハイカット

ハイカットは必要に応じてディストーションサウンドの過激すぎる部分を取り除くことができるフィルターです。(ギターアンプのスピーカーは似た効果を得ることができます。)ハイカットを使用することによってディストーションをよりマイルドに聴こえるようになります。また、トレブルブースター同様クリーンサウンドにも使用可能です。ハイカットが0の場合は音に影響を与えません。

フリークエンシーシフターとリングモジュレーター

Virus TI は、インプットリングモジュレーターに加えて 2 つの新しいエフェクトを搭載しました。: リングモジュレーターとフリークエンシーシフター。どちらもシンセエンジンのアウトプットにとてもワイルドな無調モジュレーションを作成します。

ご使用の TI のモデルによりリングモジュレーター/フリークエンシーシフターにアクセスする方法が異なります。

モデル	操作
Virus TI2	OTHERS LEDが点灯するまでEFFECTS SELECTを押して下さい。必要に応じてPARAMETERSボタンを使ってEDIT FXメニューのFrequency Shifter ページを探して下さい。
Virus TI	EFFECTS EDITを2回押して下さい。必要に応じてPARAMETERSの<>ボタンを使用してEDIT FXメニューのFrequency Shifter ページを探して下さい。
Virus TI Snow	EDIT/SHIFT+EFFECTS、そしてPARAMETERS <> ボタンを使用してEDIT FXメニューのFrequency Shifter ページを探して下さい。それは、フェイザーおエージの後ろにあります。

リングモジュレーター

リングモジュレーターエフェクトは、シンセエンジンの出力を取り、サイン波と掛け合せます。 - その結果、2つの信号の「合計」と「差異」の周波数の組み合わせです。

- ・ **ミックス(Mix)**

オフ(0)から127(完全なリングモジュレーション)までモジュレーションのデプスを決定するためにMIXパラメーターを使用します。MIXを64に設定すると振幅変調(AM)エフェクトも得られます。

- ・ **周波数(Frequency)**

サイン波のピッチを決定するためにフリークエンシーパラメーターを使用します。これは両極性のパラメーターです。それによってセンター(0)のポジションではリングモジュレーションは聞き取れません。値を0から増減させることによって、劇的に甲高い響きを音に加えてモジュレーションがかかっていくことを聞くことができます。

- ・ **位相(Phase)**

ステレオフェイズパラメーターを使用して左右のチャンネルのサイン波のフェイズをオフセットします。そうすることでステレオイメージを広げることが可能です。

フリーケンシーシフター

フリーケンシーシフターはレアなエフェクトです。それはリングモジュレーターの「デラックス」バージョンといえます。それはハイピッチでカラカラと鳴るトレモロエフェクトのような音を作れます。リングモジュレーターのようにシンセエンジンの出力を調節するためにサイン波を使用しますが、2つの信号の「合計」だけ、または2つの「差異」周波数だけを使用します。ハーモニーの従属を維持するピッチシフターとは対照的にフリーケンシーシフターは、これらをベンドさせます。そしてベルのようなサウンドを作ります。短波ラジオをうまくチューニングできなかつた時の音に似たエフェクトを得ることができます。

- ・ **周波数(Frequency)**

サイン波のピッチを決定するにはフリーケンシーパラメーターを使用します。これは両極性のパラメーターで、センターポジション(0)ではフリーケンシーシフトは聞こえません。0 の位置から増減させることでモジュレーションのスピードが甲高い響きを音に加えながら劇的に変化を確認できます。

Tip: 良いステレオトレモロエフェクトを得るためには0の状態からほんの少しだけ上下に動かしてみてください。シェイプLとシェイプRを全く正反対にセッティングすることでこの効果を高めることが可能です。

- ・ **位相(Phase)**

ステレオフェイズパラメーターを使用して左右のチャンネルのサイン波のフェイズをオフセットします。そうすることでステレオイメージを広げることが可能です。

- ・ **シェイプ L/ シェイプ R Shape L/ Shape R**

「合計」と「差異」周波数をミックスするために左右のシェイプパラメーターを使用します。+63(デフォルト)の最大値では、それぞれのチャンネルの合計の周波数が聞こえ、-64の最小値では、差異周波数だけが聞こえます。両方のチャンネルを+0に設定した場合、エフェクトはリングモジュレーターにとってもよく似ているので、この音を好む場合には、CPUパワー負担の面から考えてもリングモジュレーターを選択した方が良いでしょう。

キャラクター

キャラクターセクションを使用してインストゥルメントのフィルター、オシレーターとノンリニアのキャラクターとディストーションの微妙な変化を調整することが可能です。長年の研究と経験により、我々は伝説的なアナログデバイスにインスパイアされた様々なキャラクターを Virus TI に搭載することができました。いくつかのカスタムキャラクターは様々な方向でサウンドを強化するために設計されました。以前の Virus モデルの「Analog Boost」エフェクトは現在「Classic」という名前のキャラクタータイプになっています。

キャラクターを選択し、編集するには、下側の FX 列にある「EFFECTS SELECT」を「CHARACTERS」LED が明るく点灯するまで押して下さい。最初の Virus TI モデル(2004~2008)では、この LED は「ANALOG BOOST」というラベルが付いています。

Virus Snow でのキャラクターパラメーターはエフェクトエディットメニュー内にあります。このメニューに入るには、「EDIT/SHIFT + EFFECTS」を押して下さい。

- ・ **タイプ(Type)**

タイプは、キャラクターを選択するために使用します。

- ・ **インテンシティ(Intensity)**

インテンシティは、キャラクターのデプスを調節します。このパラメーターは特定のキャラクタータイプにのみ使用可能です。

- ・ **チューン(Tune)**

チューンを使用して周波数スペクトルの好みの位置にエンハンスポイントが合うように調節して下さい。このパラメーターは特定のキャラクタータイプにのみ使用可能です。

テープディレイ

テープディレイエフェクトは、1950年代から現在まで使用されているアナログテープディレイマシンを模倣しています。連続的に録音するテープループを使用し、オーディオ信号に特徴のあるキャラクターを加えるブレイバックとオーバーダブを行い、サチュレーションは上下の周波数帯のロールオフと共にループの各パスで起こります。Virus TI のために以前にも増して楽しく、多くのパフォーマンスフレンドリーなコントロールを構築しながらも伝統的なテープディレイのすべてのキャラクターを備えた独特のエフェクトを制作しました。テープディレイを選択し、エディットするには、「DELAY」LED が点灯するまで上側の FX ボタン列にある「EFFECTS SELECT」を押して下さい。

Virus TI Snow では、「EDIT/SHIFT + EFFECTS」を押し、「PARAMETERS」ボタンを使用しての関連したページに入して下さい。

- ・ **タイプ(Type)**

ディレイのタイプを選択します。

モード	アルゴリズム
クラシック	以前のVirusに搭載されていたディレイエフェクト。
テープクロックド	人工的にピッチシフトをさせないクロックにシンクされたテープディレイエフェクト
テープフリー	人工的にピッチシフトをさせない自由に調整可能なテープディレイエフェクト
テープドブラー	自由にディレイタイムを調整可能なテープディレイエフェクトで、ディレイタイムを調節すると同時にピッチも変動します。

- ・ **SEND(Send)**

オフから 96 の間でドライビングナルをディレイにどれくらい送るかを決定します。96 を超えた値にするに従ってドライビングナルとディレイの出力のバランスをとります。SEND が 127 に近づくにつれ、ドライビングナルは小さく消えていきます。

- ・ **ディレイタイム(Delay Time)**

各リポート間のタイムを 0.0ms から 693.6ms の間で調節します。

- ・ **クロック L/R (Ratio)**

各ステレオチャンネルのクロックを決定するためにこのパラメーターを使用します。マルチタップエフェクトでは、左右で異なる値を設定します。より高い量を左チャンネルに設定してください。クラシックディレイと同様に、現在のテンポで選択したクロックが最大のディレイタイムを超える場合、ディレイタイムは自動的に半分になります。

クロックを計測できないテープディレイモードに対し、1組の数字(1/4…4/1)が表示されるレシオパラメーターを代わりに使用できます。各組の最初の数字は左チャンネル、次の数字が右チャンネルを表します。

- ・ **フィードバック(Feedback)**

フィードバックは、ディレイシグナルがどれくらい繰り返しフィードバックするかを決定します。-表現を変えると、これは新しい一次サウンドの後にどれくらい反響をするかについての決定です。そしてこれは我々が毎回使いたやすく音楽的なクオリティを確実にするために独自のシステムを設計したエリアの一つです。

フィードバックが 0%の時、リピートは1回です。フィードバックを増やし 100%(中央)の位置にするとディレイシグナルは無限に繰り返されます。100%を上回る値にした場合、ディレイシグナルはサチュレーションを起こします。しかし全体的なボリュームは増えずに、いつでもレベルのコントロールが可能だということを意味します。

もし、フィードバックの値を一瞬で0にしたい場合、パニック機能(MONO+SYNC)を使用することが可能です。

- ・ **フリーケンシー(Frequency)**

すでに触れているように、テープディレイの特徴の一つは各パス、またはリピートによる低、高周波数のロールオフです。多くの場合、両方の周波数のためにコントローラーを使用します。Virus TI の場合、テープディレイは特別なバンドパスフィルターを用いて洗練された解決を行います。

どの周波数がディレイシグナルに通すかフリーケンシーパラメーターで決定します。低い値では低い周波数を通し、高い値では高い周波数を通します。

- ・ **バンドワイズ(Bandwidth)**

バンドワイズを使用してバンドパスフィルターの幅をコントロールします。バンドワイズが 0 の場合、すべての周波数を通します。そして値を増やしていくに連れ、フィードバックレベルを維持したままバンドワイズが狭くなっていきます。

- ・ **モジュレーション(Modulation)**

ディレイタイムを調整することで起こるテープメディアの不正確で不安定な部分をシミュレーションするためにモジュレーションを使用します。デプスが 0 の場合、モジュレーションは効果がありません。

サイドチェインオーディオ

Virus TI がリリースされた時から Virus TI へのシーケンサーからのストリーミングオーディオについては機能のリクエストのトップ 5 の一つでした。バージョン 3.0 は同じプロジェクトから流れる実際のあらゆる他のオーディオ、またはインストゥルメントトラックを Virus コントロール内でステレオサイドチェインインプットさせることを可能にしました。

サイドチェインインプットを使用するために最初に Virus コントロールの設定を行う必要があります。Virus コントロールで「ATCH/UTILITY」タブをクリックし、それから「CONFIG」を選択します。その後「USB AUDIO MODE」を「3 Outputs / 1 Input」に変更して下さい。

次に Virus コントロールのブラウザータブを開き、検索フィールドに「Input」と入力し、インプットプリセットを選択してください。最後のステップはオーディオトラックをサイドチェインのソースとして選択します。例えば、アップルのロジックに Virus コントロールの右上角からソーストラックを選択可能です。

サウンドカードとサイドチェインという2つ機能を同時に使用することはできません。

注意: 使用しているホストアプリケーションによって、サイドチェインが動作する前に 1、2 個の障害がある鴨しれません。ご使用になる DAW でサイドチェインを使用する方法の詳細については、各 DAW のユーザーマニュアルを参照して下さい。また大部分のホストアプリケーションのサイドチェインの方法が完璧ではないことにご注意ください。我々はいくつかのサイドチェインオーディオの遅延補正ができないことを見つけました。(その遅れは起こりうります)他の人には当てはまらない場合があります。そして DAW とプラグイン規格の最新版を使用していない場合、この機能を使用できない場合があります。あなたのメリットは異なるかもしれません。しかし我々がこの件の解決についてできることは多くありません。

トラブルシューティング - Sync エラー

バージョン3は、トータルインテグレーションの状況に関する詳細な情報をユーザーに提示します。最も顕著なのは、プラグインとハードウェアのコミュニケーションに関連したエラーを示します。

プラグインは Access Virus ドライバーを使用しながらコンピューターの OS を通じてオーディオデータの送受信を行います。それはコンピューターで Virus コントロールとハードウェア USB ポート間のコミュニケーションに関して原因になる場合があります。全体のシステムはある程度の時間で送信されるデータを信頼しています。もし、それが発生しない場合、Virus コントロールのシンクエラーの表示からすべてを知ることができます。オーディオのドロップアウトとコミュニケーションの完全なロスにより直接的な結果(特にディレイを使用中に起こりやすい)を得ます。我々がこのような事をセットアップした理由は、データの流れが完璧である必要はないようなものです。しかし送信の遅れがあまりに大きくなるか、またはデータが完全に失われると Virus コントロールのインフォメーションバーは赤くなり、シンクエラーと表示します。この場合、定期的の下記の中から一つをトラブルシューティングとして処理すると良い結果を得られるかもしれません。

- ・ USB ハブによって Virus と他のデバイスが 1 つのポートを共有していないことを確認して下さい。
- ・ 接続している USB ポートを変更してみてください。
- ・ Mac OSX: コアオーディオを使用して下さい。(適切なセッティングをチュートリアルから見つけて下さい。)
- ・ Windows: オーディオシステムに ASIO を使用して下さい。
- ・ バッファサイズが 1024 サンプルを上回っていないことを確認して下さい。(44.1/48kHz 使用時)

注: シンクエラーディスプレイは以前の OS では表示されなかった詳細な情報を報告します。この OS バージョンではシンクエラー自体は伝えません。

バージョン 2.7 の新機能

最新の Virus TI オペレーティングシステムをインストール頂きましてありがとうございます。本バージョン 2.7 によって強化された機能を下記に紹介致します。:

- ・ 新しい Glitch/FSU エフェクトを「アトマイザー (Atomizer)」と呼びます。
- ・ オプションの第三の USB ステレオアウトプットは、Virus コントロールに TI ハードウェアからオーディオを送ることができます。
- ・ 1 台のコンピューターに複数の Virus を立ち上げることが可能。
- ・ Virus コントロールセンター・アプリケーション

OS 2.7 のパブリックベータテストにご参加頂いた皆様はこの場をお借りしてお礼を申し上げます。皆様のご協力なしで我々はこのようなソフトウェアアップデートを行うことはできませんでした。

ご協力ありがとうございました。

Access ミュージック開発チーム

Atomizer について

Atomizer の詳細については、マニュアルフォルダ、または「？」ボタンをクリックし、Virus コントロール内にある Atomizer マニュアルをご覧ください。

複数のデバイスをサポート

OS 2.7 以降では、同じコンピューター内に複数台の Virus TI に対応可能です。これには、Virus コントロールを開くとき、該当したプラグインを開く必要があります。Virus TI Polar/ デスクトップ/ キーボード・ユーザーは「Virus TI」といプラグインを開きます。Virus TI Snow ユーザーは「Virus TI Snow」プラグインを使用します。

Virus コントロールは、同じグループの複数のデバイス (Virus TI デスクトップと Virus TI Polar) を使用した場合、接続したデバイスのリストを表示します。

新しいアウトプットプリファレンス

OS 2.7 以降では既存の USB の帯域幅を最大限有効に使用するために大きな柔軟性をもった対応が可能です。以前の OS バージョンでは、Virus TI と Virus コントロール間のデータ転送に 2 つのステレオチャンネルを固定アサイン、および 1 ペアの入出力が搭載されているので、サウンドカードとして使用することも可能です。サードパーティのサウンドカードのユーザーは、入出力をアサインし直し、より多くの出力をコントロールすることができます。

- ・ 2 出力 / 入力無し

このモードでは、Virus TI は Virus コントロールに Virus TI から 2 つのステレオストリーミングを使用可能とし、ご使用の Virus TI 上のアナログオーディオ入出力がサウンドカードとして使用可能とします。

- ・ 3 出力 / 入力無し

このモードは、Virus コントロールに Virus TI から 3 本のステレオストリーミングを使用可能とし、Virus TI のメインステレオ出力は全体のサウンドカードの出力として使用可能です。このモードでは、Virus TI のアナログ入力は無効になります。

将来のバージョンでは、Virus コントロールからハードウェア(プラグインサイドチェイン)にオーディオを送ることをサポートするでしょう。

Virus コントロールセンターについて

Virus コントロールセンターは、Virus TI のデータをバックアップすることができ、ROM のプリセットバンクを上書きすることも可能です。また、Virus TI を最新の OS バージョンにアップデートできます。通常この作業は Virus TI ソフトウェアスイートインストーラーが行います。

- ・ **バックアップ&リストア**

バックアップ&リストアは、すべてのメモリーコンテンツ(すべての ROM、RAM バンクとすべてのマルチパッチを含む)を 1 つのシングルファイルとしてハードドライブに書くことができます。バックアップを行うために、「バックアップ&リストア」タブを選択し、ファイル名とファイルのロケーションを選択します。確認の後、「OK」をクリックして下さい。

お持ちの Virus TI モデルによっては全メモリーをバックアップするのに 5~25 分かかることがあります。

バックアップファイルをリストアすることもとても簡単です。「バックアップ&リストア」タブを選択し、リストアを選択します。リストアしたいファイルを選択し「OK」をクリックして下さい。

- ・ **バートウフラッシュ**

バートウフラッシュはお使いの Virus TI の ROM バンクの中身を上書きします。お気づきかもしれませんが、Virus TI の ROM バンクは 26 に拡張され、新しいものは INIT サウンドに混ぜることができます。すべての使っていないバンクはバートウフラッシュを使用して混ぜることができます。

サウンドのバンクを ROM 部に移すには、最初にソースバンクを選択する必要があります。「Select source bank」メニューは Virus コントロールで見ているバンクと同じものを表示します。

次にあなたはどこにバンクを書き込みたいかを選択します。レター A-Z(または Virus TI Snow ではバンク A-Z)をクリックし転送を行うためのターゲットを選択し上書きするバンクの現在の内容を確認します。

選択が終わったら「OK」をクリックし他のバンクも上書きを行えるようにトップに戻ります。

ユーザーバンクアイコンは、どのバンクがいつ上書きされたかについて表示します。後でオリジナルバンクにリストアするには下記の「アドバンスメニュー」を参照して下さい。

- ・ **アップデート OS**

ほぼすべてのシチュエーションであなたはマニュアルで OS アップデートをインストールする必要はありません。ソフトウェアスイートインストーラーは、自動的にアップデートを行います。ファームウェアがうまくアップデートされなかった場合、Virus コントロールセンターを使用してマニュアルでアップデートすることができます。OS 2.7 以降、ファームウェアのアップデートがうまくいかなかった場合、Virus が立ち上がる時にアラートを表示します。

あなたの Virus TI オペレーティングシステムを最新版にアップデートするには「Start update」を押してアップデートを始めます。

コントロールセンターのアドバンスメニュー

- ・ **ファクトリーセッティングのリストア (Restore factory settings)**

このメニューを選択すると ROM バンクをデフォルトの状態にリセットを行います。前に作成したバックアップで元に戻す事を除いて、アンドゥ機能がないことに十分注意して下さい。

- ・ **デバイスネームの設定 (Set Device Name)**

インストールを行う間にあなたの Virus TI に名前をつけることができます。この名前を変更する場合にこのオプションを使用して下さい。

- ・ **デバイスのスイッチ (Switch Device)**

デバイスを選択する最初の画面に戻るためにこのオプションを選択して下さい。複数のデバイスを使用しているユーザーにとって便利な機能です。

26 ROM バンク

バージョン 2.7 は全体で 26 もの ROM バンクを特徴としています。Virus コントロールセンターを使用してそのロケーションに自分自身のお気に入りのサウンドをコピーしても最後のバンクまで一杯になることはないでしょう。

この機能は Virus TI Snow では使用できません。

パートプライオリティ (Part Priority)

音が正常に再生ない場合、このパラメーターによって特定のパートを優先させるようサウンドエンジンを調整します。優先させるパートは音が欠ける頻度が減りますが、他のパートは増えていきます。プライオリゼーションは音が欠ける事なく全てが発音できるようにする機能ではありません。このオプションを使用するにはパートによって発音したりしなかったりすることがあるので、使用を誤ると逆効果になる場合があります。

パートを優先させるには、パートバーの中のアウトプットセレクトメニューの中から優先順位を上げるパートを選択します。メニューは、ダイレクトモニターボタンを右クリックすることでアクセス可能です。パッチプライオリティは、すべてのマルチモードパッチのパラメーターでもあります。

バージョン 2.5 の新機能

最新の Virus TI オペレーティングシステムをインストールして頂き、誠にありがとうございます。バージョン 2.5.1 は、他の改良の間に digidesign RTAS のサポート、マイクロソフト Windows Vista への対応を、それと低レイテンシーのライブモードを搭載しました。バグフィックスに関する情報はドキュメンテーションフォルダにある「log.pdf」に記載されています。

ライブモード・ボタン (Live Mode Button)

ライブモード・ボタンは、Digital Performer と同様に Ableton Live、FL Studio や Sonar のようなホストでのライブレコーディングにおいて、動作が軽くなるよう Virus コントロールのレイテンシーを下げます。(どのソフトも公式にはサポートされません)

また減少したレイテンシーは、特定のホストでレコーディングする際に、プラグインによってシフトされた MIDI イベントも改善します。

ライブモードの欠点は、有効にしている間、MIDI イベントが正確なサンプルにならないと言う事です。

またセットアップと MIDI 接続の質によりクリック音や、ポップノイズが生じるかもしれません。従って、我々は、レコーディング時に有効にし、ミックスやアレンジを行う際には無効にする事をお勧めします。



注:シーケンサーが停止している間だけ、ライブモードを有効することが可能です。

追加ソフトノブのディスティネーション (Additional Soft Knob Destinations)

F-スプレッド、F-シフト、インターポレーションとローカルディチューンが、ソフトノブディスティネーションに加えられました。

バージョン 2.0 の新機能

TIOS 2.0 は組み合わせの特徴とメンテナンスリリースです。インストーラーパッケージは Virus TI ハードウェア、ドライバー、Virus コントロールプラグインとドキュメンテーションをアップデートします。

新しいバージョンの特徴は、オシレータータイプの追加、エンハンスドウェーブテーブルシンセとウェーブテーブルの追加。また、オンラインコンテンツ、ユーザーマニュアルやビデオ*とリンクしたヘルプボタンの強化。それは選択されたパッチがどれくらいの負荷がかかるか確認することができ、Virus コントロールを通してセクションロックが行えることを特徴としています。パッチはカテゴリーによって分類されます。搭載しているパッチ ROM は、Matthew Stolley と Matt Picone により作成された 256 色が追加されています。

*もしビデオのリンクがグレーになっていたら、ヘルプメニューの中の「ビデオチュートリアルをインストール」というオプションを使用し追加コンテンツをインストールする必要があります。これは追加コンテンツをインストールするために Access 社の web に接続します。

ダウンロードが終わったら、インストールアプリケーションを起動してください。追加ヘルプコンテンツを利用するにはシーセンサーアプリケーションを再起動する必要がある点に注意してください。

新しいオシレーターモード

本バージョンより、新しいオシレーターモードを追加しました。これは柔軟性を持った強力なサウンドスカルプチャーツールに柔軟性を与えます。

・ オシレーターモード

新しいモードを確認するには、Osc モードパラメーターを使用します。使用可能なモードは以下の通りです。: クラシック(VA)、ハイパーソー、ウェーブテーブル、ウェーブ PWM、グレインシンプル、グレインコンプレックス、フォルマントシンプル、フォルマントコンプレックス。

グレインテーブルシンセシス

残りのオシレーターモードは Virus TI のためにグレインテーブルとよばれる新技術を使用しています。このテクノロジーの背景にある基本的なアイデアは、既存のウェーブテーブルを使用して、グラニューサンプリングとピッチシフティングに使用されるものと似た技術を使用して新しい可能性を開きます。2つの主なタイプ: グレインテーブルとフォルマントテーブルは、シンプルとコンプレックスフォーマットがあります。どちらのモードでもパラメーターの値は共通ですが、シンプルモードでは、より少ないパラメーターでコンプレックスより高いポリフォニーを与えます。

グレインテーブルとフォルマントテーブルオシレーターの特徴が従来の「グラニュー」サンプリング/シンセシステクノロジーとは全く異なる点を理解しておくことはとても重要です。その音はこの世のものではないようであり、「雲」のような音になる傾向があります。Virus TI では、その代わりにその他のオシレーター対応と同じくらいあらゆる種類の音楽の中で使いやすく、音楽的な結果を産む技術を使用しました。

シンプルなグレインテーブルオシレーター

- ・ **インデックス (Index)**

選択されているウェーブテーブルの中のプレーバックポジションを決定します。各 128 の使用できる値が特定のウェーブか、2つの近いウェーブの展開を表します。LFO または、エンベロープと共にウェーブテーブルのインデックスを調整すると音色は非常にダイナミックな変化をもたらします。これは他のどの手段を使用しても不可能です。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「Wavetable 1/2 Index」を選択して下さい。

テーブル 0 (サイン) はサイン波だけを含んでいることに注意して下さい。インデックスパラメーターは、それに影響を与えることはありません。

- ・ **ウェーブテーブル (Wavetable)**

使用するウェーブテーブルを選択します。-各々の異った音色が異なったウェーブを組み合わせユニークなコレクションを作ることが可能です。

- ・ **フォルマントシフト (Formant Shift)**

このパラメーターを使用して +/- 64 段階を半音刻みでフォルマントのピッチをスweepさせることができます。効果はオシレーターシンクを連想させます。そして強烈なリードサウンド (幅広いスweepを試してください!) と同様に微妙な音色バリエーションの両方に非常に効果的です。

インデックスポイントを通り過ぎてもウェーブテーブルの中のムーブメントは認識可能です。しかし、スタンダードなウェーブテーブルオシレーターをプレーするのと同じテーブルに異なるキャラクターも存在します。

あなたがどこにフォルマントシフトを設定してもシンプルバージョンの便利なプロパティは常に基本的な周波数を鳴らします。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「OSC 1/2 Formant」を選択して下さい。

ヒント: 発音数が心配な場合、可能な限りシンプルモードでご使用下さい。「コンプレックス」モードより DSP 負荷が軽くなります。

- ・ **インターポレーション (Interpolation)**

現在のウェーブテーブルの異なった波形がそれぞれのオシレーターのウェーブテーブルインデックスがスweepしたときと同じようにとしてどれくらいスムーズにミックスされるかこのパラメーターを使用して決定して下さい。

複雑なグレインテーブルオシレーター

これはグレインテーブルテクノロジーで最も純粋なアプリケーションです。—そして本当に素晴らしく、強力なオシレーターです。

- ・ **インデックス (Index)**

選択中のウェーブテーブルの中のプレーバックポジションを決定します。各 128 の使用できる値が特定のウェーブか、2つの近いウェーブの展開を表します。LFO または、エンベロープと共にウェーブテーブルのインデックスを調整すると音色は非常にダイナミックな変化をもたらします。これは他のどの手段を使用しても不可能です。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「Wavetable 1/2 Index」を選択して下さい。

テーブル 0 (サイン) はサイン波だけを含んでいることに注意して下さい。インデックスパラメーターは、それに影響を与えることはありません。

- ・ **ウェーブテーブル (Wavetable)**

使用するウェーブテーブルを選択します。—各々の異った音色が異なったウェーブを組み合わせユニークなコレクションを作ることが可能です。

- ・ **フォルマントシフト (Formant Shift)**

このパラメーターを使用して +/- 64 段階を半音刻みでフォルマントのピッチをスィープさせることができます。効果はオシレーターシンクを連想させます。そして強烈なリードサウンド (幅広いスィープを試してください!) と同様に微妙な音色バリエーションの両方に非常に効果的です。

12 時のポジションでサウンドは一般的なウェーブテーブルオシレーターと同じです。他の値をスィープするのに従い、倍音のスペクトルに魅力的なシフトが聴こえて来ます。そして一般的なウェーブテーブルオシレーターでプレーした同じウェーブテーブルは大きく異なったキャラクターになります。

シンプルバージョンとは対照的に、基本的な周波数は他のウェーブと共にシフトされ、より劇的なエフェクトになります。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「OSC 1/2 Formant」を選択して下さい。

- ・ **フォルマントスプレッド (Formant Spread)**

フォルマントの広がり (スプレッド) を調節することによって非常に複雑なエフェクトを創りだします。サブオシレーターとシンクスィープの間の不自然なアライアンスのような何かを説明する方法の一つかもしれませんが、エフェクトの深さがフォルマントシフトの現在の値に非常に依存しています。

効果を試すために、12 時の位置にフォルマントシフトを設定してから 0 (デフォルト) から 127 までスィープしてみてください。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「OSC 1/2 Spread」を選択して下さい。

- ・ **ローカルディチューン(Local Detune)**

このパラメーターを使用して1オクターブの範囲内で2つのディチューンしたオシレーターのエフェクトを得られます。フォルマントスプレッドが比較的低い値に設定されているときにこのパラメーターは最も効果的だといえます。

- ・ **インターポレーション(Interpolation)**

現在のウェーブテーブルの異なる波形がそれぞれのオシレーターのウェーブテーブルインデックスがスワイプしたときと同じようにしてどれくらいスムーズにミックスされるかこのパラメーターを使用して決定して下さい。

ヒント: 発音数が心配な場合、可能な限りシンプルモードでご使用下さい。「コンプレックス」モードより DSP 負荷が軽くなります。

シンプルフォルマントテーブルオシレーター

シンプルフォルマントテーブルオシレーターは一つの違いを除いてシンプルグレインテーブルオシレーターとコンセプトが似ています。: フォルマントはあなたがキーを上下にプレーしても固定されたままです。事実上、これはオシレーターを一種のフィルターバンクに変えます。各ポールのカットオフが現在のウェーブテーブルインデックスの倍音を決めることによって最高で256本のレゾナントバンドパスフィルターポールから成り立ちます。

- ・ **インデックス(Index)**

選択中のウェーブテーブルの中のプレーバックポジションを決定します。各128の使用できる値が特定のウェーブか、2つの近いウェーブの展開を表します。LFO または、エンベロープと共にウェーブテーブルのインデックスを調整すると音色は非常にダイナミックな変化をもたらします。これは他のどの手段を使用しても不可能です。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスとLFOを通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「Wavetable 1/2 Index」を選択して下さい。

テーブル0(サイン)はサイン波だけを含んでいることに注意して下さい。インデックスパラメーターは、それに影響を与えることはありません。

- ・ **ウェーブテーブル(Wavetable)**

使用するウェーブテーブルを選択します。-各々の異なる音色が異なるウェーブを組み合わせユニークなコレクションを作ることが可能です。

- ・ **フォルマントシフト(Formant Shift)**

このパラメーターを使用して+/- 64段階を半音刻みでフォルマントのピッチをスワイプさせることができます。効果はオシレーターシンクを連想させます。そして強烈なリードサウンド(幅広いスワイプを試してください!)と同様に微妙な音色バリエーションの両方に非常に効果的です。

インデックスポイントを通り過ぎてもウェーブテーブルの中のムーブメントは認識可能です。しかし、スタンダードなウェーブテーブルオシレーターをプレーするのと同じテーブルに異なるキャラクターも存在します。

あなたがどこにフォルマントシフトを設定してもシンプルバージョンの便利なプロパティは常に基本的な周波数を鳴らします。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「OSC 1/2 Formant」を選択して下さい。

- ・ **インターポレーション (Interpolation)**

現在のウェーブテーブルの異なった波形がそれぞれのオシレーターウェーブテーブルインデックスがスイープしたときと同じようにしてどれくらいスムーズにミックスされるかこのパラメーターを使用して決定して下さい。

ヒント: 発音数が心配な場合、可能な限りシンプルモードでご使用下さい。「コンプレックス」モードより DSP 負荷が軽くなります。

コンプレックスフォルマントテーブルオシレーター

シンプルバージョンと同様で、コンプレックスフォルマントテーブルオシレーターは、あなたが鍵盤を上下にプレーしたとしてもフォルマントのピッチは固定のままキープします。またコンプレックスグレインテーブルオシレーターにあった追加パラメーターを紹介します。

- ・ **インデックス (Index)**

選択中のウェーブテーブルの中のプレーバックポジションを決定します。各 128 の使用できる値が特定のウェーブか、2つの近いウェーブの展開を表します。LFO または、エンベロープと共にウェーブテーブルのインデックスを調整すると音色は非常にダイナミックな変化をもたらします。これは他のどの手段を使用しても不可能です。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「Wavetable 1/2 Index」を選択して下さい。

テーブル 0(サイン)はサイン波だけを含んでいることに注意して下さい。インデックスパラメーターは、それに影響を与えることはありません。

- ・ **ウェーブテーブル (Wavetable)**

使用するウェーブテーブルを選択します。-各々の異なった音色が異なったウェーブを組み合わせユニークなコレクションを作ることが可能です。

- ・ **フォルマントシフト (Formant Shift)**

このパラメーターを使用して +/- 64 段階を半音刻みでフォルマントのピッチをスイープさせることができます。効果はオシレーターシンクを連想させます。そして強烈なリードサウンド(幅広いスイープを試してください!)と同様に微妙な音色バリエーションの両方に非常に効果的です。

インデックスポイントを通り過ぎてもウェーブテーブルの中のムーブメントは認識可能です。しかし、スタンダードなウェーブテーブルオシレーターをプレーするのと同じテーブルに異なるキャラクターも存在します。

シンプルバージョンとは対照的に、基本的な周波数は他のウェーブと共にシフトされ、より劇的なエフェクトになります。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「OSC 1/2 Formant」を選択して下さい。

- ・ **フォルマントスプレッド (Formant Spread)**

フォルマントの広がり(スプレッド)を調節することによって非常に複雑なエフェクトを創りだします。サブオシレーターとシンクスイープの間の不自然なアライアンスのような何かを説明する方法の一つかもしれませんが、エフェクトの深さがフォルマントシフトの現在の値に非常に依存しています。

効果を試すために、12 時の位置にフォルマントシフトを設定してから 0(デフォルト)から 127 までスイープしてみてください。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「OSC 1/2 Spread」を選択して下さい。

- ・ **ローカルディチューン (Local Detune)**

このパラメーターを使用して1オクターブの範囲内で 2 つのディチューンしたオシレーターのエフェクトを得られます。フォルマントスプレッドが比較的低い値に設定されているときにこのパラメーターは最も効果的だといえます。

- ・ **インターポレーション (Interpolation)**

現在のウェーブテーブルの異なった波形がそれぞれのオシレーターのウェーブテーブルインデックスがスイープしたときと同じようにとしてどれくらいスムーズにミックスされるかこのパラメーターを使用して決定して下さい。

ヒント: 発音数が心配な場合、可能な限りシンプルモードでご使用下さい。「コンプレックス」モードより DSP 負荷が軽くなります。

ウェーブテーブル PWM オシレーター

ウェーブ PWM オシレーターは、同じウェーブテーブルの 2 つのインスタンスを使用し、パルスウェーブオシレーターのトラディショナルなパルスワイズモジュレーションを連想させるようなエフェクトを作り出すためにお互いにフェイズシフトを行います。

- ・ **インデックス (Index)**

選択中のウェーブテーブルの中のプレーバックポジションを決定します。各 128 の使用できる値が特定のウェーブか、2つの近いウェーブの展開を表します。LFO または、エンベロープと共にウェーブテーブルのインデックスを調整すると音色は非常にダイナミックな変化をもたらします。これは他のどの手段を使用しても不可能です。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「Wavetable 1/2 Index」を選択して下さい。

テーブル 0(サイン)はサイン波だけを含んでいることに注意して下さい。インデックスパラメーターは、それに影響を与えることはありません。

- ・ **ウェーブテーブル (Wavetable)**

使用するウェーブテーブルを選択します。-各々の異なった音色が異なったウェーブを組み合わせユニークなコレクションを作ることが可能です。

- ・ **パルス幅(PulseWidth)**

0 ポイントで、すべての偶数の倍音は相殺されます。ホロウサウンドに似た音は 50% のパルスウェーブで作ります。値が 127 にまでなるとすべてのウェーブはほぼ相殺されてしまいます。そして非常に細い音を作ります。

このパラメーターは、モジュレーションマトリックスと LFO を通して調整することが可能です。使用可能なディステーションリストから「Wavetable 1/2 PulseWidth」を選択して下さい。

- ・ **ディチューン(Detune)**

これまでの PWM と同じように、ディチューンされたオシレーターの特徴である暖かさを生む LFO によってパルス幅にモジュレーションをかけることによって面白みを得ます。

- ・ **インターポレーション(Interpolation)**

現在のウェーブテーブルの異なった波形がそれぞれのオシレーターのウェーブテーブルインデックスがスワイプしたときと同じようにしてどれくらいスムーズにミックスされるかこのパラメーターを使用して決定して下さい。

ヒント:もしパルス幅かディチューンパラメーターを使用しないのであれば、DSP 負荷を下げ、多くの発音数を得るためにウェーブテーブルモードを使用して下さい。

エンハンスドウェーブテーブルシンセシス

- ・ **アディショナルウェーブテーブル**

アディショナルウェーブテーブルの機能をさらに強化するために Access は OS2 において 27 もの新しいウェーブテーブルを作りました。既存のコンテンツに敬意を払いつつ、新しいオシレーターモードの特徴を引き出すために慎重に選択されました。

それらは、フィルターのようなスワイプ、フォルマントモーフ、ハーモニックインタープレー、フィナボッチシーケンス等、いくつかの異なる特色を持っています。

ウェーブテーブルをオーディションするための TIPS

多くのウェーブテーブルのコンテンツと同様に比較的低めのピッチでオーディションすることをお勧めします。(オシレーターセミトーンを -24 に設定することをお勧めします)これはどんなテーブルでも最も低く聞き取れる周波数が常に中央の C3 に位置するからです。しかし、明るめの音がするテーブルでは、基本的なプレーは、全体の音色ではほとんど聞こえません。そして上の倍音は高いピッチでは確認するのが非常に難しくなるかまったく聞こえません。

テーブルにはスペクトラルダイナミクスに関しての多くの違いがあるので、それらを様々な異なった方法でオーディションするのは良いアイデアです。単純に手でインデックスをスワイプさせることはひとつの方法ではありますが、テーブルの有用性を判断するには非常に紛らわしい場合があります。最初に遅い LFO (三角波) と次に速いエンベロープスワイプを両方向で試すと分かりやすく、良いアイデアが得られるかもしれません。

いくつかの対照的な波形によるテーブルでは、多くの場合微妙なモジュレーションがキーであることを覚えておいて下さい。

新しいインターポレーションパラメーターの異なるセッティングをすべて試すことも忘れないで下さい。

・ インターポレーション(Interpolation)

現在のウェーブテーブルの異なった波形がそれぞれのオシレーターウェーブテーブルインデックスがスイープしたときと同じようにしてどれくらいスムーズにミックスされるかこのパラメーターを使用して決定して下さい。ウェーブの数は各ウェーブで異なっているので、どのテーブルを選択するかにより、結果が異なります。

各ウェーブテーブルは、いくつかの異なったオリジナルのウェーブに属します。そしてオシレーターはリアルタイムにスイープします。インターポレーションのデフォルトセテイング(0)では、それぞれのウェーブテーブルインデックスの128のポジションが2つの最も近いウェーブのユニークなミックスを示し、あなたがインデックスポジションをスイープさせ、音色をスムーズにモーフィングさせることが可能です。

0ポジションのインターポレーションにあるとき、2つの近いウェーブは50/50でミックスされ、ウェーブはスムーズにミックスされます。値を増やしていくにつれ、大きな「デッドゾーン」がそれぞれのオリジナルのウェーブの間で作られていきます。そしてブレンド率は最大値(127)に達するまで効果が増えていきます。

最終的な結果は、2つの重要な方法でウェーブがスムーズにミックスされた時、異なるキャラクターになる場合があります。第一に、ウェーブテーブルインデックスの遅いLFOモジュレーションは通常、他の手段で得にくいリズムカルなエフェクトを得ます。そして第二に、オリジナルのウェーブは明確に聞こえ、その結果、はるかに明るく聞こえるようになるかもしれません。(これらがそうだとは限りませんが、128の正確な値でも混ぜあわせられない可能性があることに注意して下さい。)

インターポレーションは、モジュレーションマトリックスのディスティネーションとして使用可能です。「OSC 1/2 Interpolation」を選択して下さい。

セクションロック



セクションロックは、パッチのある一定の部分を別のパッチにインポートできるユニークで多機能なツールです。それは、Virus コントロールユーザーがパッチをブラウジングしている時に、所定の音のどの部分を変えるか決めることができます。

作曲に取り組んでいて、ちょうどメロディを演奏したところを想像して下さい。そして現在演奏しているパッチのディレイパターンは素晴らしい作品になりました。残念なことにパッチはそのままの状態ではマッチしていません。あなたが他の音を探し始める場合、通常ではディレイパターンは変わってしまいます。セクションロックを使用すると、あなたはディレイをロックすることができ、音色を変更してもディレイパターンを保持することができます。

アルペジエーターパッチの作成に取り組んでいるところを想像して下さい。そしてあなたはそのパッチが気に入っていますが、アルペジエーターのパターンがソングにマッチしません。アルペジエーター部以外のパッチのすべてをロックして何千ものパッチをブラウジングすることが可能です。この状態ではアルペジエーターパターンが変わっていただけです。

・ どのように動作するのか？

Virus コントロールのすべてのセクションに青いヘッダーバーがあります。それをダブルクリックし、赤くなるとそのセクションはロックされていることを意味します。ロックを無効にするにはもう一度ダブルクリックして下さい。ロックしたセクションを含むタブはロックしたセクションを含む部分と同様に赤いインジケータで表示されます。パートのベーシックな部分をロックできるのでこれはとても重要です。ロックした後に、パッチをダイヤルしてもロックしたセクションはそのまま変わることがありません。ハードウェア、または Virus コントロールブラウザーを使用してブラウジングする場合には、これはあまり重要ではありません。

あなたが得たい物に従い、パッチのすべての部分をロックする(アルペジエーターの例を参照して下さい)か、または、パッチの一定の部分だけをロックする(ディレイの例を参照して下さい)必要があります。この作業を簡単に行うために、ヘッダーバーを右クリックすることによって、多くのオプションをメニューから選択することが可能です。メニューには、すべてをロック(lock all)、すべてのロックを解除(unlock all)、ロックステータスを反転(invert the locking status)と一組のプリセットから選択、があります。メニューにあるあらゆるエントリは、すべてのパートではなく、アクティブパートの選択を変えてしまうことに注意して下さい。

・ Tips とトリック

セクションロックの可能性には終がありません。あなたはテンプレートを他のパッチに移すためにもこの機能を使うことができます。自分で作ったオリジナルの大好きなアルペジエーターパターンがストアしてあることを想像して下さい。このパターンを他のパッチにも使用可能です。セクションロックは擬似的にランダムパッチジェネレーターのように使用することができます。オシレーター以外をロックしてパッチをダイヤルしてみてください。サウンドは変わりますが、エンベロープ、LFO、またはエフェクトは同じままなので、パッチがどう反応するかはに関する総合的な感覚は同じままです。

無効なパラメーター (Inactive Parameters)

Virus TI ハードウェアは、初めからパラメーターメニューをできるだけ短くするために無効になっているパラメーターの表示を行いませんでした。これからの Virus コントロールプラグインは無効になっているパラメーターも半透明で表示するようになります。あなたはパラメーターをひねることはないでしょう。

パッチコンプレックスティインジケータ (Patch Complexity Indicator)

Virus TI ハードウェアのプレイモードページは、あなたに現在のパッチの複雑さを示す新しいアイコンがあります。この機能は特定のパッチをプレーするときに、発音数のインジケータとなります。携帯電話のバッテリー表示に似たアイコンは、5段階のバーで表示され、1本は負荷の軽い音、5本は負荷の高い音を示します。

Virus TI はリソースを動的に割り当てます。そしてパッチが DSP に与える負荷はどのようにプレーするかによって変わります。

カテゴリーによるパッチの検索 (Search By Category)

バージョン 2.0 の Virus コントロールプラグインではパッチカテゴリーによるフィルタリングによって、特定の音色を探すことが可能になりました。



フィルタリングしたいパッチを選択するためにカテゴリドロップダウンメニューを使用します。一度フィルタリングを行うとあるカテゴリーのすべての音色が新しいバンクとして表示されます。この強力な機能はパッチネームでの検索にも使用可能で、ユーザーが一瞬で希望のパッチを見つけられるようになります。

2つの新しいROMバンク

OS2.0はROMバンクに加えてMatt Stolley と Matt Piconeによる2つの新しいバンクを備えています。Stolleyの「10 Dirty years」バンク、露骨なパッチ名を選ぶ彼の傾向、または彼の最新のブレイクしたエレクトロ、ドラムベース・バンクはたぶん、イントロトラブルを起こすでしょう。あなたが18歳以上だと仮定して我々は精神的に安定した日だけそのバンクROM-RをTIに読み込むと良いでしょう。

Matt Piconeからの最新の提案は、対照的に明るく我々プレーヤーには喜ばしい音色です。新しいバンクは広い用途で使えるようなパッチ、美しいアンビエントベッドとアルペジエーターを特徴としています。それでもあなたがメインディッシュとして使うべきではない音色が二、三あります。

以前のバージョンでの新機能

インテル Mac への対応 (Mac Intel support)

Virus コントロールは、インテルプロセッサを使用したマッキントッシュに対応しました。

ダイレクトモニタリング (Direct monitoring)

パートバーにある新しいボタン、ミュートボタンの右下にある「D」とラベリングされたボタンでダイレクトモニタリングのためにアウトプットのアサインを変更することが可能です。ダイレクトモニタリングボタンは、最小限のレイテンシーシグナルパスでレコーディングを行う Virus パッチを実現するためにどの出力からもアナログ出力へ切り替えることができます。レコーディングが終了した際には、ダイレクトモニタリングを無効にする必要がある点に注意して下さい。また、ダイレクトモニタリングによるオーバーダビングを有効にした場合、すでにレコーディングした音が技術的な理由で再生されてしまうことに注意して下さい。



VU スタイルレベルメーター (VU style level meters)

パートバーの左上にある機能のレベルメーターは、現在、どのパートがプレーされているのか確認するのにとても便利です。レベルメーターは、入力される MIDI イベントに反応し表示しますが、リリース段階については表示せず、正確なデュレーションを表示しないかもしれません。

リモートモード (Remote Mode)

リモートモードは、あなたの TI を他のインストゥルメントのリモートコントロールとして使用可能です。TI ハードウェア上の全てのノブが他のプラグインやハードウェアシンセサイザーをリモートコントロールできるよう各テンプレートが再プログラムされます。このテンプレートはユーザー自身でプログラムが可能で、共有することが可能です。詳細は Virus コントロール・チュートリアルの中に記されています。

※この機能は Virus TI Snow では使用できません。

112 の追加マルチパッチ (112 Additional Multi Patches)

16 の埋め込まれたスタイルマルチプログラムに加えて、パッチの中に 16 のシングルパートをストアしています。TIOS1.1 は、RAM の A-D と ROM の A-Q にシングルモードパッチのリファレンスをストアする 112 個の「トランジショナル」なマルチプログラムを持っています。アディショナルマルチパッチはプログラムナンバー 17 から 127 にあります。

※この機能は Virus TI Snow では使用できません。

名前によるサーチ (Search by Name)

「Search by name」は、パッチの名前、またはその一部によってパッチを検索することができます。お好みのサウンドデザイナーのシグネチャーパッチを探すために新機能を使用することも可能です。詳細は Virus コントロール・チュートリアルの中に記されています。

オリジナル値の表示 (Display of Original Value)

インフォバーの中で特定のパラメーターを調整すると、Virus コントロールは元の値を表示します。所為際については、Virus コントロール・チュートリアルを参照して下さい。

適応型のソフトリミッター・アルゴリズム (Adaptive Soft Limiter Algorithm)

すべてのアウトプットはソフトリミッター・アルゴリズムを備えています。出力がヘッドルームを上回ってしまい、Virus がクリッピングしてしまうことに備えて高度なアルゴリズムが用意されています。これはクリップを起こさない限りアルゴリズムは起動されず、出力信号に影響を与えません。しかし、どんなクリップでも対応するわけではなく、大きくクリッピングした信号に関しては、コントロールが効かずに歪む場合があります。多少のクリップした信号には絶大な効果を発揮するでしょう。

チュートリアルと用語集

チュートリアルセッションの保存場所について

あなたの TI とシーケンサーを最大限に活用するために書面にしたチュートリアルとデモセッションがあなたのハードディスクの新しいチュートリアルフォルダにインストールされます。また、英語のユーザーマニュアルも改訂されました。

- ・ **Mac OS X ユーザー**は下記ロケーションで全てのドキュメンテーションを確認可能です。
/Applications/Access Music/Virus TI/Documents

- ・ **Windows ユーザー**は下記ロケーションで全てのドキュメンテーションを確認可能です
Start Menu: All Programs¥Access Music¥Virus TI¥Documentation

用語集

- ・ **PWM**

これは「パルスワイドモジュレーション(Pulse Width Modulation)」を表し、矩形波のデューティーサイクルの幅のダイナミックバリエーションを示します。

より詳細な説明を必要とする場合、下記の URL を参照して下さい。

http://en.wikipedia.org/wiki/Pulse_width_modulation

- ・ **基本振動数(Fundamental Frequency)**

これは特定のスペクトルで最も低く鳴っている倍音の名前です。一般的に、人間の耳が音のピッチを判断するのに使用する周波数です。

より詳細な説明を必要とする場合、下記の URL を参照して下さい。

http://en.wikipedia.org/wiki/Fundamental_frequency

- ・ **フォルマント(Formant)**

「フォルマント」はレゾナントボディかシステムによって起こる特定の音の周波数スペクトルのピークです。

人間の話し言葉は、主に人間の口と鼻腔の共振特性を変更する方法で異なる母音の発音を決定することと関係しています。

より詳細な説明を必要とする場合、下記の URL を参照して下さい。

<http://en.wikipedia.org/wiki/Formant>

© 2008–2010 Kemper Digital GmbH, Germany. All rights reserved. Product features, specifications, system requirements and availability are subject to change without notice. All trademarks contained herein are the property of their respective owners. Printed in Germany. VTIADD 01/10 Revision A