

# Virus TI

**Reference manual**

リファレンス・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。感電やショートの原因があります。
- 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行わない。

- 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て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く。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ていません。



● 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、コンパウンド質、強燃性のポ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、当社は一切の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へ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/

# Table of Contents

## 目次

### イントロダクション[Introduction]

- [ようこそ！](#) 6
- [CHAPTERについて](#) 6
- [注意事項](#) 7
- [メンテナンス](#) 7
- [リアパネル](#) 8
- [セットアップ](#) 9
- [電源のON/OFF](#) 10
- [プログラムの選択](#) 10
- [メニューについて](#) 11
- [演奏/作業手順について](#) 12
- [USB接続について](#) 13
- [新規に音を作る](#) 15
- [ポリフォニーについて](#) 15

### ファーストステップ[First Steps]

- [初めてVirusTIに触れる皆様に](#) 16
- [アンプリファイアエンベロープセクション](#) 16
- [フィルターセクション](#) 19
- [フィルターエンベロープセクション](#) 25
- [オシレーターセクション](#) 25
- [ミックスセクション](#) 29
- [モジュレーターセクション](#) 32
- [マトリクスセクション](#) 33
- [アルペジエーターセクション](#) 34
- [エフェクトセクション](#) 34
- [マスターセクション](#) 37
- [ハイパーソーとウェーブテーブル](#) 39

### サウンドパラメーターリファレンス[Sound Parameters Reference]

- [ARP](#) 41
- [アルペジエーター](#) 41
- [マトリクス](#) 43
- [スロット](#) 44
- [モジュレーター](#) 45
- [LFO 1](#) 46
- [LFO 2](#) 48
- [LFO 3](#) 48

<a href="#">LFO 1 デスティネーション</a>	49
<a href="#">LFO 2 デスティネーション</a>	50
<a href="#">LFO 3 デスティネーション</a>	52
<a href="#">エフェクト (上段)</a>	53
<a href="#">ディレイ</a>	54
<a href="#">リバーブ</a>	56
<a href="#">ロー EQ</a>	59
<a href="#">ミッド EQ</a>	59
<a href="#">ハイ EQ</a>	60
<a href="#">エフェクト (下段)</a>	60
<a href="#">ディストーション</a>	61
<a href="#">アナログブースト</a>	62
<a href="#">コーラス</a>	63
<a href="#">フェイザー</a>	65
<a href="#">ボコーダー</a>	66
<a href="#">ボコーダーテーブル</a>	71
<a href="#">インプットフォロワー</a>	71
<a href="#">インプットリングモジュレーター</a>	72
<a href="#">オシレーター</a>	73
<a href="#">オシレーター 1- クラシック</a>	77
<a href="#">オシレーター 1- ハイパーソー</a>	78
<a href="#">オシレーター 1- ウェーブテーブル</a>	80
<a href="#">オシレーター 2- クラシック</a>	81
<a href="#">オシレーター 2- ハイパーソー</a>	84
<a href="#">オシレーター 2- ウェーブテーブル</a>	86
<a href="#">オシレーター 3</a>	89
<a href="#">コモン</a>	90
<a href="#">サブオシレーター</a>	92
<a href="#">ノイズ</a>	93
<a href="#">リングモジュレーター</a>	93
<a href="#">マスター</a>	94
<a href="#">コモン</a>	99
<a href="#">ユニゾン</a>	101
<a href="#">ベロシティマップ</a>	102
<a href="#">インプット</a>	104
<a href="#">サラウンド</a>	105
<a href="#">カテゴリー</a>	105
<a href="#">ソフトノブ</a>	106
<a href="#">保存</a>	106
<a href="#">ミックス</a>	107
<a href="#">フィルター</a>	109
<a href="#">サチュレーション</a>	110
<a href="#">フィルター 1</a>	111
<a href="#">フィルター 2</a>	113
<a href="#">コモン</a>	115

- [フィルターエンベロープ](#) 116
- [アンプエンベロープ](#) 117
- [フィルターエンベロープ](#) 119
- [アンプリファイアエンベロープ](#) 119

### 設定リファレンス [Configuration Reference]

- [ランダムプログラム](#) 120
- [MIDI](#) 120
- [MIDI ダンプ受信 RX](#) 122
- [トランスミットMIDI ダンプ TX](#) 123
- [キーボード](#) 124
- [MIDI コントロール](#) 126
- [インプット](#) 127
- [オーディオクロック](#) 128
- [ソフトノブ \(グローバル設定\)](#) 128
- [ノブの動作](#) 129
- [グローバルチューニング](#) 130
- [システム](#) 131

### マルチモードリファレンス [Multi Mode Reference]

- [パッチ](#) 134

### Virus Controlソフトウェア [Virus Control]

- [はじめに](#) 139
- [Virus Control プラグイン](#) 141
- [パートコントロールバー](#) 141
- [ページセレクター](#) 142
- [インフォメーションバー](#) 142
- [イージーページ](#) 142
- [ブラウザページ](#) 143
- [オシレーターページ](#) 144
- [フィルターページ](#) 145
- [LFO ページ](#) 146
- [マトリクスページ](#) 146
- [ARP ページ](#) 147
- [FX ページ](#) 148
- [リモートページ](#) 148
- [コモンページ](#) 149

### 用語集 [Glossary]

- [用語解説](#) 150

### パッチネーム [Patch Names]

- [ROM-A](#) 162
- [ROM-B](#) 162

[ROM-C](#) 163  
[ROM-D](#) 163  
[ROM-E](#) 164  
[ROM-F](#) 164  
[ROM-G](#) 165  
[ROM-H](#) 165  
[ROM-I](#) 166  
[ROM-J](#) 166  
[ROM-K](#) 167  
[ROM-L](#) 167  
[ROM-M](#) 168  
[ROM-N](#) 168  
[ROM-O](#) 169  
[ROM-P](#) 169  
[ROM-Q](#) 170

# Introduction

## イントロダクション

### ようこそ！

Virus TI をお買い上げいただき、ありがとうございます。

TI とは、Total Integration の略称で、Virus Control プラグイン (VSTi/AudioUnit) を介して、PC/Mac ベースのスタジオに導入できるハードウェアであることを表します。

Virus TI の電源を入れる前に、このマニュアルを一読することをお奨めします。

### CHAPTER について

このマニュアルは、以下のような構成になっています。

> イントロダクション：現在読まれているこの章のことです。ここでは、Virus を操作する前に知っておくべき基本的な情報を扱います。

> ファーストステップ：Virus 初心者向け、もしくは中級、上級者にも対応した実践ガイドです。レファレンスの章に移行する前のスタートポイントでもあります。

> サウンドパラメーターレファレンス：このマニュアルの本体部分に当たります。サウンド生成に関するパラメーターや、その効果的な使い方が、簡潔な説明文、クロスレファレンスと共に記されています。

> 設定レファレンス：グローバル設定に関すること、また個々の制作環境に適した Virus のパラメーター設定を説明します。

> マルチモードレファレンス：マルチモード[Multi Mode]パラメーターに関する簡単な説明を記します。

> Virus Control：Virus Control アプリケーションのイントロダクションに当たります。

> 付録：チャート、表、など

> 用語集

## 注意事項

下に記載された内容については、よく読み、ご留意ください。これらは、*Virus* を長く快適にご使用いただくために必要な事項です。

- 湿気や埃、塵の多い場所への保管は避けてください。また、コーヒーなどの液体を本体の近くに置いたり、こぼしたりしないようご注意ください。万が一、液体がユニット内に入り込んでしまった場合は、すぐに電源を切り、電源コードを抜いてください。必要であれば、テクニカルサポートまでご連絡ください。
- *Virus* 本体を直射日光にさらすなど、高温になる場所に置くことは避けてください。デスクトップバージョンをラックマウントする際、空気の循環がうまく行われるよう設置してください。
- 急激な振動を与えたり、本体を落としたりしないよう注意してください。水平な場所に置か、ラックにしっかりと固定するようにしましょう。
- 外部電源 12VDC を使用する場合は、同梱されている電源をご使用ください。規定外の電源や他の電源を使うと誤作動の元となるうえ、テクニカルサポートが受けられなくなりますのでご注意ください。
- *Virus* を長期間ご使用にならない場合は、電源コードを抜いてください。その際には、コードを引っ張るのではなく、根元からゆっくりと抜くようにしましょう。濡れた手でプラグに触るのも大変危険ですのでやめましょう。
- このシンセサイザーは、聴力障害を及ぼす程の音を生成できます。よって、常に音量は絞ってご使用ください。

## メンテナンス

### OS のアップデート

Access Music は、ソフトウェアのオペレーティングシステム (OS) を無償で行っています！時折、[www.access-music.de](http://www.access-music.de) をチェックして、最新の OS をダウンロードしてください。

### クリーニング

パネルを掃除する際は、柔らかくて乾燥した布、もしくはソフトブラシを使いましょう。液体の洗浄剤などは使用しないでください。変色する可能性があります。また、業務用・家庭用の洗浄剤は、パネルの表面を傷つけることがあります。

### 修理

絶対にご自分で Virus 本体を開けないようにしてください。開けてしまった場合は修理を受け付けられない場合がございます。故障に関してはまず、お買い上げになられた販売店又はコルグ・サービスセンター(03-5355-5056)までご連絡ください。

### バッテリーの交換

せっかく作ったサウンドが失われることのないように、電源を切った状態でもプログラムを保存するため、Virus にはバッテリーが内蔵されています。これは 4-5 年持ちますが、それ以上になると交換が必要です。交換は(株)フックアップ修理部で行います。ご連絡ください。交換する際にはデータをバックアップすることもお忘れなく。

## リアパネル

### ソケット

>USB : コンピューターとオーディオ、MIDI 情報の送受信を行います。

>MIDI IN/OUT/THRU : MIDI インターフェイス

>S/PDIF : デジタルオーディオインターフェイス

>INPUT : オーディオインプットジャック

>OUTPUT 1 : メインオーディオアウトプットジャック

>OUTPUT 2/3 : 追加オーディオアウトプットジャック

>12VDC IN (デスクトップモデルのみ) : 電源ソケット

>HEADPHONES : ステレオのオーディオアウトプット

### ソケットを回転させる

リアパネルの Virus TI デスクトップモデルは 90 度の角度で回転させることができます。このおかげで、ラックマウントした場合でもバックパネル部分に余分なスペースを作る必要がなくなりました。必要な場合、あくまでユーザーの方の責任において下記の作業を行ってください。

重要：Kemper Digital GmbH、および株式会社コルグは、下記の作業を行う際、生じたダメージ、故障に関しては責任を負いかねます。ご了承ください。

- 必要なもの：平坦な作業台、ネジを一時的に保管する容器（ボウルなど）、プラス（+）ドライバ、六角棒レンチ。
- まず接続されているケーブルはすべて外します。次に本体を裏返しにしてください。六角棒レンチを使って、端っこのネジを緩めます。
- プラスドライバを使って、底面プレートの6個のネジを取り外します。底面プレートが外れたら、一時的に横においておきます。リアパネルソケットにある6個のネジも同様にして外します。
- ソケットユニットを少し引き上げ、バックパネルの出っ張りに置きます。両手を使って40ピンコネクタをマザーボードのソケットから外します。ソケットはこれで完全に外れた状態です。
- 最後に取り外したネジ（先のとがっていないネジ）を使って、ソケットユニットを底面プレートに取り付けます。
- 底面プレートの位置を調整して、40ピンケーブルがマザーボードに届くようにします。40ピンコネクタを静かに取り付けてください。最後まできっちりと押し込んでください。
- 最後にフタを閉める作業に入ります。残っている6個のネジを使って、底面プレートを取り付けます。取り付けが終わったら、Virus本体を表向きにして、電源コードを差し込んで、40ピンプラグがしっかりと固定されていることを確かめます。

## セットアップ

以下のステップは重要事項です。ここで紹介されるシンプルなセットアップの他にも、Virus TIは様々なオーディオ環境に対応できるようになっています。

- メイン電源スイッチを入れる前に、Virusに接続しているすべての機器の電源を切るか、すべての音量レベル（ミキサー、アンプなど）を最小設定にしてください。
- お手持ちのVirusがデスクトップバージョンの場合、キーボード/シーケンサーの[MIDI OUT]とVirusソケット部分の[MIDI IN]に接続します。
- [OUTPUT 1]ソケット（標準モノラルジャック）とステレオアンプ/ミキサーの[INPUT]に接続します。ミキサーの2系統モノラルチャンネルに接続する場合は、それぞれ左右にPANを振ってください。ヘッドフォンをご使用の場合、リアパネルの[HEADPHONES]ソケットを使用してください。

- Virus のメイン電源を接続します。両方の[TRANSDPOSE]ボタンを押して、Virus を起動してください。次に、接続されている機器を以下の順序で電源を入れてください。MIDI 送信側の機器（キーボード、シーケンサーなど）、ミキサー、そして最後にアンプの電源を入れます。
- MIDI 送信側の機器（キーボード、シーケンサーなど）は、MIDI チャンネル1から信号が送信されるように設定します。
- Virus の[MASTER VOLUME]を上げていきます。音量レベルが適正になるようにミキサーやアンプを調整します。ミキサーをご使用の場合は、機器のユーザーマニュアルを参照すると便利な情報を得られます。

## 電源の ON/OFF

Virus TI には、ON/OFF スイッチはありません。スタンバイモードにする場合は両方の[TRANSDPOSE]ボタンを、カウントダウンがゼロになるまで押し続けます。起動するには、同じボタンを押し続けます。

## プログラムの選択

Virus TI には 20 個のバンク（RAM-A~RAM-D、ROM-A~ROM-P）が存在します。各バンクには 128 個の SINGLE プログラム[0-127]を保存できます。つまり合計で 2,560 プログラムを保存できることになります。

音を聞いてみるには、[SINGLE]モードに設定して、メニューを開いていない状態にしておく必要があります。[MASTER]セクションにある[SINGLE]ボタンを押すと、[SINGLE]モードに入ります。基本的には 3 通りの方法があります。

### 番号準拠[Sequentially]

一番手っ取り早い方法は、ディスプレイ右側にある[BANK]と[PROGRAM]ボタンを使用する方法です。メニューが開いている場合は、これらのボタンは[PARAMETER]、[VALUE]ボタンとして機能します。早送りしたい場合は、このボタンを押し続けます。

同じバンク内の任意のプログラムを素早く読み込むには、[SHIFT]ボタンを押しながら[VALUE 3]ノブを回します。

### カテゴリーごと [By Category]

プログラムが多いため、音色は [Category] に分類されています。カテゴリー情報はプログラム毎に保存されています。たとえば：

ディスプレイ左側の [SEARCH] ボタンを押します。[VALUE 1] ノブを回して、[Drums] カテゴリーを選択します。[VALUE +/-] ボタンを使ってプログラムをブラウズします。ディスプレイ上段に [Drums] カテゴリー内のプログラム名が表示されます。任意のプログラムが見つかったら、[EXIT] ボタンを押します。

### Via MIDI [MIDI 経由]

MIDI シーケンサー/MIDI キーボードから、MIDI 経由で任意の Bank/Program チェンジメッセージを送信することができます。

## メニューについて

### メニューを開く

メインメニューは、各セクションの [EDIT] ボタンを押すと開きます。通常、エレメントを選択し（例：LFO 1、OSC2、REVERB など）、そのセクションにある [EDIT] ボタンを押します。

[MATRIX] セクションにあるボタン、および [MASTER] セクションの [CONFIG] を使ってもメニューを開くことができます。

### エディット [EDIT] ボタン活用方法

[FILTER]、および [MASTER] セクションの [EDIT] ボタンを繰り返し押すと、メニューをブラウズすることができます。[OSCILLATORS] と [EFFECTS] セクションでは、選択可能なページ（エレメント毎に設定可能）と選択不可なパラメーター（例：Vocoder）をトグル表示します。同様に、[MODULATORS] セクションでは、LFO のメイン設定と [Destinations] デスティネーションメニューのトグル表示します。

### メニュー間のナビゲート

Virus のメニューには、多くの場合、複数のページが存在します。これにアクセスするには、[PARAMETERS] ボタンを使用します（ディスプレイ右の [MATER] セクション内）。メニューが開いている場合、同じセクションの他のエレメントを選択すると（例：LFO1 の代わりに LFO3、OSC2 の代わりに OSC1、REVERB の代わりに LOW EQ など）、新しいメニューにジャンプします。

### メニューの値を変更する

ディスプレイ下の[VALUE]ノブを使用します。メニューを開くと、パラメーターの中の一つはアクティブになっています (▼のカーソル表示)。値は[VALUE]ノブを使って増減します。値を変更せずにカーソルを移動するには、[SHIFT]を押しながら[PARAMETERS]ボタンを押します。

### メニューを閉じる

メニューを閉じる場合はディスプレイ左にある[EXIT]ボタンを押します。新しいメニューを開く際は、[EXIT]ボタンを押す必要はありません。[SINGLE]、[MULTI]ボタンを押すことでもメニューを閉じることができます。

## 演奏/作業手順について

### シングル[SINGLE]モード

これは任意の音色を使って演奏する場合の基本的な演奏モードです。次の章では、[SINGLE]モードを使った作業に関する、もう少し詳しいチュートリアルを用意しています。

### マルチ[MULTI]モード

Virus では最大 16 の音色を同時に演奏することができます。[MULTI]プログラムはそれぞれ 16 個の[PART]を含みます。この[PARTS]はそれぞれ 1 つの[SINGLE]プログラムに相当します。さらに MIDI チャンネル、ファインチューニング、キーチェンジなどのパラメーターも含んでいます。

過去の Virus モデルや他のシンセとは異なり、Virus TI の[MULTI]プログラムでは個々のサウンドを鳴らすだけでなく、エフェクトなどのデータも送信できるようになっています。よって、[MULTI]モードではより複雑な作り込みや表現が可能になっています。

[Bank]、[Patch]パラメーターが変更されると、対応する[SINGLE]プログラムが[MULTI]プログラム内の[PART]に読み込まれます。詳細は後述します。

### シーケンサー[Sequencer]モード

[MULTI]モードでは音色のレイヤーが最大限生かされます。例えばキーボードスプリットなどの設定など。よって、マルチトラック MIDI シーケンスプロジェクトでは、[Sequencer]モードがベストな選択と言えるでしょう。

[MULTI]、および[SINGLE]ボタンを同時に押す（または Virus Control アプリケーションを立ち上げる）と、[Sequencer]モードに入ります。このモードでは 16 個の[SINGLE]プログラムにアクセスできます。MIDI チャンネルは[PART1-16]ナンバーに対応しています。

### リモート[Remote]モード

Virus TI は外部 MIDI コントローラーとして使用できます。Virus 本体には、定番となった機器の設定が既に用意されています。[Remote]モードで使用するには、[SHIFT]ボタンを押しながら、ディスプレイ左の[CONFIG]ボタンを押します。Virus Control アプリケーションを使えば、個々のユーザーに合わせて設定を作りこむことが可能になります。

### Virus Control アプリケーション

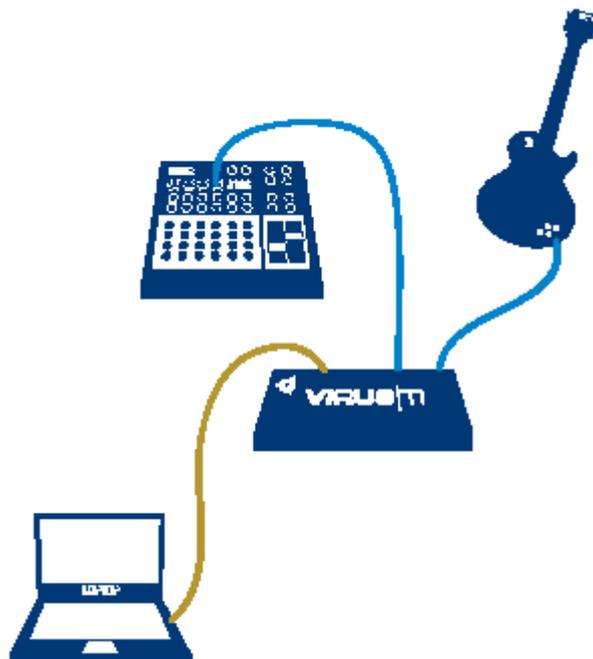
Virus Control アプリケーション（Win/Mac）を立ち上げると、Logic、Cubase などのホストシーケンサーのマルチチャンネル VST/US ソフトシンセとして使用することが可能になります。つまり、オーディオ/MIDI のサンプル単位の同期、発音タイミングを実現した世界初のハードウェアシンセということになります。詳細は[後述ページ](#)を参照。

## USB 接続について

ハブは使用しないでください！ Virus TI の性能を最大限に引き出すには、Virus TI 専用のスロットを用意することをお奨めします。つまり、そのスロットでは他の USB デバイスを接続しないということです。ベータテストの際、PC/Mac との接続にハブを接続した場合にはデータ転送の速度を遅らせるだけでなく、接続全般において不安定になることが判明しています。よって、USB ハブはサポートの対象外にするという決定に至りました。ご理解のほど、よろしく願いいたします。

注：Virus Control アプリケーションは定期的に MIDI/オーディオ接続を確認し、問題が生じた場合は報告するようになっています。

### 代表的なセットアップ



### ノブレスポンスを変更する

[Global]パラメーターに変更すると、Virus のノブレスポンスを変えることができます。

## EDIT CONFIG Knob Behavior

Response	Display Time	Target
Jump	61	Internal+MIDI

ディスプレイ左の[CONFIG]ボタンを押し、[PARAMETERS]ボタンを使ってページをスクロールします。上図の表示になったら[VALUE1]ボタンを使って、[Response]を[Jump]に設定します。[EXIT]ボタンを押し、メニューを閉じます。お好みによって、後でこのパラメーターを[Snap]や[Rel]に変更してもいいでしょう。

注：幾つかのノブは聴感上、変化がないように思えるものがありますが、これは他のパラメーターに拠るものが多い場合に起こります（例：[LFO]の[RATE]などは使用されていない場合効果がありません。またエンベロープの[DECAY]も[SUSTAIN]が最大の場合効果は見られません）

## 新規に音を作る

### [INIT]イニシャライズプログラム

バンク [ROM-A]の後半は、シンプルなテンプレートを保存するために用意されています。これはまったく白紙の状態から音を作り出すときに便利です。次の章ではこれらの一つを使って作業するように指示しています。

## ポリフォニーについて

TI シリーズの平均的なボイス数は (2 個の DSP) は、およそ 80、最大で 100 以上と考えられます。しかし、最高値に近づくと TI ではリソースを有効活用しようとし、つまり、機能によっては、これを使うことでポリフォニーの数値を減少させてしまいます。例えばユニゾンのボイス数を 3 から 6 にするだけで、ポリフォニーは半減します。

ポリフォニーを最大限に使用したい場合 ([MULTI]モード) は、以下の順序で機能の使用周波数を下げていくといいでしょう。[Unison]モード、[Reverb]、[Analog Filter]、そして [Oscillator 3]…。

# First Steps

## ファーストステップ

### 初めて Virus TI に触れる皆様に

お手元の Virus TI がデスクトップモデルの場合、MIDI キーボードを接続して下さい。

お手元の Virus の使い方を知る上で最も大切なことは、とてもシンプルな練習を「手弾き」で演奏することです。そうすれば、ユーザーが作成される音色がさらによいものへと変わります！この方法がベストな選択であることは使用されるうちに理解されることでしょう。

この章を通して、[ROM-A 126]、または[ROM-A127]を読み込むよう指示を受けます。これを実行するには、[EXIT]ボタンを押し（開いているメニューを閉じます）、さらに[VALUE]ボタンを押して、近くのパラメータに移動してから元に戻ります。

[SINGLE]モードになっていることを確認してから、[ROM-A127]のプログラムを選択します。（Bank ROM-A、プログラムナンバー127）。キーボードで音を出してみてください。オルガンのような音が出て、鍵盤を押している間ずっと音が鳴り続けます。そして突然音は鳴り止みます。オルガンとは違って、この反応は[envelope]パラメーターを使って調整することができます。

### アンプリファイアエンベロープセクション

#### [Amplifier Envelope Section]

パネルコントロール右下にある4つのノブを使って[amplifier envelope]をコントロールします。これは演奏中、演奏直後にどの程度音量レベルを変える場合などに使用します。

- >ATTACK：無音状態から最大音量までの時間
- >DECAY：最大音量から[SUSTAIN]レベルまでの減衰にかかる時間
- >SUSTAIN：[DECAY]の直後の音を伸ばすレベル
- >RELEASE：音が出てからフェードアウトするまでの時間

以下に実際の音色を使って、作業工程を紹介します。



### アタック[ATTACK]

[ATTACK]のノブは、あらかじめ[ROM-A127]に設定されている[0]に設定します。キーボードで音を確認しながら、少しずつ数値を上げていきます。各音の始まりが、だんだん遅れていくのが分かります。ここでは、[ATTACK]を[40]くらいに設定しておきます。

### ディケイ[DECAY]

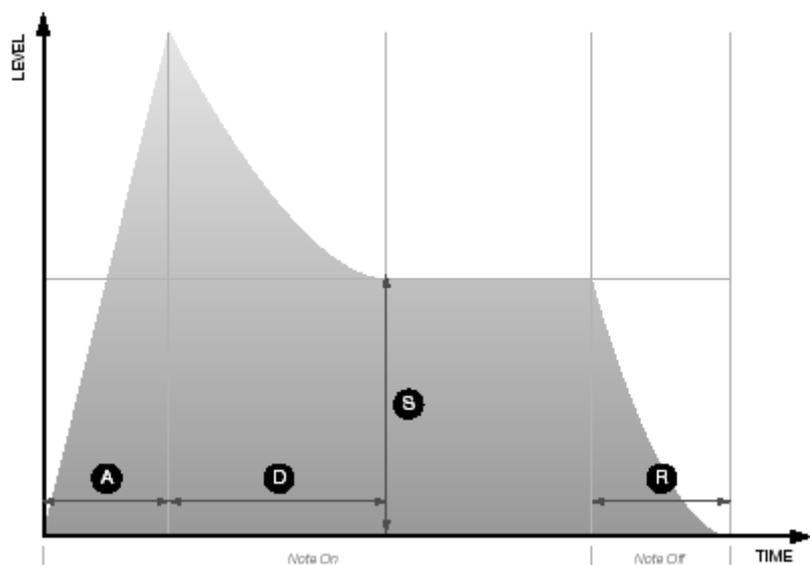
[DECAY]のノブを最大に設定します。これはあらかじめ[127]に設定されています。[MIX]セクションの白いオリジナルバリューインジケータ[original value indicator]が点灯します。キーボードで音を確認しながら、[DECAY]の数値を下げて下さい。音が段々短くなり、[DECAY]が最小値になると、とても短い音になります。ここでは、[DECAY]を最小値にしておいて下さい。

### サステーン[SUSTAIN]

[SUSTAIN]のノブを最初の設定通り、最小にして下さい。キーボードで音を確認しながら、数値を上げていきます。オリジナルバリューインジケータ[Original value indicator]が消えます。すると、伸ばされた音のボリュームが、それに対応して変わります。ここでは[SUSTAIN]を[64]にして、[DECAY]を[40]くらいに戻して下さい。

### リリース[RELEASE]

[RELEASE]を最小値に設定し（オリジナルの値は[4]）、キーボードで音を確認しながら、数値を上げていきます。鍵盤から手を放した後、音はゆっくりとフェードアウトしていきます。[RELEASE]の値は[40]近辺に設定しておきます。アンプリファイアエンベロープは図のようになります。



パネル上の赤いラベル表示（Polar の場合は青）は[SHIFT]機能を示しています。これらにアクセスする場合は、ディスプレイ左の[SHIFT]ボタンを押しながら、任意のノブやボタンを操作します。

### [PATCH VOLUME]パッチボリューム

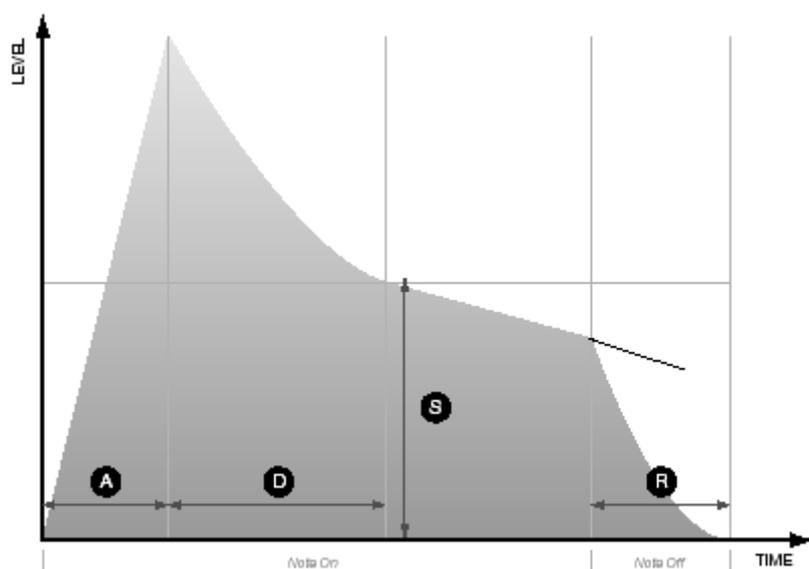
[SHIFT] + [ATTACK]からアクセスします。これは、プログラム毎に保存されている全体的な音量レベルです。通常、異なるプログラム間の音量バランスを調整する目的で使用されます。スタートポイントとしては値[100]から始めるといいでしょう。今後プログラムをエディットする際にもヘッドルームは十分にとれます。

### サステーンスロープ[SUSTAIN SLOPE]

[SHIFT] + [SUSTAIN]からアクセスできます。[SUSTAIN SLOPE]の設定値が[0]以外の場合、サステーンフェイズ（通常はフラット）は角度を伴った勾配へと変わります。

[SUSTAIN SLOPE]を[-32]に設定します。マイナス(-)値では、サステーンフェイズは下降線を描きます（最終的には無音状態。鍵盤で長いノートを押して確認してください）

プラス(+)値ではエンベロープはどうなるのでしょうか？サステーンフェイズは上昇し、鍵盤から手を放さない限り、最終的に最大値に達します。比較的長い音がほしい場合は[SUSTAIN SLOPE]を[+32]に設定します。



エンベロープタイム (*Attack, Decay, Release*)、および (*Sustain Slope*) は、レート以外の何物でもありません。実際の演奏ではほとんど気にする必要はありません。

## テンポ[TEMPO]

[AMP ENVELOPE]セクションの[SHIFT] + [RELEASE]からアクセスできます。Virus はアルペジエーターを同期させるためのマスタークロックを搭載しています。LFO やディレイエフェクトもこのクロックに同期します。

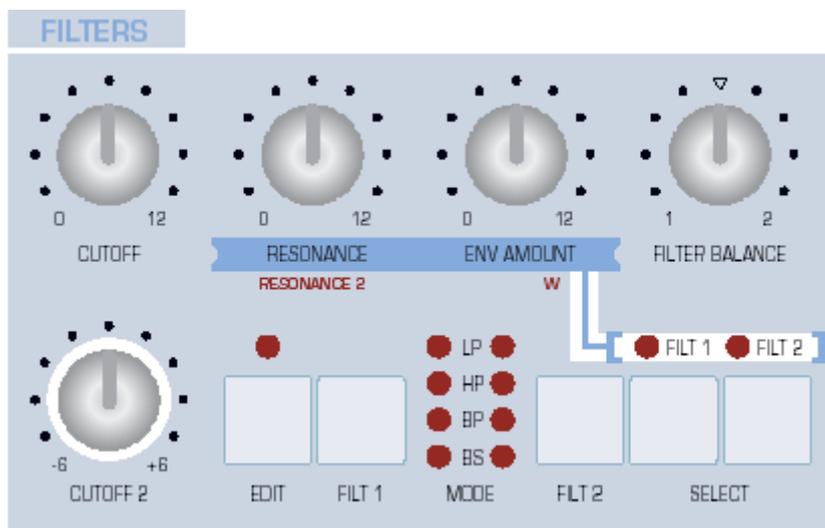
[ROM-A 26 "Dr.What? HS"]のプログラムを読み出します。アルペジオを[HOLD]状態にし ([SHIFT]+[ARP ON])、鍵盤を弾いてみてください。LFO1 のインジケーターはアルペジオに同期して点滅を繰り返します。つまり、このプログラムはクロックに同期している状態です。[TEMPO] ([AMPLIFIER ENVELOPE]セクションの[SHIFT]+[RELEASE])でも試してみてください。ディレイエフェクトがテンポチェンジにもスムーズに対応していることがお分かりになるでしょう。

[TEMPO]は、[63]から[190]bpm のレンジに対応しています。また、マスタークロックは、受信している MIDI クロックデータ (外部機器などから送信される MIDI 信号) にスレーブします (前述範囲内)。この場合、[TEMPO]パラメーターは無視されます。

## フィルターセクション[The Filter Section]

[ROM-A 26 "Dr.What? HS"]と比較しても、ここまで試してきた音色は原始的で荒い音質のものが多かったと思います。Virus のような減算式のシンセサイザーでは、オシレーターのとータルクオリティは、フィルターを介して激変することがあります。

ここに紹介するのは Virus に搭載されている 2 基のメインフィルターです。個々のフィルターにアクセスする方法を学ぶ前に、減算方式のシンセサイザーに搭載されている代表的な 3 つのパラメーターを紹介しておきましょう。これは、[CUTOFF]、[RESONANCE]、そして[ENV AMOUNT]です。



### カットオフ[CUTOFF]

プログラム[ROM-A 127]を読み込みます。キーボードを使いつつ [CUTOFF]の値を変化させて音色を確認します。小さな値では、中域の周波数もカットされてしまいます。サウンドはメローな音になります。

[CUTOFF]の値を上げていくと、フィルターは高い周波数の音域も通すようになり、最大値では、音の鮮明さも最大になります。これは典型的なローパス (LP) フィルターで、Virus に搭載されている 4 つの基本的なタイプの一つです。

プログラム[ROM-A 127]では、実際、2 基のフィルターを直列でつないで使用しています。これらは一つの「ダブルストレングス」フィルターとして紹介されています。後述[Rooting]では、これらのパラメーターについて学んでいきます。

### リゾナンス[RESONANCE]

[RESONANCE]は、カットオフポイント付近の周波数を強調します。[RESONANCE]の値を上げた状態で、上記 [CUTOFF] スイープをもう一度試してみてください。[RESONANCE]の値が大きい場合は、カットオフ周波数は支配的に鳴ります。[CUTOFF]をゆっくり回すと、個々の倍音がより聞こえやすくなります。プログラム[ROM-A 26]を使って、さらに[RESONANCE]の効果を試してみてください。

## エンベロープアmount [ENV AMOUNT]

フィルターエンベロープがカットオフに影響する度合いを調整します。鍵盤を弾くたびに[CUTOFF]ノブを自動的に動かすような効果があります。ここではシンプルなアナログベースサウンドを作ってみましょう。

まず、プログラム[ROM-A 127]を読み込みます。[CUTOFF]を最小値に設定します。鍵盤を弾きながら、好みの70年代サウンドが聞こえるまで[ENV AMOUNT]を調整します。さらに[RESONANCE]を上げてみましょう。ディスプレイ左の[TRANSPOSE]ボタンを使って設定を[-1]、もしくは[-2]に設定します。ファンキーなベースサウンドの出来上がりです。

[FILTER ENVELOPE]セクションは、[AMPLIFIER ENVELOPE]とほぼ同じ構成になっています。ですから、ベースサウンドをどのようにエディットするかについては既にご存知でしょう。是非、[SUSTAIN SLOPE] ([SHIFT]+[SUSTAIN]) も試していただきたい。前回同様[ENV AMOUNT]と[RESONANCE]を調整します。フィルターパラメーターは高度にインタラクティブなつくりになっています。

## フィルターバランス [FILTER BALANCE]

値[-64]に設定すると、フィルター1の出力のみを聞くことができます。センターポジション[0]では、両方のフィルターは同等の働きをします。さらに値[+63]ではフィルター2の出力のみが聞こえます。

## セレクト(FILT1, FILT2) [SELECT (FILT1, FILT2)]

これらのボタンを使って[RESONANCE]、および[ENV AMOUNT]ノブがどちらのフィルターをコントロールするか特定します。2つのボタンを同時に押し、ノブは両方のボタンを同時にコントロールできます。(例：[ROM-A 127])

## カットオフ2 [CUTOFF 2]

フィルター2の独立したカットオフコントロール。この値はオフセット（フィルター1の値の上、または下の値）、もしくは独立した値になります。この値はフィルターの[EDIT]メニューに依存します。(後述[Cutoff Link](#)参照)。

## モード(FLT1, FLT2) [MODE (FLT1, FLT2)]

[FILT1]、および[FILT2]ボタンを使って、フィルタータイプを下記のように設定できます。

>LP = Low Pass : カットオフポイントより低い周波数帯域のみを通します。つまり、カッ

トオフポイント以上の周波数はすべてカットします。

>HP = High Pass : カットオフポイントより高い周波数帯域のみを通します。つまり、カットオフポイント以下の周波数はすべてカットします。

>Band Pass : BP。周波数カットオフポイント周辺の帯域を通します。つまりそれ以外の周波数はすべてカットします。

>Band Stop : BS。周波数カットオフポイント周辺の帯域をカットします。つまりそれ以外の周波数は通します。

Virus は、あと一通りのフィルターモードを搭載しており、これは MiniMoog のローパスフィルターをシミュレートしたものです（特徴的な発振音も含まれます）。これはパネルから直接アクセスすることはできません。フィルター[EDIT]メニューからアクセスしますが、これは後述[Mode]の参照してください。

この時点では、個々のフィルターを独立して試しています。プログラム[ROM-A 127]を読み込んで[FILTER BALANCE]の値を[-64]に設定します（フィルター1 が独立します）、[FILT1]ボタンを使って他のモードを選択します。キーボードで確認しながら、[CUTOFF]、および[RESONANCE]を調整します。上記 4 通りのモードに慣れるまで繰り返し試してください。

BS を試してみると、[RESONANCE]ノブを上げてもリゾナンスを付加できずに、単に帯域を狭めているだけだということに気づくでしょう。

### リゾナンス 2 [RESONANCE 2]

[SHIFT] + [RESONANCE]でアクセスします。フィルター2 のリゾナンスのみ。[FILT2] と表示されている[SELECT]ボタンを押し、[RESONANCE]ノブを使う（[SHIFT]は使わない）こともできますが、[SHIFT] + [RESONANCE]の方が素早くパラメーターにアクセスできます。[SELECT]ボタン上の LED でいちいちステータスを確認せずに済むからです。

### キーフォロー[KEY FOLLOW]

[SHIFT] + [ENV AMOUNT]でアクセスします。アコースティックな楽器を演奏する際は、通常、高い音は低い音よりも鮮明に聞こえます。[KEY FOLLOW]ではこうした楽器の性質をエミュレートできます。これは[Cutoff]が、演奏されるノートに追従されるように設定します。

プログラム[ROM-A 127]を読み込み、[CUTOFF]を値[64]辺りに設定します。キーボードで確認しながら、「フラットな」フィルターがキーボード全般で聞こえるように設定します。[SHIFT]ボタンを押しながら、[KEY FOLLOW]を最大になるまで回します（これは[ENV AMOUNT]ノブです）。キーボードで確かめてください。

## フィルターメニュー[Into the Filter Menu]

フィルターメニューには重要なパラメーターが複数あります。いくつかは既に試してきましたが、下記はそれ以外の重要なパラメーターに言及しています。まず、[FILTER]セクションの[EDIT]ボタンを押し、[PARAMETERS]ボタンを使って以下のページを探してみてください。

### EDIT FILTER Common 1/2

```

      ▼
  Routing      Filter Balance  Cutoff Link
  Split Mode   -23           On
  
```

#### ルーティング[Routing]

ルーティング[Routing]パラメーターです。[VALUE 1]ノブを使って異なるオプションを試してみましょう。

これまでは、フィルターを直列につなぐ（フィルター1の出力がフィルター2の入力へ送られる）か、個別の設定を[FILTER BALANCE]で激変させて使ってきました。以下のリストには、ルーティングとしての4通りの方法を記しています。巻末の用語集にて極性[Pole]に関する説明を読むと理解しやすくなるでしょう。

>Serial 4：フィルターは直列に接続されます。[FILTER BALANCE]がセンター位置にある場合、2-ポール（オクターブ毎に12dB）が直列に接続されるため、合計で4-ポールということになります（24dB/Oct）。

>Serial 6：フィルターは直列に接続されます。[FILTER BALANCE]がセンター位置にある場合、フィルター1は4-ポール（24dB/oct）、フィルター2は2-ポール（12dB/oct）で、直列に接続されるため、合計で6-ポールということになります（36dB/oct）。

>Parallel 4：フィルターは並列に接続されます。それぞれ2-ポール（12dB/oct）が並列に接続されます。

>Split Mode：フィルターは並列に接続されます。それぞれ2-ポール（12dB/oct）が並列に接続されます。[Parallel 4]モードとの違いは、各フィルターはそれぞれ異なるソースをプロセスします。つまり、オシレーター1とサブオシレーターはフィルター1に、オシレーター2、FM、ノイズ信号はフィルター2にルーティングされます。リングモジュレーターは無効になります（後述[RING MODULATOR]参照）。

メニューを開かずにフィルタールーティングを一つひとつ試すには[SHIFT]キーを押したまま、[FILT 2]ボタンを押してブラウズします。

### カットオフリンク [Cutoff Link]

[Off]に設定されている場合、[CUTOFF]ノブはそれぞれ独立して動きます。[CUTOFF]はフィルター1を、[CUTOFF 2]はフィルター2をコントロールします。カットオフリンクが[On]に設定されていると、[CUTOFF]ノブで両方のフィルターを同時に動かせるようになります。[CUTOFF 2]はオフセットを設定できます。これは、フィルター2とフィルター1との違いをあらかじめ設定できます。カットオフリンクは通常[On]設定にしておきます。(搭載されているプログラムでは[On]設定になっているものが多い。ROM-A 126, ROM-A 127 など)

### サチュレーションについて [About Saturation]

[Filter Saturation]というのは元々フィルターインプットをブーストして歪ませることで得られるエフェクトを表現するために作られた造語です。ヤン・ハマーの作品”Birds of Fire”/Mahavishnu Orchestraは、このエフェクトの古典的な例ですが、現代のテクノ音楽で聞かれるベースラインや様々な歪んだシンセサウンドなどで耳にしたことがあるかもしれません。

信号の流れで説明すると、サチュレーションステージはフィルター1のすぐ後にきます。よって、音を詰め込みすぎてもフィルター2でカットすることができるわけです。

Access では「サチュレーション」という表現していますが、元来の概念を大きく広げて解釈しています。[SHIFT] + [OSC VOLUME]から、様々なサチュレーションタイプを選択できるようになっています。以下に幾つかの操作例を記します。

[SHIFT]ボタンを押しながら[OSC VOLUME]ノブを回し、異なる[SATURATION TYPE]を検索してください。中から効果が大きいものを選んでください(例: [Digital])。[SHIFT]キーを放して、[OSC VOLUME]を使って操作してみましょう。フィルターエフェクトを試してみてください。

さらにサチュレーションタイプを試してみましょう。[SHAPE]ノブを最小値に持っていき、[Wave Shaper]、もしくは[Rectifier]を試します。上記同様、[OSC VOLUME]を使って操作してみましょう。

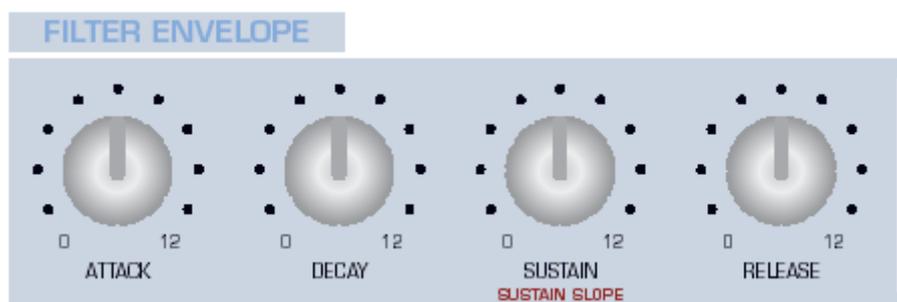
[Bit Reducer]、[Rate Reducer]、または[Rate+Follow]タイプは、初期のデジタルシンセやサンプラーの質感をエミュレートしたものです。最初はとっつきにくいかもしれませんが、音に豊かな表情を加える手段であることは確かです。

最後に追加サチュレーションタイプについて言及しておきましょう(これは追加フィルターに関するものです)。**[High+Follow]**タイプは、フィルター1を使わずに、やせた音を作りたいときに便利なものです。

## フィルターエンベロープセクション

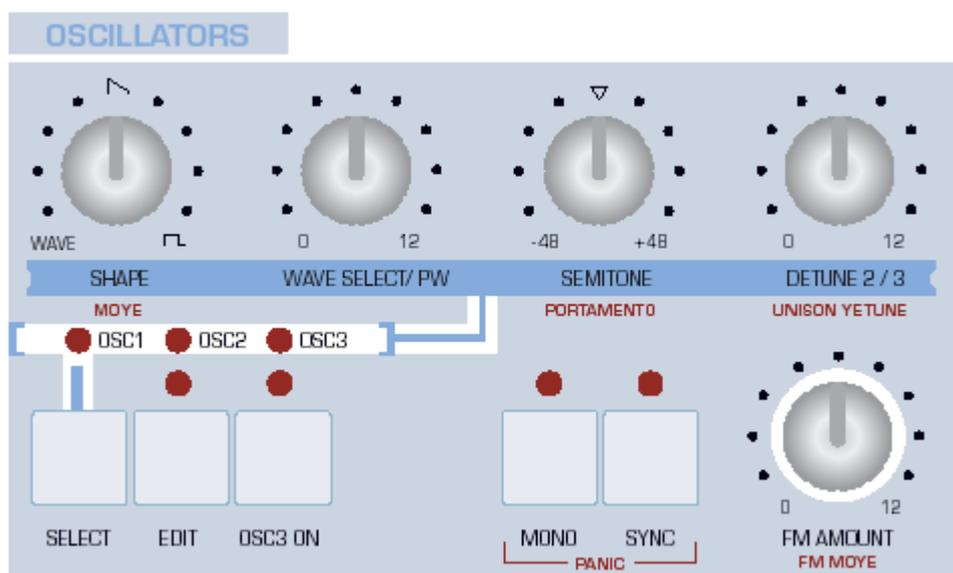
### [The Filter Envelope Section]

明らかにアンプリファイアエンベロープ同様の構成を持っています。前述の経験を踏まえたうえで、フィルターノブとボタンを使って（フィルターエディットメニューのルーティングパラメーターも駆使してください）、何も無いところから音を作ってみてください。作成のどの時点においても保存する必要がある場合は、後述[STORE]を参照してください。



### オシレーターセクション [The Oscillators Section]

サウンドが生成される心臓部に当たります。Virus では 3 基のメインオシレーターを搭載していますが、それぞれのセクションの上段には 1 セットのノブが用意されているのみです。この中でも最も重要なボタンから説明します。任意のオシレーターを選択し、ノブを使ってサウンドをコントロールします。



### セレクト[SELECT]

まず、プログラム[ROM-A 127]を読み込んでみましょう。[SELECT]ボタン上のLEDの列を確認してください。[OSC 1]は現在アクティブになっているはずですが、つまり上段のノブを使うとその操作はすべてオシレーター1に反映されます。実際のところ、例外もあります(DETUNE 2/3)が、それは後ほど言及するとしましょう。

### シェイプ[SHAPE]

再度、プログラム[ROM-A 127]を読み込みます。キーボードで確認しながら、[SHAPE]ノブを回してみましょう。最小値に設定すると、ピュアなサイン波を聞くことができます。センターポジションではピュアなノコギリ波、最大値ではパルス波を聞くことになります。これらの音を試した後は、[SHAPE]ノブを使って異なる波形のミックスを聞いてみてください。波形が適用されている値が、パーセンテージ表示されます。

さらに、Virus TI では隠された機能を数え切れないほど搭載しています。これまでのエクササイズではクラシック[Classic]オシレーターのみを使って演習してきましたが、TI ではさらに 2 種類の面白いオシレーターを搭載しています。これらは、[HyperSaw]、および [WaveTable]と呼ばれているもので、これらの機能については、後ほど言及いたします。

サイン波[Sine]、ノコギリ波[Sawtooth]、パルス波[Pulse]について説明してきましたが、サイン波一つとっても 64 種類、搭載されている波形の一つに過ぎません。パルス波は「パルス幅」を変更することも可能です。[WAVE SELECT / PW]ノブは、これらのパラメーターを同時にコントロールできる優れたものです。

### ウェーブセレクト/パルス波 [WAVE SELECT / PW]

[SHAPE]ノブを最小値に設定すると、ディスプレイには短い時間、[Spectral Wave]と表示されます。キーボードで確認しながら、[WAVE SELECT / PW]ノブを回してください。最初の 2 つの波形が選択可能になります：サイン波と三角波です。他の波形 (3 ... 64) はさらに複雑で付加的な波形です。これらの波形のグラフィックイメージに興味がある方は、Virus Control アプリケーションのプラグインのオシレーターページを参照してください。

[SHAPE]の値がセンター位置にあり、ノコギリ波[Sawtooth]か、それ以上の値を示している場合、ミックスされた音声には「波形」は存在しません。この場合、[WAVE SELECT]ノブは、自由に機能を変更することが可能です。つまり、パルス幅(PW)コントロールになったこととなります。

[SHAPE]の値を最大に設定し、純粋なパルス波[Pulse Wave]に、つまりノコギリ波がまったく含まれていない状態にします。さらに[WAVE SELECT / PW]を上げていきましょう。ディスプレイには[Oscillator 1 Pulse Width]と表示されます。パルス幅が狭くなるにつれて、音自体も劇的に細くなってきます。値が[127]に達するとまったく音がしない状態になります。

キーボードで確認しながら、[WAVE SELECT / PW]ノブを素早く動かしてみてください。これが典型的な「パルス幅モジュレーション」の効果です。LFO を使ってこの効果をオートメーション化する方法は後述いたします。

### セミトーン[SEMITONE]

それぞれのオシレーターのピッチを、幅[-48]と[+48]セミトーン間で調整します。

ここではプログラム[ROM-A 126 -START]を使用します。このプログラムでは2つのオシレーターがそれぞれ異なるチューンで鳴っているのが分かります。[SELECT]ボタンを使ってオシレーター2を選択します。さらに[SEMITONE]ノブを使って数値[+7]に設定します。ノブを回すと、数値は段階的に変わるのではなくスムーズに変更されるのが分かるでしょう。ただしピッチは半音以内に収まります。つまり[SEMITONE]ノブはチューニングには使えないことを示しています。

### デチューン 2/3 [DETUNE 2/3]

このノブはオシレーター2、および3のチューニングに用いられます。[SEMITONE]ノブをセンター位置[0]に戻し、異なる[DETUNE 2/3]の数値を使って、出音を確認しましょう。

中間くらいの値ではフェイザーエフェクトのような音が出ます。数値が高くなるとオシレーターは完全に音階から外れた音になります。もちろんうまく使えば効果的なエフェクトとなります。

### 同期[SYNC]

この機能が有効になっているときは ([Classic]オシレーターを使用時)、オシレーター2はオシレーター1に同期します。巻末の用語集で同期”Sync”を確認しましょう。最も一般的な同期の機能は、豊富なリゾナンスとディストーションを伴うバンドパスフィルターの効果に似ています。

プログラム[ROM-A 126]を読み出し、[SYNC]ボタンを押します。オシレーター間のリズムックなビートがエミュレートされます。オシレーター2を選択し、キーボードを弾きながら、[SEMITONE]をスワイプさせてセンター位置から最大値に回していきます。オシレーター2のみの出音を確認したい場合は、[OSC BALANCE]ノブを回して ([MIX]セクション) 最大値に設定します。[SEMITONE]を固定しておくこと、動きのないトーンを持った面白い音を作ることも可能です。

*Tips* : 耳障りな音になった場合、フィルターをかけてみると解決することがあります。

### オシレーター3 スイッチ [OSC 3 ON]

第三のメインオシレーターは、他の 2 つと同じような働きをすると誤解されますが、オシレーター2 とは完全に独立しています。

プログラム[ROM-A 126]を読み込み、オシレーター2 を選択します。さらに[SEMITONE]の設定値を[+7]にします。[OSC 3 ON]を押すと、ステータス LED が点灯します。[SEMITONE]を変更しようとしても効果は確認できません。これはオシレーター3 がオシレーター2 に追従(スレーブ)しているためです。[WAVE SELECT]を使って[Slave]を[Saw]に変更し、その後で[SEMITONE]の値を[+4]に設定します。

*Tips* : オシレーター3 が有効になっていると、オシレーター3 のレベルは[SHIFT] + [SUB OSC VOLUME]からコントロールできます。

### モノ [MONO]

このボタンを使って、Virus サウンドをモノフォニック仕様かポリフォニック仕様かに特定します。通常、Virus はポリフォニックですが、モノフォニックでも大変豊かなサウンドを生成できます。ポルタメントを使うと効果はさらに絶大になります。

*Tips* : すべてのキーモードを試したい場合は、[SHIFT]キーを押しながら、[MONO]ボタンを押します。

### FM アマウント [FM AMOUNT]

FM とは周波数変調”Frequency Modulation”の略称です。オーディオソースの周波数が他のオーディオソースによって変調されることによって得られる音を意味します。[FM AMOUNT]を使ってそのレベルを調整します。ベルの音を作るには、FM を使って音にざらつき感を加えます。

プログラム[ROM-A 126]を読み込み、オシレーター1 の[SHAPE]を[0] (サイン波) に設定します。[OSC 2]を選択し、[SHAPE]を最小値に設定します。[FM AMOUNT]ノブを回して音がどのように変化するか確認してください。

### FM モード [FM MODE]

[SHIFT] + [FM AMOUNT]。異なる FM モジュレーターを選択します。このパラメーターを試したい場合、この FM モードを[Pos Triangle]から[Triangle]に変更することから始めるといいでしょう。

## ユニゾンデチューン [UNISON DETUNE]

[SHIFT] + [DETUNE 2/3]。ユニゾンとは同じ音階(フレーズ)を同時に演奏することです。[UNISON DETUNE]を使って効果を得る場合は、重ねられる(レイヤーされる)音は1つ以上である必要があります。[EDIT]メニューを使って設定ページに移動します…。

まず、プログラム[ROM-A 126]を読み出し、ディスプレイ左の[EDIT]ボタンを押します。さらに[PARAMETERS]ボタンを使って、[UNISON]ページをブラウズしてください。ボイス[Voices]パラメーターを最大値[8]に設定し、[EXIT]ボタンを押してメニューを閉じます。キーボードを使って出音を試してみてください。既にパワフルなリードサウンドが聞こえてくるとは思いますが、さらに[SHIFT] + [DETUNE 2/3]から、[UNISON DETUNE]を最大値まで上げます。

“Hoover”っぽいサウンドがほしい場合、[DETUNE 2/3] ([SHIFT]を押さずに) を値[115]付近に持ってきます。さらに[SUB OSC]や[NOISE]を加えていきます([MIX]セクション)。オシレーター3を有効にする方法もあります。

このタイプのサウンドは[HyperSaw]オシレーターを使うと簡単に作ることができます(後述参照)が、最初のうちは[Classic]オシレーターの基礎技術を身に付けておくことが大切です。

これにシンプルなディレイエフェクトを加えます。ディレイ[SEND]と[FEEDBACK]を上げていきます([EFFECTS]セクション)。今度は、キーボードで確認しながら、[CUTOFF]ノブを回します。

## ポルタメント[PORTAMENTO]

[SHIFT] + [SEMITONE]。「グライド」とも呼ばれています。ポルタメントとは、前後のノートからピッチの変更を滑らかに行う効果のことです。キーボードで確認しながら、ポルタメントを上げていきます。通常、ポルタメントはモノモードで使用されます(後述[Key Mode]参照)。

## ミックスセクション[The Mix Section]

このセクションにあるノブは、文字通りの機能を持っています。信号の音量レベルを調整するためのものです。

### オシレーターバランス[OSC BALANCE]

このノブは、トータルの音量を一定に保ちながら、オシレーター1と2の相対的な音量バランスを調整します。センター位置ではオシレーターのバランスは、50 : 50になります。



プログラム[ROM-A 127]を読み出し、[SEMITONE]の設定を値[-5]にします。キーボードで確認しながら、[OSC BALANCE]をゆっくりと最大値に上げていきます。この状態では、オシレーター2の出音を聞いていることとなります。[FM AMOUNT]をセンター位置まで上げていきます。今度は[OSC BALANCE]をゆっくりと最小値まで下げていきます。ここまできると、オシレーター1の出音のみを聞いていることとなります。オシレーター2は聞こえてきません。FMも然りです。つまりFMはオシレーター2の一部であるためです。

## サブオシレーターボリューム[SUB OSC VOLUME]

サブオシレーターは常にオシレーター1の1オクターブ下を発音します。プログラム[ROM-A 127]を読み込んで、音量を上げてみましょう。サブオシレーターの音量レベルは、最終的に[OSC VOLUME]でコントロールされます。

## オシレーターボリューム [OSC VOLUME]

以下のソースに対するグループレベルコントロールです：オシレーター1、オシレーター2 (FMを含む)、オシレーター3、そしてサブオシレーター。ノイズ[Noise]、および、リングモジュレーター[Ring Modulator]のレベルは、[OSC VOLUME]からは独立しています。よって、これらのパラメーターをコントロールするノブは下の部分に配置されています。実際の操作方法を学んでいきましょう。

プログラム[ROM-A 126]を読み込み、オシレーター1の[SEMITONE]を値[-5]に設定します。キーボードの鍵盤を押しながら、以下の数値を上げていくとどうなるか確認してください。

[FM AMOUNT]=20

SUB OSCILLATOR=80

NOISE VOLUME=80

RING MODULATOR ([SHIFT] + [NOISE VOLUME]) =80

さらに、[OSC VOLUME]を最小値に下げていきます。どのソースを聞いていることになるのでしょうか？ それはまた何故でしょう？

[OSC VOLUME]には、もう一つの大切な役割があります。それは、フィルターサチュレーションをコントロールする役割です。これは、[OSC VOLUME]を、ギターアンプのゲインコントロールと似た概念で操作しようという考え方です。設定値を上げると、音が段々と歪んでいきます。

### ノイズボリューム[NOISE VOLUME]

ノイズジェネレーターのレベル調整をします。

### パン[PANORAMA]

[SHIFT] + [OSC BALANCE]。ステレオ出力に対する定位を設定します。

### オシレーター3 ボリューム[OSC 3 VOLUME]

[SHIFT] + [SUB OSC BALANCE]。オシレーター3 が有効時のレベル調整をします。3つのオシレーターすべてを同じ音量で鳴らしたい場合は、[OSC BALANCE]をセンター位置に設定、[OSC 3 VOLUME]を値[64]に設定します。

### サチュレーションタイプ[SATURATION TYPE]

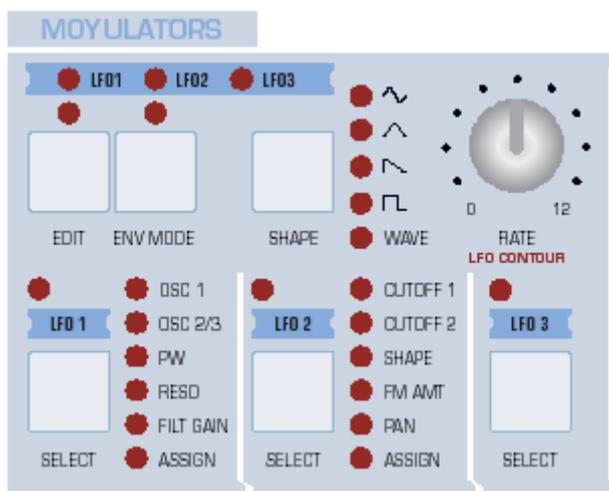
[SHIFT] + [OSC VOLUME]。上記参照。

### リングモジュレーター [RING MODULATOR]

[SHIFT] + [NOISE VOLUME]。リングモジュレーターとは、2つの信号を掛け合わせます。FM 同様、結果は2つの信号の複雑さや基本周波数によって左右されます。ベルの音のトーンを得るには、サイン波のみを使用します。

プログラム[ROM-A 126]を読み込み、[SHAPE]を最小値に設定します。オシレーター2 を選択し、これも最小値に設定します。さらに[OSC VOLUME]を最小値設定にし、[RING MODULATOR] ([SHIFT] + [NOISE VOLUME]) を最大にします。アンプ[RELEASE] を値[90]付近に指定し、オシレーター2 を選択して、[SEMITONE]ノブを使って音の変化をみます。

## モジュレーターセクション [The Modulators Section]



LFO (“Low Frequency Oscillator”=低周波オシレーター)は音に周期的な変化を加えます。あるいは、まったく動きのない音を作るために利用します。Virusには3基のLFOを搭載しており、それぞれ異なるデスティネーションプリセットを持っています。

上段にはLFO間の切り替えを行う3つの[SELECT]ボタンがあり、[RATE]ノブは選択されたLFOにのみ適用されます。LFO2の[SELECT]ボタンを押して、[RATE]ノブを回します。すると、LEDの点灯するスピードが変化するのが分かるでしょう。もう一つ、実験をしてみましょう。

プログラム[ROM-A 126]を読み込み、LFO1、またはLFO2[SELECT]ボタンの右側にLEDの列があります。これはどのパラメーターを調整するか示しています。LFO1の場合、これらはオシレーター1のピッチ[OSC1]、オシレーター2のピッチ[OSC 2/3]、パルス幅[PW]、リゾナンス[RESO]、フィルターゲイン[FILT GAIN]、また別のデスティネーション[ASSIGN]です。現在、どのLEDも点灯していませんが、これはモジュレーションを指定していないためです。

既に有効な状態になっているはずですが、LFO1の[SELECT]ボタンを押します。するとLFO1のデスティネーションメニューが開きます。何度かLFO1の[SELECT]ボタンを押し、[Osc1+2 Pitch]パラメーターを設定するページが表示されるまで、3つのページをブラウズしてください（代わりに[PARAMETERS]ボタンを使っても結構です）。キーボードで確認しながら、[Osc1+2 Pitch]パラメーターを最大になるまで上げていきます（[VALUE 2]ノブを使う）。

[SHAPE]ボタンを押し、[Triangle]の代わりに[falling Sawtooth]を選択します。キーボードで確認しながら、[RATE]を設定値[90]になるまで上げていきます。[VALUE 2]ノブを使って[Osc1+2 Pitch]パラメーターを最小値になるまで回します。モジュレーションは反転しますが、これはパラメーターがバイポーラ[bipolar]（プラスとマイナスの値を設定可能という意味）であるためです。[Osc2 Pitch]（[VALUE 3]ノブを使う）を最大値になるまで回すと、

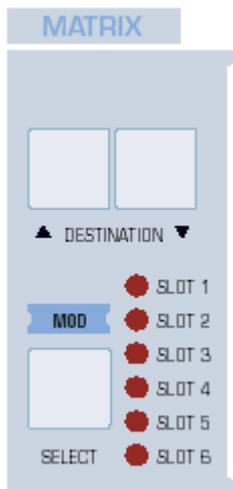
オシレーターのピッチは反対の方向に変化していきます。

[SHIFT]キーを押しながら、[SHAPE]ボタンを押し、波形の設定を[Triangle]に戻します。[Osc1+2 Pitch]パラメーターを値[+10]に設定します（このページの他の数値を無視することになります）。すると、マイルドなビブラート効果が聞けます。[CUTOFF]を下げ、[ENV AMOUNT]を上げてみましょう。[LFO Destination]メニューが開いていても閉じてもかまいません。

[OSCILLATORS]セクションの[SHAPE]ノブを最大値になるまで上げていきます。オシレーター1はその時点でパルス波になっています。LFO1の[SELECT]ボタンを押し、次のページを表示してください。[Pulse Width]（[VALUE 1]ノブを使う）を最大値に設定して、キーボードを弾いてみましょう。これがディープで周期的な「パルス幅モジュレーション」"PWM"と呼ばれるものです。上にあるLFO1のステータスLEDは点灯します。モジュレーションのデスティネーションを設定したためです。

LFO1の[SELECT]ボタンを再度押します。[Assign Target]（[VALUE 1]を使う）の値は、[MATRIX]セクションにある数あるデスティネーションの一つです。

## マトリクスセクション[The Matrix Section]



ここはあらゆるコントロールソースを任意のパラメーターにルーティングできるセクションです。例えば、モジュレーションホイールをビブラートに、ベロシティをパンニングに、フィルターエンベロープをフェイザー周波数に、ランダムオフセットをディレイタイムに…など。[MATRIX]セクションを駆使することができるようになれば、Virusが持っているリアルタイム性にさらに柔軟性を加味することができます。6個のソースを最大18個の異なるデスティネーションに送ることができます。ここでは、シンプルなオールドスタイルのモノフォニックリードサウンドを作ってみましょう。

プログラム[ROM-A 126]を読み込み、[CUTOFF]を[64]にしぼります。[ENV AMOUNT]は[75]に設定し、[DETUNE 2/3]は[64]に設定します。すると、音が以前より「太く」なります。この音色をモノフォニックに変更し、ポルタメントを加えるには、[OSCILLATORS]セクションの[EDIT]ボタンを2度押します。すると[Common]ページ（[PARAMETERS]ボタンを使う）が表示されます。キーモード[Key Mode]を[Mono 4]に変更します。次のページに飛び、ポルタメント[Portamento]の値を[32]に設定します。キーボードを弾いて出音を確認してください。

[MATRIX]セクションに目を移します。プログラム[ROM-A 126]では、一番上のLEDが既に点灯しているはずですが、これは[Slot 1]がプログラム内で既に使われていることを示しています。[MATRIX]セクションの[SELECT]ボタンを押して、[Slot 1]のステータスを確認してみましょう。モジュレーションソースは[Mod Wheel]に、LFO3の[Assign Amt]（ホイールはLFO3が割り当てられているパラメーターを制御するの意味）に設定されています。

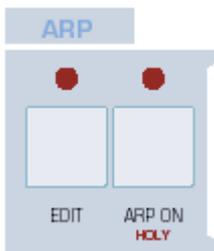
キーボードで左手を使って操作してみましょう。モジュレーションホイールを自分とは反対側の方向に回してみるとビブラートが加わります。これは LFO3 がすべてのオシレーターのピッチを変調させるように割り当てられているためです。[MODULATORS]セクションにある LFO3 の[SELECT]ボタンを 2 度押し、上記の内容をチェックしてみてください。これができたら、[SELECT]ボタンを押し、[MATRIX]ページに戻ります。

右側の[DESTINATIONS]ボタンを押し、アマウントを値[+5]に設定し、[VALUE]ノブを使ってデスティネーションを[LFO3 Rate]に設定します。[VALUE]ボタンを使っても数値を変更できることに留意してください。

メニューを閉じて、キーボードを弾いてみましょう。モジュレーションホイールも使えます。ビブラートが深くかかると、その周期も少し早くなります。

キーボードがアフタータッチ仕様であるなら、これも試してみてください。[SELECT]ボタンを続けて 2 度押し、[Slot 2]ページを開きます。ここでソースを[Chan Pressure]に、最初の値[first amount]を[+32]に、デスティネーションを[Filter1 Cutoff]に設定します。設定が終わったら、メニューを閉じ、キーボードを演奏してみてください。今回は鍵盤を強く押してみます。

## アルペジエーターセクション[The Arp Section]



アルペジエーターは楽しい機能ですので、ここでは詳しく述べることは避けます。その可能性については、ユーザーが掘り下げてみてください。ここでは始めるための最初のステップのみ紹介することにいたします。

プログラム[ROM-A 7 BellBoy BC]を読み込みます。アンプリファイア[RELEASE]を[42]に設定し、[ARP ON]ボタンを押します。鍵盤を一つ押えながら、右手で別の鍵盤をランダムに弾いてみましょう。そして最初の鍵盤をリリースします。すべての音は均等なリズムで低い音から順に演奏されます。もちろんこのパターンを変更することもできます。[ARP]セクションの[EDIT]ボタンを押すとメニューの最初のページが表示されます。このモード[Mode]を[As Played]に変更し、[Octave]の数値[2]に、[Pattern]を[4]に変更してみます。

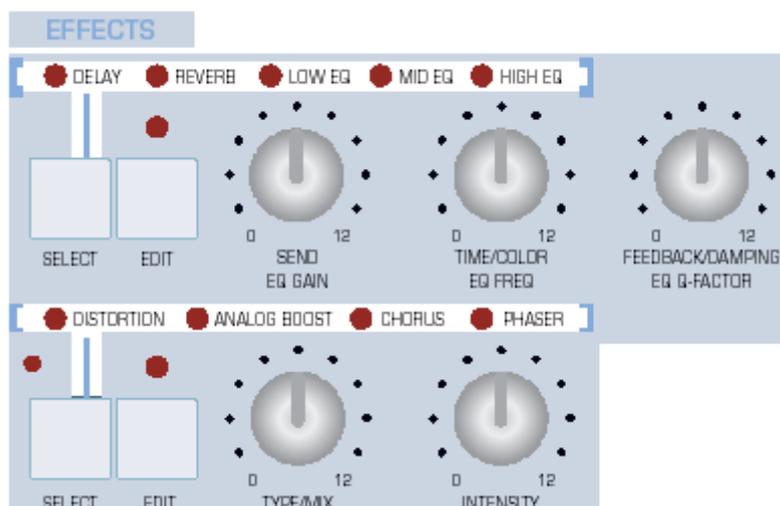
これらのプリセットパターンに満足できない場合は、Virus Control アプリケーションを使って、自分だけのオリジナルパターンを作成することも可能です。

## エフェクトセクション[The Effects Section]

このセクションは大きく 2 つに分けることができます ([EDIT]ボタンも別々に搭載)。上段

は、ディレイ [Delay]、リバーブ [Reverb]、EQ [EQ] エフェクト、下段はディストーション [Distortion]、アナログブースト [Analog Boost]、コーラス [Chorus]、フェイザー [Phaser] に分けられています。これらのエフェクトは同時使用が可能で、[SELECT] ボタンを使って任意のエフェクトを選択し、ノブを使って設定値を変更します。

リアルタイムパフォーマンスで最も便利なパラメーターはここからアクセスできます。他のパラメーターへは [EDIT] メニューを開きます。



## ディレイ [DELAY]

プログラム [ROM-A 127] を読み込みます。ディレイ [DELAY] を選択し、次のノブをセンター位置に設定します。[OSC BALANCE]、[FM AMOUNT] ([64] の位置)、[DETUNE 2/3]、[CUTOFF]、[ENV AMOUNT]、[SEND] ([EFFECT] セクション)。さらに [TRANSPOSE] を 1 オクターブ下げます。キーボードを弾いてみましょう。シングルディレイが聞こえるはずです。[TIME]、および [FEEDBACK] を使って、効果を試してみましょう。

## リバーブ [REVERB]

ディレイエフェクトにリバーブを加えてみましょう (旧 Virus では使えませんでした)。[EFFECTS] セクションの [SELECT] ボタンを 1 回押し、3 つのノブを使って調整します ([SEND]、[TIME]、[DAMPING])。

## EQ [EQ]

多くの場合、見過ごされるのですが、3-バンド EQ は Virus のレイヤー機能はパワフルなものです。もちろん、EQ は全体の音のトーンキャラクターを作るのに便利なものですが、中域 [Mid band] の扱いはさらにクリエイティブに発展させることができます。

プログラム[ROM-A 127]を読み込み、[Transpose]を使って1オクターブ低く設定します。[EFFECTS]セクションの[MID EQ]を選択します。これで3つのノブは、それぞれ[EQ GAIN]、[EQ FREQ]、[EQ Q-FACTOR]をコントロールします。オシレーターの生の音を試した後、以下に記されている事項を試してみてください。

[MID EQ]が選択されていることを確認してください。[EDIT]を押し、[Q-FACTOR]を最大値[15.4]に設定します。ゲインを最大値[+16]に設定し、[Frequency]はセンター位置[747.8]に設定します。LFO1の[SELECT]を何度か押して[Assign Target]パラメーターを含むページが表示されるまでブラウズします。これを[EQ Mid Frequency]に変更して、設定値は[+32]にします。すると、フィルターセクションからは独立した、ワウワウのような効果が得られます。さらにカットオフ[CUTOFF]、リゾナンス[RESONANCE]、エンベロープアマウント[ENV AMOUNT]を調整してみましょう。

以下のエフェクトは、セクション下段の部分からアクセスできます。

### ディストーション[Distortion]

サチュレーションを使った実験で学んだ事柄はディストーションエフェクトにも応用ができます。

フィルターサチュレーションとエフェクトのディストーションの違いは、前者は個々のボイスに適用されることに対して、後者は音全体に適用されます。オーバードライブ気味のギターアンプをエミュレートする場合、サチュレーションではなく、ディストーションを用いるといいでしょう。

### アナログブースト[Analog Boost]

アナログブースト[Analog Boost]は、アナログシンセサイザーのトーンキャラクターをエミュレートするための特別なEQです。これはフラットな周波数帯域を持つことは稀です。違いは繊細な部分なので、基本的なサウンドをプログラムした後、さらに深く掘り下げてみるのもいいでしょう。

### コーラス[Chorus]

コーラス[Chorus]は「パッド」サウンドに動きを加えるには便利な手段です。[Feedback]を組み合わせると、Virusのコーラスはフランジャーエフェクトも作り出すことができます。

プログラム[ROM-A 126]を読み込みます。[CHORUS]を選択し、[MIX]レベルを[64]まで上げます([TYPE/MIX]ノブを使う)。[INTENSITY]ノブを使って([Feedback]を制御)調整します。[EDIT]ボタンを1回押して、他のパラメーターも試してみましょう。

## フェイザー[Phaser]

マルチステージアナログフェイザーのエミュレーションで、最大 6 つまで使う [All-pass filter] と呼ばれるエフェクトを作ります。パラメーターはコーラスと似ていますが、[Mod Wave] を選択することはできません (常に三角波)。ステージパラメーターは [All pass filter] の数を指定します。[Spread] パラメーターはカットオフ周波数の幅を指定します。

プログラム [ROM-A 126] から始めて、[OSC VOLUME] を上げ、[NOISE VOLUME] を上げていきます。さらに他のフェイザーパラメーターも試してみましょう。

## マスターセクション[The Master Section]

ここまで、すべてのエクササイズを行ってきたならば、[SINGLE] モードにおける [EXIT]、[SHIFT]、[PARAMETERS / BANK]、[VALUE / PROGRAM] ボタンの使い方には慣れてきているでしょう。



### タップ[TAP]

このボタンは、耳でクロック [Clock] レートを変更する際に使います。プログラム [ROM-A 9 Boingy HS] を読み込みます。[HOLD] 機能を有効にして ([SHIFT] + [ARP ON])、キーボードを弾いてみましょう。タップ [TAP] ボタンを現在のテンポより遅めに押してみます。するとアルペジオもそれに追従することを確認してください。



### マルチエディット[MULTI EDIT]



[SHIFT] + [EDIT]。これはマルチ [Multi] モードでのみ試してください (後述 [\[Multi Mode Reference\]](#) 参照)

## コンフィグ[CONFIG]

グローバルパラメーターにアクセスする際、このボタンを使います。(後述 [\[Configuration Reference\]](#) 参照)

## 保存[STORE]

最初に：上書きするプログラムのロケーション (保存する場所) を特定します ([Bank]、[Patch Number])。[UNDO] ボタンを押し、オリジナルの音と比較してみましょう。

次に：パラメーター[PARAMETERS]ボタンと[VALUE]ボタンを使って名前を変更します。

最後に：プログラムを保存します。

### リモート[REMOTE]

[SHIFT] + [CONFIG]。Virus を外部 MIDI コントローラー機器として使用する場合にこのモードを使用します。Virus は既に多くの人気機種のパresetを搭載しています。さらにオリジナルのプリセットを作成することもできます (Virus Control アプリケーションを使用)。

さらに、OS の最新バージョンを、Access のサイト：[www.access-music.de](http://www.access-music.de) からダウンロードできるほか、追加のリモートテンプレートもこのサイトからダウンロードできます。

### ランダム[RANDOM]

[SHIFT] + [STORE]。現在のプログラムをランダム化して新しいサウンドを生成します。また、コンフィグ[CONFIG]メニューはランダム化されるパラメーターを指定することもできます。好みのサウンドから[RANDOM]ボタンを続けて何度か押して新しいサウンドを作りましょう。

### アンドゥ[UNDO]

アンドゥ[UNDO]ボタンを押すと、間違った操作をした場合に、システムを一つ前の状態に戻すことができます。ランダム[RANDOM]ボタンを何回か押した後に試してみてください。

アンドゥ[UNDO]は3つの機能を持っています。プログラムがエディットされている段階で、最後にエディットされたパラメーターを元に戻します。プログラムを読み込んだ後で、一つ前に読み込んだプログラムに戻ります。保存[STORE]の最中に、上書きされる前のプログラムと比較します。アンドゥ[UNDO]を再度押すと、自分の作ったサウンドに戻ります。

### リドゥ[REDO]

[SHIFT]+ [UNDO]。現在のプログラムから一つ前のプログラムに戻ります。つまり[UNDO]を押す前の段階に戻ります。

### サーチ[SEARCH]

現在のカテゴリーに含まれるすべてのプログラムをスクロールします (後述[Categories]参照)。[VALUE 1]ノブを使ってカテゴリーを選択し、[VALUE]ボタンを使ってプログラムを

スクロールします（プログラム名が上段に表示される）。任意のプログラムが見つかったら [EXIT] ボタンを押して、メニューを閉じます。

### オーディション[AUDITION]

[SHIFT] + [SERCH]。キーボードやシーケンサーを使わずにノート（C-3）を発音します。

### マルチ[MULTI]

マルチ[Multi]モードに切り替えます。

### パート[PART]

これはシングル[Single]モードでは無効です（後述[\[Multi Mode Reference\]](#)参照）。

### シングル[SINGLE]

シングル[Single]モードに切り替えます。メニューが開いている場合はメニューを閉じます。

### シーケンサーモード[SEQ MODE]

[MULTI] + [SINGLE]。シーケンサー[Sequencer]モードに切り替えます。MIDI マルチトラックシーケンサーと併用する際に使用するモードです（後述[\[Virus Control\]](#)参照）。

## ハイパーソーとウェーブテーブル

### [HyperSaw and WaveTable]

従来の[Classic]オシレーターを補うために、Access は 2 つのパワフルなオシレーターモードを追加しました。

### ハイパーソー[HyperSaw]

プログラム[ROM-A 127]を読み込みます。オシレーター1 の[EDIT]メニューを開き、モードをハイパーソー[HyperSaw]に変更します。他の 2 つのパラメーターは、[Density]、[Spread]と表示されています。

[Density] ([SHAPE]ノブを使用) ノコギリ波の数を特定します。  
[Spread] ([WAVE SELECT]を使用) デチューンします。

[Density]を数値[9.0]に設定し、さらに[Spread]を[80]に指定します。カットオフ[CUTOFF]、およびフィルターバランス[FILTER BALANCE]を最小値に設定し、エンベロープアマウント[ENV AMOUNT]は最大に設定します。さらにフィルターの[DECAY]と[RESONANCE]を使って音の変化をみてみましょう。

サブオシレーターボリューム[SUB OSC VOLUME]を使って実験を行います。同期[SYNC]ボタンを押し、FM アマウント[FM AMOUNT]ノブを回します。3つのコントロールノブは、それぞれ[HyperSaw]モードでは異なる意味合いを持っています。[SUB OSC VOLUME]は[HyperSaw]と内部サブオシレーターのレベルバランスを調整します。同期[SYNC]は内部同期を有効にします。FM アマウント[FM AMOUNT]は同期オフセットを設定します。

注：上記はオシレーター1にのみ適用されます。

### ウェーブテーブル[WaveTable]

プログラム[ROM-A 127]を読み込みます。オシレーター1の[EDIT]メニューを開き、モードをハイパーソー[WaveTable]に変更します。他の2つのパラメーターは、[Index]、[Table]と表示されています。

[Index] 現在のウェーブテーブル内のポジションを設定します。  
[Spread] 設定可能なウェーブテーブルの中から1つ選択します。

それぞれのテーブル（サイン波以外）は複数の波形によって構成されています。[Classic]モードで行うようなスペクトラル波形をスクロールするのではなく、インデックスされた波形はスムーズな変更を加えられるようクロスフェードされます。ウェーブテーブルの利点を最大限利用するには、インデックスは、例えばLFO2の[Shape 1+2]のプリセットデスティネーションやマトリクスにある[Wavetable 1 Index]などを使って、変調する必要があります。

LFO2の[SELECT]ボタンを何回か押して、[Shape 1+2]パラメーターをメニュー表示させます。この数値を[+32]に設定します。エンベロープモード[ENV MODE]を有効にして、[SHAPE]を[falling Sawtooth]に変更します。オシレーターの[SHAPE]ノブを使って、インデックスを調整します。[WAVE SELECT / PW]を使って、異なるウェーブテーブルを試してみましょう。

これでチュートリアルを終わります。

# Sound Parameters Reference

## サウンドパラメーターリファレンス

### ARP

[ARP]は、アルペジエーター[Arpeggiator]の略称です。これはコードや個々の音を自動的に生成し出力するクロックプロセッサのことをさします。Virus 搭載のアルペジエーターは、コードリピート、カスタムリズムパターン、シャッフル、ホールドなどの機能を有します。

### パネルコントロール[PANEL CONTROLS]

#### エディット[EDIT]

アルペジエーターのメニューを表示します。

#### アルペジエーターOn/Off[ARP ON]

アルペジエーターの ON/OFF を切り替えます。

#### ホールド[HOLD]

[SHIFT] + [ARP ON]を押すと、ホールド機能になります。

### アルペジエーター[Arpeggiator]

```

EDIT ARP  Arpeggiator 1/3
-----
      ▾
  Mode      Octaves      Pattern
  Up        4             16
  
```

#### モード[Mode]

>Off : アルペジエーター機能を切ります。アルペジエーターの他のパラメーターも非表示になります。

>Up : 一番低い音が開始音になる上昇パターン。

>Down : 一番高い音が開始音になる下降パターン。

>Up + Down : 一番低い音が開始音になる上昇パターンと下降パターンの繰り返し。

>As Played : MIDI 信号を受信した順序で演奏します。

>Random : ランダムな順序で音を鳴らします。ランダムオクターブ。

>Chord : 演奏された音をすべて同時に発音します。

### オクターブ[Octaves]

>1 to 4 : アルペジオサイクルの開始点のたびにオクターブ上昇します。ここでの設定値は、オリジナルの音階に戻ってくるまでのサイクルの回数を示します。よって設定値[0]では、オクターブ変調しません。

### パターン[Pattern]

>User, 2 to 64 : アルペジエーターのパターンを選択します。[User]パターンは、Virus Control アプリケーションを使って作成したユーザー独自のパターンです（作成手順は後述）。ポジションや長さ同様、ほとんどのパターンではリズムック効果を増すためのベロシティデータも含んでいます。ベロシティデータを付加するためには、[Velocity]パラメーター、およびソースとして[Velocity]を用いたモジュレーションマトリクスの設定が必要になります。

## EDIT ARP Arpeggiator 2/3

Resolution	Note Length	Swing Factor
3/128	-7	75.0%

### リゾリューション[Resolution]

>1/128 to 1/2 : アルペジエーターのレートは、1小節 4/4 を基準にしています。よって標準の設定値は 1/16（1小節に 16 ビート）になっています。実際のレートはテンポパラメーターによって決まります。

## 音符の長さ[Note Length]

> - 64 to + 63 : 音符の長さを調整します (ホールドタイム)。マイナス (-) では音符を短く発音し、プラス (+) では音符を長く発音します。実際の聴感上のレートは、通常、エンベロープ設定で行います。

## スイング感[Swing Factor]

> Off, 50.2% to 75% : 16 分音符のポジションに影響します。66%でフルスイング、つまり 3 連符になります。16C、16D、16E、16F は Apple の Logic で使用されるものと同じです。注 : [Swing]はオリジナルの[User]パターンには影響しません。これは 8 分音符でこうせいされているためです。モジュレーションデスティネーション[Arp Swing]。

## EDIT ARP Arpeggiator 3/3

▼  
Hold  
Off

## ホールド[Hold]

[SHIFT]+[ARP On]からアクセスできます。

> Off: 音符がリリースされる、つまりキーボードから手を放すとアルペジオは止まります。

> On : 手を放した後もアルペジオは持続します。新しい音を鳴らすと、その時点でアルペジオがリセットされます。ホールドペダルをリリースすると、新しい音が演奏されるまでアルペジオをストップします。

## マトリクス[MATRIX]

モジュレーションマトリクスは、カスタムコントロールルーティングで使用されます。6 系統のソースが、3 系統のデスティネーションにルーティングできます。使用可能なソースとしては、インターナルエンベロープと LFO、MIDI コントロール、アフタータッチなどになります。デスティネーションのリストは、ほとんどすべての[SINGLE]モードパラメーターを含みます。

## パネルコントロール[PANEL CONTROL]

### デスティネーション[DESTINATION]

この2個のボタンは、各メニュー内のカーソルの Up/Down に使用されます。

### セレクト[SELECT]

モジュレーションマトリクスメニューを開きます。もう一度押すと、次のスロット ([SHIFT] + [SELECT]では一つ前のスロット) へジャンプします。  
他の操作方法：[PARAMETERS]ボタンを使用します。

## セレクトメニュー[SELECT MENU]

### スロット[SLOT]

下記は、マトリクス内のどのスロットにも当てはまります。[DESTINATIONS]ボタンを使ってカーソルを Up/Down してください。

EDIT MATRIX	Slot 1
1   Expression	+63 Filter Env Decay
2	+63 Filter Balance
3	+63 Slot6 Amount1

### ソース[Source]—[VALUE1]ノブ

>Off, Pitch Bend ... Random: モジュレーションソースを特定します (エンベロープ、LFO、MIDI コントローラーなど)。このソースは各スロットにおいて、同時に最大3つのデスティネーションをルーティングすることができます。

### アマウント[Amount]—[VALUE2]ノブ

>-64 to +63: 任意のデスティネーションにおけるモジュレーション容量のこと。モジュレーションを反転させられるよう、レンジはバイポラ (bipolar) になっています。また、全レンジ([128]の値)に関して、単極[unipolar]デスティネーションを変調できるように、この容量は内部で2倍になります。他のモジュレーションソースを使って、この容量自体をコントロールすることもできます。モジュレーションソースが、例えば[Slot4 Amount2]。

## デスティネーション[Destination]—[VALUE3]ノブ

> Off ... Wavetable 2 index : デスティネーションパラメーターを特定します。  
[DESTINATIONS]ボタンを使ってカーソルを Up/Down してください。

## モジュレーター[MODULATORS]

伝統的に、LFO (LowFrequencyOscillators=低周波発信器) は、ビブラート、トレモロなどのサイクルモジュレーションに用いられます。Virus の 3 種類のうち 2 種類はシンプルなエンベロープとして動作します。[Modulator] という表記は、このセクションにおいては、[LFO] よりも適切かと思われます。

Virus の LFO は、それぞれ異なるプリセットデスティネーションを用意しており、[LFO3] は、一つのデスティネーションのみ選択可能です。

## パネルコントロール[PANEL CONTROLS]

### エディット[EDIT]

対応する[LFO]メニューを開きます(下記参照)。メニューを開いた上で、異なる LFO を選択すると新しく選択した LFO のメニューにジャンプします。

### エンベロープモード[ENV MODE]

[Envelope]モードパラメーターの ON/OFF を切り替えます。

### シェイプ[SHAPE]

サイン波、三角波、ノコギリ波、矩形波、WAVE など、[EDIT]メニュー中のウェーブフォームを選択します。

### レート[RATE]

選択されている LFO のスピードをコントロールします。

### LFO カンター[LFO CONTOUR]

[SHIFT] + [RATE]でアクセスします。LFO ウェーブフォームに関する持続的なコントロールを可能にします。

### セレクト[SELECT]

これらのボタンは3つのLFO切り替える際、使用されます。上段[ENV MODE]、[SHAPE]、[RATE]が選択されたLFOにのみ選択されます。アクティブな[SELECT]ボタンを押すと、LFO デスティネーションメニューにジャンプします。何度も押すと、ページをブラウズすることができます。

## エディットメニュー[EDIT MENUS]

### LFO1 [LFO 1]

EDIT LFO	LFO 1	1/3
▼		
Clock	Rate	Shape
16/1	127	Wave 64

#### クロック[Clock]

値が表示されていれば、[RATE]ノブからアクセスできます。

>Off : [LFO 1]は同期していません。

>1/64 ... 16/1 : [LFO 1]レートは、クロックに同期しています。1小節 4/4 として表示されます。

#### レート[Rate]

[Clock]の値が[Off]に設定されていない場合は[RATE]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : 同期していない場合の[LFO 1]のスピード。

**[Shape]**シェイプ

>Sine, Triangle, Sawtooth, Square, S&H, S&G, Waves 3 to 64 : LFO の波形を特定します。S&H、S&G、もしくは追加 Wave が選択されている場合は、[SHAPE]ボタンから直接アクセスすることもできます。Sine、Triangle、Sawtooth、Square が選択されている場合、ステータス LED は、それに同期して光ります。

EDIT LFO	LFO 1	2/3
▽		
Contour	Mode	Envelope Mode
+63	Mono	Off

**カンター[Contour]**

[SHIFT]+[RATE]でアクセスできます。

>-64 to +63 : LFO 波形に対する持続的なコントロール。モジュレーションデスティネーション[LFO1 Contour]。

SHAPE	NEGATIVE	POSITIVE
Sine	to Triangle	to Square
Triangle	to falling Saw	to rising Saw
Saw	concavity	convexity
Square	pulse width <50%	pulse width >50%
S&H	---	---
S&G	---	---
3 to 64	zoom into wave	---

**モード[Mode]**

>Poly : 各ボイスは特有の LFO を持っており、それはデチューンすることができます。

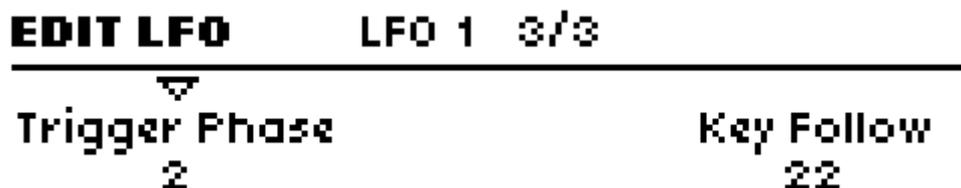
>Mono : すべてのボイスが一つの LFO を共有します。[Envelope Mode]および[Trigger Phase]が共に[Off]に設定されている場合のみ有効です。

**エンベロープモード[Envelope Mode]**

[ENV MODE]ボタンからアクセスできます。

>Off : 標準の周期的 LFO。

>On : LFO が付加エンベロープになります。エンベロープモードにおける LFO は、単極 [Unipolar] (用語辞典を参照) で、1つのサイクルを完成した時点で終了します。波形のスタート/終了ポイントはトリガーフェイズ [Trigger Phase] を使って特定することができます...



### トリガーフェイズ [Trigger Phase]

>Off, 1 to 127: [Off] に設定されると、LFO1 は自動的に動き始めます。つまりフェイズは、新しい音が発音されてもリセットされないということです (Envelope Mode は例外)。他の値は波形のスタートポイントを特定します。

### キーフォロー [Key Follow]

>Off, 1 to 127: MIDI ノートナンバーによって [LFO1] レートがどの程度影響を受けるかを設定します。LFO が [Envelope Mode] の状態、もしくは [Clock] に同期している状態のときは、[Key Follow] は指定できません。

## LFO2 [LFO2]

[LFO2] のすべてのパラメーターは、LFO1 と同じです。 [前述参照](#)。

## LFO3 [LFO3]

[LFO3] のすべてのパラメーターは、 [\[LFO1\] と同様](#) ですが、例外は [Contour]、[Envelope Model]、[Trigger Phase] でこれらは [LFO3] では利用できません。

## セレクトメニュー [SELECT MENUS]

## LFO1 デスティネーション [LFO1 Destinations]

**EDIT LFO LFO 1 Destinations 1/3**

Osc1 Pitch	Osc1+2 Pitch	Osc2 Pitch
-41	<- ->	+5

## オシレーター 1 ピッチ [Osc1 Pitch]

>-64 to +63 : [LFO1]がオシレーター [Osc1]のピッチをどの程度変調するかを設定します。モジュレーションデスティネーション [LFO 1 > Osc1 Pitch]

## オシレーター 1+2 ピッチ [Osc1+2 Pitch]

>-64 to +63 : [LFO1]は、ページ内にある他の二つの値を制御しながら、すべてのオシレーターのピッチをどの程度変調するかを設定します。

## オシレーター 2 [Osc2 Pitch]

>-64 to +63 : [LFO1]がオシレーター [Osc2]のピッチをどの程度変調するかを設定します。

[Osc3]は自動的に [Osc2]のピッチモジュレーションに追従します。

モジュレーションデスティネーション [LFO 1 > Osc2 Pitch]

**EDIT LFO LFO 1 Destinations 2/3**

Pulse Width	Resonance	Filter Gain
-43	-20	+12

## パルス幅 [Pulse Width]

>-64 to +63 : [LFO1]が、どの程度、パルス幅変調するかを設定します。モジュレーションデスティネーション [LFO 1 > Pulse Width]

## リゾナンス [Resonance]

>-64 to +63 : [LFO1]が両フィルターのレゾナンスをどの程度変調するかを設定します。モジュレーションデスティネーション [LFO 1 > Resonance]

フィルターゲイン[Filter Gain]

>-64 to +63 : [LFO1]が、フィルター直前の音声信号レベルをどの程度変調するか設定します。

モジュレーションデスティネーション[LFO 1 > Filter Gain]

**EDIT LFO LFO 1 Destinations 3/3**

Assign Target	Amount
Phaser Feedback	-42

アサインターゲット[Assign Target]

>Off, Amp Env Attack ... Wave Table 2 Index : [LFO1]をルーティング可能なすべてのデスティネーションのリストから選択します。

アマウント[Amount]

>-64 to +63 : [LFO1]が、Target パラメーターをどの程度変調するか設定します。  
[Osc3]は自動的に[Osc2]のピッチモジュレーションに追従します。

モジュレーションデスティネーション[LFO1 Assign Amt]

**LFO2 デスティネーション[LFO2 Destinations]**

**EDIT LFO LFO 2 Destinations 1/3**

Cutoff 1	Cutoff 1+2	Cutoff 2
+13	<- ->	-26

カットオフ 1[Cutoff 1]

>-64 to +63 : [LFO2]が、フィルター1 カットオフ周波数をどの程度変調するか設定します。  
[Cutoff Link]が切れている場合に[CUTOFF]ノブをオートメーションするような動きをします。(後述[Cutoff Link]参照)

モジュレーションデスティネーション[LFO2>Cutoff1]

**カットオフ 1+2[Cutoff 1+2]**

> -64 to +63 : [LFO2]が、フィルター1、およびフィルター2 のカットオフ周波数を同時にどの程度変調するか設定します。同時にページ内、他の 2 つの値も制御します。[Cutoff Link]が On で、[CUTOFF 2]が[0]に設定されている場合、[CUTOFF]ノブをオートメーション化したような動きをします。(後述[Cutoff Link]参照)

**カットオフ 2[Cutoff 2]**

> -64 to +63 : [LFO2]が、フィルター2 のカットオフ周波数をどの程度変調するか設定します。[CUTOFF 2]ノブがオートメーション化したような動きをします。

モジュレーションデスティネーション[LFO2>Cutoff2]

**EDIT LFO LFO 2 Destinations 2/3**

Shape 1+2	FM Amount	Panorama
-46	+7	+1

**シェイプ 1+2[Shape 1+2]**

> -64 to +63 : [LFO2]が、オシレーター1、およびオシレーター2 のシェイプを同時にどの程度変調するか設定します。同時にページ内、他の 2 つの値も制御します。[Cutoff Link]が On で、[CUTOFF 2]が[0]に設定されている場合、[CUTOFF]ノブをオートメーション化したような動きをします。

モジュレーションデスティネーション[LFO2>Shape]

**FM アマウント[FM Amount]**

> -64 to +63 : [LFO2]が、周波数モジュレーションをどの程度変調するか設定します。[FM AMOUNT]ノブをオートメーション化したような動きをします。

モジュレーションデスティネーション[LFO2>FM Amount]

**パン[Panorama]**

> -64 to +63 : [LFO2]が、ステレオ出力の音声ポジションをどの程度変調するか設定します。[PANORAMA]ノブをオートメーション化したような動きをします。

モジュレーションデスティネーション[LFO2>Panorama]

## EDIT LFO LFO 2 Destinations 3/3

Assign Target	Amount
Filter Env Slope	-22

### アサインターゲット[Assign Target]

>Off, Amp Env Attack ... Wave Table 2 Index : [LFO2]をルーティング可能なすべてのデスティネーションのリストから選択します。

### アマウント[Amount]

>-64 to +63 : [LFO2]が、上記[Assign Target]を変調します。  
モジュレーションデスティネーション[LFO2 Assign Amt]

## LFO3 デスティネーション[LFO 3 Destinations]

Fade In	Assign Target	Amount
20	Osc2 Pulse Width	42

### フェードイン[Fade In]

>0 to 127 : [LFO3]のレベルは、発音されてからフェードアウトまでの長さを設定します : 0=すぐにフェードアウト、127=約 40 秒。ディレイビブラート効果を得る場合に役立ちます。

### アサインターゲット[Assign Target]

[LFO1]、[LFO2]、[LFO3]とは違って、選択可能なモジュレーションスロットは一つだけです。

>Osc 1 Pitch : オシレーター1 のピッチ

>Osc1+2 Pitch : すべてのオシレーターのピッチ

>Osc2 Pitch : オシレーター2 のピッチ。オシレーター3 は自動的にオシレーター2 に割り当てられたピッチモジュレーションに追従します。

>Osc1 Pulse Width : オシレーター1 のパルス幅。

>Osc1+2 Pulse Width : 両オシレーターのパルス幅。

>Osc2 Pulse Width : オシレーター2 のパルス幅。

>Sync Phase : [Sync]が ON になっている場合、オシレーター1 によってリセットされるたびに、オシレーター2 フェイズを定義します。[Sync Phase]を変調すると、パルス幅モジュレーションに似た効果を得られるし、それにより、やや冷たい印象を与えるようになります。

### アマウント[Amount]

>0 to 127 : [LFO3]が、選択された[Target]パラメーターを変調します。他の LFO とは違い、[Osc3]は単極[Unipolar]パラメーターになります。  
モジュレーションデスティネーション[LFO3 Assign Amt]

## エフェクト（上段） [EFFECTS]

### パネルコントロール[PANEL CONTROLS]

#### セレクト[SELECT]

[EDIT]ボタンを押すと、メニューが表れますが、これは 3 個のノブが、[DELAY]、[REVERB]、もしくは[EQ]に割り当てられるかを指定します。

#### エディット[EDIT]

[DELAY]、[REVERB]、もしくは[EQ]に割り当てるためのメニューを開きます。

#### センド、EQ ゲイン[SEND, EQ GAIN]

[DELAY]、または[REVERB]が選択されている場合、これはエフェクトセンド（送り）コントロール（ドライ/ウェットミックス）になります。また、[EQ]の任意の帯域が選択されている場合、このノブはゲインパラメーターとして動作します。

### タイム/カラー、EQ 周波数[TIME / COLOR, EQ FREQ]

[DELAY]、または[REVERB]が選択されている場合、これはタイムコントロールになります。もし Clock 同期モードが選択されている場合は、このノブは音の色づけパラメーターとして動作します。[EQ]が選択されている場合は、周波数パラメーターとして動作します。

### フィードバック/ダンピング、EQ Q-ファクター[FEEDBACK/DAMPING, EQ Q-FACTOR]

[EQ]が選択されている場合、このノブはフィードバックコントロールになります。同様にフィードバックを施した[REVERB]モードにおいてもフィードバックコントロールになりますが、通常ダンピングコントロールとして動作します。[MID EQ]が選択されている場合は、MID EQ Q-ファクターコントロールになります。[LOW EQ]、[HIGH EQ]が選択されている場合は、このノブは無効になります。

選択されたエフェクト内で両方が選択可能な場合は、[SHIFT]+[TIME/COLOR]、または[SHIFT]+[FEEDBACK/DAMPING]は、「別の」パラメーターをコントロールします。

## エディットメニュー[EDIT MENUS]

### ディレイ [DELAY]

<b>EDIT FX</b>	<b>Delay 1/4</b>
<b>Mode</b>	<b>Send</b>
<b>Off</b>	<b>26</b>

#### モード[Mode]

>Off: ディレイエフェクト無効。

>Simple Delay: 標準のディレイエフェクト。左右のチャンネルは同じディレイタイムでエフェクトがかかります。

>Ping Pong 2:1 ... Ping Pong 8/7: 左右チャンネルは、表示された比率で異なったディレイタイムを生み出します。

>Pattern 1+1 ... Pattern 5+5: 左右のチャンネルは、異なったディレイタイミングで鳴ります。[Pattern]モードでは常に Clock に同期して発音されます。[TIME/COLOR]ノブは、

音の色づけ用パラメーターとして機能します。

## SEND [Send]

[Send]ノブを使ってアクセスします。

>Dry, 1 to 126, Wet : エフェクトSEND (送り)。実際はクロスフェードします。これは音量を一定に保つためです (ドライの音声信号は値が高くなるほど消えていきます)。  
モジュレーションデスティネーション[Delay Send]。

EDIT FX	Delay 2/4	
▼		
Clock	Delay Time	Feedback
3/32	398.7 ms	27

## クロック [Clock]

>Off, 1/64 ... 3/4 : デイレイレートは 4/4 を基に同期します。[Clock]表示になっていますが、このパラメーターは、パネル上の[TIME/COLOR]ノブからアクセスできます。

## デイレイタイム [Delay Time]

>0.0 ms to 693.6 ms : 同期しないデイレイは、ミリ秒 (ms) 表示になります。この値は Clock が[Off]設定になっている場合のみ設定可能になります。このパラメーターは、パネル上の[TIME/COLOR]ノブからアクセスできます。  
モジュレーションデスティネーション[Delay Time]。

## フィードバック [Feedback]

>0 to 127 : デイレイのリピート。どの程度デイレイ入力へ送られるかを決定します。これは聴感上聞こえてくるリピートの数に影響します。  
モジュレーションデスティネーション[Delay Feedback]

EDIT FX	Delay 3/4	
▼		
Coloration		
-32		

### カラレーション（音色） [Coloration]

> -64 to +63 : フィードバック経路内のプログレッシブフィルタリングを適用します(上記「フィードバック」参照)。マイナス値はリピート成分をよりメローに、より芳醇に変えますが、プラス値は明るい音になります。

モジュレーションデスティネーション [Delay Coloration]

EDIT FX		Delay 4/4	
▼			
Mod Rate	Mod Depth	Mod Shape	
127	127	Sine	

ディレイ効果は専用 LFO を持っています。これが面白いピッチモジュレーション、およびステレオ効果を引き起こします。

### モジュレーションレート [Mod Rate]

> 0 to 127 : ディレイ LFO のスピード。

モジュレーションデスティネーション [Delay Mod Rate]

[Mod Depth]モジュレーションデプス

> 0 to 127 : モジュレーションの深さは、ディレイ専用 LFO を使って [Delay Time] に適用されます。左右のチャンネルに違った風合いでエフェクトがかかります。したがって、このパラメーターはステレオ効果を得るために使用します。

モジュレーションデスティネーション [Delay Mod Depth]

### リバーブ [Reverb]

EDIT FX		Reverb 1/3	
▼			
Mode	Global Disabled		Send
Off	Type	26	
	Ambience		

信号経路では、ディレイとリバーブは直列でルーティングされます。つまり、ドライ信号とディレイ成分はリバーブインプットに送られます。

### モード [Mode]

> Off : エフェクトなし。パラメーターは設定不可能の状態。

> **Reverb** : プリディレイを含む標準的なリバーブエフェクト。

> **Feedback1** : プリディレイのフィードバックループを使ったリバーブエフェクト。つまり複数の反響音あり。

> **Feedback2** : [Feedback1]と同じだが、最初の反響音はすぐに聞こえます。

### タイプ[Type]

> **Ambience, Small Room, Large Room, Hall** : サイズによる様々なルームシミュレーション。パラメーターは、アーリーリフレクション（初期反響音）に影響します。

### SEND (送り) [Send]

パネル上の[Send]ノブよりアクセスできます。

> **Dry, 1 to 126, Wet** : エフェクトSEND (送り)。実際はクロスフェードします。これは音量を一定に保つためです（ドライの音声信号は値が高くなるほど消えていきます）。モジュレーションデスティネーション[Reverb Send]。



### クロック[Clock]

> **Off, 1/64 ... 3/4** : プリディレイを[Clock]クロック同期します。レートは4/4を基調としています。

### タイム[Time]

パネル上の[TIME/COLOR]ノブからアクセスできます。

> **0 to 127** : 反響音の長さを調整します。モジュレーションデスティネーション[Reverb Time]。

### ダンピング[Damping]

>0 to 127 : 高い周波数成分を除去することで、異なるマテリアル表面をシミュレートします。カーペット、ドレープなどは高周波を多分に吸収する傾向があります。一方、タイルが張られた床、および壁にはその傾向はありません。モジュレーションデスティネーション[Reverb Damping]。



### カラレーション[Coloration]

> - 64 to +63 : リバース信号成分用の Post-EQ。マイナス (-) の値は、よりメローな色合いに、プラス (+) の値では、明るくなります。  
モジュレーションデスティネーション[Reverb Coloration]。

### プリディレイ[Predelay]

[Clock]クロックパラメーターが Off 設定の場合のみ有効。

>0.1 ms to 300.4 ms : オリジナル信号とリバース信号間のミリ秒 (ms) 表示。これは複数の反響音をフィードバックできます。  
モジュレーションデスティネーション[Reverb Predelay]。

### フィードバック[Feedback]

[Feedback1]、[Feedback2]でのみ表示されます。パネル上の[Feedback]ノブよりアクセスできます。

>0 to 127 : リバース成分がどの程度、リバースインプットにフィードバックされるかを指定します。リピートレートは[Predelay]パラメーターにより決定されます(上記[Predelay]参照)。モジュレーションデスティネーション[Reverb Feedback]。

## ローEQ [Low EQ]

EDIT FX	Low EQ	
▼	Frequency	Gain
	458	+3.5dB

## 周波数[Frequency]

>32 to 458 : ローシェルフ (1極) カットオフ周波数 (Hz)。

## ゲイン[Gain]

>- 16 dB to +16 dB : ローシェルフカット/ブースト。

## ミッドEQ [Mid EQ]

EDIT FX	Mid EQ		
▼	Frequency	Q-Factor	Gain
	1936	1.02	+6.75dB

## 周波数[Frequency]

>19 Hz to 24.0 kHz : [MID EQ]の中心周波数。10,000Hz 以上は”kHz”表示になります。  
モジュレーションデスティネーション[EQ Mid Frequency]。

## Q-ファクター[Q-Factor]

>0.28 to 15.4 : 中心周波数のまわりの帯域幅。低い値では幅はより広く、高い値ではより狭くなります。ワウワウ効果については、高いQ-ファクター、ゲイン値にセットし、[EQ Mid Frequency]を変調させます。

モジュレーションデスティネーション[EQ Mid Q-Factor]。

### ゲイン[Gain]

> - 16 dB to +16 dB : 中心周波数のカット/ブースト (dB)。  
モジュレーションデステイネーション[EQ Mid Gain]。

## ハイ EQ [High EQ]

EDIT FX	High EQ
▼	
Frequency	Gain
19.2	-8.75dB

### 周波数[Frequency]

> 1831 to 24.0 : ハイシェルフ (1 極) カットオフ周波数 (Hz)。10,000Hz 以上は”kHz”表示になります。

### ゲイン[Gain]

> - 16 dB to +16 dB : ハイシェルフカット/ブースト。

## エフェクト (下段) [EFFECTS]

下段部分のエフェクトセクションでは、ディストーション、アナログブースト、コーラス、フェイザーエフェクトをコントロールします。これらのエフェクトはすべて同時にかけることができます。オーディオ入力を使ったエフェクト (ボコーダー、インプットフォロワー、リングモジュレーター) もここからエディットが可能です。

## パネルコントロール [PANEL CONTROLS]

### セレクト [SELECT]

ノブがコントロールするエフェクトを選択、または [EDIT] ボタンを押した際にどのエフェクトメニューを表示するかを決定します。

## エディット[EDIT]

現在選択されているエフェクトメニューを開きます。[EDIT]ボタンを繰り返し押すと、オーディオ入力エフェクトページをトグル表示します。[後述\[Vocoder\]の章](#)、[\[Input Follower\]](#)の章、[\[Input Ring Modulator\]](#)の章参照のこと。

## タイプ/ミックス[TYPE/MIX]

[DISTORTION]ディストーションが選択されている場合、これを使ってディストーションタイプを選択します。[ANALOG BOOST]が選択されている場合は、これを使って周波数をコントロールします。[Chorus]もしくは[Phaser]が選択されている場合は、これを使ってミックスパラメーターをコントロールします。

## インテンシティ[INTENSITY]

[DISTORTION]もしくは[ANALOG]が選択されている場合、これを使ってインテンシティパラメーターをコントロールします。[Chorus]もしくは[Phaser]が選択されている場合は、これを使ってフィードバックパラメーターをコントロールします。

## エディットメニュー[EDIT MENUS]

### ディストーション[DISTORTION]

[EFFECTS]セクション下段の[DISTORTION]ディストーションを選択すると、[FILTERS]メニューと類似していることがお分かりになるでしょう。ただ、この場合、信号を個々のボイスとしてではなく、全体として扱います。違いは、コードを演奏した時に顕著になります。

<b>EDIT FX</b>	<b>Distortion</b>
<hr style="border: 1px solid black;"/>	
▼	
Type	Intensity
Wave Shaper	127

#### タイプ[Type]

パネル上の[TYPE/MIX]ノブを使ってアクセスします。

>Off: ディストーションが無効になります。

>Light, Soft, Medium, Hard : 4種類のキャラクターの異なるアナログディストーションカーブを選択します。

>Digital : デジタルクリッピング。ノコギリ波を矩形波に変えます。

>Wave Shaper : シンソイドウェーブシェイパー(効果は多くの場合、リニア FM に類似している)。シェイパーの効果は、音声信号の音量に依存します。

>Rectifier : DC 補正を加えたフルウェーブ整流による歪み。用語集参照。

>Bit Reducer : ビットデプスのバリエブルリダクションによる歪み。初期のデジタルシンセやサンプラーで多用されたエフェクトです。

>Rate Reducer : サンプルレートのバリエブルリダクションによる歪み。初期のデジタルシンセやサンプラーで多用されたエフェクトです。

>Low Pass : 単一極ローパスフィルターによる高周波のバリエブルリダクション効果による歪み。このエフェクトは旧 Virus で制作したプログラム(初期の Virus では専用 EQ セクションは非搭載)との互換性を保証するために含まれています。

>High Pass : 単一極ハイパスフィルターによる低周波のバリエブルリダクション効果による歪み。上記同様、互換性を確保するために搭載されています。

### インテンシティ[Intensity]

パネル上の[INTENSITY]ノブを使ってアクセスします。

>0 to 127 : エフェクト成分量を設定します。上記、2種類のフィルターモデル([Low Pass][High Pass]参照)では、カットオフ周波数を指します。モジュレーションデスティネーション[Distortion Intensity]。

### アナログブースト[Analog Boost]

アナログブーストは、様々なアナログシンセサイザーの周波数レスポンスをエミュレートするために使用されます。低音周波数をブーストすると、信号中の高周波成分が減少することに注意してください。

EDIT FX	Analog Boost	
▼	Intensity	Frequency
	10	127

### インテンシティ[Intensity]

パネル上の[INTENSITY]ノブを使ってアクセスします。

>Off, 1 to 127 : アナログブーストの度合いを設定します。  
モジュレーションデスティネーション[Analog Boost Int]

### 周波数[Frequency]

パネル上の[TYPE/MIX]ノブからアクセスします。[Intensity]が[Off]に設定されていない場合のみ、表示されます。

>0 to 127 : [Analog Boost]が提要される周波数を設定します。この値を上げると、ミッドレンジ周波数もブーストします。

## コーラス[Chorus]

通常コーラスエフェクトとは、専用 LFO を使ってショートディレイを変調し、オリジナルのドライシグナルと混合することで、音を分厚くする効果のことです。フィードバックを組み合わせることで、Virus ではコーラスエフェクトをフランジャー、アンサンブル、ビブラート、リゾネーター効果を得ることができます。[Mix]ミックスパラメーターを[Off]に設定していると、他のパラメーターは非表示になります。ご注意ください。

EDIT FX	Chorus 1/2	
▼	Mix	Delay
	17	6
		Feedback
		+20

### ミックス[Mix]

パネル上から[TYPE/MIX]ノブを使ってアクセスできます。

>Off, 1 to 127 : ドライとウェットシグナルをクロスフェードします。[64]に設定すると、

コーラスエフェクトは最大になります。[127]に設定するとビブラート効果が得られます。  
[Off]に設定すると、メニュー内の他のパラメーターは非表示になります。  
モジュレーションデスティネーション[Chorus Mix]

### ディレイ[Delay]

>0 to 127 : 専用 LFO を使って変調されたディレイタイム〔下記[Mod Rate]など参照)。高い値は、ショートディレイによるステレオディレイ効果を生み出します。モジュレーションデスティネーション[Chorus Delay]

### フィードバック[Feedback]

>-64 to +63 : 選択したシグナルの値がコーラスインプットにフィードバックされます。プラス (+) 値、マイナス (-) 値は、異なる調性を持つため、フィードバックパラメーターはバイポラ[Bipolar]です。  
モジュレーションデスティネーション[Chorus Feedback]

EDIT FX		Chorus 2/2			
	▼				
Mod Rate	17	Mod Depth	51	Mod Wave	Sine

### モジュレーションレート[Mod Rate]

>0 to 127 : モジュレーションレートとは、専用 LFO のスピードのこと。  
モジュレーションデスティネーション[Chorus Mod Rate]

### モジュレーションデプス[Mod Depth]

>0 to 127 : 専用 LFO が[Delay]ディレイパラメーターを変調する度合いのこと。  
モジュレーションデスティネーション[Chorus Mod Depth]

### モジュレーションシェイプ[Mod Shape]

>Sine, Triangle, Sawtooth, Square, S&H, S&G : [Delay]ディレイパラメーターを変調するための波形を選択します。

## フェイザー[Phaser]

通常、フェイザーは、元々 2 台のテーブマシンを同時に再生することで得られる「シュワシュワ音」効果で、後で 1 台の速度をわずかに変更します。Virus のフェイザーは、同様のエフェクトを得るため、最大 6 個のフィルターを使用します。フィードバックと組み合わせ、Virus フェイザーでは、さらに、リゾネーター、アンビエンス、ビブラート、およびフランジャー効果を作り出すことが可能です。[Mix] ミックスパラメーターが [Off] に設定されていると、メニュー内の他のパラメーターは非表示になります。ご注意ください。

EDIT FX	Phaser 1/3	
▼		
Mix	Frequency	Feedback
10	66	+37

### ミックス[Mix]

パネル上の [TYPE/MIX] ノブからアクセスできます。

> Off, 1 to 127 : ドライ、ウェットシグナルが、クロスフェードでミックスされる度合い。[64] に設定すると、標準的なフェイザー効果が得られます。

モジュレーションデスティネーション [Phaser Mix]

### 周波数[Frequency]

> 0 to 127 : 平均的なリゾナントピークの周波数。

モジュレーションデスティネーション [Phaser Frequency]

### フィードバック[Feedback]

> -64 to +63 : フェイザーインプットにフィードバックされる音声信号量を設定します。リゾナント効果を生み出します。フィードバックパラメーターは、プラス (+) 値、マイナス (-) 値は、異なる調性を持つため、2 極性バイポラ [Bipolar] となります。

モジュレーションデスティネーション [Phaser Feedback]

EDIT FX	Phaser 2/3	
▼		
Mod Rate	Mod Depth	
27	6	

### モジュレーションレート[Mod Rate]

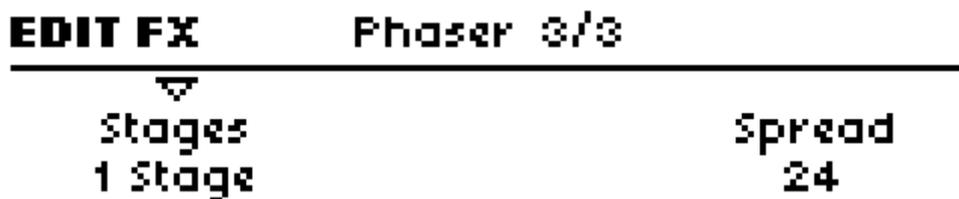
>0 to 127 : モジュレーションレート。 [Frequency]パラメーターを変調する際のフェイザー専用 LFO (三角波) のスピード。

モジュレーションデスティネーション[Phaser Mod Rate]

### モジュレーションデプス[Mod Depth]

>0 to 127 : モジュレーションデプス。 [Frequency]パラメーターを変調する際のフェイザー専用 LFO の度合い。

モジュレーションデスティネーション[Phaser Mod Depth]



### ステージ[Stages]

>1 to 6 : フェイザーで使用される全帯域フィルターの数。この値はフェイザーの信号に複雑さを加味します。

### スプレッド[Spread]

>0 to 127 : 複数ステージ間のリゾナントピークの幅。

モジュレーションデスティネーション[Phaser Spread]

## ボコーダー[Vocoder]

メニューページを開くには、下段[EFFECTS]セクションの[EDIT]ボタンを1度、もしくは2度押します。LEDが光るので、[PARAMETERS]ボタンを使ってブラウズしましょう。「エフェクト」として捉えられていますが、Virus ボコーダーはすべてのフィルターを使用することになります。つまり、[SINGLE]プログラムにおけるボコーダーと通常フィルターの併用はできませんのでご注意ください。

Virus ボコーダーでは2系統の32バンドパスフィルターを搭載しています。一つはモジュレーター音声信号の周波数スペクトラムを分析するのに使用され、他方ではキャリア信号(通常、内部オシレーター)を解析するのに使用されます。後述[Vocoder Table]を参照してください。

フィルターセクションのノブ機能同様、ボコーダーメニューの最初のページにある 2 個のパラメーターは、[Filters]セクションの[SELECT]の状態に依存します。[FLT1]が選択されていると、キャリアパラメーターが表示されます。[FLT2]が選択されていると、モジュレーターパラメーターが表示されます。

<b>EDIT FX</b>	<b>Vocoder 1/4</b>	
▼	<b>Mode</b>	<b>Spread</b>
<b>Osc Hold</b>	<b>-46</b>	<b>Q-Factor</b>
		<b>28</b>

### モード[Mode]

キャリア信号を特定します。

>Off : ボコーダーは無効になっています。他のボコーダーパラメーターも非表示になっています。

>Oscillator : キャリアは、ノイズを含むすべてのオシレーターセクションになります。

>Osc Hold : ホールドモード（後述[\[Key Mode\]](#)参照）がボコーダー用に有効になる以外、上記[Osc]と同じ。

>Noise : キャリアはノイズ信号のみ。他のオシレーターセクションは無効になり、ポリフォニーを有効活用できるようになります。

>In L, In L+R, In R : キャリアは、任意のオーディオ入力になります。

### スプレッド[Spread]

両方のフィルター[SELECT]ボタンがアクティブの場合、有効になります。パネル上の[ENV AMOUNT]ノブからもアクセスできます。

>>-64 to +63 : [Carrier Spread]と[Modulator Spread]（下記参照）を同時にコントロールできます。

### Q-ファクター[Q-Factor]

両方のフィルター[SELECT]ボタンがアクティブの場合、有効になります。パネル上の[RESONANCE]ノブからもアクセスできます。

>-64 to +63 : [Carrier Q]と[Mod Q]（下記参照）を同時にコントロールできます。

EDIT FX		Vocoder 1/4	
	▼		
Mode	Carrier Spread	Carrier Q	
Osc Hold	-46	28	

### モード[Mode]

キャリア信号を特定します。

>Off: ボコーダーは無効になっています。他のボコーダーパラメーターも非表示になっています。

>Oscillator: キャリアは、ノイズを含むすべてのオシレーターセクションになります。

>Osc Hold: ホールドモード（後述[Key Mode]参照）がボコーダー用に有効になる以外、上記[Osc]と同じ。

>Noise: キャリアはノイズ信号のみ。他のオシレーターセクションは無効になり、ポリフォニーを有効活用できるようになります。

>In L, In L+R, In R: キャリアは、任意のオーディオ入力になります。

### キャリアスプレッド[Carrier Spread]

[FILT1]が選択されている場合、[ENV AMOUNT]ノブからアクセスできます。

>-64 to +63: キャリアの帯域の範囲を特定します。標準値は[+63]、つまり 100%フルレンジで、マイナス（-）値では効果的に帯域の順序を逆にします。

モジュレーションデスティネーション[Filter1 Key Follow]

### キャリア Q [Carrier Q]

[FILT1]が選択されている場合、[RESONANCE]ノブからアクセスできます。

>0 to 127: キャリア帯域のクオリティ（傾斜角度）を指定します。

モジュレーションデスティネーション[Filter1 Resonance]

EDIT FX		Vocoder 1/4	
	▼		
Mode	Modulator Spread	Mod Q	
Osc Hold	-46	28	

**モード[Model]**

キャリア信号を特定します。

>Off : ボコーダーは無効になっています。他のボコーダーパラメーターも非表示になっています。

>Oscillator : キャリアは、ノイズを含むすべてのオシレーターセクションになります。

>Osc Hold : ホールドモード（後述[Key Mode]参照）がボコーダー用に有効になる以外、上記[Osc]と同じ。

>Noise : キャリアはノイズ信号のみ。他のオシレーターセクションは無効になり、ポリフォニーを有効活用できるようになります。

>In L, In L+R, In R : キャリアは、任意のオーディオ入力になります。

**モジュレータースプレッド[Modulator Spread]**

[FILTERS]セクションで[FILT2]が選択されている場合、[ENV AMOUNT]ノブからアクセスできます。

>-64 to +63 : モジュレーター帯域の範囲を特定します。標準値は[+63]、つまり 100%フルレンジで、マイナス（-）値では効果的に帯域の順序を逆にします。

モジュレーションデスティネーション[Filter2 Key Follow]

**モジュレーターQ [Mod Q]**

[FILT2]が選択されている場合、[RESONANCE]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : モジュレーター帯域のクオリティ（傾斜角度）を指定します。

モジュレーションデスティネーション[Filter2 Resonance]

EDIT FX		Vocoder 2/4	
▼			
Center Freq	Balance	Mod Offset	
-16	19	-32	

**中心周波数[Center Freq]**

パネル上の[FILTERS]セクション、[CUTOFF]ノブからアクセスできます。

>-64 to +63 : キャリアバンクの中心周波数を指定します。

モジュレーションデスティネーション[Filter1 Cutoff]

### バランス[Balance]

パネル上の[FILTER BALANCE]ノブからアクセスできます。

> -64 to +63 : モジュレーターとキャリアのバランスを調整します。純粋なボコーダー信号を得るにはこれを[0]に設定します。

モジュレーションデスティネーション[Filter Balance]

### モジュレーターオフセット[Mod Offset]

> -64 to +63 : キャリアバンクに対応するモジュレーターバンクの中心周波数オフセットを指定します。

モジュレーションデスティネーション[Filter2 Cutoff]

EDIT FX		Vocoder 3/4	
▼			
Carrier Attack	17	Carrier Release	28

### キャリアアタック[Carrier Attack]

> 0 to 127 : キャリアの専用[envelope follower]のアタックタイムを指定します。ボコーダー信号をスムーズにする目的で下記[Carrier Release] と併用します。

### キャリアリリース[Carrier Release]

> 0 to 127 : キャリアの専用[envelope follower]のリリースタイムを指定します。ボコーダー信号をスムーズにする目的で下記[Carrier Attack] と併用します。

EDIT FX		Vocoder 4/4	
▼			
Spectral Balance	17	Bands	05

### スペクトラルバランス[Spectral Balance]

> 0 to 127 : ボコーダー信号の高周波、低周波のバランスを調整します。効果としては、ボコーダー出力に色付けをする、簡易イコライザーのような働きをします。大きい数値を設定すると、発声をクリアにします。

モジュレーションデスティネーション[Filter Env Slope]

## 帯域[Bands]

>1 to 32 : 使用されているフィルターバンドの数を指定します。数値が大きいほどクオリティも高くなります（発声がクリアになる、など）。小さな数値の場合は「ロボットボイス」などに向いているでしょう。

モジュレーションデスティネーション[Filter Env Release]

## ボコーダーテーブル[Vocoder Table]

VOCODER PARAMETER	EQUIVALENT KNOB ON THE PANEL	MODULATION DESTINATION
Carrier Freq	CUTOFF	Cutoff 1
Mod Freq Offset	CUTOFF 2	Cutoff 2
Carrier Q	RESONANCE (FLT1 selected)	Filter 1 Resonance
Modulator Q	RESONANCE (FLT2 selected)	Filter 2 Resonance
Q Factor	RESONANCE (FLT1 & FLT2 selected)	Filter 1 Resonance
Carrier Spread	ENV AMOUNT (FLT1 selected)	Filter 1 Key Follow
Modulator Spread	ENV AMOUNT (FLT2 selected)	Filter 2 Key Follow
Spread	ENV AMOUNT (FLT1 & FLT2 selected)	Filter 1 Key Follow
Carrier Attack	Filter ATTACK	Filter Env Attack
Carrier Release	Filter DECAy	Filter Env Decay
Spectral Balance	SHIFT + Filter SUSTAIN	Filter Env Slope
Bands	Filter RELEASE	Filter Env Release
Balance	FILTER BALANCE	Filter Balance

## インプットフォロワー [Input Follower]

メニューページを開くには、下段[EFFECTS]セクションの[EDIT]ボタンを1度、もしくは2度押します。LEDが光るので、[PARAMETERS]ボタンを使ってブラウズしましょう。

EDIT FX Input Follower 1/2		
Input Select Left	Attack 23	Release 69

モジュレーション信号は、インプットセレクト（下記[Input Select]参照）から抽出され、フィルターエンベロープを代行します。効果を上げるには[ENV AMOUNT]を上げるか、[Matrix]マトリックスの中のソースとして[Filter Envelope]を使用します。

### インプットセレクト [Input Select]

>Off: インプットフォロワーは無効になります。メニュー内の他のパラメーターも非表示になります。

>Left, L+R, Right: エンベロープフォロワーの信号ソースとして任意のオーディオ入力信号を指定します。

### アタック [Attack]

>0 to 127: パネル上の[Attack]ノブからアクセスできます。入力信号のピークに対するリアクションタイムを設定します。エンベロープのスムーズさを調整します。  
モジュレーションデスティネーション [Filter Env Attack]

### リリース [Release]

>0 to 127: パネル上の[DECAY]ノブからアクセスできます。入力信号のドロップに対するリアクションタイムを設定します。エンベロープのスムーズさを調整します。  
モジュレーションデスティネーション [Filter Env Decay]

## EDIT FX Input Follower 2/2

▼  
Sensitivity  
33.9%

### センシティビティ [Sensitivity]

>0% to 100%: パネル上の[SUSTAIN]ノブからアクセスできます。入力信号のドロップに対するリアクションタイムを設定します。入力信号に対するエンベロープフォロワーのセンシティビティを調整します（音量レベルを直接左右するものではありません）。標準値は [50%]です。

モジュレーションデスティネーション [Filter Env Sustain]

## インプットリングモジュレーター [Input Ring Modulator]

メニューページを開くには、下段[EFFECTS]セクションの[EDIT]ボタンを1度、もしくは2度押します。LEDが光るので、[PARAMETERS]ボタンを使ってブラウズしましょう。

[Input Select]パラメーターで指定されるソース信号（後述[Input Select]参照）は、オンシレ

ーター信号を使用してリングモジュレートされます。

## EDIT FX      Input Ring Modulator

▽  
Mix  
OFF

### ミックス[Mix]

>Off, 1 to 63, Ringmod, 65 to 126, Input : [Off]ではリングモジュレーションは無効になります。他の値で 2 つの信号のバランスを調整します。[1]では純粋なオシレーター信号、[Ringmod]ではリングモジュレート信号のみ、[Input]では入植信号のみになります。

## オシレーター[Oscillator]

Virus は最高 5 系統の内部サウンドジェネレーターソースを搭載しています。つまり、3 個のメインオシレーター、サブオシレーター、ノイズジェネレーターです。音量レベルは[Mix]セクションのノブを使って調整します（後述[MIX]参照）。

*[Common]、[Sub-Oscillator]、[Noise]、[Ring Modulator]のメニューページを開くには、下段[OSCILLATORS]セクションの[EDIT]ボタンを 1 度、もしくは 2 度押します。LED が点灯します。*

Virus TI には基本的に異なったオシレーターモードが搭載されています。これらは、旧 Virus モデルの[Classic]モード、最大 9 レイヤー・デチューン可能なノコギリ波の[HyperSaw]、スムーズに調整された追加波形を用いた[Wave Table]です。

### ハイパーソーと同期について[About HyperSaw and Sync]

オシレーター2 がオシレーター1 と同期する[Classic]オシレーターとは異なり、[HyperSaw]では常に聴感上聞こえないところの「マスター」オシレーターに同期しています。[HyperSaw]モードでは[FM AMOUNT]ノブが周波数オフセットパラメーターをコントロールします。これはマスターオシレーターよりもどれくらい高いピッチでオシレーターを鳴らすかを制御しています。通常のオシレーター同期と区別するために、これは[HyperSync]と呼ばれています。

オシレーター1 は、[SYNC]ボタンを使って[HyperSync]を無効にすることができます。

## ハイパーソーとサブオシレーターについて[About HyperSaw and Sub Oscillators]

同様に[HyperSaw]オシレーターは、専用のサブオシレーターを搭載しています。これは複数の矩形波を使ってメインオシレーターの 1 オクターブ下の音階を発音します。[Classic]のサブオシレーターと区別するために[HyperSub]と呼ばれています。

[MIX]セクションの[SUB OSC VOLUME]コントロールは、メイン[HyperSaw]と[HyperSub]のレベルをクロスフェードさせます。

下の表は、異なるオシレーターモードの選択によって、[SYNC]ボタン、[FM AMOUNT]ノブ、[SUB OSCILLATOR]ノブがどのような働きをするかを理解することができるでしょう。

Osc 1 Mode	Osc 2 Mode	SYNC Button on	FM AMOUNT knob	SUB OSCILLATOR knob
Classic	Classic	Active sync	FM amount	Sub Oscillator volume
	Hypersaw		OSC2 HyperSync offset	Sub Oscillator volume Osc2 HyperSub mix
	Wavetable		FM amount	Sub Oscillator volume
Hypersaw	Classic	Activates Osc 1 HyperSync Activates sync	Osc1 HyperSync offset FM amount	Osc2 HyperSub mix
	Hypersaw	Activates Osc 1 HyperSync	Osc1 HyperSync offset Osc2 HyperSync offset	Osc1 HyperSub mix Osc2 HyperSub mix
	Wavetable	Activates Osc 1 HyperSync Deactivates FM	Osc1 HyperSync offset or FM amount	Osc1 HyperSub mix
Wavetable	Classic	Activates sync	FM amount	
	Hypersaw			Osc2 HyperSub mix
	Wavetable		FM amount	

## シェイプ[SHAPE]

Classic : 各オシレーターの波形をブレンドします。(後述[Shape]参照)

HyperSaw : [Density]パラメーターを制御します。ここでは数多のノコギリ波形を用います。(後述[Density]参照)

WaveTable : [Index]パラメーターを制御します。表の名目上の位置。(後述[Index]参照)

## モード[MODE]

[SHIFT]+[SHAPE]ノブからアクセスします。オシレータータイプを選択します。  
(Classic Virus, HyperSaw, WaveTable)

## ウェーブセレクト/PW [WAVE SELECT / PW]

Classic : SHAPE の現在値に依存するため、64 個のスペクトラルウェーブの中から一つ、または[Pulse Width]のうちの一つを選択します。(後述[Wave Select or Pulse Width]参照)

HyperSaw : [Spread]パラメーターを制御します。(後述[[Spread](#)]参照)

WaveTable : [Table]を選択します。(後述[[Table](#)]参照)

### セミトーン[SEMITONE]

オシレーターピッチ[後述[[Semitone](#)]参照]をコントロールします。ノブを調整すると、ピッチは[SEMITONE]が持続的に周波数制御されるように自動的にスムージングされます。

### ポルタメント[PORTAMENTO]

[SHIFT] + [SEMITONE]からアクセスします。ノートのピッチは、ゆっくり次のノートに移行します。このパラメーターは、[Master Edit]メニュー以外、オシレーターメニューでは使用できません。これはフィルター周波数に適用されるためです。(後述[[Portamento](#)]参照)

### デチューン 2/3 [DETUNE 2/3]

オシレーター2 を上方修正するか、オシレーター3 を下方修正するか、いずれかの方法で微調整します。(後述[[Detune](#)]参照)

[UNISON DETUNE]ユニゾンデチューン

[SHIFT] + [DETUNE]でアクセスします。[Unison Detune]パラメーターへ直接アクセスできます。([Master Edit]メニューからもアクセス可能です。後述[[Detune](#)]参照)

### セレクト[SELCECT]

3 個のオシレーターから選択し、上段のノブ (SHAPE, WEVE SELECT / PW, SEMITONE, DETUNE 2/3) を選択されたオシレーターに適用できるようにします。[SELECT]の状態は、[EDIT]ボタンが押された際にどのメニューが開くかを決定します。

### エディット[EDIT]

現在選択されているオシレーターのオシレーターメニューを開きます。[EDIT]ボタンを再度押すと、メニューとすべてのオシレーター、サブオシレーター、ノイズ、リングモジュレーター設定に共通しているパラメーターを切り替えます (後述[[Common](#)]参照)。

### オシレーター3 ON [OSC3 ON]

オシレーター3 の有効/無効を切り替えます。オシレーター3 が無効になっている場合、[SELECT]ボタンを押すと、スキップされます。(後述[Oscillator 3]参照)

### モノ [MONO]

[MONO]キーモードとポリフォニックモードとを切り替えます(後述[Key Mode]参照)。キーモードをブラウズするには[SHIFT]を押しながら[MONO]を押してください。

### 同期[SYNC]

オシレーター2 が[Classic]モードの場合、オシレーターの同期(オシレーター1 と 2)の有効/無効を切り替えます。オシレーター2 が、[HyperSaw]もしくは[WaveTable]モードの場合は、このボタンは無効になります。

オシレーター1 が[HyperSaw]モードである場合、[SYNC]を[ON]にすると、オシレーター1 の[HyperSync]が有効になります。(前述”[HyperSaw]と[Sync]について”参照)

### パニック [PANIC]

[MONO]+[SYNC]でアクセスできます。音が鳴りっ放しの状態をリセットします。

### FM アマウント [FM AMOUNT]

Classic、または WaveTable : 周波数モジュレーションを制御します。

HyperSaw : [HyperSync Offset]パラメーターを制御します。これは、専用の同期オシレーターに対する[HyperSaw]オシレーターを上方修正します。(前述”[HyperSaw]と[Sync]について”参照)

[FM MODE]FM モード

[SHIFT] + [FM AMOUNT]でアクセスします。FM モジュレーターソースを特定します。(後述[FM MODE]参照)

## エディットメニュー[EDIT MENU]

### オシレーター1- クラシック [Oscillator 1 – Classic]

以下の情報は、オシレーター1 の Classic モードのみに適用されます。

EDIT OSC	Oscillator 1	1/2
▼		
Mode	Shape	Wave Select
Classic	Wave>Saw 22%	Sine

#### モード[Mode]

パネル上の[SHIFT] + オシレーター[SHAPE]ノブでアクセスします。

>Classic, HyperSaw, WaveTable : オシレーターの基本タイプを選択します。

#### シェイプ[Shape]

パネル上の[SHAPE]ノブを使ってアクセスします。

モジュレーションデスティネーション[Osc1 Shape]

>Spectral Wave ... Sawtooth ... Pulse : 波形ミックスを設定します。最小値で 64 個のスペクトラルウェーブの一つを聞くこととなります。センター位置では純粋なノコギリ波の音を、最大値ではパルス波の音を聞くこととなります。中間位置ではそれぞれのミックス音声を聞くことができます (パーセンテージ表示)。

#### ウェーブセレクト、パルス幅[Wave Select or Pulse Width]

パネル上の[WAVE SELECT / PW]でアクセスします。2つの機能は、[Shape]パラメーターの値に依存します : [Shape]がセンター位置より小さい場合、[WAVE SELECT / PW]ノブはスペクトラルウェーブを選択します。[Shape]が、[Sawtooth]もしくはそれより大きい位置にある場合、[WAVE SELECT / PW]はパルス幅をコントロールします。

>Sine, Triangle, Waves 3 to 64 : スペクトラルウェーブ機能。

モジュレーションデスティネーション[Osc1 Wave Select]

>50.0% to 100% : パルス幅機能を設定します。

モジュレーションデスティネーション[Osc 1 Pulse Width]

**EDIT OSC Oscillator 1 2/2**

▽		
Semitone	Key Follow	Balance
-1	Norm	+0

**セミトーン[Semitone]**

パネル上の[SEMITONE]ノブからアクセスできます。  
 > -48 to +48 : オシレーター1 のピッチを設定します。  
 モジュレーションデスティネーション[Osc1 Pitch]

**キーフォロー[Key Follow]**

> -64 to +31, Norm, +33 to +63 : オシレーター1 のピッチがキーボードにどの程度追従するかを設定します (MIDI ノートナンバー)。両方の[VALUE]ボタンを押すとノーマルチューニングになります (Norm)。

**バランス[Balance]**

パネル上の[MIX]セクションの[OSC BALANCE]ノブからアクセスできます。  
 > -64 to +63 : オシレーター1 と 2 (FM を含む) の相対的なレベル調整します。[-64]ではオシレーター1 のみ、[+63]ではオシレーター2 のみになります。ちなみに、このパラメーターはオシレーター2 のメニューと同じです。  
 モジュレーションデスティネーション[Balance]

**オシレーター1-ハイパーソー[Oscillator1-HyperSaw]**

以下の記述は[HyperSaw]モードのオシレーター1 のみ適用されます。

**EDIT OSC Oscillator 1 1/2**

▽		
Mode	Index	WaveTable
Wavetable	28	Sine

**モード[Mode]**

[SHIFT] + オシレーター[SHAPE]からアクセスできます。  
 > Classic, HyperSaw, WaveTable : オシレーターの基本タイプを選択します。

### デンシティ[Density]

オシレーター[SHAPE]ノブからアクセスできます。

>1.0 to 9.0 : 使用されるノコギリ波の数。音量レベルはクロスフェードされてスムーズにつながります。

モジュレーションデスティネーション[Osc1 Shape]

### スプレッド[Spread]

パネル上の[WAVE SELECT / PW]からアクセスできます。

>0 to 127 : [HyperSaw]内のノコギリ波のデチューンを設定します。

モジュレーションデスティネーション[Osc1 Pulse Width]

EDIT OSC Oscillator 1 2/2		
Semitone	Key Follow	Balance
-1	Norm	+0

### セミトーン[Semitone]

パネル上の[Semitone]ノブからアクセスできます。

>-48 to +48 : オシレーター1 のピッチを設定します。

モジュレーションデスティネーション[Osc1 Pitch]

### キーフォロー[Key Follow]

>-64 to +31, Norm, +33 to +63 : オシレーター1 のピッチが、どの程度キーボードに追従するか設定します (MIDI ノートナンバー)。両方の[VALUE]ボタンを同時に押すとノーマルチューニングになります。

### バランス[Balance]

パネル上の[MIX]セクション、[OSC BALANCE]ノブからアクセスできます。

>-64 to +63 : オシレーター1 と 2 (FM を含む) の相対的なレベル調整します。[-64]ではオシレーター1 のみ、[+63]ではオシレーター2 のみになります。ちなみに、このパラメーターはオシレーター2 のメニューと同じです。

モジュレーションデスティネーション[Osc Balance]

```

EDIT OSC   Oscillator 1   3/3
-----
      ▾
    Sync
    Off
                                     Sync Frequency
                                     50
  
```

### ハイパーシンク [HyperSync]

パネル上の[SYNC]ボタンからアクセスできます。

>Off, On : オシレーター1 ハイパーシンクの ON/OFF を切り替えます。(前述”[\[HyperSaw\]](#)と[\[Sync\]](#)について”参照)

### ハイパーシンクオフセット [H-Sync Offset]

パネル上の[FM AMOUNT]ノブからアクセスできます。

[HyperSync]が[Off]に設定されていると、このパラメーターは無効になります。

>0 to 127 : 内部オシレーターのマスターオシレーターに対応する[HyperSaw]の周波数オフセットを設定します。

モジュレーションデスティネーション[FM / HyperSync]

## オシレーター1－ウェーブテーブル

### [Oscillator1 - WaveTable]

```

EDIT OSC   Oscillator 1   1/2
-----
      ▾
    Mode
    Wavetable
                                     Index
                                     28
                                     WaveTable
                                     Sine
  
```

### モード[Mode]

パネル上の[SHIFT] + オシレーター[SHAPE]ノブを設定します。

>Classic, HyperSaw, WaveTable : オシレーターの基本タイプを選択します。

### インデックス[Index]

パネル上の[SHAPE]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : [WaveTable]内のポジションを選択します。

モジュレーションデスティネーション[WaveTable 1 Index]または[Osc1 Shape]

[Table]テーブル

>Sine ... Violator : 多くの WaveTable から一つ選択します。

EDIT OSC Oscillator 1 2/2		
▼		
Semitone	Key Follow	Balance
-1	Norm	+0

### セミトーン[Semitone]

パネル上の[SEMITONE]ノブから選択します。

>-48 to +48 : オシレーター1 のピッチを設定します。

モジュレーションデスティネーション[Osc1 Pitch]

### キーフォロー[Key Follow]

>-64 to +31, Norm, +33 to +63 : オシレーター1 のピッチが、どの程度キーボードに追従するか設定します (MIDI ノートナンバー)。両方の[VALUE]ボタンを同時に押すとノーマルチューニングになります。

### バランス[Balance]

パネル上の[MIX]セクション、[OSC BALANCE]ノブからアクセスできます。

>-64 to +63 : オシレーター1 と 2 (FM を含む) の相対的なレベル調整します。[-64]ではオシレーター1 のみ、[+63]ではオシレーター2 のみになります。ちなみに、このパラメーターはオシレーター2 のメニューと同じです。

モジュレーションデスティネーション[Osc Balance]

## オシレーター2—クラシック [Oscillator 2 - Classic]

EDIT OSC Oscillator 2 1/4		
▼		
Mode	Shape	Pulse Width
Classic	Saw>Pulse 21%	50.0%

### モード[Model]

パネル上の[SHIFT] + オシレーター[SHAPE]ノブを設定します。

> Classic, HyperSaw, WaveTable : オシレーターの基本タイプを選択します。

### シェイプ[Shape]

パネル上の[SHAPE]ノブを使ってアクセスします。  
モジュレーションデスティネーション[Osc2 Shape]

### ウェーブセレクト、パルス幅[Wave Select or Pulse Width]

パネル上の[WAVE SELECT / PW]でアクセスします。2つの機能は、[Shape]パラメーターの値に依存します : [Shape]がセンター位置より小さい場合、[WAVE SELECT / PW]ノブはスペクトラルウェーブを選択します。[Shape]が、[Sawtooth]もしくはそれより大きい位置にある場合、[WAVE SELECT / PW]はパルス幅をコントロールします。  
モジュレーションデスティネーション[Osc2 Pulse Width]

<b>EDIT OSC</b>			<b>Oscillator 2</b>	<b>2/4</b>
▽				
<b>Semitone</b>	<b>Key Follow</b>	<b>Balance</b>		
<b>+11</b>	<b>-21</b>	<b>+0</b>		

### セミトーン[Semitone]

パネル上の[Semitone]ノブからアクセスできます。  
> -48 to +48 : オシレーター2のピッチを設定します。  
モジュレーションデスティネーション[Osc2 Pitch]

### キーフォロー[Key Follow]

> -64 to +31, Norm, +33 to +63 : オシレーター2のピッチが、どの程度キーボードに追従するか設定します (MIDI ノートナンバー)。両方の[VALUE]ボタンを同時に押すとノーマルチューニングになります。

### バランス[Balance]

パネル上の[MIX]セクション、[OSC BALANCE]ノブからアクセスできます。  
> -64 to +63 : オシレーター1と2 (FMを含む)の相対的なレベル調整します。[-64]ではオシレーター1のみ、[+63]ではオシレーター2のみになります。ちなみに、このパラメーターはオシレーター2のメニューと同じです。  
モジュレーションデスティネーション[Osc Balance]

EDIT OSC Oscillator 2 3/4		
▼		
Detune	FM Mode	FM Amount
50	Pos Triangle	17

### デチューン[Detune]

オシレーター1、もしくは2が選択されている際、パネル上の[DETUNE 2/3]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : オシレーター2の上方ピッチ修正を設定します。

モジュレーションデスティネーション[Osc2 Detune]

### FM モード [FM Mode]

FM 変調のソースを特定します。

>Pos Triangle : オシレーター1の単極三角波。

>Triangle : オシレーター1の2極三角波

>Wave : オシレーター1の選択された波形。(前述[\[HyperSaw\]](#)と[\[Sync\]](#)について参照)

>Noise : ノイズ信号。

>In L, In L+R, In R : 任意のオーディオ入力信号。

### FM アマウント[FM Amount]

パネル上の[FM AMOUNT]からアクセスできます。

>0 to 127 : 周波数モジュレーションのインテンシティを設定します。

モジュレーションデスティネーション[FM / HyperSync]

EDIT OSC Oscillator 2 4/4		
▼		
FiltEnv>Pitch	Sync	FiltEnv>FM
-1	OFF	-12

フィルターエンベロープ>ピッチ[FiltEnv > Pitch]

> -64 to +63 : フィルターエンベロープがオシレーター2のピッチを変調する度合いを設定します。この機能は同期スイープを実現するため旧 Virus モデルに搭載されました。新モデルでも互換性を保持するために搭載されています。

モジュレーションデスティネーション [FiltEnv > Osc2 Pitch]

### 同期 [Sync]

パネル上の [Sync] ボタンからアクセスできます。

> Off, On : オシレーターの同期の ON/OFF を切り替えます。オシレーター1が新しいサイクルを始めると、オシレーター2はフェイズをリセットします。(用語集 [Phase Angle] 参照)

### フィルターエンベロープ > FM [FiltEnv > FM]

> -64 to +63 : フィルターエンベロープが FM アマウントに適用されるか設定します。この機能は同期スイープを実現するため旧 Virus モデルに搭載されました。新モデルでも互換性を保持するために搭載されています。

モジュレーションデスティネーション [FiltEnv > FM / Hsync]

## オシレーター2 - ハイパーソー [Oscillator 2 - HyperSaw]

EDIT OSC	Oscillator 2	1/4
▼		
Mode	Density	Spread
HyperSaw	4.3	0

### モード [Mode]

パネル上の [SHIFT] + オシレーター [SHAPE] ノブを設定します。

> Classic, HyperSaw, WaveTable : オシレーターの基本タイプを選択します。

### デンシティ [Density]

オシレーター [SHAPE] ノブからアクセスできます。

> 1.0 to 9.0 : 使用されるノコギリ波の数。音量レベルはクロスフェードされてスムーズにつながります。

モジュレーションデスティネーション [Osc2 Shape]

## スプレッド[Spread]

パネル上の[WAVE SELECT / PW]からアクセスできます。  
 >0 to 127 : [HyperSaw]内のノコギリ波のデチューンを設定します。  
 モジュレーションデスティネーション[Osc2 Pulse Width]

EDIT OSC Oscillator 2 2/4		
▽		
Semitone	Key Follow	Balance
+11	-21	+0

## セミトーン[Semitone]

パネル上の[Semitone]ノブからアクセスできます。  
 >-48 to +48 : オシレーター1 のピッチを設定します。  
 モジュレーションデスティネーション[Osc2 Pitch]

## キーフォロワー[Key Follow]

>-64 to +31, Norm, +33 to +63 : オシレーター1 のピッチが、どの程度キーボードに追従するか設定します (MIDI ノートナンバー)。両方の[VALUE]ボタンを同時に押すとノーマルチューニングになります。

## バランス[Balance]

パネル上の[MIX]セクション、[OSC BALANCE]ノブからアクセスできます。  
 >-64 to +63 : オシレーター1 と 2 (FM を含む) の相対的なレベル調整します。[-64]ではオシレーター1 のみ、[+63]ではオシレーター2 のみになります。ちなみに、このパラメーターはオシレーター2 のメニューと同じです。  
 モジュレーションデスティネーション[Osc Balance]

EDIT OSC Oscillator 2 3/4		
▽		
Detune	Sync	FiltEnv>Pitch
75	Off	-4

## デチューン[Detune]

オシレーター1、もしくは2 が選択されている際、パネル上の[DETUNE 2/3]ノブからアク

セスできます。

>0 to 127 : オシレーター2 の上方ピッチ修正を設定します。  
モジュレーションデスティネーション[Osc2 Detune]

### フィルターエンベロープ>ピッチ[FiltEnv > Pitch]

>-64 to +63 : フィルターエンベロープがオシレーター2 のピッチを変調する度合いを設定します。この機能は同期スイープを実現するため旧 Virus モデルに搭載されました。新モデルでも互換性を保持するために搭載されています。  
モジュレーションデスティネーション[FiltEnv > Osc2 Pitch]

```
EDIT OSC  Oscillator 2  4/4
-----
          ▾
Sync Frequency
          50
```

### ハイパーシンクオフセット[H-Sync Offset]

パネル上の[FM AMOUNT]ノブからアクセスできます。  
パラメーターは[Common]メニューにも反映されます。オシレーター1 と 2 に同時に適用されるためです。

>0 to 127 : 内部オシレーターのマスターオシレーターに対応する[HyperSaw] (オシレーター1 と 2) の周波数オフセットを設定します。  
モジュレーションデスティネーション[FM / HyperSync]

## オシレーター2-ウェーブテーブル

### [Oscillator 2 - WaveTable]

```
EDIT OSC  Oscillator 2  1/4
-----
          ▾
          Mode          Index          WaveTable
          Classic       77          Sine
```

### モード[Model]

パネル上の[SHIFT] + オシレーター[SHAPE]ノブを設定します。

> Classic, HyperSaw, WaveTable : オシレーターの基本タイプを選択します。

### インデックス[Index]

> 0 to 127 : [WaveTable]内のポジションを選択します。

モジュレーションデスティネーション[WaveTable 2 Index]または[Osc2 Shape]

### テーブル[Table]

> Sine ... Violator : 多くの WaveTable から一つ選択します。

<b>EDIT OSC</b>			<b>Oscillator 2</b>	<b>2/4</b>
▼				
<b>Semitone</b>	<b>Key Follow</b>	<b>Balance</b>		
<b>+11</b>	<b>-21</b>	<b>+0</b>		

### セミトーン[Semitone]

パネル上の[SEMITONE]ノブから選択します。

> -48 to +48 : オシレーター1 のピッチを設定します。

モジュレーションデスティネーション[Osc2 Pitch]

### キーフォロー[Key Follow]

> -64 to +31, Norm, +33 to +63 : オシレーター2 のピッチが、どの程度キーボードに追従するか設定します (MIDI ノートナンバー)。両方の[VALUE]ボタンを同時に押すとノーマルチューニングになります。

### バランス[Balance]

パネル上の[MIX]セクション、[OSC BALANCE]ノブからアクセスできます。

> -64 to +63 : オシレーター1 と 2 (FM を含む) の相対的なレベル調整します。[-64]ではオシレーター1 のみ、[+63]ではオシレーター2 のみになります。ちなみに、このパラメーターはオシレーター2 のメニューと同じです。

モジュレーションデスティネーション[Osc Balance]

EDIT OSC Oscillator 2 3/4		
▼		
Detune	FM Mode	FM Amount
50	Pos Triangle	17

#### デチューン[Detune]

オシレーター1、もしくは2が選択されている際、パネル上の[DETUNE 2/3]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : オシレーター2の上方ピッチ修正を設定します。  
モジュレーションデスティネーション[Osc2 Detune]

#### FM モード[FM Mode]

FM (用語集[FM]参照)のタイプを特定します。[WaveTable]モード内のFMモードは、[Classic]モードのものとは異なります。(前述[FM Mode]参照)

- >FreqMod : アナログスタイルのFM、つまり周波数変調を指す。
- >PhaseMod : DX7タイプのFM、つまりフェイズ変調を指す。

#### FM アマウント[FM Amount]

>0 to 127 : 周波数変調のインテンシティをコントロールします。  
モジュレーションデスティネーション[FM / HyperSync]

EDIT OSC Oscillator 2 4/4	
▼	
FiltEnv>Pitch	FiltEnv>FM
-1	-12

#### フィルターエンベロープ>ピッチ[FiltEnv > Pitch]

>-64 to +63 : フィルターエンベロープがオシレーター2のピッチを変調する度合いを設定します。この機能は同期スイープを実現し、モジュレーションマトリクスのスペースを浪費しないようにするため、旧Virusモデルに搭載されました。新モデルでも互換性を保持するために搭載されています。  
モジュレーションデスティネーション[FiltEnv > Osc2 Pitch]

フィルターエンベロープ>FM [FiltEnv > FM]

>-64 to +63 : フィルターエンベロープが FM アマウントに適用されるか設定します。  
モジュレーションデスティネーション[FiltEnv > FM / Hsync]

## オシレーター3 [Oscillator 3]

```

EDIT OSC   Oscillator 3   1/2
-----
      ▾
Mode/Wave   Semitone     Volume
Wave 59      +5           85
  
```

モード/ウェーブ[Mode / Wave]

オシレーター3 が選択されている場合、パネル上の[WAVE SELECT / PW]からアクセスできます。

>Off: オシレーター3 を無効にします ([OSC3 ON]ボタンを確認)。他のオシレーター3 パラメーターは非表示になります。

>Slave: オシレーター3 は、オシレーター2 に追従します。合成された波形、つまり [SHAPE]。オシレーター2 に適用されたモジュレーションは、オシレーター3 にも適用されます。[Semitone]および[Detune]の値は無視されます。

>Saw, Pulse, Sine, Triangle, Wave 3 to Wave 64 : オシレーター3 波形。[Pulse]が選択されていると、パルス幅はオシレーター2 の[Pulse]に追従します。

セミトーン[Semitone]

>-48 to +48 : オシレーター3 のピッチ。[Slave]モードが選択されている場合、この値は無視され、オシレーター3 のピッチはオシレーター2 のピッチに追従します。  
モジュレーションデスティネーション[Osc3 Pitch]

ボリューム[Volume]

>0 to 127 : [ON]の場合、オシレーター3 の音量レベルを設定します。  
モジュレーションデスティネーション[Osc3 Volume]

**EDIT OSC Oscillator 3 2/2**

▼  
Detune  
-63

**デチューン[Detune]**

オシレーター3 が選択されている際、パネル上の[DETUNE 2/3]ノブからアクセスできます。  
[Slave]モードが選択されているとこの値は無視されます。

>0 to 127 : オシレーター3 の上方ピッチ修正を設定します。

モジュレーションデスティネーション[Osc3 Detune]

**コモン[Common]**

[Common]ページは、同時に複数個のオシレーターに影響するパラメーターを含んでいます。  
このページを開くには[EDIT]ボタンを1度、2度押し、LEDが点灯したら、[PARAMETERS]  
ボタンを使ってブラウズしましょう。

**EDIT FILTER Common 1/2**

▼  
Routing      Filter Balance      Cutoff Link  
Split Mode      -23      On

**イニシャルフェイズ[Initial Phase]**

モジュレーションデスティネーション[Osc Initial Phase]

>Off : 各オシレーターのフェイズアングル ("Phase angle"用語集参照) は各ノートが発音されるたびにランダムな値にリセットされます。これはアナログシンセでオシレーターが「発振する」状態をエミュレートしています。

>1 to 127 : オシレーター1 のフェイズアングルが0度設定され、オシレーター2 のフェイズが前送りになり、オシレーター3 フェイズが後送りになります。各ノートの発音時の「クリック音」は常に同じになるため、[Initial Phase]を[Off]以外に設定すれば、簡単にパーカッシブなサウンドを作れます。

**キーモード[Key Mode]**

ボイスがどのように割り当てられるか特定します。

>Poly : ポリフォニックに指定します。

>Mono 1 : モノフォニック、マルチトリガー、フルポルタメントに指定します。

>Mono 2 : モノフォニック、マルチトリガー、レガートポルタメントに指定します。

>Mono 3 : モノフォニック、シングルトリガー、フルポルタメントに指定します。

>Mono 4 : モノフォニック、シングルトリガー、レガートポルタメントに指定します。

>Hold : ポリフォニックに指定します。リリースされ、新しいノートが鳴るまで、ノートはホールドされます。

### オシレーターボリューム[Osc Volume]

パネル上の[OSC VOLUME]からアクセスできます。

>-64 to +63 : フィルター前段階での入力信号(ノイズ、リングモジュレーターではなく)とすべてのオシレーターのトータルな音量レベルを指定します。値[0]はユニティゲイン、つまり、最大音量レベルに当たります。プラス (+) 値はサチュレーションのみを制御します。

モジュレーションデスティネーション[Osc Volume]

### ポルタメント[Portamento]

>Off, 1 to 127 : 次のノートに移行するまでの程度ゆっくりと移行するかを指定します。実際の効果は、上記[Key Model]に依存します。

モジュレーションデスティネーション[Portamento]

### パンチ[Punch]

>0 to 127 : アンペンベロープのパーカッシブなショートアタックを強調します。大きい値では、各ノートのアタック音が分かりやすく、アタックが効いた状態になります。

モジュレーションデスティネーション[Punch Intensity]

### フィルターエンベロープ>ハイパーシンク[FiltEnv > H-Sync]

オシレーターが最低 1 基[HyperSaw]モードであれば、有効になります。

> - 64 to +63 : フィルターエンベロープがどの程度[HyperSync Offset]に適用されるかを

指定します（下記参照）。他のオシレーターモデルの[FiltEnv>FM]と類似しています。オシレーター1と2が共に[HyperSaw]であれば、パラメーターは各オシレーターの[Sync Offset]を同時に変調します。[Sync]が有効になっていないと、オシレーター1における効果は得られません。（前述[[About HyperSaw and Sync](#)]参照）

モジュレーションデスティネーション[FiltEnv>FM/Hsync]

## EDIT SINGLE Common 3/3

▼	Bend Down -13	Bend Up +42	Bender Scale Linear
---	------------------	----------------	------------------------

### ハイパーシンクオフセット[H-Sync Offset]

オシレーターが最低 1 基[HyperSaw]モードであれば、有効になります。パネル上の[FM AMOUNT]より直接アクセスできます。

>0 to 127 : 内部マスターオシレーターに対する可聴[HyperSaw]の周波数オフセットを指定します。

モジュレーションデスティネーション[FM/HyperSinc]

## サブオシレーター[Sub Oscillator]

マスターオシレーターの 1 オクターブ下の音階を発音する「スレーブ」オシレーターの呼称。オシレーター1が[Classic]モードの場合、サブオシレーターはオシレーター1のスレーブの矩形波か三角波になります。（前述[[Oscillator 1 - Classic](#)]参照）

オシレーター1、もしくは2が[HyperSaw]モードの場合、サブオシレーターは[HyperSub]になります。（前述[[About HyperSaw and Sub Oscillators](#)]、および[[Oscillator 1 - HyperSaw](#)]参照）

## EDIT OSC sub Oscillator

▼	Volume 127	Shape Square
---	---------------	-----------------

### ボリューム[Volume]

パネル上の[SUB OSC VOLUME]からアクセスできます。

>0 to 127 : サブオシレーターミックスの音量レベルを指定します。[HyperSaw]モードで

は、このパラメーターは[HyperSaw]と[HyperSub]のクロスフェードを調整します。

(前述[\[About HyperSaw and Sub Oscillators\]](#)参照)

モジュレーションデスティネーション[Sub Osc Volume]

## シェイプ[Shape]

オシレーター1が[HyperSaw]、または[WaveTable]モードの場合、無効になります。

(前述[\[About HyperSaw and Sub Oscillators\]](#)参照)

> Square, Triangle : サブオシレーターの波形を選択します。

## ノイズ[Noise]

EDIT OSC	Noise
▼	
Volume	Color
28	-12

### ボリューム[Volume]

パネル上の[NOISE VOLUME]からアクセスできます。

> Off, 1 to 127 : ノイズの音量レベルを指定します。[Off]に設定されていると、[Color]パラメーターは非表示になります。

モジュレーションデスティネーション[Nose Volume]

### カラー[Color]

> - 64 to +63 : ノイズ周波数レンジを調整します。マイナス(-)値では暗く、プラス(+)  
値では明るい音になります。値[0]は標準のホワイトノイズに当たります。

モジュレーションデスティネーション[Noise Color]

## リングモジュレーター[Ring Modulator]

[Ring Modulator]は、オシレーター1と2を合成して付加的な周波数を作り出し(合成と差異)ます。[Split Mode]では無効になります。(後述[\[Routing\]](#)参照)

## EDIT OSC Ring Modulator

---

▽  
Volume  
15

### ボリューム[Volume]

パネル上の[SHIFT] + [NOISE VOLUME]からアクセスできます。

>Off, 1 to 127 : リングモジュレーターの実出力レベルを指定します。[OSC VOLUME]からは独立しているパラメーターです。(後述[\[OSC VOLUME\]](#)参照)  
モジュレーションデスティネーション[Ring Modulator]

## マスター[MASTER]

マスターセクションはディスプレイの左右、また下の部分のコントロール部位を指します。

## パネルコントロール[PANEL CONTROLS]

### エグジット[EXIT]

ディスプレイにどのようなメニューが表示されていても、現状のプレイモード ([Shingle]、[Multi]、[Sequencer]モード) に戻ります。

### タップ[TAP]

ドラムマシン、ディレイ機器などで見られる「タップタイム」機能のこと。ボタンを押して内部 MIDI クロックのテンポを変更します。つまり BPM が変更されます。(後述[\[Tempo\]](#)参照)

### エディット[EDIT]

マスターエディットメニューを開きます。(後述[\[EDIT MENU\]](#)参照)

### マルチエディット[MULTI EDIT]

[SHIFT] + [EDIT]でアクセスします。すべての[MULTI]モード設定が可能になります。(後述[\[Multi Mode Reference\]](#)参照)

## コンフィグ[CONFIG]

グローバル設定メニューを開きます。(後述[[Configuration Reference](#)]参照)

## リモート[REMOTE]

[SHIFT] + [CONFIG]でアクセスします。Virusをリモートモード、つまり外部コントローラーとして使用できる状態にします。Virus TIは32個のテンプレートを保存できます。テンプレートのダウンロードは、<http://www.access-music.de>まで。カスタムテンプレートも作成できます。これは同梱のVirus Controlアプリケーションを使用してください。

(後述、[[Virus Control](#)]参照)

[REMOTE]モードでは[MASTER VOLUME]ノブが、出力音量レベルではなく、MIDI ボリューム(CC#7)に設定されます。(後述[Remote Mode]参照)

## ストア[STORE]

エディットされたプログラムに名前をつけ、任意の場所に保存、もしくは MIDI 経由でシステムエクスクルーシブデータとして送信します。(後述[[STORE](#)]参照)

## ランダム[RANDOM]

[SHIFT] + [STORE]でアクセスします。ランダムにプログラムを読み出します。

(後述[[Random PG](#)]参照)

## アンドゥ[UNDO]

- 1)プログラムのエディット中では、最後にエディットしたパラメーターの値をキャンセルします。
- 2)異なるプログラムに移行している場合、最後にエディットしたプログラムに戻ります。
- 3)保存中[STORE]の場合、エディットされたプログラムをオリジナルのものと比較します。

## リドゥ[REDO]

[SHIFT] + [UNDO]で実行します。

(上記[UNDO]参照)

### トランスポーズ[TRANSPOSE]

2 個のボタンを使って、プログラム全体をオクターブ単位で移調します。2 オクターブ以上移調したい場合、もしくは半音単位で移調したい場合は、[MASTER EDIT]メニュー中の [Transpose] パラメーターを使用します。(後述[\[Transpose\]](#)参照)

Virus TI のキーボードモデルをご使用の方は、[Transpose] ボタンが、Virus のサウンドエンジンに、あるいはキーボードの MIDI データに影響するかを、グローバルパラメーターから特定できます。(後述[\[Transpose Buttons\]](#)参照)

### 電源 ON/OFF [POWER ON / OFF]

#### [TRANSPOSE(down)] + [TRANSPOSE(up)]

スタンバイモードにするには、両方のボタンを一定時間押し続けます。ラックマウントされている場合でも電源を切ることができます。再起動するには、両方のボタンを押し続けてください。

### シフト[SHIFT]

すべての機能にアクセスできるボタンです。パネル上では赤字でプリントされています (Polar では青字プリント)。[\[SHIFT\]](#) ボタンを押しながら、任意のボタンやノブを使用してください。

### サーチ[SEARCH]

任意のカテゴリー内で、プログラムをスクロールするためのメニューを開きます (後述[\[Categories\]](#)参照)。[\[VALUE 1\]](#) ノブを使って、カテゴリーを特定し、[\[VALUE\]](#) ボタンを使ってスクロールします (ディスプレイ上段)。目的のプログラムが見つかったら、[\[EXIT\]](#) ボタンを押してメニューを閉じます。

### オーディション [AUDITION]

#### [SHIFT] + [SEARCH]

キーボードやシーケンサーなしでも(C3)音を発音できます。

### BPM [BPM]

システムテンポ (MIDI クロック) LED インジケーター。(後述[\[TEMPO\]](#)、または前述[\[TAP\]](#)参照)

### バリュー1 [VALUE 1]

ノブのすぐ上に表示されるパラメーターを調整します。

### カテゴリー[CATEGORY]

[SHIFT] + [VALUE 1]

[SEARCH]メニューを使わずに、目的のプログラムを探すのに必要なカテゴリーを選択します。(後述[\[Categories\]](#)参照)

### バリュー2 [VALUE 2]

ノブのすぐ上に表示されるパラメーターを調整します。

### バンク[BANK]

[SHIFT] + [VALUE 2]

バンクを選択します。ディスプレイ右の[BANK]ボタンを使わない場合にこちらからアクセスします。

### バリュー3 [VALUE 3]

ノブのすぐ上に表示されるパラメーターを調整します。

### プログラム[PROGRAM]

[SHIFT] + [VALUE 3]

プログラムを選択します。ディスプレイ右の[PROGRAM]ボタンを使うより早い方法です。

### パート [PART]

[Multi]プログラムの[Parts]と[Sequencer]モード[Parts]とを切り替えます。

(後述[\[Multi Mode Reference\]](#)、下記[SEQ MODE]参照)

### マルチ[MULTI]

マルチモードに切り替えます。既に Virus TI がマルチモードである場合は、開いているメニューを閉じます。(後述[\[Multi Mode Reference\]](#)参照)

### シングル[SINGLE]

シングルモードに切り替えます。Virus が既に[Single]モードの場合、開いているメニューを閉じます。

### シーケンサーモード[SEQ MODE]

#### [MULTI] + [SINGLE]

シーケンサーモードに切り替えます。同時に 16 個の[Single]プログラムにアクセスできません。[Multi]モードと似ていますが、[Sequencer]モード「プログラム」は一つしかなく、MIDI チャンネルは常に[Part]ナンバーに等しい数字が用いられます。

*注：追加パラメーターは必要ありません。テンポ、パンニング、MIDI ボリュームなどは、シーケンサーアプリケーション側で操作されます。*

[Multi]モード同様、[Sequencer]モードでは[Arrangement Dump]を使って、データ転送が可能です（つまり MIDI シーケンサーに録音が可能）（後述[\[Transmit MIDI Dump\]](#)参照）

### パラメーター/バンク[PARAMETERS / BANK]

メニューが開いている場合、これらのボタンを使って、個々のページ（またはプログラム）をスクロールします（後述[\[Navigation\]](#)参照）。これらのボタンを使ってカーソルを動かし、プログラムに名前を付けます（前述[\[STORE\]](#)参照）。

### バリュー/プログラム[VALUE / PROGRAM]

メニューが開いている場合、これらのボタンを使ってアクティブなパラメーターの増減を調整します。メニューが開いていない場合、現状選択されているバンク内でプログラムをスクロールします。

## エディットメニュー[EDIT MENU]

ディスプレイ左のマスター[EDIT]ボタンを押すと、特にどのセクションにも属さないパラメーターにアクセスできるメニューが開きます。設定パラメーターとは違い、これらは各プログラムに保存することができます。

## コモン[Common]

### EDIT SINGLE Common 1/3

Tempo	Patch Volume	Panorama
190 bpm	100	-1

#### テンポ[Tempo]

[AMPLIFIER EMVELOPE]セクションの[SHIFT] + [RELEASE]からアクセスできます。  
 >63 bpm to 190 bpm : Virus は LFO やアルペジエーター、ディレイ/リバーブが同期する内部クロックを搭載しています。この値は内部クロックのテンポを示します。また、外部から送信される MIDI クロック信号にはスレーブします。

#### パッチボリューム[Patch Volume]

>0 to 127 : プログラムの全体的な音量レベルですが、異なるプログラム間で音量調整する場合に便利です (または[Multi]、[Sequencer]モードにおける[Parts])。不必要な歪みを避けるためにも値は[127]よりも小さく設定するのが得策です。([100]をスタートポイントとして設定するのがベスト) パッチボリュームは MIDI (CC#7) 信号 (チャンネルボリューム) に対応します。また、MIDI (CC#11) 信号 (エクスプレッション) にも対応します。  
 モジュレーションデスティネーション[Patch Volume]

#### パン[Panorama]

>-64 to +63 : ステレオ出力における信号のポジションを特定します。MIDI (CC#10) 信号に対応します。  
 モジュレーションデスティネーション[Panorama]

### EDIT SINGLE Common 2/3

Transpose	Smooth Mode
+11	Quantise 3/64

#### トランスポーズ[Transpose]

> - 64 to +63 semitones : プログラム全体を半音刻みに移調します。  
 モジュレーションデスティネーション[Transpose]

### スムーズモード[Smooth Mode]

Access の歴史が始まる初期段階から、開発されるシンセサイザーには”Adaptive Control Smoothing”(ACS)と呼ばれる技術を適用してきました。これは、ノブの素早い動きやモジュレーションに対応した、ジップノイズを除去する技術です。

>Off : スムージングが無効になります。値の変化は段階的なのでゲートエフェクトなどには有用です。ただしジップノイズが発生する恐れがあります。

>On : スムージングは有効になります。持続的な値の変化はスムーズなので、通常はこの設定にしておくのがいいでしょう。短所としては、目的の値に移行するのに時間がかかるということ。

>Auto : コントロールチェンジが分析され、これらの変化の度合いによってスムージングの On/Off が決定されます。同じ音色でスムーズな音の変化と急激な変化を使える。短所としては、早く動かしすぎると分析が追いつかない場合がある。

>Note : スムージングは無効になります。演奏されたノートの最初の部分にだけ変化が適用されます。異音は出ませんが、スムーズな変化は期待できません。

>Quantize 1/64 ... 1/1 : スムージングは無効になります。1 小節 4/4 におけるテンポに対するリズム的なインターバル毎に変化が適用されます。(前述[Tempo]参照)

## EDIT SINGLE Common 3/3

		
<b>Bend Down</b>	<b>Bend Up</b>	<b>Bender Scale</b>
<b>-13</b>	<b>+42</b>	<b>Linear</b>

### バンドアップ[Bend Up]

> - 64 to +63 semitones : キーボードのピッチベンダーが最大値でどの程度ピッチを押し上げるか指定します。

### バンドダウン[Bend Down]

> - 64 to +63 semitones : キーボードのピッチベンダーが最大値でどの程度ピッチを押し下げるか指定します。

### ベンダースケール[Bender Scale]

>Linear : ピッチバンドはピッチベンダーの位置に直接対応する値で変化します。

> **Exponential** : ピッチベンドが微妙にコントロールできるように、ベンダーはセンター位置に近い付近でセンシティブティが低くなります。

## ユニゾン[Unison]

### EDIT SINGLE Unison 1/2

Voices	Detune	Pan Spread
Twin	7	127

「ユニゾン」とは同じフレーズを同時に複数のボイスで鳴らすことです。Virus では、ボイスを何層にも重ねることができます。それぞれデチューンを加味することも、ステレオ効果を加えて、音を豊かにすることも可能です（下記[Pan Spread]参照）。ただしこれを実行するとポリフォニーに影響します。

#### ボイス[Voices]

> **Off, Twin, 3 to 16** : 各ノートに対していくつのボイスを使用するか特定します。[Twin]は効果がありますが、LFO フェイズに最大ポリフォニーを使用しなければなりません。[Off]に設定すると、[Pan Spread]（下記参照）以外すべてのユニゾンパラメーターは非表示になります。

#### デチューン[Detune]

パネル上の[OSCILLATORS]セクションの[SHIFT] + [DETUNE]からアクセスできます。  
 > **0 to 127** : レイヤーされたボイスがそれぞれデチューンされる度合いを特定します。  
 モジュレーションデスティネーション[Unison Detune]

#### パンスプレッド[Pan Spread]

> **0 to 127** : 信号のステレオの広がりを設定します。ユニゾンサウンドに適用する以外にも、[Parallel]、[Split]モードでも適法が可能です（後述[Routing]参照）。ボイスが[0]に設定されていても表示されます。  
 モジュレーションデスティネーション[Pan Spread]

## EDIT SINGLE Unison 2/2

---

▼  
LFO Phase  
-58

### LFO フェイズ[LFO Phase]

>-64 to +63 : LFO フェイズがそれぞれどの程度シフトされるかを特定します。ユニゾンサウンドをより複雑にする目的で使用されます。

モジュレーションデスティネーション[Unison LFO Phase]

## ベロシティマップ[Velocity Map]

このメニューページは、MIDI ベロシティデータ（キーをどの程度強く弾くか）の特定デスティネーションへのアクセスを可能にします。

## EDIT SINGLE Velocity Map 1/4

---

▼  
Volume                  Panorama                  FM Amount  
-47                                  +8                                  -17

### ボリューム[Volume]

>-64 to +63 : ベロシティは内部サウンドジェネレーターのトータルな音量を設定します。

### パン[Panorama]

>-64 to +63 : ベロシティが、パンニングをどの程度影響するかを設定します。

### FM アマウント[FM Amount]

>-64 to +63 : ベロシティが影響を及ぼす、オシレーター1 と 2 間の周波数モジュレーション（FM）の度合いを設定します。[HyperSaw]オシレーターでは、この設定値は[HyperSync Offset]に影響します。（前述[About HyperSaw and Sync](#)参照）

## EDIT SINGLE Velocity Map 2/4

▽		
Osc 1 Shape	Osc 2 Shape	Pulse Width
-43	+5	-22

### オシレーター1 シェイプ [Osc 1 Shape]

> -64 to +63 : ベロシティがオシレーター1 シェイプに及ぼす影響の度合いを特定します。オシレーター1 が [HyperSaw] モードの場合、この設定値が [Density] パラメーターになります。オシレーター1 が [WaveTable] モードの場合、この設定値は [Index] パラメーターになります。

### オシレーター2 シェイプ [Osc 2 Shape]

> -64 to +63 : ベロシティがオシレーター2 シェイプに及ぼす影響の度合いを特定します。オシレーター2 が [HyperSaw] モードの場合、この設定値が [Density] パラメーターになります。オシレーター2 が [WaveTable] モードの場合、この設定値は [Index] パラメーターになります。

### パルス幅 [Pulse Width]

> -64 to +63 : ベロシティが、すべてのメインオシレーターのパルス幅にどの程度影響するかを設定します。オシレーターが [HyperSaw] モードの場合、この設定値は、[Spread] パラメーターに影響します。

## EDIT SINGLE Velocity Map 3/4

▽	
Filter 1 Env Amount	Resonance 1
+63	+63

### フィルター1 エンベロープアmount [Filter 1 Env Amount]

> -64 to +63 : ベロシティが、どの程度フィルター1 のエンベロープアmountに影響するかを特定します。(後述 [\[ENV AMOUNT\]](#) 参照)

### リゾナンス 1 [Resonance 1]

> -64 to +63 : ベロシティが、どの程度フィルター1 のリゾナンスに影響するかを特定し

ます。(後述[RESONANCE]参照)

### EDIT SINGLE Velocity Map 4/4

▼	
Filter 2 Env Amount	Resonance 2
+63	+63

#### フィルター2 エンベロープアマウント [Filter 2 Env Amount]

>-64 to +63: ベロシティが、どの程度フィルター2 のエンベロープアマウントに影響するかを特定します。(後述[ENV AMOUNT]参照)

#### リゾナンス 2 [Resonance 1]

>-64 to +63: ベロシティが、どの程度フィルター2 のリゾナンスに影響するかを特定します。(後述[RESONANCE]参照)

## インプット [Inputs]

EDIT SINGLE	Inputs
▼	
Mode	Input Select
Dynamic	Left

#### モード [Mode]

内部オシレーターを使用するかわりに、外部音声を取り込んで Virus フィルター、エンベロープ、エフェクトを使用することができます。

>Off: 標準設定。これは Virus 搭載のオシレーターが基本的な音声ソースとして用いられていることを意味します。

>Dynamic: [Input Select] (下記参照) で特定されているソースは[FILTERS]セクションにルーティングされています。エンベロープは有効になります。つまり音が出力されるにはノートがプレーされなければならない(キーボードを演奏する)ということです。オーディオソースは 1 系統でも、演奏されるノートは独立したエンベロープとフィルターを持つことになります。

Static: [Input Select] (下記参照) で特定されているソースは[FILTERS]セクションにル

ーティングされています。ただしエンベロープは無効になります。フィルターセクションは「モノフォニック」になります。

### インプットセレクト [Input Select]

信号ソースを特定します。

>Left, L + R, Right : 左チャンネル、両チャンネル、右チャンネルの音声シグナル。

## サラウンド [Surround]

Virus は、メイン出力とは別に、2 系統のステレオ出力を搭載しています。[MULTI]モードで力を発揮しますが、[SINGLE]モードでも外部エフェクト機器などに信号を送ることが可能です。

### アウトプット [Output]

>Out1 L ... Out3 R : どの出力ジャックを使用するか特定します。

### バランス [Balance]

>-64 to +63: 標準出力音量レベルとサラウンド出力音量レベルをクロスフェードします。外部エフェクトセンドしても有効です。[Panorama]パラメーターを使って、サラウンドミックスを出力することも可能です。

## カテゴリー [Categories]

プログラムがカテゴリー分類 (*Lead, Pad, Drums* など) されていると、[SEARCH]機能を使ってブラウズしやすくなります。

```

EDIT SINGLE  Categories
-----
      ▼
Name Cat 1   Name Cat 2
  Acid                Lead
  
```

ネームカテゴリー-1、ネームカテゴリー-2 [Name Cat 1, Name Cat 2]

>Off, Acid ... Favourites 3 : カテゴリーの名称を選択します。音によっては1つのカテゴリーに収まりきれないものもあります (Bass, Digital など)。その場合には2つまで特定できます。

## ソフトノブ[Soft Knob]

EDIT SINGLE Soft Knob 1	
Function As...	Name
OFF	Party!

エディット作業でも用いられますが、ディスプレイ下の[VALUE]ノブは、ソフトノブ“Soft Knobs”とも呼ばれており、これは任意のパラメーターへの素早いアクセスを行う際に便利です。(後述[\[Soft Knobs \(グローバル設定\)\]](#)参照)

「…」としての機能[Functions as ...]

>Off, Analog Boost Int ... Velo > Volume : ソフトノブ[Soft Knob]のデスティネーションリストから指定します。

## 保存[STORE]

保存[Store]

現在のプログラムを、同じ名前で、同じ場所に保存するには、[STORE]ボタンを3回押します (RAMのみ)。この作業をキャンセルするには[EXIT]ボタンを押します。

STORE SINGLE		[Name: OvertureCK ]
Destination	Patch No.	Patch Name
RAM-A	127	OvertureCK

デスティネーション[Destination]

>RAM-A to RAM-D : 保存するバンクを選択します。

>Dump Single : 現在のプログラムを MIDI 経由で外部デバイスに送信します (PC や他の Virus など)。プログラム送信の準備ができたなら (シーケンサー/Virus などを MIDI ケーブルにて接続)、[STORE]ボタンを押します。

### パッチナンバー[Patch No.]

>0 to 127 : 上書きするプログラムナンバーを選択します。バンクとパッチナンバーを選択したら再度[STORE]を押し、名前をエディットします。(下記[Editing the Patch Name]参照)

### パッチネーム[Patch Name]

>(dynamic) : 現在のパッチナンバーの場所にあるプログラムの名前を表示します。新しい名前を新規のパッチにつける場合は、[STORE]を再度押します。

**STORE SINGLE RAM-A 1 : OvertureCK**

**[ ! u d q s t q d B ]**

### パッチネームをエディットする[Editing the Patch Name]

>(dynamic) : [PARAMETERES]ボタンを使って、カーソルを動かし、キャラクターを変更するには[VALUE]ボタンを使います。さらに[STORE]を押して保存します。

## ミックス[MIX]

このセクションでは、オーディオインプット以外、すべてのサウンドソースの相対的な音量レベルをコントロールします。[MIX]セクションには[EDIT]ボタンはありません。すべての[MIX]パラメーターは、オシレーターエディットメニュー内にあります。

### オシレーターバランス[OSC BALANCE]

オシレーター1 と 2 の間でクロスフェードします。  
(前述[Balance]参照)

### パン[PANORAMA]

[SHIFT] + [OSC BALANCE]。ステレオ定位を特定します。

### サブオシレーターボリューム [SUB OSC VOLUME]

サブオシレーターの音量レベル。(前述[\[About HyperSaw and Sub Oscillators\]](#)参照)

### オシレーター3 ボリューム[OSC3 VOLUME]

[SHIFT] + [SUB OSC VOLUME]。[OSC3 ON]ボタンが ON に設定されている場合、オシレーター3 の音量レベルを調整します。

### オリジナルバリュースインジケーター[Original Value Indicator]

メモリに保存されたオリジナルの値に近づくと、LED が点灯します。

### オシレーターボリューム[OSC VOLUME]

オシレーター3、およびサブオシレーターのトータルな音量レベルをコントロールします。ノイズ、リングモジュレーターのレベルはこれには含まれません。プラス (+) 値の場合、音量が上がるのではなく、サチュレーションのインテンシティがあがります。  
(前述[\[Osc Volume\]](#)、後述[\[Saturation\]](#)参照)

### サチュレーションタイプ[SATURATION TYPE]

[SHIFT] + [OSC VOLUME]。フィルターサチュレーションタイプ。  
(後述[\[Saturation\]](#)参照)

### ノイズボリューム[NOISE VOLUME]

ノイズ信号のレベル。[OSC VOLUME]からは独立しています。

### リングモジュレーター[RING MODULATOR]

[SHIFT] + [NOISE VOLUME]。リングモジュレーター信号のレベル。[OSC VOLUME]からは独立しています。

リングモジュレーターのインプットは、常にオシレーター1 と 2 (FM を含む) です。[Split] モードではリングモジュレーターは無効になります。(後述[\[Routing\]](#)、前述[\[Ring\]](#))

[Modulator](#)]参照)

## フィルター[FILTERS]

Virus TI には、2 種類のマルチモードフィルターを搭載しており、これは直列、並列、スプリット設定が可能になっています。

## パネルコントロール[PANEL CONTROLS]

### カットオフ[CUTOFF]

フィルター1 のカットオフ周波数 (後述[Cutoff]参照)。[Cutoff Link]が[On]に設定されていると (後述[Cutoff Link]参照)、フィルター2 カットオフもコントロールします。

### リゾナンス[RESONANCE]

1 基、もしくは2 基のフィルターリゾナンス。これは2 つの[SELECT]ボタンの状態に依存します。(後述[Resonance]参照)

### リゾナンス[RESONANCE 2]

[SHIFT] + [RESONANCE]。フィルター2 のリゾナンス。2 個の[SELECT]ボタンの状態には依存しません。

### エンベロープアmount[ENV AMOUNT]

カットオフに適用されるフィルターエンベロープの量。1 基、もしくは2 基のフィルターリゾナンス。2 つの[SELECT]ボタンの状態に依存します。

### キーフォロー[KEY FOLLOW]

[SHIFT] + [ENV AMOUNT]。カットオフがピッチに追従する度合い。例えば低いノートより高いノートの方が明るい音になる場合など。1 基、もしくは2 基のフィルターリゾナンス。2 つの[SELECT]ボタンの状態に依存します。

### フィルターバランス[FILTER BALANCE]

2基のフィルターの相対的なバランス。実際には、複雑なクロスフェードですが、効果は直感的です。値[-64]では、フィルター1のみの出力を聞くこととなります。値[0]では、両方のフィルターは等しいバランスで。さらに値[+63]では、フィルター2の出力を聞くこととなります。

### カットオフ 2 [CUTOFF 2]

フィルター2のみのカットオフ周波数。[Cutoff Link]が[On]に設定されていると（後述[Cutoff Link]参照）、フィルター1に対応する2極[bipolar]オフセットとなります。

### フィルター1モードフィルター2 [FILT1 - MODE - FILT2]

フィルターの基本的なタイプ。LEDの各列に代表される4つのモードの他にも、Virusには4基の「アナログ」フィルターモードを搭載しています。こちらはフィルターエディットメニューからアクセスできます（後述[Mode]参照）。

### セレクト [SELECT]

この2つのボタンは、[RESONANCE]、および[ENV AMOUNT]ノブが制御するフィルターを特定します。両方のフィルターをコントロールするには、2つのボタンを同時に押しません。

## エディットメニュー [EDIT MENU]

### サチュレーション [Saturation]

<b>EDIT FILTER</b>	<b>Saturation</b>
<hr/>	
▼	
<b>Type</b>	<b>Osc Volume</b>
<b>Low+Follow</b>	<b>+46</b>

#### タイプ [Type]

パネル上の[MIX]セクションにある[SHIFT] + [OSC VOLUME]からアクセスできます。  
>Off: サチュレーションは無効。アナログフィルターモデルが選択されている場合、プラス (+) の[OSC VOLUME]値はアナログサチュレーションをコントロールします（後述[Mode]参照）。

>Light, Soft, Medium, Hard, Digital : 4つの異なったディストーションカーブを設定します。

>Wave Shaper : シンソイドウェーブシェイプ(用語集参照)。リニア FM に匹敵する劇的な変化をもたらします。ウェーブシェイプは、[OSC VOLUME]のマイナス (-) 値から効果が表れ始めます。

>Rectifier : フルウェーブ整流(用語集参照)作用。信号を歪ませ、ディストーションを加味します。

>Bit Reducer : ビットデプスリダクション。初期サンプラーに見られるデジタルクオンタイズノイズを生成します。

>Rate Reducer : サンプルレトリダクション。初期サンプラーに見られるデジタルエイリアス (高周波成分をアンダーサンプリングして低周波に変移)。

>Rate+Follow : キーフォロー+レトリダクション (用語集参照)。

>Low Pass : シンプルなローパスフィルター。

>Low+Follow : キーフォロー+ローパスフィルター

>High Pass : シンプルなハイパスフィルター

>High+Follow : キーフォロー+ハイパスフィルター

### オシレーターボリューム/サチュレーション[Osc Volume / Saturation]

パネル上の[OSC VOLUME]からアクセスできます。

>-64 to +63 : 前述[Osc Volume]を参照してください。[OSC VOLUME]ノブはサチュレーションも制御し、その値によってパラメーターも変化するためです。サチュレーションタイプの中には (特に[Wave Shaper]) センター位置より小さい値でも効果が表れます。

## フィルター1 [Filter-1]

EDIT FILTER Filter 1 1/2		
		
Cutoff	Resonance	Env Amount
62	17	76

### カットオフ[Cutoff]

パネル上の[CUTOFF]からアクセスできます。

>0 to 127 : フィルター1 スレッシュホールド周波数。

モジュレーションデスティネーション[Filter1 Cutoff]

### リゾナンス[Resonance]

パネル上の[RESONANCE]からアクセスできます。

>0 to 127 : フィルター1 カットオフ周波数にアクセントを加えます。実際のエフェクトは選択されたモードのリゾナンスに依存します（下記参照）。

モジュレーションデスティネーション[Filter1 Resonance]

### エンベロープアマウント[Env Amount]

フィルター1 が選択されている場合、パネル上の[ENV AMOUNT]からアクセスできます。

>0 to 127 : フィルター1 カットオフに適用されているフィルターエンベロープの値を設定します。（後述[Env Polarity]参照）

モジュレーションデスティネーション[Filter1 Env Amount]

## EDIT FILTER Filter 1 2/2

Mode	Key Follow	Env Polarity
Analog 3 Pole	+22	Positive

### モード[Mode]

パネル上の[FILT1]ボタンを使ってアクセスします（アナログモード以外）。

>Low Pass : LP。周波数カットオフポイント以下の帯域を通します。つまりそれ以上の周波数はすべてカットします。

>High Pass : HP。周波数カットオフポイント以上の帯域を通します。つまりそれ以下の周波数はすべてカットします。

>Band Pass : BP。周波数カットオフポイント周辺の帯域を通します。つまりそれ以外の周波数はすべてカットします。

>Band Stop : BS。周波数カットオフポイント周辺の帯域をカットします。つまりそれ以外の周波数は通します。リゾナンスはこの帯域を効果的に狭めることができます。エフェクトはより繊細なものになります。

>Analog 1 Pole ... Analog 4 Pole : 極 (Pole) の数が可変できる、古典的なアナログカスケードフィルターをエミュレートします。このモードではサチュレーションタイプは無視されます (前述[Type]参照)。これは、MiniMoog スタイルのフィルターサチュレーションに代用されています。リゾナンスが高い値で設定されるととても実験的で面白い効果を得られます。

### キーフォロー[Key Follow]

フィルター1 が選択されていると、パネル上の[SHIFT] + [ENV AMOUNT]からアクセスできます。

> -64 to +63 : MIDI ノートとピッチベンダーに追従するカットオフの値を設定します。(後述[Key Follow Base]参照)

[Env Polarity]エンベロープポラリティ

>Positive, Negative : フィルター1 の[Env Amount]のエフェクトは、このパラメーターをマイナス (-) 値に設定すると反転されます。

## フィルター2 [Filter-2]

EDIT FILTER Filter 2 1/2		
Offset	Resonance	Env Amount
-9	127	127

### カットオフ[Cutoff]

パネル上の[CUTOFF 2]からアクセスできます。

>0 to 127, -64 to +63 : フィルター2 のスレッショルド周波数。[Cutoff Link]が有効の場合 (後述 [Cutoff Link]参照)、フィルター2 カットオフは、フィルター1 の絶対値の2極[bipolar]オフセットになります。

モジュレーションデスティネーション[Filter2 Cutoff]

### リゾナンス[Resonance]

フィルター2 が選択されている場合、パネル上の[RESONANCE]からアクセスできます。

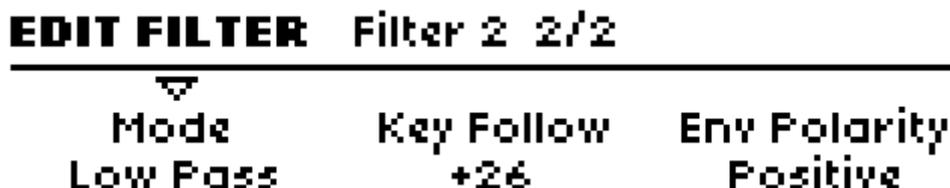
>0 to 127 :

### エンベロープアmount[Env Amount]

フィルター2 が選択されている場合、パネル上の[ENV AMOUNT] からアクセスできます。

>0 to 127 : フィルター2 のエンベロープアマウント。これはカットオフに適用されたフィルターエンベロープの値です。極性を変更すると、この値は反転します(後述[Env Polarity]参照)

モジュレーションデスティネーション[Filter2 Env Amount]



### モード[Mode]

パネル上の[FILT2]からアクセスできます。

>Low Pass : LP。周波数カットオフポイント以下の帯域を通します。つまりそれ以上の周波数はすべてカットします。

>High Pass : HP。周波数カットオフポイント以上の帯域を通します。つまりそれ以下の周波数はすべてカットします。

>Band Pass : BP。周波数カットオフポイント周辺の帯域を通します。つまりそれ以外の周波数はすべてカットします。

>Band Stop : BS。周波数カットオフポイント周辺の帯域をカットします。つまりそれ以外の周波数は通します。リゾナンスはこの帯域を効果的に狭めることができます。エフェクトはより繊細なものになります。

フィルター2 では「アナログ」モードは設定できません。

### キーフォロー[Key Follow]

フィルター2 が選択されている場合、パネル上の[SHIFT] + [ENV AMOUNT]からアクセスできます。

>0 to 127 : MIDI ノートとピッチベンダーに追従するカットオフ 2 の値を設定します(後述[Key Follow Base]参照)。

モジュレーションデスティネーション[Filter2 Key Follow]

### エンベロープポラリティ[Env Polarity]

>Positive, Negative : フィルター2 の[Env Amount]のエフェクトは、このパラメーターをマイナス (-) 値に設定すると反転されます。

## コモン[Common]

### EDIT FILTER Common 1/2

Routing Split Mode	Filter Balance -23	Cutoff Link On
-----------------------	-----------------------	-------------------

#### ルーティング[Routing]

アナログフィルターモードが選択されている場合、[Serial 4]と[Serial 6]の違いはありません (前述[Mode]参照)。

>Serial 4 : フィルターは2極 ([2 poles]用語集参照) で直列にルーティングされます。

>Serial 6 : フィルターは直列にルーティングされます。フィルター1 は4極、フィルター2 は2極です。

>Parallel 4 : フィルターはそれぞれ2極で並列にルーティングされます。

>Split Mode : フィルターはそれぞれ2極で並列にルーティングされますが、フィルターごとに異なった信号を受信します。オシレーター1、およびサブオシレーターの信号はフィルター1 に送られ、オシレーター2 (FMを含む)、オシレーター3、およびノイズはフィルター2 に送られます。リングモジュレーターは無効になります。

#### フィルターバランス[Filter Balance]

>-64 to +63: フィルターセクション全体の出力に対する各々のフィルターのバランスを調整します。実際は複雑なクロスフェードですが、効果はかなり直感的です。値[-64]ではフィルター1 のみ、値[0]は両方のフィルターを等しく用い、値[+63]ではフィルター2 の出力のみ聞こえるようになります。

#### カットオフリンク[Cutoff Link]

>Off : フィルター1 の[CUTOFF]ノブはフィルター1 に対してのみ有効です。

>On : 上段の[CUTOFF]ノブはフィルター2も制御します。下段のノブ[CUTOFF 2]は、フィルター1 カットオフに対する 2 極[bipolar]オフセット (-64 to +63) となります。

### EDIT FILTER Common 2/2

---

▽

<b>Key Follow Base</b> G6	<b>Pan Spread</b> 55
------------------------------	-------------------------

#### キーフォロースベース [Key Follow Base]

>C-2 to G8 : キーフォロースのピボットノート (前述[Key Follow]参照)。キーフォロースによって、このポイントの上下のノートは影響をうけます。

#### パンスプレッド [Pan Spread]

[Split]モードでのみ有効となります。

>0 to 127 : [Split]モードにおけるステレオ幅を指定します。つまり左右チャンネルの相対的なレベル調整に当たります。[Pan Spread]はユニゾン[Unison]サウンドにも適用できます。よってマスターエディットメニューからも確認できます (前述[Unison]参照)。  
モジュレーションデスティネーション [Pan Spread]

### フィルターエンベロープ [Filter Envelope]

前述[The Amplifier Envelope Section]の章を参照してください。

### EDIT FILTER Filter Envelope 1/2

---

▽

<b>Attack</b> 0	<b>Decay</b> 127
--------------------	---------------------

#### アタック [Attack]

パネル上の上段[ATTACK]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : フィルターエンベロープの上昇が値[0]から最大に至るまでの時間を設定します。

#### ディケイ [Decay]

パネル上の上段[DECAY]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : 最大値からサスティーン[Sustain]レベルに移行するまでの時間を設定します  
(下記参照)

## EDIT FILTER Filter Envelope 2/2

▼		
Sustain	Sustain Slope	Release
36	-16	0

### サスティーン[Sustain]

パネル上のフィルター[SUSTAIN]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : ディケイ後の尺度となる値を設定します。

### サスティーンスロープ[Sustain Slope]

パネル上の[Filter Envelope]セクションの[SHIFT] + [SUSTAIN]からアクセスできます。

>-64 to +63 : マイナス (-) 値はディケイに対するサスティーンフェイズをゼロにし、プラス (+) 値は最大値にまで上昇します。後述[FILTER ENVELOPE]を参照。

### リリース[Release]

パネル上の[RELEASE]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : ノートがリリースされてからすぐにスタートします。音量レベルがゼロに達するまでの時間を設定します。

## アンプエンベロープ[Amp Envelope]

前述[The Amplifier Envelope Section]を参照してください。アンプエンベロープセクションには[EDIT]ボタンがないため、[FILTER]セクションの[EDIT]ボタンからこれらのパラメーターにアクセスします。

## EDIT FILTER Amp Envelope 1/2

▼	
Attack	Decay
12	76

### アタック [Attack]

パネル上の下段[ATTACK]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : アンペンベロープの上昇が値[0]から最大に至るまでの時間を設定します。

### ディケイ [Decay]

パネル上の下段[DECAY]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : 最大値からサステーンレベルに落ち着くまでの時間を設定します。

## EDIT FILTER Amp Envelope 2/2

Sustain	Sustain Slope	Release
79	-64	12

### サステーン [Sustain]

パネル上のフィルター[SUSTAIN]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : ディケイ後の尺度となる値を設定します。

### サステーンスロープ [Sustain Slope]

パネル上の[Amplifier Envelope]セクションの[SHIFT] + [SUSTAIN]からアクセスできます。

>-64 to +63 : マイナス (-) 値はディケイに対するサステーンフェイズをゼロにし、プラス (+) 値は最大値にまで上昇します。前述[SUSTAIN ENVELOPE]を参照。

### リリース [Release]

パネル上のアンプ[RELEASE]ノブからアクセスできます。

>0 to 127 : ノートがリリースされてから、音量レベルがゼロに達するまでの時間を設定します。

## フィルターエンベロープ[FILTER ENVELOPE]

フィルターエンベロープパラメーターへのダイレクトアクセス。個々のノブ機能に関しては、前述[Filter Envelope]の章を参照してください。

[FILTER ENVELOPE]セクションには[EDIT]ボタンがないため、[FILTERS]セクションのボタンを使って、これらのパラメーターにアクセスします。前述[ENV AMOUNT]の章を参照してください。

[SUSTAIN SLOPE]の効果については、前述[The Amplifier Envelope Section]に記載されています。エンベロープジェネレーターは、マトリクス内のソースに[Filter Envelope]を設定することで、他の目的としても使用することができます。

## アンプファイアエンベロープ [AMPLIFIER ENVELOPE]

アンプエンベロープパラメーターへのダイレクトアクセス。ここでは、2通りのノン・エンベロープ[SHIFT]機能を紹介합니다。通常のノブ機能については、前述[Amp Envelope]を参照してください。

アンプファイアエンベロープセクションには[EDIT]ボタンがありません。よって、すべてのパラメーターへのアクセスは、[FILTEERS]セクションのエディットボタンを使用してください。[SUSTAIN SLOPE]の効果は、前述[The Amplifier Envelope Section]を参照してください。

## パッチボリューム[PATCH VOLUME]

パッチボリュームパラメーターへの素早いアクセスには [SHIFT] + [ATTACK]からアクセスします。これは異なるプログラム間の音量レベルを調整する際に使用されます。前述[Patch Volume]参照。

## テンポ[TEMPO]

内部クロックレートへの素早いアクセスには[TEMPO] + [RELEASE]からアクセスします。前述[Tempo]参照。[Multi]モードでは、マスタークロックパラメーターを制御します。後述[Master Clock]参照。

# Configuration Reference

## 設定リファレンス

このメニューは、ディスプレイ左の[CONFIG]ボタンを押すと開きます。ここにはグローバルパラメーターが含まれており、Virus をどういった状況で使うかを設定できます。設定データはわざわざ保存する必要もありません。

### ランダムプログラム [Random PG]

ランダムプログラムジェネレーターのグローバル設定です。既存のプログラムをランダムにエディットする[RANDOM]機能(SHIFT+STORE)を使って設定します。

```

EDIT CONFIG  Random PG
-----
          ▾
Strength    Scope
   61              17
  
```

#### ストレングス [Strength]

>0 to 127 : プログラムパラメーターにどの程度ランダム機能を適用するかを設定します。

#### スコープ [Scope]

>0 to 127 : プログラムパラメーターが影響される度合いを設定します。大きい値を設定した場合、[Random PG]を連続使用すると、そのサウンドには調性はほとんどないか、少ししか感じられなくなるでしょう。

### MIDI [MIDI]

```

EDIT CONFIG  MIDI 1/3
-----
          ▾
Global Channel  Soft Thru  MIDI Device ID
   07              OFF          Omni
  
```

### グローバルチャンネル[Global Channel]

> 1 to 16 : [SINGLE]モードにおける MIDI チャンネルを特定します。また、プログラムチェンジの MIDI メッセージ経由で[MULTI]モード間の切り替えを行います。

### ソフトスルー[Soft Thru]

> Off, On : 受信した MIDI データが、MIDI 出力ソケット[MIDI OUT]に直接ルーティングされるか否かを特定します。このパラメーターを[On]に設定する前にシステム内で MIDI ループが起こらないよう確認してください。

### MIDI デバイス ID [MIDI Device ID]

> 1 to 16, Omni(17) : システムエクスルーシブを転送、受信するための ID ナンバーを設定します。2 台の機器間におけるシステムエクスルーシブデータを介したコミュニケーションを行う場合、同じデバイス ID を設定する必要があります。[Omni]に設定されている場合、Virus はどの ID ナンバーでも SySex データを受信できます。データ転送には値[17]を使用します。

```

EDIT CONFIG   MIDI 2/3
-----
      ▾
Arp Note Send  MIDI Clock   MIDI Volume
      Off        Sync to External  Enabled

```

### アルペジエーターノート SEND [Arp Note Send]

> Off, On : アルペジエーターによって生成されたノートを[MIDI OUT]から送信するか否かを指定します（前述[Arpeggiator]参照）。

### MIDI クロック [MIDI Clock]

> Internal Sync : 受信する MIDI クロックは無視されます。この場合、内部生成されるクロックが使用されます。

> Sync to External : 受信する MIDI クロックが有効になります。これは標準設定です。

> Send : 内部生成された MIDI クロックが[MIDI OUT]から送信されます。

### MIDI ボリューム[MIDI Volume]

>Disabled, Enabled : MIDI 信号(CC#7)を認識するか否か設定します。

```
EDIT CONFIG  MIDI 3/3
-----
          ▾
Program Change  Multi Prog. Change
  Enabled             Disabled
```

### プログラムチェンジ [Program Change]

>Disabled, Enabled : プログラムチェンジの MIDI メッセージで[Single]プログラムを切り替えるか否か設定します。[Single]モード、または[Multi]モードの[PARTS]間のプログラム変更に対応します。

### マルチプログラムチェンジ[Multi Prog. Change]

>Disabled, Enabled : グローバル MIDI チャンネルで受信したプログラムチェンジメッセージで[Multi]モードプログラムを切り替えるか否かを設定します。(前述[\[Global Channel\]](#)参照)

## MIDI ダンプ受信 RX [MIDI Dump RX]

```
EDIT CONFIG  Receive MIDI Dump
-----
          ▾
Receive Dump
  To Bank A
```

### ダンプ受信[Receive Dump]

Virus は[MIDI IN]で受信するデータのタイプを自動的に認識します。プログラムデータを受信すると、[Edit Buffer]に表示されます。これは、別に保存しなければなりません (前述[\[STORE\]](#)参照)。よって、バンクデータごと受信する場合は、以下のオプションを適用します。

>Disable : [MIDI IN]で受信する MIDI データは無視されます。

>Enable : バンクデータ (128 サウンド) は、どのバンクが現在選択されているかにかかわらず、元々ダンプされたバンクに保存されます。

>To Bank A : バンクデータは常に[Bank A]に保存されます。

>To Bank B : バンクデータは常に[Bank B]に保存されます。

>To Bank C : バンクデータは常に[Bank C]に保存されます。

>To Bank D : バンクデータは常に[Bank D]に保存されます。

>To Edit Buffer : 受信しているバンクデータは保存されません。これらは連続している個別のプログラムとして認識されます。これはエディットバッファに随時表示されます。バンクを上書きしてしまう前にサウンドチェックを行うには適切な設定です。

>Verify : 受信しているバンクデータはメモリに保存されたものと比較されます(ステータスメッセージが表示されます)。バルクダンプが成功したか否かチェックするためにこの設定を使ってください。

## トランスミット MIDI ダンプ TX [MIDI Dump TX]

### EDIT CONFIG Transmit MIDI Dump

```

      ▼
    Type
Multi Bank           Hit [STORE] to execute
  
```

#### トランスミット MIDI ダンプ[Transmit MIDI Dump]

外部機器 (PC、もう一台の Virus など) に様々なシステムエクスクルーシブデータを転送します。

>Single Buffer : シングルエディットバッファのコンテンツ。つまり現在の[Single]プログラム ([Multi]設定なしの[Part]) のこと。この機能は[EDIT]メニュー内にもあります。(前述[[Patch No](#)]参照)

>Single Bank A : [Bank A]のすべてのプログラム

>Single Bank B : [Bank B]のすべてのプログラム

>Single Bank C : [Bank C]のすべてのプログラム

>Single Bank D : [Bank D]のすべてのプログラム

> **Controller Dump**: 個々のパラメーターチェンジが一連の形をとった[Single]プログラム。これらは[MIDI CCI]、[Polypressure]、[Sysex]の形式をとりますが、他の 2 つのパラメーター値に依存します（後述[MIDI Control]参照）。[Controller Dump]設定は、パラメーターを基本としたアプリケーションエディター（例: Logic 環境）中のデータ更新に使用され、比較的遅くなります。

> **Arrangement**: [Multi]バッファ、または[Sequencer]モードバッファ + 追加[Multi]設定内の 16 個すべてのサウンド。

> **Multi Bank**: すべての[Multi]プログラム

> **Remote Patches**: すべてのリモートテンプレート[Remote Template]

## キーボード[Keyboard]

注: [Keyboard]のメニューページは *Virus* キーボードバージョンのみ有効になります。

### EDIT CONFIG Keyboard 1/5

---

Local  
On

Mode  
One Channel

#### ローカル[Local]

> **Off**: キーボードデータ（ノート情報、モジュレーションホイール、ピッチベンド、など）は[MIDI OUT]ソケットにのみ送られます。内部サウンドジェネレーターには送られません。

> **On**: 通常の設定です。キーボードデータは、内部サウンドジェネレーター、および[MIDI OUT]に送られます。

#### モード[Mode]

このパラメーターは[SINGLE]モードでのみ設定が可能で、これは[MULTI]モードでのみ適用することができます。（後述[\[Multi Mode Reference\]](#)参照）

> **One Channel**: キーボードは、MIDI データ（ノート情報）を任意の MIDI チャンネルから現在選択されている[Part]に送ります。

> **Multi Channel**: キーボードは、MIDI データ（ノート情報）をどの MIDI チャンネルからでもすべての[Part]に送ります。

**EDIT CONFIG Keyboard 2/5**

▽

<b>Transpose +5</b>	<b>Transpose Buttons Keyboard</b>
-------------------------	---------------------------------------

**トランスポーズ[Transpose]**

>64 to 63 : 半音単位でキーボード、もしくはサウンドエンジン（用語集参照）をトランスポーズします（数値表示）。

**トランスポーズボタン[Transpose Buttons]**

>Patch, Keyboard : パネル上の[TRANSCOPE]ボタンが、サウンドエンジン（パッチ）、もしくはキーボードの MIDI ノート情報に適用されるか、特定します。

**EDIT CONFIG Keyboard 3/5**

▽

**Mod Wheel  
Breath #2**

**モジュレーションホイール[Mod Wheel]**

>0 to 127 : モジュレーションホイールを使って、送信される MIDI CC ナンバー（用語集参照）を特定します。標準設定では[1]になっています[Mode Wheel]。

**EDIT CONFIG Keyboard 4/5**

▽

<b>Control Pedal DelayColor #119</b>	<b>Hold Pedal HoldPedals #64</b>
--	--------------------------------------

**ホールドペダル[Hold Pedal]**

>0 to 127 : [HOLD]ソケットに接続されたデバイスから送信される MIDI CC ナンバー（用語集参照）を特定します（通常サステーンペダルを接続します）。標準設定では[64]になっています[Hold]。

### ペダル 2 [Pedal 2]

> 0 to 127 : [PEDAL 2]ソケットに接続されたデバイスから送信される MIDI CC ナンバー (用語集参照) を特定します (通常サステーンペダルを接続します)。通常使用されるパラメーター設定は[4]=[Foot Pedal]、[7]=[Volume]、もしくは[11]=[Expression]でしょう。

## EDIT CONFIG Keyboard 5/5

▼  
**Pressure Curve**                      **Velocity Curve**  
**+63**                                      **-1**

### プレッシャーカーブ [Pressure Curve]

> -64 to +63 : チャンネルアフタータッチのセンシティブリティを設定します。ユーザーの演奏スタイルに合わせて設定します。標準設定 (リニア) では[0]になっています。

### ベロシティカーブ [Velocity Curve]

> -64 to +63 : キーボードダイナミクスのセンシティブリティを設定します。ユーザーの演奏スタイルに合わせて設定します。標準設定 (リニア) では[0]になっています。

## MIDI コントロール [MIDI Control]

コンピューターや外部 MIDI コントローラーとの MIDI コミュニケーションにおいて、[Page A]、または[Page B]パラメーターが、どのように扱われるかを設定します。この設定にかかわらず、システムエクスクルーシブデータは認識できます。詳細情報は、Access Music のサイト : [www.access-music.de](http://www.access-music.de) でも入手可能です。

## EDIT CONFIG MIDI Control

▼  
**Page A**                                      **Page B**  
**Controller Data**                      **Poly Pressure**

### ページ A [Page A]

> SysEx : [Page A]パラメーターは、システムエクスクルーシブのパケットデータとして送受信が可能です。コントローラーデータ受信 (下記参照) は無効になります。

> Controller Data : [Page A]パラメーターは、MIDI CC (用語集参照) データとして送受

信が可能です。

## ページ B [Page B]

>SysEx : [Page B]パラメーターは、システムエクスクルーシブの packets データとして送受信が可能です。コントローラーデータ受信（下記参照）は無効になります。

>Poly Pressure : [Page B]パラメーターは、ポリプレッシャー（Poly-Pressure、用語集参照）データとして送受信が可能です。

## インプット [Inputs]

```

EDIT CONFIG  Inputs 1/2
-----
      ▾
Boost
OFF
Input Thru
127

```

### ブースト [Boost]

>0 to 127 : インプットをブーストします。これは音量レベルの低いインプットに使用してください。

### インプットスルー [Input Thru]

>0 to 127 : 外部入力から [OUTPUT 1] に送られる信号の音量レベルを調整します。

```

EDIT CONFIG  Inputs 2/2
-----
      ▾
Source      Sensitivity  Characteristic
S/PDIF    -16dBV       Phono

```

### ソース [Source]

>Analog : [INPUT] ジャックからのオーディオ信号のみ。

>S/PDIF : [S/PDIF] ジャックからのデジタルオーディオ信号のみ。

### センシティビティ [Sensitivity]

> +16dBV, +5dBV, -8dBV, -16dBV : 外部オーディオソースのセンシティビティを選択します。

### 特性 [Characteristic]

> Linear, Phono : ビニール盤 (レコード) は特殊な周波数特性を持っているため、調整が必要になります。ターンテーブルから直接接続する場合、もしくはレコードから直接録音したマテリアルを使用する場合は、このパラメーターを [Phono] に設定します。

## オーディオクロック [Audio Clock]

### EDIT CONFIG Audio Clock

Source	Frequency
Auto	Synced to Host

### ソース [Source]

同期用オーディオクロックソースを指定します。

> Auto : 標準設定。内部クロックを使用するか、USB、もしくは S/PDIF 経由のオーディオクロックを自動認識します。

> Internal : 内部クロックのみを使用します。

### 周波数 [Frequency]

> 44.1kHz, 48kHz : 基本的なオーディオクロック周波数を設定します。

> Synced to Host : Virus はホストに同期します。

## ソフトノブ (グローバル設定) [Soft Knob (global settings)]

それぞれのソフトノブに適用するメニューページを設定します。

## EDIT CONFIG Soft Knob 1

Destination	Mode
Arp Mode	Global

### デスティネーション[Destination]

>Off, Analog Boost Int ... Velo>Volume : グローバルデスティネーションのこと。ソフトノブ[Soft Knob]の役割を特定していない場合、もしくは[Global]パラメーターが[On]設定になっている場合、これを使用してください。

### モード[Model]

>Single: ソフトノブ[Soft Knob]が、個々のプログラム設定に適用します。(前述[Soft Knob]参照)

>Global: グローバル[Global]デスティネーションのみ適用します。個々のプログラム設定を無視します。

## ノブの動作[Knob Behaviour]

### EDIT CONFIG Knob Behavior

Response	Display Time	Target
Jump	61	Internal+MIDI

### レスポンス[Response]

ノブの動きにパラメーターがどのように反応するか指定します。プログラム間を移動する場合、ノブのポジションはそれぞれのサウンドで指定されたポジションにありません。パフォーマンス中では急激な変化を防ぐために、[Snap]、および[Rel]モードが便利です。

>Off: ノブは無効の状態になります。

>Jump: ノブは新しいノブポジションにジャンプします。

>Snap: ノブを動かして設定値に至るまで、値は変更しません。

>Rel : ノブの動きに対してすぐに反応しますが、ジャンプはしません。ノブの動作開始位置によっては、最大、最小値には直接アクセスできない場合もあります。ノブポジションは、オリジナルの設定値に達した場合にのみ反応するからです。

### ディスプレイタイム[Display Time]

>Off : ノブの値は非表示になります。

>Off, 1 to 127 : ノブの値は最大 7 秒間、表示されます。

### ターゲット[Target]

>Internal : ノブは、内部機能に直接適用されます。対応する MIDI 信号は送信しません。

>Internal+MIDI:内部機能への適用、およびノブデータはMIDIデータとして[MIDI OUT]に送られます。

>MIDI: ノブは内部機能に適用されません。ノブデータは MIDI データとして[MIDI OUT]に送られます。この設定は[Local Off]モードと同様の設定に当たります。

## グローバルチューニング[Global Tuning]

### マスターチューニング[Master Tuning]

> - 64 to +63 : Virus 全体に対するピッチコントロールを行います。レンジは上下 50 セント。1 セントは半音の 1/100 に当たります。

### ピュアチューニング[Pure Tuning]

>Tempered, 1 to 63, Natural, 65 to 126, Pure : [Hermod]チューニング(用語集参照)の可変チューニング。コード内の不協和音を最小限にするピッチ調整方法。デフォルト値は[Tempered]で、これは標準(西洋式)キーボード・チューニングに当たります。

## システム[System]

**EDIT CONFIG System 1/5**

▼		
<b>All Delays</b>		<b>All Reverbs</b>
<b>Enabled</b>		<b>Enabled</b>

## オールディレイ[All Delays]

>Disabled, Enabled : ディレイエフェクトグローバルスイッチの On/Off。

## オールリバーブ[All Reverbs]

>Disabled, Enabled : リバーブエフェクトグローバルスイッチの On/Off。

**EDIT CONFIG System 2/5**

▼		
<b>All Arpeggiators</b>		<b>All EQs</b>
<b>Enabled</b>		<b>Enabled</b>

## オールアルペジエーター[All Arpeggiators]

>Disabled, Enabled : アルペジエーターグローバルスイッチの On/Off。

## オール EQ [All Eqs]

>Disabled, Enabled : EQ エフェクトグローバルスイッチの On/Off。

**EDIT CONFIG System 3/5**

▼			
<b>LED Lux</b>	<b>BPM Brightness</b>	<b>LED Mode</b>	
<b>60</b>	<b>100%</b>	<b>Ext Inputs</b>	

## LED 照度[LED Lux]

>0 to 127 : LED の明るさを調整します。

### BPM LED ブライトネス[BPM LED Brightness]

>0% to 100% : BPM LED の相対的なブライトネス (明るさ)

### LED モード[LED Mode]

[MODULATORS] セクション上の[LFO1]、および[LFO2]の LED が表示する項目を指定します。

>LFO : 初期設定。LFO オシレーターの動きに追従します。

>Ext Inputs : 外部入力のピークレベルの動きに追従します。

>Auto : 外部入力が検知される場合は、上記 2 項目の両方。

>Output1, Output2, Output3 : 出力ピークレベルの動きに追従します。

>Voice Steal : ノートスティーリング[Note-Stealing] (用語集参照) に追従。ノートが省略されたレベルに応じて LED が反応します。

```
EDIT CONFIG System 4/5
┌───────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│                               ▼                                                    │
│ Mem Protect  LCD Contrast  Remote Mode                                     │
│ Enabled      60           Volume>MIDI                                       │
└───────────────────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
```

### メモリープロテクト[Mem Protect]

>Disabled : データは保存可能です。

>Enabled : フルメモリープロテクト機能。どのデータも上書きできない状態です。

### LCD コントラスト[LCD Contrast]

>0 to 127 : ディスプレイのコントラスト調整。

### リモートモード[Remote Mode]

リモート[Remote]モードにおける[MASTER VOLUME]ノブの役割を特定します。  
(前述[REMOTE]参照)

>Volume>Virus : Virus の出力レベルをコントロールします。

>Volume>MIDI : [MASTER VOLUME] ノブは MIDI CC#7(Volume) データを送信します。

```
EDIT CONFIG  System 5/5
-----
          ▽
Navigation                               Logo Groove
By Parameter                             127
```

### ナビゲーション[Navigation]

メニュー内における [PARAMETERS] ボタンの役割を特定します。

>By Page : ページをスクロールします。[SHIFT] + [PARAMETERS] でカーソルを動かします。

>By Parameter : メニュー内でカーソルを動かします。[SHIFT] + [PARAMETERS] ではページをスクロールします。

# Multi Mode Reference

## マルチモードリファレンス

旧 Virus モデルではマルチモードプログラムは、シングルプログラムが 16 個組み合わせられた [Parts] で構成されていました。マルチプログラムは、シングルプログラムを保存していたロケーションからシングルプログラムを読み出す方式だったわけです。ですから、シングルプログラムをエディットしてしまうと、そのプログラムを含むマルチプログラムまで変更が加えられてしまうという難点がありました。

```
MULTI ROM-A 0 OvertureCK 032
10 OvertureCK
Dive Morph ArpOct
```

Virus TI では、16 個の [Parts] はシングルプログラムと同じコンテンツを別に保持していません。[Parts] は音程、キーボードレンジなどの追加情報も含まれています。これらの情報には [MULTI EDIT] からアクセスできます。[SHIFT] を押しながらディスプレイ 左のマスター [EDIT] ボタンを押すと、以下の表示が表れます。

### パッチ [Patch]

```
EDIT MULTI Patch OvertureCK 01
Part Enable Bank Program
On ROM-A 42
```

最初のページの [Bank]、および [Program] パラメーターが、既存の [Single] プログラムを現在の [Part] 位置にコピーされます。間違っこの作業を行ってしまった場合は、[UNDO] ボタンを押してパラメーターを復帰してください。[Multi] プログラムは定期的にアップデートするのがいいでしょう。

### パート有効化 [Part Enable]

> Off, On : [Parts] を有効にするか無効にするかを指定します。

**バンク [Bank]**

このメニューが閉じている場合は、[SHIFT] + [PARAMETERS]からでも直接アクセスが可能です。

>A to T : どの[Bank]中の[Single]プログラムから現在の[Part]に自動的にコピーされるか指定します。

**プログラム [Program]**

このメニューが閉じている場合は、[SHIFT] + [VALUE]からでも直接アクセスが可能です。  
>0 to 127 : どの[Single]プログラムから現在の[Part]に自動的にコピーされるか指定します。

```

EDIT MULTI Patch OvertureCK 01
-----
  ▾
Volume           Panorama      MIDI Channel
  +46             <0>           01

```

**ボリューム [Volume]**

> - 64 to +63 : 異なる[Parts]の音量レベルを調整する 2 極[bipolar]パラメーター。

**パン [Panorama]**

> - 64 to +63 : [Part]のステレオ定位を指定します。同じ名前の[Single]パラメーターを上書きします (前述[Panorama]参照)。

**MIDI チャンネル [MIDI Channel]**

>01 to 16 : それぞれの[Part]がどの MIDI チャンネルに反応するか指定します。

```

EDIT MULTI Patch OvertureCK 01
-----
  ▾
Output           Master Clock
USB 1 R         190 bpm

```

**アウトプット [Output]**

[Part]の出力先を指定します。

> Out1 L ... Out3 R : 選択されたアナログ出力先に[Part]からの信号を出力します。

### トランスポーズ [Transpose]

> - 48 to +48 semitones : [Part]のトランスポーズを半音単位で行います。同名の[Single]パラメーターから半音単位で移調します (前述[Transpose]参照)。

### デチューン[Detune]

> - 64 to +63 : ピッチエレメント (オシレーター、フィルター) を微妙にデチューンします。

```

EDIT MULTI Patch OvertureCK 01
-----
Priority      Master Clock  Init Volume
High         190 bpm      Off
  
```

### プライオリティ [Priority]

> Low, High : Virus 中のボイスが、使い果たされた状態で、ノートが減らす[Note-Stealing]機能(用語集参照)が現在の[Part]を優先するか否か指定します。Virus TI は多くのボイスを搭載し、高性能な[Note-Stealing]機能アルゴリズムを適用しています。実際、ノートが削られていることには気づくことはないでしょう。

### マスタークロック [Master Clock]

> 63 bpm to 190 bpm : [Multi]モードにおけるテンポを特定します。設定された数値は、すべての[Part]に適用され、個々の[Single]プログラムのテンポは無視されます (前述[Tempo]参照)。

### [Init Volume]ボリューム初期化

> Off, 1 to 127 : [Multi]プログラムが選択されている場合でも、現在の[Part]の MIDI ボリューム(CC #7)を初期化します (下記[Volume RX]参照)。

```

EDIT MULTI Patch OvertureCK 01
-----
Low Key      High Key
C-2         D6
  
```

**ローキー[Low Key]**

>C-2 to G8 : [Part]ごとに認識できる最も低いMIDI ノートの値。この値がハイキーよりも高い値で指定されている場合、ローキー・ハイキー間のレンジは無効になり、このレンジより下のレンジ、また上のレンジは有効になります。

**ハイキー[High Key]**

>C-2 to G8 : [Part]ごとに認識できる最も高いMIDI ノートの値。この値がローキーよりも低い値で指定されている場合、ローキー・ハイキー間のレンジは無効になり、このレンジより下のレンジ、また上のレンジは有効になります。

```

EDIT MULTI      Keyboard      01
-----
          ▾
Keyboard To MIDI
Enabled

```

**キーボード-MIDI [Keyboard to MIDI]**

キーボードのみ有効 (TI キーボード、Polar のみ。前述[Keyboard])。

>Disabled, Enabled : キーボードでプレーされたノートが[MIDI OUT]端子から送信されるか否かを指定します。

```

EDIT MULTI      Switches      01
-----
          ▾
Hold Pedal      Volume RX      Prog Change
Enabled          Enabled          Enabled

```

**ホールドペダル[Hold Pedal]**

>Disabled, Enabled : [Part]が MIDI (CC#64)を認識するか否かを指定します。(通常、サステーンペダル)

**ボリューム RX [Volume RX]**

>Disabled, Enabled : [Part]が MIDI (CC#7)を認識するか否かを指定します。(通常、ボリューム)

### プログラムチェンジ[Prog Change]

>Disabled, Enabled : [Part]が MIDI プログラムチェンジメッセージを認識するか否かを指定します。[CONFIG]メニューのグローバルプログラムチェンジパラメーターは無視されます。

# Virus Control

## Virus Controlソフトウェア

### はじめに

Virus Control の主な目的は、Virus TI のハードウェアを、お手元のホストアプリケーション（オーディオ / MIDI シーケンサー）と統合して、他の標準的なプラグイン同様の操作感を得ることです。

Virus Control には、3つの用途があります。ライブラリー機能用の[BROWSER]ページ、ユーザーが定義できるアルペギオ用の[ARP]ページ、ユーザーが作成できる「リモートコントロール」テンプレート用の[REMOTE]ページです。Virus TI パネルは、シンセサイザーなどの、他の MIDI 機器用のコントロールサーフィスとして使うことができます。

お手元のホストアプリケーションの仕様によりませんが、ユーザーは以下の特徴（典型的なソフトウェアとしての）を備えたシンセサイザーハードウェアを入手したことになります。

- ・ トータルリコール：すべてのプラグイン設定がソングと共に保存されます。
- ・ サンプルレベルで正確なタイミング：MIDI よりもずっと正確です。
- ・ ディレイ補正：レイテンシーを調整します。

Virus TI が登場する以前は、こういった事柄はソフトウェアシンセの領域でした。それほど複雑ではないホストアプリケーション（特にフリーウェア）では、ディレイ補正には対応しきれないことが多いです。ご留意下さい。

Virus Control を使うには、シーケンサー[Sequencer]モードの TI ハードウェアが必要になります。接続して、コミュニケーションが確立すると、自動的に TI はこのモードに移行します。Virus Control は、シングルプログラムの一部に保存されているパラメーターを含み、グローバルパラメーター（[TEMPO]を除く：TI ハードウェアの[CONFIG]メニュー参照）は、TI ハードウェアでのみ設定可能になります。

ホストプログラムによりませんが、Virus Control には、スタンダードステレオとマルチアウトプットの2通りの基本的な形式があります。マルチチャンネルアプリケーション（Apple Logic や Steinberg Cubase を使用する場合）では TI のマルチストリームが使用可能になり、ホストプログラム内でプラグインのマルチインスタンスを駆使して編集できます。

### USB 接続について

Virus TI をお手元のコンピューターに USB ハブ経由で接続することはお薦めしません。ハブによって（電源付き）は正常に動作しますが、システムの安定性のためには、TI をコンピューターの USB ソケットに直接接続するのがいいでしょう。

Virus TI とコンピューター間の USB ケーブルは、通常は「ホットプラグ」仕様です。これは、システムが不安定になることなく、接続したり抜いたりできます。ホストアプリケーションによっては、ASIO ハードウェアが外された場合、使用中かどうかに関係なく、不具合を引き起こす可能性があります。

### 最低必要システム

Virus Control プラグインは、Mac (AudioUnit / VST) にも Windows PC プラットフォーム (VSTi) にも対応していますので、特に特記すべきシステムはありません。Virus Control は、プロ用のホストプログラムであれば問題なく動作します。ホストプログラムが正常に動作していれば、Virus Control も正常に動きます。

### インストール

インストール用の CD を挿入して、指示に従って下さい。Virus Control のインストールで何か問題があれば、CD に[README]ファイルがありますので、参照して下さい。また、Virus Control アプリケーションのアップデートについては、度々[www.access-music.de](http://www.access-music.de)を確認して下さい。

ホストアプリケーションが[wrapper]を使っている場合は、Virus Control の最新バージョンをインストールした直後に、すべてのプラグインを再スキャンして下さい。

### アップル Mac 仕様

Virus Control は、自動的にパッチがスタンダード MIDI ファイル（フォーマット 0）として以下のフォルダの一つに保存されたことを認識します。[Public library]の[Virus TI]フォルダを使用されることをお薦めします。

User library:

~/Library/Application Support/Access Music/Virus TI/Patches

Public library:

/Library/Application Support/Access Music/Virus TI/Patches

User Patches:

~/Documents/Access Music/Virus TI/Patches

バンクが多い場合は、それらを別々のサブフォルダに保存するのもいいでしょう。Virus

Control は、それらも認識します。

## Windows PC 仕様

Virus Control は、自動的にパッチがスタンダード MIDI ファイル（フォーマット 0）として以下のフォルダに保存されたことを認識します。

C:\...\My Documents\Access Music\Virus TI\Patches

バンクが多い場合は、それらを別々のサブフォルダに保存するのもいいでしょう。Virus Control は、それらも認識します。

## Virus Control プラグイン

Virus Control アプリケーションには、ほとんど説明が不要です。TI ハードウェアとメニュー関連の知識があれば、助けになります。

## パートコントロールバー [The Part Control Bar]



Virus Control で調整すると、16 個あるパートの一つにしか反映されません。パートを選択するには [Virus Control Window] の左にある数字が入ったボタンをクリックして下さい。

パートセレクターのすぐ右に、M と S (M=Mute、S=Solo) 表示の 2 個のボタンがあります。これは、ミキサー（ホストアプリケーションのトラックコントロール）の各チャンネルストリップでのボタン操作と同じです。

横向きのスライダーは、チャンネルのボリューム調整に使用します。右にある小さなノブは、パンニングコントロール用です。

[Load] ボタンは、選択されたパートのサウンドを読み込みます。TI ハードウェアだけでなく、また、コンピューターのハードドライブ（上のインストール手順を参照）に保存された MIDI ファイルを読み込むことができます。最もよく使われるサウンドは「お気に入り」 [Favorites] として表示されます。

Virus TI に送信されるバンクセレクト、またはプログラムチェンジメッセージは、Virus TI ハードウェアから対応するプログラムにロードされます。

同じように、[SAVE] ボタンは現在のサウンドを、スタンダード MIDI ファイルとして、Virus TI ハードウェアか、コンピューターのハードドライブのどちらかに保存します。個々の

Virus TI サウンドは、ソングを保存している限り、わざわざ保存する必要はありません。プロ用シーケンサープログラムは、すべてのプラグイン設定をソングのデータと共に読み込んでくれます。

### ページセレクター[The Page Selector]



パートを選んで、メモリからサウンドを読み込んだら、[EASY]、[OSC]、[FILTER]、[LFO]、[MATRIX]、[ARP]、[FX]、さらに[COMMON]など、別の Virus Control ページを使って編集できます。ソングを作る作業では、他の 2 つのページ ([BROWSER]と[REMORT]) は、使用頻度が少ないようです。

### インフォメーションバー[The Information Bar]



Virus Control Window の下に、パラメーターの名前、現在の数値[value]と、編集前の元々の数値が表示されているバーがあります。これはコントロールを変更する度に、更新されます。右下の矢印はコミュニケーションリンクが確立したことを示しています。

### イージーページ[Easy Page]



イーザーページは、最もよく使うパラメーターにアクセスできるようにします。操作中でも簡単にパラメーターを変更できます。大きなダイアルの中心は、フィルターカットオフ [filter Cutoff] とリゾナンス [Resonance] のコンビネーションコントロールです。

## ブラウザページ [Browser Page]



Virus Control のブラウザページは、TI ハードウェアにおいても、コンピューターのハードドライブ（スタンダード MIDI ファイル）においても、すべてのプログラムを構成するための音声ライブラリーです。赤いドロップダウンメニューからバンクを選択すると、上記のリストが現れます。

Virus Control は、シンセ内のブラウザのコンテンツを、TI ハードウェアの RAM バンクと一緒に保存するために、複雑なアルゴリズムを含みます。Virus Control が起動すると、プログラムのどこに変更があったかを確認し、そのリストを作成します。プログラムの大部分に変更があった場合には、しばらく時間がかかることがあります。

ブラウザは 2 つに分かれていますので、サウンドは 2 つの異なるバンクで「ドラッグアンドドロップ」でコピーできます。方法は以下の通りです。ソースサウンドを選び、マウスボタンを押しながら、サウンドを新しい場所に移動してから、マウスボタンを離します。以下の点に注意して下さい。

- ・ 保存されていないサウンドを上書きしないよう気をつけましょう。ブラウザは [Are you sure?] メッセージは出しません。
- ・ 複数のセクションは、Windows Explorer と同様に作業できます。サウンドをクリックしている間は、シフト [Sfhit] を押し続けるか、[Command] (Mac) / [Ctrl] (PC) を押して下さい。
- ・ サウンドをダブルクリックすると、現在選ばれているパートが読み込まれます。コンビ

ユーザーのカーソルキーを使って、サウンドを読み込みます。

- 同じリストのサウンドがドラッグアンドドロップされた場合、コピー元サウンドとコピー先サウンドが入れ替わります。一つのリストから別のリストにドラッグアンドドロップすると、コピーされます。
- 複数のサウンドを入れ替えるか、コピーすると、サウンドは隣接したままになります(ギャップも含めた順番)。例えば、サウンド 1, 2, 4 を選び、ポジション 11 にドラッグ+ドロップすると、それらはポジション 11, 12, 14 を占めることになり、ポジション 3 と 13 は影響を受けません。

## オシレーターページ[Oscillator Page]



このページは、マスター[EDIT]メニューのパラメーター同様、オシレーターのパラメーター、Virus TI のハードウェアの MIX セクションを含んでいます。

- 2 つの大きなダイヤルは、オシレーターシェイプパラメーター (クラシックモード)、[Density]パラメーター ([HyperSaw]モード)、または[Table]パラメーター ([WaveTable]モード) のいずれかをコントロールします。(前述[OSCILLATORS]参照)
- [VEL>OSC1]と[VEL>OSC2]は、[Velocity / Osc Shape]パラメーターです。(後述[Velocity Map]参照)

## フィルターページ[Filter Page]



すべてのフィルターパラメーター。[EASY]ページのように、大きなダイヤルはカットオフ[Cutoff]とリゾナンス[Resonance]をコントロールします。

- [ENV AMT]下のプッシュボタンは、プラス[Pos]とマイナス[Neg]の間のエンベロープポラリティ[Envelope Polarity]を切り替えます。(前述[ENV Polarity]参照)
- 各フィルターの2つの[velo]ノブは、ハードウェアの[Velocity]ページ内パラメーターに対応しています。(前述[Filter 1 Env Amount]参照)
- フィルターリンク[FILTER LINK]ボタンを有効にすると、フィルターと TI ハードウェアのセレクトボタンを同時に押すのと同様の働きをします。
- ボタン上のフィールド内のキーベース[Key Base]は、キーフォロワーベース[Key Follow Base]です。(前述[Key Follow Base]参照)

## LFO ページ[LFO Page]



ハードウェアのモジュレーターセクションにあるすべてのパラメーターです。大きなダイヤルは、レートをコントロールし、他のすべてのコントロールは説明の必要はないでしょう。(前述[\[MODULATORS\]](#)参照)。

## マトリクスページ[Matrix Page]



モジュレーションマトリクスの 6 つの スロット。各スロット内 3 つの デスティネーションにある空白のフィールドは、ソースを選択する目的で使用されます。

## ARP ページ[ARP Page]



このページは、個々の音の長さや速度のスケーリングデータを含む、カスタムアルペジオパターン作成用のページです。TI のアルペジオ編集メニュー内の「ユーザー」パターンに気づかれたでしょうか。Virus TI 内の各メニューで、オリジナルのアルペジオを作成できます...

- フィールド内上段のパターン[PATTERN]を選ぶと、任意のパターンがパターンエディターに読み込まれます。
- 上段のノブは、各ステップのベロシティオフセットを設定します。別の方法としては、バーを上下にドラッグできます。
- ボタンの列のスイッチがオンやオフになります。
- バーの下は END のラベルがついた小さな三角形のシンボルがあります。それを水平にドラッグして、アルペジオが再スタートするポジションを決めて下さい。
- 下段のノブは、音の長さを設定します。別の方法としてはウィンドウ中のバーが水平にドラッグできます。

## FX ページ[FX Page]



一つのページで、すべての Virus TI のエフェクト ([Envelope Follower] と [Vocoder] を含む) をコントロールします。

- フェイザー、コーラス、ディレイ、リバーブパネルの中に FB とラベルされているノブは、「フィードバック」パラメーターをコントロールします。

## リモートページ[Remote Page]



このページは、Virus TI ハードウェアを、外部 MIDI デバイスのコントロールサーフィスとして使用する際に、オリジナルのリモートテンプレートを作成するためのページです。TI は、32 個のリモートテンプレートを搭載しており、上部のフィールドに表示されています

ので、一つをダブルクリックして、対応しているテンプレートを読み込みます。

ノブの機能は、「ノブ」の一つをクリックし、システムエクスクルーシブ機能の名前を挿入することで特定されます。ユーザーのオリジナルテンプレートを作成する前に、ご使用のデバイスの SysEx プロトコルに関する詳細情報が必要になります。

## コモンページ[Common Page]



このページは、Virus TI のマスターエディットメニューにあるすべてのパラメーターを含みます（前述[EDIT MENU]参照）。

# Glossary

## 用語集

### 用語解説

以下の「定義」のほとんどは、シンセサイザーの技術、特に **Virus** についてのみ適用されます。

#### A

---

- **Adaptive Control Smoothing (ACS)**  
パラメーターのスムーズで迅速な変化でジッパーノイズを取り除きます。
- **Additive synthesis**  
シンプルな波形（通常はサイン波）を計算することによって音を作り出す方法。複雑な音は、多くの **oscillator** が必要になります。**Subtractive synthesis** も参照して下さい。
- **Aftertouch**  
アフタータッチ。チャンネルプレッシャー、キープレッシャーも同意語。
- **Allpass filter**  
信号からの周波数には影響を与えず、フェイズのみに作用するフィルターの種類。
- **Amount**  
モジュレーションソースがどれだけデスティネーションに作用するか。
- **Amplitude**  
非科学的な定義としては、ラウドネス、レベル、ボリュームなどの意味。
- **Arpeggiator, Arpeggio, Arp**  
クラシック音楽では、アルペジオ[Arpeggio]はコードを同時に鳴らす代わりに、コードの構成音を分散させて演奏することです。シンセサイザーの世界では、**Arpeggiator** は、コードシーケンスを繰り返し演奏することを意味します。
- **Attenuation**  
**Amplitude** を減少させること。通常は **dB** で測定します。**Gain** の反対です。

#### B

---

- **Balance**  
2つの信号レベルを同時にコントロールします。**Cross-fade** も参照して下さい。

- **Bandpass filter (BP)**  
カットオフポイント周波数近辺の範囲は通すが、範囲外のものゝ遮断するフィルター。
- **Bandstop filter (BS)**  
[Notch filter]や[band reject filter]とも呼ばれています。実用的には、[Bandpass filter]の反対で、カットオフ周波数の幅内をカットして、範囲外のものを通します。
- **Beating**  
リズム効果で、通常は2つの[oscillator]でほとんど（しかし完全ではありません）調和します。オクターブ近くの4度か5度離れているサイン波オシレーターの間で、目立つビートが発生します。
- **Bipolar**  
数値は、マイナス(-)にもプラス(+)にもなります。この用語は、アマウント[Amount]にもモジュレーションソースにも適用できます(例:LFO, Pitch Bender, Key Follow)。
- **Bus**  
一般的な（複数ソースに適用可）ルーティングに関するオーディオ信号の通路。

## C

---

- **Carrier**  
FM ラジオから借用された用語（ダイヤルを[Carrier]周波数に合わせること）で、周波数（FM）変調されたオシレーター[oscillator]のことです。声など他の信号からのフォルマントを「運ぶ」という言葉から派生しています。ボコーダー[vocoder]からの可聴信号にも使用されます。[Modulator]も参照して下さい。
- **Category**  
ベース、リード、ドラムスなどのプログラムの分類。
- **CC (+2桁の数字)**  
MIDI の連続するコントローラーナンバー。MIDI 物理コントロールの標準インデックス。Modulation wheel=CC01、volume control=CC07、hold/sustain pedal=CC64 のように、決まっている番号がいくつかあります。Virus モジュレーションマトリックスのリストには、これらの番号がいくつか含まれています。
- **Channel Pressure**  
単音の aftertouch（単純に Aftertouch と呼ばれます）。音を出した後に、キーボードをより強く押すことによって得られる MIDI データ。Key Pressure を参照して下さい。
- **Clock**  
同期目的で使用される規則的な信号（例：LFO, delay time など）。
- **Color, Coloration**

Noise generator や Delay/Reverb テールなどの、シンプルなフィルターのカットオフ周波数に影響するパラメーター。

- **Continuous Controller**  
CC を参照して下さい。
- **Contour**  
Virus では、LFO の型を決定する連続するパラメーター。
- **Cross-fade**  
映画撮影技術から借用された用語。連続する音をクロスフェードさせると、最初の音から次の音へのブレンドがスムーズになります。
- **Crotchet (1/4 note)**  
クラシックの用語で、一つのビートの長さ (bpm [=beat per minute] と同じ)。
- **Cutoff**  
フィルターのスレッショルド周波数。任意の周波数帯域を切り取る。リゾナンスを強くすると、周波数を cutoff point に近づけます。
- **Cyclic**  
規則的に繰り返すこと。LFO がエンベロープモード[envelope mode]でない場合など。「periodic」とも呼ばれます。

## D

---

- **dB(Decibel)**  
アッテヌエーション、あるいはゲインの相対的な単位。
- **Destination**  
モジュレーションのキャリア、ターゲット、あるいは送り先。[Source]も参照して下さい。
- **Detune**  
オシレーター[Oscillator]の微調整チューニング。
- **Dissonance**  
ハーモニーの逆。
- **Dry**  
エフェクトモジュールにおける未処理の音声信号 (例: chorus、 reverb)。
- **DSP**  
デジタル信号処理装置。実用的には、現在のシンセサイザーのハードウェアは、すべて DSP チップを基本としています。標準的なコンピューターCPU (Pentium、 Athlon

など)はこの限りではありません。

## E

---

- **Edit Buffer**  
メモリのエリア (RAM) を一時的にプログラムデータに保管すること。プログラムをいつ選んでも、データを一旦[edit buffer]内にコピーしてから音を出します。
- **Envelope**  
シンセサイザーのモジュールは、もともと音の出方と消え方をシュミレーションするために使われていました。他にも多くの目的に使うことができます (例: filter cutoff、pitch)。
- **EQ, Equalizer**  
フィルターのセットで、クリエイティブな効果音や音のスペクトルを修正するために使われます。

## F

---

- **Feedback**  
シグナルパスのループ。例えば、ディレイの出力を入力に戻すこと。
- **Filter**  
減算式シンセサイザー内のモジュールに搭載されています。特定の周波数帯域は通すが、他の周波数は減少させたり、切り取ったりする。
- **Filter saturation**  
[Saturation]を参照して下さい。
- **Full wave rectification**  
信号の半分を反転する信号処理の方法。[Saturation]の段階でも、エフェクトセクション (Distortion は総合的な信号に適用されます) にも役立つ、微妙だが効果的なエフェクト。「Rectifier、 Rectification」を参照して下さい。
- **FM**  
周波数モジュレーション (例: FM ラジオ、FM synthesis)。ソースとデスティネーションが共に音声信号の場合、ピッチモジュレーションになり、複雑な音色になります。
- **Frequency**  
発振[Oscillation]するスピード。単位はヘルツ。人間の可聴範囲は、約 30~20,000 ヘルツ。

## G

---

- **Gain**  
アンプリチュード[Amplitude]などの増減。単位は dB。[Attenuation]の反対。

- **Glide**  
[Portamento]を参照して下さい。
- **Global parameter**  
シンセサイザー全体に影響するパラメーター（例：Knob response、MIDI Device ID など）。Virus TI の[CONFIG]ボタンを押して、[global parameter]を調節して下さい。

### H

---

- **Harmonic Series**  
基本音の倍音に当たるすべての音（例：部分音）。A440 から始めると、harmonic series は、440HZ、880HZ、1320HZ、1760HZ になります。
- **Hermodetuning**  
コード内の音程をリアルタイムで音程調整して、ハーモニーを最大化する方法。この方法に関する詳細情報は、“Comma of Pythagoras”をインターネットで検索してみてください。
- **Hertz(HZ)**  
周波数の単位。形式的には cps(=cycles per second)と呼ばれます。
- **Hoover**  
エレクトロダンス音楽で使われる独特のファジーな音色を描写するために、家庭用器具会社から借用された用語。TI 内にある[HyperSaw]オシレーターモデルで、そのサウンドにアクセスできます。

### I

---

- **Interactive**  
シンセサイザーモジュールなど、互いに影響しあう 2 つ以上のシステム部位。
- **Impulse**  
狭いパルス波、またはディケイのないエンベロープのように、短いピークの信号。

### K

---

- **Key Follow**  
例えば、演奏するキーの MIDI ノートナンバーに対応するモジュレーションソース。
- **Key Pressure**  
[Polypressure]を参照して下さい。

### L

---

- **Layer**  
ユニゾンで演奏される 2 つ以上の音。同じ MIDI チャンネルの[Part]を作成してやると、マルチモードでレイヤーサウンドを作ることができます。

- **LED(Light Emitting Diode)**  
電子部品で、しばしば楽器のパネルにあるスイッチの表示に使われています。TI デスクトップの LED は赤で、Polar の LED は白です。
- **LFO(Low Frequency Oscillator)**  
一般的には、サイクリックモジュレーション[cyclic modulation]ソースとして使われます。Virus の LFO は、「ワンショット」エンベロープとして使用できます (エンベロープモードのみ)。

## M

---

- **Mark-Space-Ratio**  
[Pulse Width]を参照して下さい。
- **MIDI**  
Musical Instrument Digital Interface の頭字語。標準的なプロトコルは、電気楽器とコンピューター間のコミュニケーションに使われます。
- **MIDI Feedback Loop**  
例えば、次のような状況で発生する問題。MIDI のアウトプットが同じ機械の MIDI のインプットに接続されている場合 (コンピューターを通して再度戻すなど)。MIDI のインプットが MIDI のアウトプットにも反映されている場合 (前述[Soft Thru]を参照して下さい)、データフィードバックの原因になります。
- **Mode**  
特徴的で、変更可能な「タイプ」、または基本的な作業環境を示す一般的な用語。
- **Modular**  
異なる方法でアレンジできる、別々の部分 (モジュール) で構成されています。
- **Modulation**  
信号 (例 : LFO) やコントロールソース (modulation wheel) を使ってパラメーターを変更するための処理。コントロールしている信号は、モジュレーター[Modulator]、コントロールされる信号はキャリア[Carrier]と表現されます。Virus では、ソース[source]とデスティネーション[destination]と表記しています。
- **Modulation Wheel**  
一般的なパフォーマンスコントロールは、最初に MiniMoog で見られました。通常は、ビブラートの深さ[vibrato depth]をコントロールするために使われます。
- **Modulator**  
モジュレーション[Modulation]ソース。キャリア[Carrier]も参照して下さい。
- **Monophonic(Mono)**  
フルートや MiniMoog のように、一度に一音しか演奏できません。ポリフォニック

[Polyphonic]も参照して下さい。

- **Multi Mode**  
ひとつの完成したサウンド（例：Single Program）を、複数同時に発音できるシンセサイザーモード。複数の MIDI チャンネルを同時受信できるシンセも含まれます。

## N

---

- **Noise**  
理論上は無限に続く周波数の範囲から構成されている波形。
- **Nominal**  
シンセパラメーターの数値については、通常ユーザーが設定した数値を意味します。後のモジュレーションは無視します。
- **Note Stealing**  
演奏された音の数がボイスの数を超えるときに、シンセサイザーが新しい音を出すために、古い音が「盗まれる」必要があります。Virus の OS は、最先端の [note-stealing] アルゴリズムを使っているの、気づかれることはないでしょう。

## O

---

- **Octave**  
C1 から C2 のように、音楽において 12 半音階 [semitone] 離れていること。
- **One-Shot**  
非サイクリック [cyclic] で、有限の音。[Cyclic] も参照して下さい。

## P

---

- **Panorama (Pan)**  
左右のボリューム比率。ステレオフィールド内の音声信号の定位。
- **Parallel**  
ルーティング [routing] 用語で、並列に接続すること（[Serial] も参照して下さい）。
- **Parameter**  
一般的には、システム内で変更できる部分。パラメーターの値は、システムがどのように機能するかを定義します。
- **Part**  
Virus TI マルチモード [Multi Mode] では、16 個あるサウンドエンジンの一つです。
- **Patch**  
電話の接続システムのように、物理的な接続手配。モジュラーシンセサイザーでは、すべてのノブやスイッチ設定も含まれます。シンセサイザーでは、データを保存できるようになったので、[patch] はプログラムやサウンドなどと同義語になりました。

- **Phase, Phase Angle**  
波の一サイクルのポジション。単位は度[°]。360度が1サイクルの終了地点です。
- **Phaser**  
信号のフェイズを移動して、これに元の信号を混ぜてドップラー効果（例：走り去る救急車やロータリースピーカーキャビネット）のような幻想的な動きを作り出すエフェクト。
- **Pitch**  
周波数（例：音がどの程度高い/低いか）。ピッチ[Pitch]は主に音楽の音程で使われますが、周波数[frequency]は、科学的で一般的な用語です。
- **Pitchbend**  
通常はMIDIキーボードの左側にあるスプリングホイール（スティック、レバー）から送信されるMIDIデータ。ピッチベンド[Pitchbend]（Channel Pressureのようなもの）は、実際はCC[Continuous Controller]の一つではないことに注意して下さい。
- **Pole**  
フィルター内でオクターブ毎に-6dBの単位、つまり、例えば、4-poleフィルターは、オクターブ毎に24dBのスロープがあります。この用語は、一列に並んだ複数の建物のブロック[pole]に用いられたラダーフィルターデザインに根ざしています。
- **Polyphonic, Poly**  
複数の音を同時に演奏できること。演奏された音と同数のインスタンスがあるシンセサイザーモジュールも実現できます。Virusでは、エンベロープポリフォニック、EQはモノフォニック、LFO1とLFO2は両方対応しています。[Monophonic]も参照して下さい。
- **Polypressure**  
ポリフォニックアフタータッチ[Polyphonic Aftertouch]やキープレッシャー[Key Pressure]とも呼ばれます。キーボードの鍵盤にかけられたプレッシャーに対応するMIDIデータ。複数の鍵盤を押すと、システムが処理しきれないMIDIデータになってしまう可能性があるため、あまり利用されません。Virusでは、このデータ形式は、オリジナルMIDI仕様の目的ではなく、システムエクスクルーシブ(Sysex)の付加的、または代替手段として使われます。[Channel Pressure]も参照して下さい。
- **Portamento**  
クラシックの用語で、一つの音から次の音に音程を滑らせること。シンセサイザーでは、しばしば単純に「glide」と呼ばれます。
- **Preset**  
すぐに使えるサウンド。工場出荷時に既にシンセサイザーに搭載されているプログラム。[Patch], [sound], [program]なども、同義語として使われます。

- **Program**  
Access の個々の[sound]や[patch]で使われる用語。[Patch]を参照して下さい。
- **Pulse wave**  
別々のレベル間を変化しつづけるオシレーター[oscillator]波形。
- **Pulse Width**  
パルス幅。Pulse wave における、上下レベルの長さの比率。しばしば%が使われます。

### Q

---

- **Quality(Q)**  
フィルター帯域（通常は EQ で使用）のスロープを表す用語。よくリゾナンス [Resonance]と誤って使われます。
- **Quaver**  
クラシックの用語で、音の長さが[Crotchet]の半分と同じ。

### R

---

- **Rate**  
スピード。
- **Rectifier, Rectification**  
信号の半分（上下）が反転（[Full wave rectification]を参照）、またはゼロ（[half wave rectification]）になる信号処理タイプ。Virus は[Full wave rectification]。
- **Resonance**  
周波数のブーストされる帯域が、フィルター内（本来はフィードバック経由）のカットオフポイントに近いこと。この用語は、ピアノやアコースティックギターのような、アコースティック楽器の特性に適した特有の周波数フォルマントに由来しています。
- **Ring Modulator(Ringmod)**  
2つの信号を増幅するシンセサイザーのモジュールで、ベルのようなトーンを作ります。

### S

---

- **Sample and Hold(S+H)**  
規則的なインプットレベルのサンプルを取り、次のクロックまでホールドする（出力信号は階層式になります）クロックプロセッサ。Virus LFO では、入力は常にノイズなので、[Sample and Hold]はランダムソースです。
- **Sample and Glide(S+G)**  
[Sample and Hold]ですが、スムーズなものです。
- **Saturation**  
フィルター入力または磁気テープに負荷をかけ過ぎたために発生する、スムーズなディ

- ストーション。
- **Semiquaver**  
ノート（音符）の長さ。[Quaver]の半分、[Crotchet]の4分の1。
  - **Semitone**  
1 オクターブの12分の1。等間隔の音階。キーボードの鍵盤は半音ずつ区切られています。
  - **Serial(series)**  
ルーティング[Routing]用語。直列。信号が一つのモジュール（例：フィルター）に送られ、その出力が他のモジュール（例：他のフィルター）に送られます。[Parallel]も参照して下さい。
  - **Slave**  
追従するモジュール（パラメーターが他のモジュールに追従する）。Virus では、オシレーター3が部分的にオシレーター2の「スレーブ」になります。
  - **Slot**  
Virus では、個々のモジュレーションマトリクスのルーティングモジュール。
  - **Sound engine**  
音を発生させるシンセサイザーの部位。
  - **Source**  
[Modulator]を参照して下さい。
  - **Square wave**  
矩形波。パルス幅[Pulse width]が50%のパルス波の特殊な波形。
  - **Subtractive synthesis**  
アナログシンセシス[Analogue Synthesis]と呼ばれます。周波数を複雑な波形から生成させる（取り去る）ことによって、音を作り出す減算方式を採用。加算式シンセシス[Additive synthesis]も参照して下さい。
  - **Sync**  
同期すること。オシレーターシンク[Oscillator sync]では、一つのオシレーターが他のオシレーターフェイズ（プラス方向でゼロと交差）をリセットします。
  - **Sync Phase**  
上記[Sync]を参照。Virus LFO3の[Assign Target]で、オシレーター2がリセットされるフェイズアングルに当たります。
  - **System Exclusive(Sysex)**  
パッチ[Patch]を移行したり、パラメーターをコンピューター経由で編集したりするた

めに使う特別な MIDI データ。

### T

---

- **Template**  
即使用可能な青写真、モデル、ステンシルなど。Virus TI では、外部デバイスのリモートコントロールとして Virus を使う際のプリセット。
- **Tremolo**  
ビブラート [Vibrato] に近い効果を生み出すサイクリックアンプリチュードモジュレーション [Cyclic amplitude modulation]。
- **Toggle**  
[On/off]、[mono/poly] など、2 つの接点を切り替えるスイッチ。

### U

---

- **Unipolar**  
プラス (+) 値は、プラスかマイナスのどちらかにしかならず、レンジはこれに含まれません。この用語は、モジュレーションソース (envelope、channel pressure) 同様、アマウント [Amount] にも適用できます。
- **Unison**  
いくつかの同じ音 (フレーズ) を同時に演奏すること。

### V

---

- **VA**  
バーチャルアナログ [Virtual Analogue] の頭字語。ソフトウェア経由でエミュレートされる伝統的な減算式シンセシス。
- **Vibrato**  
サイクリックピッチモジュレーション [Cyclic pitch modulation] (通常は約 5 ヘルツ)。Virus では LFO3 が最も一般的なビブラートソースです。
- **Vocoder**  
ボイスエンコーダー=ボコーダー。人間の声のフォルマント指標を他の信号に適用するデバイス。本来はコミュニケーション目的のスピーチ信号帯域を減らすために開発されました。
- **Voice**  
一連のサウンド発生とシェイプユニット (oscillator、envelope、LFO など)。モノフォニックシンセサイザーではボイスは一つですが、ユニゾンモードでは、ノート毎に複数のボイスを使います。

### W

---

- **Waveshaping**

ディストーション[Distortion]（「transfer function」）を複雑な[timbral modification]用の信号に適用すること。

- **Wet**  
ドライ信号を含まない、エフェクト処理された（例：reverb）サウンド。

## Z

---

- **Zipper Noise**  
一般的には、人工的に作られた不快な音声で、クオンタイズ（量子化された）モジュレーションによって発生します。Virus では、[Adaptive Control Smoothing]を使って除去できます。

# Patch Names

## パッチネーム

### ROM-A

000 T I BC	001 Alead BC	002 AoillioA BC	003 BadmouthBC	004 BassSoupBC	005 BelisimoBC	006 BellfireBC	007 BigPipe BC
008 BombasdrBC	009 BothEndsBC	010 BottlStr BC	011 Britt5thBC	012 BumFluf BC	013 BusyKeysBC	014 Cables BC	015 Caustic BC
016 ChimePadBC	017 ChoirBelBC	018 Cicadia BC	019 Clouds BC	020 ColdMetlBC	021 Crazike BC	022 DampPtchBC	023 DirtyPlsBC
024 DivngBelBC	025 DualITI BC	026 EnvBass BC	027 Euqria BC	028 FloBass BC	029 Flylead BC	030 FMeUp BC	031 FormerIoBC
032 Glacier BC	033 GlasofonBC	034 GloWormsBC	035 GritFunkBC	036 GrokBassBC	037 GrokLeadBC	038 HardwearBC	039 HellGateBC
040 HypaFlowBC	041 HypaHypeBC	042 HypassorBC	043 Hysaws BC	044 Intim8 BC	045 InvisiPdBC	046 loead BC	047 Lacer8r BC
048 Laquis BC	049 LatentBsBC	050 Launch BC	051 Majiko BC	052 Manga BC	053 Melene BC	054 Metelec BC	055 MetlFunkBC
056 Misty BC	057 MoonbugsBC	058 MWQuant BC	059 MWRingMdBC	060 Nanules BC	061 NasTI BC	062 Nenoa BC	063 NeoSphr2BC
064 NewkLeadBC	065 Nitrous BC	066 OverblowBC	067 Petite BC	068 PhatBrazBC	069 Pianu BC	070 PipSqw3kBC	071 PizzArp BC
072 Plang BC	073 PolutionBC	074 ProdLd1 BC	075 Pulsaw BC	076 PulsFadeBC	077 Punchy BC	078 Punctu8 BC	079 RallingsBC
080 RezbiantBC	081 RingOrgnBC	082 SatuBassBC	083 Sekur BC	084 SempliceBC	085 Shortie BC	086 Simsuki BC	087 Slash BC
088 Sledge BC	089 Slinka BC	090 Sqr Arp BC	091 StabLeadBC	092 SteamWavBC	093 SupaSyk BC	094 Syk BassBC	095 Syncer BC
096 SynccloneBC	097 SynEns BC	098 Syrys BC	099 Teknoid BC	100 ThebuTI BC	101 Thr3sum BC	102 Thryba BC	103 Torus BC
104 Touchy BC	105 TuchFunkBC	106 TwinVox BC	107 UltraSawBC	108 UpMalletBC	109 VelbendaBC	110 VelBouncBC	111 Veldisa BC
112 VelevateBC	113 VelfmBasBC	114 VelocrysBC	115 Vogue2 BC	116 WarmWavsBC	117 WavePad BC	118 WhoPad BC	119 WT S+H BC
120 WT1 + BC	121 Xaris BC	122 Xianum BC	123 Yaquis BC	124 Zimoux BC	125 >>INPUT<<	126 -START-	127 -INIT-

Patches by Ben Crosland (BC)

### ROM-B

000 64Degee MS	001 A.Pop MS	002 AcidChrdMS	003 Adagio MS	004 AirTonicMS	005 AmbulantMS	006 Anubis MS	007 Atx BassMS
008 BabytoneMS	009 Bad Pop MS	010 BigBeat MS	011 BigPhaseMS	012 BittBassMS	013 Bomber MS	014 Brasso MS	015 ButterflyMS
016 By Zero MS	017 Chapel MS	018 CharactrMS	019 CoderArpMS	020 CoderPadMS	021 CoolChrdMS	022 CreamPikMS	023 CrysalisMS
024 Cubus MS	025 CultOrgnMS	026 D-Phunk MS	027 D50Lead MS	028 DarksideMS	029 DeepWeepMS	030 DirtBox MS	031 DistPickMS
032 DromeCrdMS	033 DuskwoodMS	034 E-Lead MS	035 FizzBlizzMS	036 Flutex MS	037 Flutex2 MS	038 FM BoostMS	039 ForgivenMS
040 Freaks MS	041 Frogger MS	042 FunkBassMS	043 FunkTripMS	044 Gamelan MS	045 Genosis MS	046 GianaArpMS	047 GlobalDJMS
048 Go RavelMS	049 Halo MS	050 HappyVoxMS	051 HarakiriMS	052 Haunted MS	053 HihatRunMS	054 HiScore MS	055 Holland MS
056 Horror! MS	057 HyperSawMS	058 HyperSqrMS	059 J Halen MS	060 Jessel MS	061 KetamineMS	062 Lately MS	063 Ligaya MS
064 Linear MS	065 LoFi SawMS	066 LoFi-WhaMS	067 LoGrooveMS	068 Lovly80sMS	069 MayaFireMS	070 Megane MS	071 Mettler MS
072 MnstrSawMS	073 MnstrSw2MS	074 MotoSyncMS	075 MovinPadMS	076 MutePickMS	077 NarcoticMS	078 Noomed MS	079 Noomed2 MS
080 noToy MS	081 NuNrg MS	082 OberBrssMS	083 OiOiBassMS	084 OktaviusMS	085 OrchBlstMS	086 PhoneSqrMS	087 PhonoboyMS
088 PlastoneMS	089 PsyBat MS	090 PulvrTrmMS	091 PuristicMS	092 RelativeMS	093 RePunch MS	094 RezoBassMS	095 SadSaws MS
096 Saw You MS	097 Schilla MS	098 Sharp MS	099 Sick SQ MS	100 SinePad MS	101 SlowSilkMS	102 SoftBassMS	103 SpheroidMS
104 Stack X MS	105 Step64 MS	106 SunPianoMS	107 SupaCoreMS	108 SuperWrmMS	109 TchnolgcMS	110 The Bug MS	111 Theory MS
112 TiberiumMS	113 TIBuzzerMS	114 Tracker MS	115 TribiZapMS	116 UpliftFXMS	117 Vanish MS	118 Vogue MS	119 Voltage MS
120 Voxiter MS	121 WidePad MS	122 Wind MS	123 Wurly MS	124 X-Mod MS	125 XylotronMS	126 YamahaFB1MS	127 Zapper MS

Patches by Manuel Schleis (MS), [www.vengeance-sound.com](http://www.vengeance-sound.com)

## ROM-C

000 3-Dumm HS	001 60sSciFIHS	002 68-CreakHS	003 Aah-Vin HS	004 Acidica HS	005 AnlogBD HS	006 AnyMusicHS	007 AutobahnHS
008 BadCntaxHS	009 Baryon HS	010 Bombers HS	011 Brash HS	012 Cadmium HS	013 Clox HS	014 CutBrassHS	015 CuttaD6 HS
016 Cyber2 HS	017 D50-50 HS	018 D=CM+1 HS	019 DaBirds HS	020 DayDreamHS	021 DinoArp HS	022 Dis-Go HS	023 Doyoyng HS
024 Droned HS	025 DuckDirvHS	026 Dworg HS	027 DX-File HS	028 Elohim HS	029 EmPyre HS	030 EP+Faze HS	031 FilmTrpsHS
032 FlagshipHS	033 Flam&Co HS	034 FlatHat HS	035 Floooot HS	036 FlyingT HS	037 Funk-U HS	038 GlasBirdHS	039 GlasGlsHS
040 Gliss2 HS	041 Goudam HS	042 Handsaw HS	043 HardOne HS	044 HillAgesHS	045 ImpOsc02HS	046 ImpOsc03HS	047 IonFlux HS
048 Jester HS	049 Knock-B HS	050 Kofi-B HS	051 Kordeon HS	052 LA Lore HS	053 Latex 2 HS	054 Latinum HS	055 Lobster HS
056 LostLeadHS	057 Mandoid HS	058 MaxiMin HS	059 McCloud HS	060 McNasty HS	061 MoonriseHS	062 Movmnt2 HS	063 MowGrassHS
064 Nanites HS	065 Needles HS	066 NewStrumHS	067 Nocoder HS	068 OffTopicHS	069 Old Brs HS	070 PanDora HS	071 Phase 2 HS
072 Phazzah HS	073 Phloid HS	074 Pickles HS	075 PlecBassHS	076 Pluto HS	077 Polytix HS	078 PourDry HS	079 ProFit HS
080 ProWeed HS	081 Pstyro3 HS	082 PurrBassHS	083 PutzFrauHS	084 PyroFlowHS	085 Q+Fatty HS	086 Cricket HS	087 RezBass HS
088 Rigby2 HS	089 Riptide HS	090 ScrapyrdHS	091 SeaThreeHS	092 SirNevilHS	093 Sitar2 HS	094 Skrape HS	095 SlaplandHS
096 SleigherHS	097 SlipShotHS	098 Snakeye HS	099 SpaceP2 HS	100 Species HS	101 Squink HS	102 Stabber HS	103 StarBeesHS
104 StarFallHS	105 Sugar1 HS	106 Sugar2 HS	107 Sugar5 HS	108 SunChildHS	109 Synthar HS	110 Tack HS	111 TankYou HS
112 TinyBee HS	113 Torque HS	114 TownshipHS	115 Trancit HS	116 TrebleB HS	117 Trombic HS	118 Trumps HS	119 UnstableHS
120 VCSwolf HS	121 Vlhurgs HS	122 Warbell HS	123 Wendy+ HS	124 WetspaceHS	125 WndChimeHS	126 X-Mover HS	127 YouWish HS

Patches by Howard Scarr (HS)

## ROM-D

000 S-1973 @	001 x(o-o)x @	002 38 S@ws	003 Aeternal @	004 An@ngry	005 Anaklav1 @	006 Anaklav2 @	007 Anaklav3 @
008 AnlogFeel@	009 AprilPad@	010 AtariCr@sh	011 BeautySyn@	012 Before @	013 BellLead @	014 BlackHole@	015 BladeRun @
016 Bore@lis	017 BPF+2P! @	018 BrassKlav@	019 Bs2Pole! @	020 BsBuster @	021 BsKonKill@	022 BsNoog @	023 BsSpiral @
024 BsTaurean@	025 BsWaveSel@	026 BukRogers@	027 CanHappen@	028 CommonTon@	029 CrstlCave@	030 Dancer @	031 Deinos @
032 DelayLama@	033 DgtalRido@	034 DigiBel1 @	035 DigiBel2 @	036 DigiBel3 @	037 DigiBel4 @	038 Dimril @	039 DlayVerb!@
040 DoubleSyn@	041 Dragons @	042 DrownedP@d	043 DrummerG8@	044 Dryadae @	045 DubChrdsM@	046 DWBelComp@	047 ELP-ulse @
048 EP Res @	049 EP3DogNyt@	050 Fanfare @	051 FeedBkSyn@	052 Flangepad@	053 Foogpad2P@	054 Gently 1 @	055 Gently 2 @
056 GertLead @	057 Gruvalimb@	058 Halo Pad @	059 Hammono @	060 Harmoshn2@	061 Heroes @	062 Hi*Lo Seq@	063 Industron@
064 Laura @	065 LayerHold@	066 Ld-OB 82 @	067 Ld4Quincy@	068 LeedSneed@	069 LFantSqld@	070 LFOverkil@	071 LikeSkin @
072 LunarArp @	073 M@ Olympus	074 M@inTheBox	075 m@stock	076 Majman @	077 MalletStk@	078 Melodica @	079 MixChime @
080 Monterey @	081 MPianoHi @	082 MPianoLo@	083 NextOrbit@	084 Nocoder @	085 Noog 4P @	086 NumanesqM@	087 OrchBrass@
088 OrganDigi@	089 p-g Chime@	090 p-g Poly @	091 PatiencPd@	092 PerfectP@d	093 Phobos @	094 PizzaKato@	095 PoleNoise@
096 PowerPluk@	097 PPG Comp @	098 ProlesLog@	099 PVC Drum @	100 Quintesnc@	101 Quivery @	102 ReedPad @	103 RingDrone@
104 Shredder @	105 SineLang @	106 SnareG@te	107 SpAcEvOx @	108 Spiritu @	109 Spitter @	110 Splatter @	111 StpSeqMe!@
112 Stratpad @	113 StringSyn@	114 StViolate@	115 StViolint@	116 Terraform@	117 TouchGate@	118 TremThing@	119 TrippyPad@
120 TXStack86@	121 Upwards @	122 V-Organ @	123 Vampyr @	124 Venusian @	125 Warper @	126 Wind4p @	127 Wired @

Patches by Matt Picone (M@)

## ROM-E

000 AcidArp M	001 AcidRain M	002 Anemone M	003 ArdeKey M	004 Atlantis M	005 BadBrain M	006 Beaker M	007 Beano M
008 Bhurly M	009 CashCrop M	010 Chimp M	011 Clockers M	012 ComeDown M	013 Cunted M	014 Dayz M	015 Diana M
016 DieSoon M	017 DigDoug M	018 DoubleD M	019 DubTest M	020 DuckFeet M	021 Dumbo M	022 Eastside M	023 Elevator M
024 Explora M	025 FarOut M	026 Fatass! M	027 Felcher M	028 FogHat M	029 Fonkah M	030 Forever M	031 Furley M
032 Gachet M	033 Gamera M	034 Ganja M	035 GasHuffa M	036 Gateman M	037 Ghoulie M	038 GoFigure M	039 GrapeApe M
040 Heshher M	041 Hideout M	042 Horror2jh	043 Hoth M	044 HotKarl M	045 Hydra M	046 Icarus M	047 Industry M
048 Iodine M	049 Jaco M	050 Jahmekya M	051 JizzMop M	052 Junkie M	053 KoolFM M	054 Kuster M	055 Lando M
056 LastFix M	057 Lezzie M	058 LiquidSkyM	059 Lisbon M	060 Loner M	061 Lycra M	062 Majesty M	063 Malfunk M
064 Manga M	065 Mentor M	066 Mercury M	067 MethLab M	068 Midnite M	069 Monkfish M	070 Monument M	071 Moonie M
072 Mosquito M	073 Mothra M	074 Move M	075 Napalm M	076 Nebula M	077 NewYork M	078 NextKin M	079 NO2Head M
080 PadThai M	081 Payback M	082 Petrol M	083 Phantom M	084 PopTart M	085 PorkPie M	086 Pulsine M	087 Python M
088 Quazar M	089 Rasberry M	090 RatSync M	091 RedAlert M	092 Reminise M	093 Resin M	094 Rezonard M	095 Roaches M
096 Rodan M	097 Sandman M	098 Seagull M	099 SheMale M	100 Simplex M	101 SkiMask M	102 Skylab M	103 Slayer M
104 Socrates M	105 SpaceVan M	106 Sparta M	107 Spaz M	108 Sqash M	109 StarDust M	110 Tasm1 M	111 Tasm2 M
112 Tasm3 M	113 TechKey1 M	114 TechKey2 M	115 Traffic M	116 TwinPeaksM	117 Undertoe M	118 Uranium M	119 Ursula M
120 Valium M	121 Vindaloo M	122 Visitor M	123 Westwego M	124 Wombat M	125 Wormzer M	126 Xanax M	127 Zest M

Patches by Matthew Stolley (M)

## ROM-F

000 AndromdaHS	001 Arctis HS	002 AT-Mini HS	003 AwashBs HS	004 Backing HS	005 BadTape HS	006 Begin? HS	007 BellBoy BC
008 BerimTamHS	009 Boingy HS	010 BowBouncHS	011 Bronze HS	012 BubbIX HS	013 CantburyHS	014 ChaosBelHS	015 Choir2 HS
016 ClubMed HS	017 Congoid HS	018 CptKork HS	019 Cremoma HS	020 DancePn HS	021 Dangelo HS	022 DB-Goer HS	023 DinoBassHS
024 Dirtron HS	025 Dr.What?HS	026 Dread-0 HS	027 Dublyoo HS	028 DX-Pno1 HS	029 DX-Pno2 HS	030 DX-Pno3 HS	031 Dynette HS
032 E-Grand HS	033 E.Rigby HS	034 Easter1 HS	035 EkoRoad HS	036 Everest HS	037 Expense HS	038 Flats HS	039 Flutes HS
040 Flutoon HS	041 Froese HS	042 FunctionHS	043 Ganges HS	044 GateRim HS	045 Goomby HS	046 Ham&X HS	047 Harpsie HS
048 Hektik HS	049 HissPad BC	050 J.Edgar HS	051 JamMini HS	052 Jawdan HS	053 JazRoad HS	054 JuicOrg HS	055 Kitchen HS
056 Latex HS	057 LordOrg HS	058 Macho HS	059 Manfman HS	060 MarkOne HS	061 MarsAtx HS	062 Meddle HS	063 MelloVI HS
064 MinorityHS	065 Monza HS	066 MoonWeedHS	067 Multasm HS	068 MW-StepsHS	069 Nowhere BC	070 NylSolo HS	071 Oboe HS
072 Oddigy HS	073 Old S&H HS	074 Orange HS	075 Oscar1 HS	076 Outpost HS	077 PanShakeHS	078 PataFiz HS	079 PeaceOrgHS
080 Picking HS	081 PickUp HS	082 PingOrg HS	083 Pit-Str HS	084 Pizza HS	085 PlukalogHS	086 PopCorn HS	087 Prions HS
088 Pstyro2 HS	089 Pumpah HS	090 Qatsi HS	091 Quack! HS	092 RadioG HS	093 Raspry HS	094 Saloon HS	095 Saxpet HS
096 Series3 HS	097 ShineOn HS	098 SidKid HS	099 SimSyn HS	100 SinSolo HS	101 Slapska HS	102 SpacePadSV	103 Spring HS
104 Spy HS	105 Squeeze HS	106 Squoid HS	107 Sunder HS	108 Tabloid HS	109 TheDome HS	110 Thustra HS	111 TimeStepHS
112 Tunnel HS	113 TuvaWeelHS	114 TweakMe HS	115 TwoOfUs HS	116 Untune HS	117 Vanilla HS	118 Voodoo HS	119 Vorwerk HS
120 Warlord HS	121 Wheeel HS	122 WishBom HS	123 WoodyBs HS	124 X-Didge HS	125 X-Werx HS	126 Xyrimba HS	127 Zorch HS

Patches by Howard Scarr (HS)

## ROM-G

000 80'sStabBC	001 AmbienceBC	002 BanjArp BC	003 BassArp BC	004 BassMan1BC	005 BassMan2BC	006 Beans BC	007 BigLead BC
008 Bite Me BC	009 BluBotl BC	010 BottlPadBC	011 BriteArpBC	012 Burbler BC	013 BuzzBassBC	014 CellStabBC	015 CheezMe BC
016 ClaviKeyBC	017 CompressBC	018 DelivrncBC	019 DesolateBC	020 DigiSaw BC	021 DirtLeadBC	022 DublArp BC	023 Electro1BC
024 ElectrR1BC	025 ElectrR2BC	026 Epitaph BC	027 FlwLead BC	028 FlydCoptBC	029 Fritter BC	030 FunkMamaBC	031 FunnyLd BC
032 FuzzFM BC	033 GritBas1BC	034 GritBas2BC	035 HardBassBC	036 HardLeadBC	037 HarshArpBC	038 HedHuntrBC	039 HoloArp BC
040 HoloBassBC	041 Korgi BC	042 KraftAr1BC	043 KraftAr2BC	044 KraftAr3BC	045 KraftAr4BC	046 KraftAr5BC	047 KraftAr6BC
048 LktrArpBC	049 LktrPlkBC	050 Monday BC	051 Mooky BC	052 MPScreamBC	053 MuteArp BC	054 MWBrass BC	055 Navel BC
056 NewGBassBC	057 NiceKeysBC	058 NotchPlsBC	059 NotchSawBC	060 Ocean BC	061 OnRun BC	062 PercArp1BC	063 PercArp2BC
064 PercArp3BC	065 PlukArp1BC	066 PlukArp2BC	067 PlukTremBC	068 PPGdual BC	069 Randy BC	070 RezArp1 BC	071 RezArp2 BC
072 RingLedrBC	073 Saucer BC	074 SawMorf BC	075 Sear BC	076 ShortBasBC	077 ShortSawBC	078 Sighing BC	079 SoftArp1BC
080 SoftArp2BC	081 SoftArp3BC	082 StacArp1BC	083 StacArp2BC	084 SweetFA BC	085 Sweptre BC	086 SyncArp1BC	087 ThickPadBC
088 ThinPad BC	089 TremStabBC	090 VA1 BC	091 VA2 BC	092 VA3 BC	093 VA4 BC	094 VanOrch BC	095 VC ACID BC
096 VoxOct BC	097 VoxWave BC	098 WarmUp BC	099 WarpLeadBC	100 WetArp BC	101 WetBass BC	102 Whistle BC	103 Zappy BC
104 PhatKickBC	105 SatKick BC	106 DistKickBC	107 SnareMrfBC	108 AutoHat BC	109 TinFoil BC	110 HidPdHatBC	111 808 Cow BC
112 PercMorfBC	113 PercMrf2BC	114 RezDrum BC	115 RezPerc BC	116 Claps 1 BC	117 Claps 2 BC	118 PanLid1 BC	119 PanLid2 BC
120 AutoShkeBC	121 SineDiveBC	122 Klunk BC	123 Klang BC	124 Stick BC	125 Zap BC	126 LoFiHit BC	127 V Dog BC

Patches By Ben Crosland (BC)

## ROM-H

000 AutoBendBC	001 Avenues JS	002 B-SquareBC	003 Back280sSV	004 Base MH	005 BC NewVoV3	006 BellAir MH	007 BlkvelvtSV
008 BusysawsSV	009 ChilloutJS	010 CrunchyJS	011 ClubbassSV	012 ClubtoolBC	013 Comm basSV	014 CommerseSV	015 Contra BC
016 CosmicbsSV	017 CreameryBC	018 Cyclone JS	019 Da Funk BC	020 Dawn JS	021 Decay JS	022 Deep9thsBC	023 Devilsh SV
024 DHR Amb BC	025 Digated JS	026 Driver SV	027 Drmswpr SV	028 Duffer BC	029 Etheral SV	030 Far EastJS	031 FatWah BC
032 Five in1BC	033 FlyBy BC	034 FnkNastyBC	035 Freno BC	036 Fripper JS	037 Furrier BC	038 Future XSV	039 FuturwldSV
040 GarBass8BC	041 Girls SV	042 Glassey SV	043 Goatic SV	044 GoindownSV	045 GoodniteJS	046 Hifive SV	047 HOA Pad SV
048 Hollow JS	049 HongKongBC	050 Hoppin' SV	051 IndiArp BC	052 IntntentSV	053 Jazzy JS	054 JoeZolo BC	055 KatmanduJS
056 KingsizeJS	057 LatitudeSV	058 Let's goSV	059 Lite JS	060 LongskrtSV	061 Maja JS	062 Mamba JS	063 MentalitJS
064 MetalsynJS	065 Move it SV	066 MoveMyMBC	067 Muzzle BC	068 NasalbasSV	069 NewVoV4 BC	070 NoiztoyzJS	071 OctvHopprBC
072 OddgssaySV	073 OffSoft BC	074 Oil-crwISV	075 Pad '77	076 PadAlertMH	077 Pathos BC	078 Peace BC	079 Pensive BC
080 Phlute JS	081 Pitchy BC	082 PlaycoolSV	083 PlugAsiaMH	084 Plugged JS	085 Polar JS	086 PolyGroVJS	087 PseudoTBSV
088 Pulsar SV	089 Q-Pad BC	090 RbbrHrp2BC	091 Red lineSV	092 ReflxshnBC	093 RepeaterJS	094 RestlessBC	095 Rezoid SV
096 Rezzet2 BC	097 Rise upISV	098 RubbrHrpBC	099 S&HOrganBC	100 Sawz 2 SV	101 Sharp BC	102 Sickly BC	103 SilkArp SV
104 SinebassJS	105 SomethngSV	106 SpitfireJS	107 Spoiled SV	108 Spring SV	109 SpringPdSV	110 StellarpSV	111 StickyPdBC
112 SubmergeSV	113 SwingArpPS	114 T Pot BC	115 T-Axse JS	116 Ten InchJS	117 ThirdEarJS	118 Tinycat SV	119 TiptaptuSV
120 TwotonesBC	121 UniVoV BC	122 V-Bells JS	123 Vapour SV	124 VindictSV	125 Ritchie SV	126 ChorallsSV	127 PizzachiSV

Patches By Ben Crosland (BC), Cosmic Dreamer (SV), HJ Scheffler (JS) and Mikael Hansson (MH)

## ROM-I

000 101-Sub RP	001 2-Burst RP	002 2-Chord RP	003 68-CreakHS	004 7thCord RP	005 80s RP	006 =BASS= RP	007 Acidica HS
008 AlfBass RP	009 AnyMusicHS	010 Arp-BD2 RP	011 B-Kewl SV	012 BabyBee HS	013 BandPad RP	014 Baryon HS	015 BasemineHS
016 Bass Me RP	017 Be-Two RP	018 Borgano SV	019 BPM-Pad RP	020 Chord-U RP	021 Club-To RP	022 Cord-1 RP	023 CuttaD6 HS
024 D=CM+1 HS	025 DaChurchSV	026 DarkTombSV	027 DeeBass RP	028 Dis-BD RP	029 DSP-V RP	030 Ease RP	031 eXtream RP
032 Fat-Sn. RP	033 FenderB RP	034 Filters RP	035 GlasStrgSV	036 Go Bass RP	037 Hawsch RP	038 Hendrix RP	039 Howner RP
040 Imposc03HS	041 IQsnare RP	042 K-Organ RP	043 Knock-B HS	044 Kofi-B HS	045 Kordeon HS	046 Latex 2 HS	047 Latinum HS
048 Lobster HS	049 LowKick RP	050 Mandoid HS	051 MAXWave RP	052 McCloud HS	053 McDonna SV	054 Mellotr.RP	055 Mistery RP
056 Mistik SV	057 MO-TJO RP	058 MooBass RP	059 Mover RP	060 MS-10 2 RP	061 MS-99 RP	062 NA Bass RP	063 NoiseAA RP
064 Not-Pad#RP	065 O-ME-2 RP	066 Oby-Pad RP	067 Oh Bee SV	068 Omnef RP	069 Oz-Lead RP	070 P-Lead RP	071 P-Organ RP
072 P6OO RP	073 Pac-It SV	074 Pad-Flg RP	075 Padings RP	076 Phasa RP	077 PlickGTR RP	078 PolyPha RP	079 Pro-12 RP
080 ProWeed HS	081 PsychordSV	082 Q+Fatty HS	083 Q-Teck RP	084 QT-Soft RP	085 Raw Saw SV	086 RealFlutHS	087 Riptide HS
088 RoboPad RP	089 SadingS RP	090 SFX-X- RP	091 SH-123 RP	092 SoLead RP	093 Sorry RP	094 Str-Arp RP	095 STR-II RP
096 Str-WoW RP	097 Strings RP	098 T-8 RP	099 T-Dream RP	100 TD-Seq RP	101 TE-T42 RP	102 Tec-Str RP	103 TecBass RP
104 TF Bass RP	105 The-BD2 RP	106 TheBirdsHS	107 Ting RP	108 Tj Bell SV	109 Tj LinerSV	110 TomBass RP	111 Torque HS
112 TranQ SV	113 V Cl.HH RP	114 V Op.HH RP	115 Varpeg RP	116 Velo-Me RP	117 VeloPEW RP	118 VI-Rtro RP	119 Vichord RP
120 Vitar RP	121 Vo-Pad RP	122 VR-78 1 RP	123 VR-78 2 RP	124 Windo RP	125 X Mean RP	126 X0X Kck RP	127 Z-Keys SV

Patches By Cosmic Dreamer (SV), Howard Scarr (HS) and Rob Papen (RP)

## ROM-J

000 AESound zs	001 AldoNovaM	002 AmbientBIJ	003 AmbientFXJ	004 ambiRgM zs	005 AnHigh M	006 Arcade BC	007 Atlas J
008 Attack! J	009 AutoTknoBC	010 B-Deep M	011 B-Foe M	012 BadLand M	013 Basslk M	014 basting zs	015 basting2zs
016 bigTung zs	017 Bleu! M	018 Blotto M	019 Bubble2 M	020 CappSt M	021 Cavsak M	022 cirqStb zs	023 CLeeN M
024 Cloakin M	025 cutRes zs	026 decDATA1zs	027 decDATA2zs	028 decDATA3zs	029 decDAT4zs	030 dirty zs	031 Donky BC
032 dopeEp zs	033 Dragon M	034 dropIT zs	035 drpBomb zs	036 Drubber BC	037 Dry Bass J	038 dstStep zs	039 Dubsak M
040 Dumb! M	041 Empira 2M	042 Entropie J	043 Everest J	044 Facial M	045 FePudn zs	046 FlutDrumBC	047 fnkStrg zs
048 GBEP3 zs	049 george2 zs	050 GooHat M	051 GotHAM! M	052 HIDEson M	053 HiWaves jh	054 IndustryBC	055 LepY2 zs
056 LepY3 zs	057 lootRng zs	058 Lost M	059 LowBass jh	060 marimba4zs	061 MeBad? M	062 Menace M	063 MONose zs
064 mostHih zs	065 Mr.Big jh	066 Mr.Foo M	067 Necro M	068 NoFuture M	069 orguit zs	070 Plead M	071 Pluka zs
072 PowerStrnJ	073 pulsRay zs	074 Quarp BC	075 RbbrBellBC	076 ReBird M	077 resPad zs	078 Reverse J	079 rmBack zs
080 rngPort zs	081 Roboe zs	082 RuffLea.jh	083 Shifted BC	084 ShineChrdJ	085 shivrPd zs	086 sineZZZ zs	087 sinMorf zs
088 sitar zs	089 Skware zs	090 smooVLd zs	091 SoftBell J	092 Softi J	093 SoftSeq. J	094 sofueMODzs	095 SoSad M
096 SpaceNighJ	097 spasDrv zs	098 Spinner M	099 spoolPd zs	100 sqPadMM zs	101 squar00 zs	102 Sr.Goo M	103 step2it zs
104 Subbass zs	105 Sunday M	106 Tomita J	107 Torque	108 UFO 4 M	109 UKG BC	110 UKG2 BC	111 V-Acid#4 M
112 V-Acid#7 M	113 V_Acid#9 M	114 VCS 3a J	115 videoG1 zs	116 videoG2 zs	117 videoG4 zs	118 waowLd zs	119 Weazel M
120 WetThn zs	121 wire 1 BC	122 Wobble M	123 xPandz	124 yahy zs	125 Yeao! M	126 ZartPad J	127 Zupfi J

Patches by Joerg Schaaf (J), Matthew Stolley (M) and Zack Steinkamp (zs)

## ROM-K

000 7thHeavnJS	001 Ah RESO JS	002 AnabolicJS	003 Anima JS	004 Animate JS	005 ArtificiJS	006 Bad S JS	007 Basic JS
008 Bassta JS	009 BasstardJS	010 BC VoV-2BC	011 BC VoV-3BC	012 Beatbox JS	013 Bella JS	014 BElla 2 JS	015 BellaArpJS
016 BIG FLY JS	017 Birdy JS	018 Braxter JV	019 CalliopeJS	020 Carpets JS	021 ChainsawJS	022 Chant JS	023 Choir 4 BC
024 Cold SawJS	025 ConcreteJS	026 Crispy2 jh	027 Deeper JS	028 Dig Me JS	029 Dig ThisJS	030 Disco OK	031 Donkey JS
032 DreBeat jh	033 Dukbass+BC	034 Dysonia BC	035 EnglArp JS	036 EnoesqueJS	037 FeedyPadJS	038 Feng JuiJS	039 FM Bass JS
040 FM Sequ jh	041 For DeepJS	042 Frozen JS	043 FuzzBellJS	044 Fuzzbox JS	045 FX Drum JS	046 Ghost 2 JS	047 GinaPad JS
048 Glitch OK	049 Goa4 it JS	050 Guitar4 jh	051 HackbartJS	052 HarmonixJS	053 Hauntin'JS	054 Hovis JS	055 Hybrid JS
056 Impact MS	057 Induced JS	058 InfectedJS	059 InfinityJS	060 JaySync JS	061 JunoApg JS	062 Justice JS	063 KyotoLd JS
064 Laville JS	065 Lead JS	066 LoFine jh	067 MajorityJS	068 Mallet JS	069 MonolithJS	070 Moon PadJS	071 MorsSpC JS
072 Moving JS	073 Nasty JS	074 NiceArp JS	075 No Age JS	076 Odyssey JS	077 OldScol OK	078 Opener JS	079 Organic JS
080 Outland JS	081 OverloadJS	082 OvertoneJS	083 Percold JS	084 Piggy JS	085 PluckMe BC	086 PolySin JS	087 Prodigy JS
088 Puts4thsBC	089 Pulsic JV	090 Puncher JS	091 Q-Lead jh	092 Quarx JS	093 Random JS	094 Raw JS	095 Rhy-Arp JS
096 Rough JS	097 ScanJob JS	098 Scary jh	099 SeqIt JS	100 Sim SalaJS	101 Simply JS	102 SinderelJS	103 SineBeezJS
104 SmoothBsBC	105 Soaker JS	106 Soft3rdsBC	107 Soloist JS	108 Start UpJS	109 Subaqua BC	110 Sweeper JS	111 Taurus JS
112 Tight JS	113 Tubez JS	114 Tubular JS	115 Uprite JS	116 V-Birth1 K	117 Vienna JS	118 Virus B JS	119 Voyager JS
120 Wailin JS	121 WalkaArpJS	122 Walker JS	123 Wave-PadJS	124 Waver JS	125 WeeBelljh	126 Whirly JS	127 X-Bellz JS

Patches by Joerg Huettner (jh) and HJ Scheffler (JS)

## ROM-L

000 8BitHellXM	001 8-bitPadXM	002 AcidLineXM	003 AllRoundXM	004 AngstPadXM	005 Bass 87 XM	006 BD 3-4 XM	007 Bombast jh
008 BP Pad XM	009 BPGrooveXM	010 BpHpOsc XM	011 CheezArpXM	012 CheezLd XM	013 CheezMasXM	014 ChoBell jh	015 ComeOne XM
016 Cydonia1XM	017 Cydonia2XM	018 DaBrain jh	019 DeepAb XM	020 Detuner XM	021 DigeriduXM	022 DigiGrv XM	023 DigiScrmXM
024 DistArp1XM	025 DistArp2XM	026 DistBassXM	027 DistLd1 XM	028 DistLd2 XM	029 DistortaXM	030 DistRez XM	031 DrunkET XM
032 DrunkSpCXM	033 Du Hast XM	034 EBM Ld1 XM	035 EBM Ld2 XM	036 EBMBass1XM	037 EBMBass2XM	038 Error XM	039 EvilDeadXM
040 EvilLeadXM	041 Feeder XM	042 Front242XM	043 FutureBsXM	044 FuturEP XM	045 GoGrooveXM	046 Groov7thXM	047 HardHousXM
048 HP Bass XM	049 IconArp XM	050 Intense XM	051 IOC 3-4 XM	052 IOC BassXM	053 IOCBass1XM	054 JeanLeadXM	055 JMJ Arp XM
056 Killers XM	057 KraftArpXM	058 LectroLdXM	059 LFOmove jh	060 LoTatar jh	061 Mad LFO XM	062 Mamamia jh	063 Massive XM
064 Mayhem XM	065 Mellow XM	066 MelodiBzXM	067 MelodiTWXM	068 MeloDM XM	069 MeltArp1XM	070 MeltArp2XM	071 MeltBassXM
072 Melter XM	073 MeltGrv XM	074 MeltIntrXM	075 MeltSyn XM	076 MoonArp XM	077 MoonBassXM	078 MoonLeadXM	079 New IOC XM
080 NitzerBsXM	081 NoizBassXM	082 NuSkool jh	083 O My GodXM	084 OffBass XM	085 OffLoop XM	086 O'SkoolXM	087 OldLead jh
088 OscillateXM	089 OutThereXM	090 PB AlienXM	091 PhaseLd XM	092 PhasrArpXM	093 PlainBasXM	094 PPG TI jh	095 Pro1-FX XM
096 RatPack jh	097 ResoMeloXM	098 RezArp XM	099 RezPad XM	100 RezStrngXM	101 S9 Loop XM	102 S9GrooveXM	103 S9GrooveXM
104 SawArp XM	105 SawComm XM	106 Scores jh	107 ScrmArp XM	108 ShalloBsXM	109 ShoutLd XM	110 Simul8r XM	111 Sinus9 XM
112 SpaceLabXM	113 SqrArp2 XM	114 SqrArp2 XM	115 SqrBass XM	116 SubBass XM	117 SweetSqrXM	118 SynthPopXM	119 Talker XM
120 TranzArpXM	121 TranzBasXM	122 U F O XM	123 UndawrldXM	124 VocoPad XM	125 WetSqrBsXM	126 XMorphLdXM	127 XMorphLpXM

Patches By Xmorph/Icon Of Coil (XM) and Joerg Huettner (jh)

## ROM-M

000 GO ON! MS	001 Lonely MS	002 N-R-G! MS	003 Photex MS	004 1 FingerMS	005 303Sync MS	006 AfrtglowMS	007 Alert!! MS
008 AlroundrMS	009 AmbienceMS	010 AmbrStngMS	011 Angels MS	012 Binary MS	013 BombTraxMS	014 BPMover PS	015 BubblizeMS
016 Cabinet MS	017 Careful!MS	018 CataclsmMS	019 CavePizzMS	020 ChainSawMS	021 ChilloutMS	022 ChinaToyMS	023 ChordMe MS
024 Circles MS	025 ClubbingMS	026 ClubSub MS	027 CoolBlipMS	028 Crazy!!!MS	029 CrystalsMS	030 DarksideMS	031 DaydreamMS
032 DialFFM MS	033 DropzoneMS	034 DryLand MS	035 DscotheqMS	036 E-motionMS	037 EuroBassMS	038 EuroSaw MS	039 EuroSaw2MS
040 EuroStngMS	041 EuroSubBMS	042 FatMoogyMS	043 FiltopiaMS	044 FingomatMS	045 Fitopia2MS	046 Fitopia3MS	047 FM Bass MS
048 FMShaperMS	049 GrgorianMS	050 HackBassMS	051 Hazard MS	052 Heaven MS	053 Hoboken MS	054 HolywoodMS	055 IceDartsMS
056 InfinityMS	057 JP Bass MS	058 KemistryMS	059 KoolSawsMS	060 KraftLd MS	061 KraftLd2MS	062 KrtworxMS	063 LdStrngzMS
064 LoFIVibeMS	065 LostInT.MS	066 Maniac! MS	067 MegaFuzzMS	068 MegaraveMS	069 MegaWattMS	070 ModMnstrMS	071 OffbtDbIMs
072 OffshoreMS	073 OldSkoolMS	074 ParadiseMS	075 PartyOn!MS	076 Plastic MS	077 PowerPadMS	078 Public MS	079 Pulsar MS
080 PulsArp MS	081 PunchBssMS	082 PWFatty MS	083 PwrStackMS	084 R-Whip MS	085 RaverLneMS	086 RawBlneMS	087 RckDaClbMS
088 Re-Flex MS	089 Rising MS	090 RvltN303MS	091 SciFiChrMS	092 Smoothy MS	093 Snapper MS	094 Softie MS	095 SolidGoaMS
096 Spacy303MS	097 SpceBrasMS	098 SpceDustMS	099 SquarDncMS	100 StrburstMS	101 SuprNovaMS	102 SyncStarMS	103 Tachyon MS
104 TekStepzMS	105 TranceFXMS	106 Tri-AnglMS	107 TriShaprMS	108 TrncTipsMS	109 TrnsfrmrMS	110 TubeDstxMS	111 Typhoon MS
112 Typhoon2MS	113 Typhoon3MS	114 U-Punk MS	115 UK' Bass MS	116 UniBass MS	117 V...ger MS	118 Vintage MS	119 VocodrPdMS
120 VowelSwpMH	121 WaveridrMS	122 WhatThe.MS	123 Wicked MS	124 Wraith MS	125 Wraith2 MS	126 X-FlangeMS	127 {TheOne}MS

Patches by Manuel Schleis (MS) and Mikael Hansson (MH)

## ROM-N

000 AandreasM@	001 Aerosol J	002 AerSynthM@	003 A12 Pad M@	004 AirMonixM@	005 Apogee M@	006 AquatouchM@	007 Baggins M@
008 BGot90s M@	009 BigPadSwM@	010 Bowzerz M@	011 Cali-AirM@	012 CheezwizM@	013 Claps2 HS	014 Clench BC	015 CloudCtyM@
016 COMPump M@	017 CrossQ BC	018 D&B FX	019 D&B Geneqa	020 D&B Woover	021 D'EchoerM@	022 DetektorM@	023 DigiKoto M
024 DontFretM@	025 DripDropM@	026 Driven M@	027 EddiWho?M@	028 EPStage?M@	029 EPTines2M@	030 EPWhirlyM@	031 EPZeply M@
032 ETom2002M@	033 Fingers M@	034 FMChittrM@	035 FourSaws	036 FunkLd-1SM	037 FunkLd-2SM	038 FunkLd-3SM	039 FunkLd-4SM
040 GedyLeedM@	041 Gntle9thM@	042 Grander M@	043 GrimeyM@	044 HarmopadM@	045 He-VPlukM@	046 HoldChrdM@	047 HrmadnesM@
048 PadMeJTISV	049 Jetropa M@	050 JunoPowrM@	051 Kompin' M@	052 Korgan M@	053 Kyrie M@	054 Lektrik M@	055 LetsSyncM@
056 LFOdecayMH	057 LuckyMan J	058 CityCat SV	059 MelodieaM@	060 MiniBassSM	061 MiniBS-2SM	062 MiniBS-3SM	063 MiniBS-4SM
064 MiniBS-5SM	065 MiniLeadSM	066 ModsweepM@	067 SawFire SV	068 MS20 HP PS	069 NewSnareBC	070 NewWorldM@	071 NoizBassM@
072 O'Pad M@	073 ObiPad J	074 OceanusM@	075 Oh Yeah M@	076 OhEq-8 M@	077 Orbteriam@	078 PadLayerM@	079 Palow M@
080 Pat'sGR M@	081 Pergru M@	082 Perky! M@	083 PhazplukM@	084 Popcomp M@	085 PortaPoly@	086 ProfeticM@	087 PrtaBeloBC
088 Punchit2SV	089 Punsh itsV	090 QMenMW BC	091 Replika M@	092 ResoChrdJS	093 Reveal JS	094 RezTailsM@	095 RichWind
096 RimShot BC	097 Ripper JS	098 Rollin JS	099 Rollups M@	100 Saw-Ya! M@	101 Spaced JS	102 StarPad J	103 Stratus JS
104 SubdvisnM@	105 SunbeamsJS	106 SweePlukM@	107 Synchym2M@	108 SyncPedIM@	109 Tender JS	110 TheramosM@	111 Tight8s M@
112 Tremor JS	113 TronFit M@	114 TronStr M@	115 TwinPadsM@	116 UofYouthM@	117 VibePad M@	118 VolutionM@	119 Wavelet M@
120 Whales JS	121 WineglasM@	122 WowGrowlM@	123 WynwouldM@	124 X Dream JS	125 X-Men JS	126 XiLeft M@	127 Zyntar M@

Patches by Ben Crosland (BC) HJ Scheffler (JS), Matt Picone (M@) and Shin Murayama (SM)

## ROM-O

000 2030SawzSV	001 8-bit SV	002 Acidia SV	003 Alpha SV	004 Alpha IISV	005 AnachronSV	006 Analand SV	007 Angels SV
008 Armus SV	009 AtalashiSV	010 BasStar jh	011 BionicleSV	012 BoomahMgSV	013 Breezer SV	014 C Break SV	015 C cup SV
016 C-Love SV	017 C-Rave SV	018 C-Trek SV	019 Coldtab SV	020 Commers2SV	021 CosmicA SV	022 Cozze SV	023 CybrlifeSV
024 DancndySV	025 DarkliteSV	026 DarkmoonSV	027 DarktrnzSV	028 Deepest SV	029 Deutsch SV	030 DigipnchSV	031 DigirainSV
032 Digpnc2SV	033 Dirty MgSV	034 DrunksawSV	035 DryThrthSV	036 Dub-seq SV	037 DubstickSV	038 EeriebedSV	039 Fishy C SV
040 FiveCentSV	041 Flash KCSV	042 Flyin' CSV	043 Fm-glassSV	044 FM-stickSV	045 FrancaisSV	046 Funkeys SV	047 FutureMgSV
048 FutureTBSV	049 G&R SV	050 GlstowerSV	051 Goatic 3SV	052 Groggy SV	053 HipclaviSV	054 Hows SV	055 I-saw-aCSV
056 JeePee SV	057 K-rider SV	058 KC & ...SV	059 LegacybsSV	060 MantorokSV	061 Mars SV	062 MatricesSV	063 Metallic SV
064 MingettiSV	065 MinileadSV	066 MinitrnsSV	067 MstrBrn SV	068 My 909snSV	069 Nasal-TBSV	070 NeoworldSV	071 Neurons SV
072 ODC SV	073 Omnipeg SV	074 OrganizeSV	075 Pad-me SV	076 ParadiseSV	077 PearlpadSV	078 ProjectXSV	079 Proto-EPSV
080 Pullbag SV	081 PulsilifeSV	082 Punchit3SV	083 PurpleTBSV	084 Q-Games jh	085 RavinmadSV	086 Red sawsSV	087 Redline3SV
088 Redline4SV	089 Ringle SV	090 Shiny SV	091 Smoky303SV	092 SmokyBasSV	093 Spazer SV	094 SunorganSV	095 Swing!C SV
096 SyncomatSV	097 Syntabs SV	098 Taiyoo SV	099 TB-ball SV	100 TB-cat SV	101 TechnoidSV	102 TeeZee SV	103 TimefluxSV
104 TinytrncSV	105 TransqilSV	106 TranziedSV	107 TranzistSV	108 TrippyTBSV	109 TrncslidSV	110 twinkle SV	111 Two keysSV
112 UberheimSV	113 UndernthSV	114 Unusual SV	115 Use Me 1SV	116 V-Claps SV	117 V-Hats SV	118 VA-windzSV	119 Vertigo SV
120 VnGeliseSV	121 Watto! SV	122 Whitebs SV	123 Wildie SV	124 WoodenbsSV	125 Y-music SV	126 Yakujim SV	127 Zeepad SV

Patches By Cosmic Dreamer (SV)

## ROM-P

000 !"U"! CC	001 %SOFT% CC	002 2 LFO 2 CC	003 A FreeK CC	004 ADN CC	005 AfterpadCC	006 Alamos CC	007 AmiGito CC
008 AussieLdCC	009 B-Boys CC	010 BallenasCC	011 Bandrun CC	012 Bass!!! CC	013 BigArp CC	014 BigBass2CC	015 BudapestCC
016 C4Phone CC	017 Ciko CC	018 Cinema1 CC	019 Cinema2 CC	020 Circus CC	021 CrystalsMH	022 D50MorphCC	023 DCLead CC
024 Zooz SV	025 DiganOB CC	026 Diosa CC	027 DukallopCC	028 Duke5 CC	029 DX 100 CC	030 DX ThickCC	031 Early80sMH
032 EarthLd CC	033 Entropy MH	034 Stagga SV	035 Eyyy CC	036 Falling1CC	037 FanKWrdCC	038 ChrysPadSV	039 Fiona MH
040 Flower CC	041 Flys CC	042 FM Perc CC	043 Fm&Mod CC	044 FM&MOD2 CC	045 FM)MW CC	046 FreakMinCC	047 Garfisa CC
048 Gargara CC	049 Gensis CC	050 Hancock CC	051 Hohner CC	052 HollowBsPS	053 HongKongCC	054 PluxOr SV	055 JDLead CC
056 JoeZ Vc CC	057 Joni M. CC	058 JPEight PS	059 KeratArpCC	060 L.Mays1 CC	061 L.Mays2 CC	062 LamaLeadCC	063 LAVirginCC
064 Lullaby CC	065 MadrePadCC	066 MamasGunCC	067 Mapa CC	068 Marbles CC	069 Mercado CC	070 MeShell2CC	071 MgBass1 CC
072 MgStereoCC	073 MINI-M++CC	074 MiniExp CC	075 Moderno CC	076 Montero CC	077 MS HammrCC	078 Mth Sky CC	079 MW SeqG CC
080 N N 1 CC	081 NewLeadQCC	082 NuWaveLdCC	083 O Pitch CC	084 O Pitch2CC	085 OB 10 CC	086 OB 8 CC	087 OB Nee CC
088 OB Tero CC	089 OBeeBee CC	090 OBrass CC	091 Open P5 CC	092 Osc3 CC	093 OuBeeStrCC	094 Pad S&H CC	095 PeacePd CC
096 People1 CC	097 People2 CC	098 PhaseMW CC	099 PhasEns CC	100 PPGCruelCC	101 PPGWavesCC	102 Remark CC	103 Rosario CC
104 S&HSeq2 CC	105 Scared CC	106 SeqAlienCC	107 SineBudaCC	108 Spain2 CC	109 SQRSolo CC	110 StrAbejaCC	111 StrAlterCC
112 SubBass CC	113 Sweep CC	114 SweepichCC	115 TalkPad CC	116 Transas CC	117 UFO 33 CC	118 UMBbass CC	119 VeryFar CC
120 Vi-bass+CC	121 WaitingRCC	122 Wakeman CC	123 WakMoogyCC	124 WaveSeq CC	125 WavetronCC	126 XXI CC	127 Zen CC

Patches by Claudio Cardone (CC), Cosmic Dreamer (SV) and Peter Schelfhout (PS)

## ROM-Q

000 AccMW JL	001 AgressivJL	002 AhaaDistJL	003 Amadeus PS	004 Anthem PS	005 ArpBass JL	006 ArpBass2JL	007 ArpSwingPS
008 ArtifactJL	009 AstralPdJL	010 BeautifJL	011 Benny B JL	012 BigBoy JL	013 Birds JL	014 Block JL	015 Bone JL
016 Boring JL	017 Bulk JL	018 Century PS	019 Chant JL	020 Chord ! PS	021 Chunky JL	022 ColdSteJL	023 ComMan JL
024 CupDrum JL	025 DeepSwilJL	026 DefectedJL	027 Dirty L Jh	028 Dizzy JL	029 DoomBellJL	030 DubBass Jh	031 Elastic JL
032 ElecBas JL	033 FakeGtr JL	034 FakeSax JL	035 Feeder JL	036 FelxDmstJL	037 FftyFtyJL	038 Fretles JL	039 FromBgn JL
040 Fusion JL	041 Gimme5 JL	042 GrittyB JL	043 Grose JL	044 Guitar JL	045 Heaven JL	046 Hoedown JL	047 Hoho. JL
048 Hollow JL	049 HolyVrs JL	050 HonkHonkJL	051 Horny JL	052 Horror JL	053 HP SauceJL	054 ImFrenchJL	055 Jeruslm JL
056 Juho L'sJL	057 KarnEvl JL	058 KE9Lead JL	059 KickO' JL	060 KnockersJL	061 Matter JL	062 MntnFlutJL	063 Monsta Jh
064 Moogish JL	065 MorpheusJL	066 MrKitinaJL	067 Mystic JL	068 NaukuMstJL	069 NghtTme JL	070 NiceBassJL	071 NintendoJL
072 Nokia JL	073 NotNice Jh	074 NotPad JL	075 NotPad2 JL	076 OfcHell JL	077 Pad 4AD XM	078 Padman JL	079 PawnBassJL
080 Positiv JL	081 PythagorJL	082 Quantum JL	083 RndAgresJL	084 Rotary JL	085 Satt 2! Jh	086 Sheva JL	087 Shivers JL
088 Sick JL	089 Singing JL	090 SinisterJL	091 Sitar JL	092 Slicey JL	093 SlicyBasJL	094 SoulEatrJL	095 SpcMonkyJL
096 Spirits JL	097 SplddVOCJL	098 SplitPhtJL	099 SqrMdns JL	100 SqrSwlw JL	101 Squba JL	102 Sub JL	103 Super JL
104 SurfMstrJL	105 SwirlPadJL	106 SyncSyncJL	107 SynthPnoJL	108 Tarkus JL	109 Tarkus2 JL	110 Tch&Go JL	111 The ValJh
112 TheDawn JL	113 TheWell JL	114 ThickSawJL	115 Trilogy JL	116 TrilStr JL	117 Vacuum JL	118 VilePad JL	119 Voyager JL
120 Vry'eavyJL	121 Warble JL	122 WarmPad JL	123 Warped JL	124 WarpHov JL	125 WideBassJL	126 WoodenMnJL	127 Zaphod JL

Patches by Juho Lepisto (JL)

# 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？と思いい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/>