

Focus 1

Virus for Digital Sound

Focus 3

Virus for Desktop Studio

Focus 4

Virus for Live Performance

Focus 2

Virus for Analog Sound

Lock on to ACCESS Virus

全方位で迫る進化型シンセの実力

黒や白のスマートなボディに整然と並ぶツマミ群——機材好きには堪らない外観を持つシンセ、アクセスVirus。そしてそのルックス以上にミュージシャンたちを魅了してやまないのが、そこから発せられる強力なサウンドだ。プロたちがこのVirusというシンセを使用している姿を、実際に見たことのある読者も多いだろう。OSが頻繁にアップデートされたり、トータル・インテグレーションというシステムでDAWとの完全統合を実現するなど、常に進化し続けることでも唯一無二の存在となっているVirusだが、高級機種であること、またアクセス社がドイツのメーカーであることから、謎に包まれている部分も少なくない。そこで本特集では、4つの角度からシリーズ最新モデルVirus T12 Polarに照準を当て、Virusシンセサイザーを検証していく。さらに同機を生み出したアクセスとは一体どんなメーカーなのか、開発者であり現在は同社のCEOでもあるクリストフ・ケンパー氏にインタビューを敢行。Virusシリーズの歴史も同時に紐解くことで、進化型シンセの実力に迫ってみよう。

文・音源制作：高山博
撮影：八島崇

Virus for Digital Sound

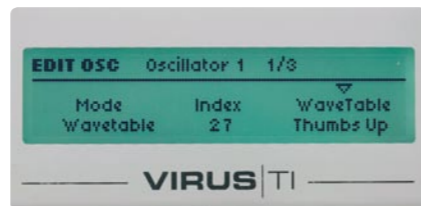
高級デジタル・シンセの代名詞とも言えるVirusだけに、そのデジタル・サウンドには定評のあるところ。いかにもドイツといった感じの硬質で迫力のある音色から、不思議な浮遊感のある美しいアンビ・サウンドまで、デジタルならではの音作りが楽しめる。さらに、OSのバージョン・アップにより、サウンドが進化し続けるのもVirusシリーズの醍醐味。バージョン2.0から搭載されたエンハンスド・ウェーブテーブル、バージョン3.0から搭載されたフリーケンシー・シフターやビット／レート・リデューサーなど、デジタル・シンセシスの最先端がここにある。

Feature 01 ウェーブテーブル・モードを装備

バージョン2.0から装備されるようになったのが、オシレーター・ウェーブテーブル・モード。ドイツ製シンセサイザーのお家芸とも言えるシンセシス方式で、Virusのフィルターとの相性もばっちりだ。ウェーブテーブルとは、異なる波形を複数連結した特殊なプリセット波形のこと。これを単周期で読み出すとさまざまな倍音を持つ波形として使用でき、デジタルならではの不思議なサウンドを作成できる。また、波形を続けて読

み出すと倍音が連続変化し、フィルターだけでは不可能な独特のスイープ感が得られる。モーフィングするようなエアリーなパッドなどは、この方式の得意とするところだ。

こういった伝統的な機能に併せ、グレインテーブルやフォルマントテーブルといった独自の機能も装備。周波数成分やフォルマントといった波形のクセを、劇的にかつ自由にコントロールし、ダイナミックなサウンド変化を演出できる。



▲Virus TIでは、OSバージョン2.0よりウェーブテーブルをオシレーターに搭載。強力なデジタル・サウンドを生成する。

Feature 02 強烈な倍音を発生するフリーケンシー・シフター

着々とシンセシスの可能性を広げつつあるVirusだが、それだけに名前を聞いただけでは、一見何をするのか分からないように思える機能もある。新装備のフリーケンシー・シフターはその代表と言えるだろう。

このフリーケンシー・シフターは、作成したサウンドのピッチを変えてブレンドする機能。ステレオで設定を変更できるので、微妙にミックスすれば、柔らかくデチューンのかかった美し

く広がりのあるサウンドが得られる。さらに面白いのは、こうやってピッチを変えた音と、もとの音をリング・モジュレーション（AM変調）することができる。ラジオのチューニングが外れたような割れた音から、過激なメタリック・サウンドまで、強烈な倍音を自在に発生できる。なお、このほかにも、オシレーターではFM変調も装備。デジタルなベル・サウンドなどは、FMシンセシスでも作成できる。



▲オシレーター・セクションには、FM変調も装備。FMシンセシスで金属的なベル・サウンドなども作成可能。

Feature 03 ビットやレートを落したローファイ・サウンド

非常に高品位で、滑らかなサウンドの作成できるVirusだが、一方でエッジの効いたソリッドなサウンドにも定評がある。インダストリアル系、テクノ系から、ハードコアまで、破壊的なイメージの楽曲には強力な味方になるシンセだ。どうもそっち系のイメージが強過ぎる感もあるが、やはりその手の音色は強力だ。

そういったハードなサウンドを可能にするのが、さまざまな場所に装備された豊富なディストーション

だ。後述のアナログっぽい歪みを付加するだけでなく、サンプリング・レートやビットを落としたローファイ技も思いのまま。それも、最終段のエフェクトだけではなく、フィルター前後でも可能だ。さらにエフェクトでは、新搭載のシェイパーにより、波形そのものを書き換えてしまうような過激な歪みを加えることができる。さらにトレブルやベースなどのトーン・ブースターも装備、ヘビーなバッキングの中でも余裕で存在を主張できる。



▲ディストーションほかフリーケンシー・シフターなどを搭載、過激な変化を演出するエフェクト・セクション。

Listen! Virus Sound

Track 01

ウェーブテーブルを使ったシンセ・パッド／ベル系サウンド

ウェーブテーブル・シンセシスならではのサウンドを紹介しよう。2オシレーターをそれぞれウェーブテーブル・モードに設定しメタリックな倍音の波形を選択。さらに、その読み出しポイントをLFOのランダム波形で変調してオーガニックな揺らぎを演出している。オシレーター以後は、通常のアナログ・シンセシスと同様で、ローパス・フィルターにより不要な倍音を削った後、コーラス・エフェクトでリキッドな広がりを出した。デジタル・シンセならではの安定した非整数倍音による金属質なサウンドだが、アナログライクなフィルターによる温かく太い音質が気持ちいい。デジタルっぽい音色でも細くならないところがVirusならではだ。

Track 02

リング・モジュレーションによる“宇宙的”SE

プリセットをもとにフィルター・スイープとリング・モジュレーションを加えて、宇宙っぽいSEを作成した。演奏中に、つまみを動かしてリアルタイム・コントロールしている。まず、LFOからフィルターへの変調レベルを上げ、徐々にビヨビヨした揺らぎを加えている。その後、リング・モジュレーションのピッチをグニグニと動かして、チューニング・ノイズのようなスイープを加えた。こういった、金属質に歪みながら、よじれるように干渉するサウンドは、リング・モジュレーションならではの。エフェクトでは、この手のサウンドでは定番のディレイを使用。レトロ・フューチャーなスペース・サウンドといった感じを演出している。

Track 03

退廃的でもいかにもVirusなローファイ・リード／ベース

いかにもVirusシリーズといった感じの、荒れたローファイ・リード／ベース。Virusシリーズが愛好される理由にもなっている“お得意の”サウンドだ。オシレーター・モードはウェーブテーブルにセット、粗い感じのデジタル・サウンド波形を選んだ。定期的に混じるフィードバック音は、波形の読み出し位置をLFOで変調して出している。ただしこれだけでは、この迫力は出ない。最後にデジタル・ディストーションによる強烈な歪みを加えて、より一層サウンドを汚している。ウェーブテーブルならではの荒れたサウンドに、デジタル特有のエッジのたったディストーションが加わり、退廃的で美しいサウンドになっている。

Track 04

典型的かつ充実した低域のシンセ・ベース

典型的なアナログ・シンセ・ベースを作ってみた。といっても、実際にはこれだけローのしっかり出たシンセ・ベースをアナログで作るのはなかなか難しい。アタックの瞬間から中身の詰まった低音が出ていて、まるでキックと一緒に鳴っているかのようだ。こういった反応が速く、固太いシンセ・ベースはVirusの得意とするところだ。オシレーターはもちろんアナログ・モード。ノコギリ波とサイン波の中間波形を用い、矩形波を加えた。さらに、わずかにサブオシレーターも追加。フィルターも当然アナログ・モードで、歪みっぽいレゾナンスを加えている。その後も1段、2ボールのフィルターを加え、倍音を抑えて重心の低い音色にした。

Track 05

HyperSawによる分厚いシンセ・ストリングス／パッド

プリセットをもとに、新搭載のHyperSaw波形を使った分厚いシンセ・ストリングス／パッドを作ってみた。9オシレーターに相当するHyperSaw波形を2つのオシレーターそれぞれに使用しているの、18オシレーター・デチューン相当のサウンドというわけだ。いつものようにローパス・フィルターで加工してもいいのだが、これだけ分厚いとオシレーター・サウンドだけで十分成立しているし、なるべく高域をカットしたくないので、ここではノッチ（BS）フィルターに通した。カットオフ・フリーケンシーをLFOで揺らして、ゆっくりと迫り来るようなサウンドにしている。斬新でありながら懐かしいような、分厚いストリングス・サウンドだ。

Track 06

アナログ・シンセリード＋アナログ・テープ・ディレイ

典型的なシンセ・リードにディレイ・エフェクトをかけてみた。シンセ・リードは、シンク・モジュレーションによるもの。70～80年代の高級アナログ・シンセの代名詞のようなサウンドだが、Virusでは単にそれができるというだけでなく、アナログっぽいクセも含めて再現できる。キャラクター・エフェクトではAnalog Boostを使用して、控えめな歪感を追加。さらにこれも70～80年代の定番テクニック、フェイザーもかけている。最終段では、テープ・ディレイを追加。フィードバックを相当上げているし、かなり自体も深いのだが、不思議と邪魔にならないのがいいところ。くぐもったディレイ音にも独特の味がある。

Virus for Analog Sound

バージョン・アップを重ねるごとに、着実に進歩しているのが、アナログ・シンセのエミュレーション機能だ。従来の25%増と拡大されたVirus TI2のDSPパワーにより、滑らかかつ中身の詰まったアナログ・サウンドを楽々と実現している。もちろん、単にアナログ・シンセを懐古的になぞっているだけではない。Virusでは、アナログらしさを演出する要素を解析し、つまみやスイッチとして実装している。これにより、“アナログっぽさをどの程度加えるか”といった具合に、アナログの質感までも音作りの要素として自由に操ることができるのだ。

Feature 01 フィルターにはアナログ・モードを装備

アナログ・シンセシスの要になるフィルターは2基装備。それぞれ、LP／HP／BP／BS（Band Stop）に設定可能、並列にしたり直列にしたり、自由にルーティングして使用できる。しかもフィルターそれぞれにレゾナンスも装備する（これ重要!）ので、アナログ高級機のようなサラサラとさわやかなサウンドからフィルター・バンクを通したようなクセのある音色までさまざまなサウンドが作成できる。

また、アナログっぽいフィルター動作のキモになる、フィルター・セクションでの歪みも自由に付加可能。強く、あるいは弱くアナログっぽいサチュレーションを加え、よじれるような迫力のあるスイープ・サウンドを演出できる。さらには、特別なアナログ・モードも装備。Minimoogタイプの4ボール・ラダー・フィルターをエミュレートした動作により、位相の乱れたビンテージ・アナログっぽい音作りが楽しめる。



▲フィルターは2基装備。それぞれにレゾナンスを搭載し、多彩なサウンド・メイキングが可能。

Feature 02 分厚いデチューン・サウンドを演出するHyperSaw

フィルターと並んで、アナログ・シンセシスのもう1つのキーポイントになるのが、オシレーター。Virusでは、最大3基＋サブ・オシレーターによる分厚いオシレーター・サウンドが可能。もちろん、オシレーター・ミキサーのセクションでも、自由に歪みを加えることができ、アナログっぽい、飽和したようなリード・サウンドが作成できる。

オシレーターでは、アナログ・ライクなクラシック・モードを装備。ノコギリ波や矩形波などが選

択できるが、面白いのは、その中間波形が可能なこと。ノコギリ波とサイン波の間にセットすると、Minimoogのランプ波を使ったような重心の低いシンセ・ベースが作成できる。さらにオシレーター1つだけで8つのノコギリ波をデチューンしたのと同様の効果が得られるHyperSawモードも装備。モジュラー・システムのように、ふんだんにオシレーターを使用した、分厚くゴージャスなサウンドが楽しめる。



◀オシレーター・ミキサー・セクションでは、ノイズ・ボリュームで歪みを加えることもできる。

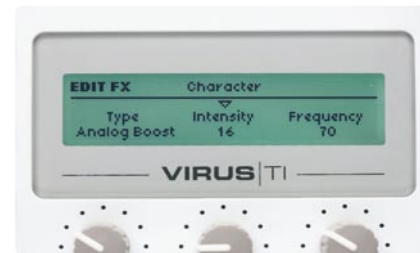
Feature 03 アナログらしさを演出するキャラクター・エフェクト

高級デジタル・シンセならではの充実したエフェクト・セクションはVirusシリーズの大きな魅力。空間系、歪み系、イコライザーなどを必要なものはほぼすべて装備している。そんな中、ユニークかつ実用度が高いのが、キャラクター・エフェクトだ。

これは音源全体のサウンド・キャラクターを変えるエフェクトで、プリセットの“Analog Boost” “Vintage” などを選択するだけで、全体のサウ

ンドがそれっぽくなるという寸法。効果は穏やかで可変パラメーターも少ないが、それだけにシンセシスだけでは不可能な音源の“質感”を自由に変えられ、実にいい感じだ。

また、エフェクトでは、アナログ・テープ・マシンによる、テープ・ディレイも装備。フィードバックを上げたときの音質が徐々に劣化する感じや、タイムを動かしたときのピッチ変化など、よくシミュレートされている。



▲キャラクター・エフェクトもTI2から搭載された機能。かけただけでアナログ・シンセのようなサウンドが演出できる。

Listen! Virus Sound

Virus for Desktop Studio

Virus TIシリーズのTIはTotal Integrationの略、トータルに統合するといった意味だ。その名の示すように、現在の音楽制作では不可欠とも言えるDAWシステムと組み合わせて、高度に統一された製作環境を構築できる。という、なんだか難しそうなのだが、接続や設定はいたって簡単。パソコンとUSBケーブル一本でつなぐのみ。あとは付属のコントロールソフト、Virus Controlをインストールするだけで設定が完了。これでDAWとVirus TIが連携しながら相互に利用しあうパワフルなシステムが完成する。ちなみに、パソコンはMac/Win両対応な上、主要DAWにはすべて対応している。

Feature 01 あたかもソフトシンセのようにプラグイン可能

Virus Controlは、DAWのトラックにプラグインして使用できる。といっても実際に発音しているのはUSB接続されたVirus TIのハードウェア。これを、あたかもソフトシンセをプラグインするように使用できるわけだ。プラグインのウィンドウを開くと、全パラメーターをグラフィカルにエディットできる。設定もすべてDAWのソングと一緒に保存される。非常に便利だが、これだけだと単なるエディター。巧妙なのはここからで、Virus TIハードウェアから出力された音声(つまり演奏)は、USB経由でDAWのトラックに入力される。まさにソフトシンセがそこにあるように、DAW

でミキシングやエフェクトが行えるのだ。しかも、必要な処理はすべてハードウェア側で行うので、実質的にCPUパワーの消費はゼロ。もちろん、面倒な遅れ(レイテンシー)の補正なども自動的に行って。まさにハードとソフトのいいところ取り環境が実現されるのだ。

でミキシングやエフェクトが行えるのだ。しかも、必要な処理はすべてハードウェア側で行うので、実質的にCPUパワーの消費はゼロ。もちろん、面倒な遅れ(レイテンシー)の補正なども自動的に行って。まさにハードとソフトのいいところ取り環境が実現されるのだ。



▲Virus Controlをインストールして同期が完了すると画面に現れるインターフェイス。基本的なパラメーターを操作することができる。



▲オシレーターの操作画面。中央の円内を選択している波形が表示。HyperSawモードでは、波形の代わりにノコギリ波を表す縦線になる。



▲エフェクトの操作画面。Virus TIのエフェクト・セクションのパラメーターすべてがこの画面でコントロール可能となっている。

Feature 02 リモート・モードによりフィジカル・コントローラーに

パソコンとUSB接続しVirus Controlを立ち上げた状況下でも、もちろんVirus TI本体のままでは使用可能だ。本体でエディットする方がお好みならそうすればいいし、その結果は即座にVirus Controlのウィンドウにも反映され、DAWのソングとともに保存される。

さらに、Virus TIを、外部の音源のためのコントローラーとして使用することも可能。ほかのソフトウェア音源のパラメーターを、Virus TIの豊富なつまみを使ってエディットできる。設定は簡単で、非常に多くのプリセットが付属しているのでそこから選ぶだけ。ネイティブ・インストールメン

ツPro-53、コルグMS-20、スペクトラソニックスAtomosphereなど有名音源がずらりと並んでいるし、自分でつまみを定義することもできる。もちろん、本体のキーボードを使ってソフトウェア音源の演奏も可能。Virus TIは、強力なフィジカル・コントローラーとしても活用できるだろう。

Feature 03 2イン/6アウトの高品位オーディオ・インターフェース

Virus TIは、USBオーディオ・インターフェースとしても機能する。つまりVirus TIのシンセ・サウンドをDAWに送るだけでなく、その逆にDAWの演奏をVirus TIからアウトプットすることもできるのだ。Virus TIのトラックはもちろん、ループやほかのソフトシンセのトラックもまとめてVirus TIから出力できるわけだ。

さらに、Virus TIには、オーディオ・インプットも

いい。入出力も、アナログ2イン/6アウトと、1系統のS/PDIFと充実。さらに1系統のMIDI IN/OUT/THRUを備えたMIDIインターフェース機能も持つので、これだけでDAWシステムの核となりうる実力を持っている。



▲リアパネルの接続端子。左からAC IN、ペダル端子(HOLD/PEDAL、CTRL)、USB MIDI(THRU、OUT、IN)、S/PDIF(IN、OUT/44.1、48kHz)、アウトプット(L、R)×3、インプット(L、R)、ヘッドフォン。

Specification

- 鍵盤:37鍵(アフタータッチ付き) ●オシレーター(1ボイスに付き) :メイン×3、サブ×1 ●フィルター:2(ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドストップ) ●モジュレーション:6つのスロットと2次元モジュレーション・マトリックス ●エフェクト:ディレイ、リバーブ、アナログのマルチプル・ディストーション/ローファイ・アルゴリズム、フェイザー、コーラス/フランジャー、キャラクター・コントロール、リング・モジュレーター/シフター、EQ+グローバル・ポコーダー ●アルペジエーター:32個のプログラマブル・ステップ ●コントローラー:ノブ×32、ボタン×43、LED×73 ●同時発音数:25~110(パッチ構成によって異なる) ●メモリー:RAMエリア×1,024、ROMエリア×3,328、コンベンショナル・マルチスロット×112 ●その他:Atomizerモード(DJスタイルのスライス機能)、トータル・インテグレーション ●外形寸法:565(W)×335(D)×112(H)mm ●重量:7.4kg
- Virus Controlバージョン3の最低動作環境:1GBのメモリー、1,024×768以上の高解像度モニター、CD-ROMドライブ、またはインターネット接続環境(ソフトウェアのインストール用/最新版ソフトウェアのダウンロードには必須)、300MBの空き容量、●Windows: XP Home/Professional SP2、またはWindows Vista SP1、VSTプラグインが動作するホスト・アプリケーション(64ビットOS未対応) ●Macintosh: OS X 10.4.6以降(PPC/Intel Mac)、VST、またはAudio Unitsプラグインが動作するホスト・アプリケーション、HFS+フォーマットのディスク、またはパーティション

価格:オープン・プライス(市場予想価格351,750円) ●フックアップ ☎03-6240-1213

www.hookup.co.jp

Virus TI2 Polar



Virus for Live Performance

ここまで、Virusの先進的な機能や豊富なパラメーターについて見てきたが、Virus TIの良さはそれだけではない。個人的には、なんと言ってもその音の太さ、抜けの良さに最大の魅力を感じる。ピンテージ・アナログや、そのエミュレーション音源なども多数所有する筆者だが、シンセ・ベースやリードなどここの音が必要な場合に、まず選ぶのはVirusだ。フロアを揺るがす低音、派手なリズム・セクション貫くように前に出てくるアタック、生のディストーション・ギターにも対抗できる存在感といった特徴は、ライブでも頼もしい味方になるはずだ。

Feature 01 ライブ中の音色エディットを可能にする豊富なつまみ

じっくり時間をかけて事前に仕込んだ音色でも、いざライブで鳴らしてみたら思いのほか暗い(明るい)音色だった、などといった計算違いはよくあるものだ。そんなときには、ライブ中の音色調整が必要になってくる。

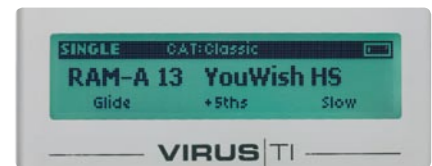
Virus TIの音色パラメーターは膨大だが、その多くがつまみを使って直接コントロール可能。フィルターのカットオフやレゾナンス、ADSRのエンベロープ、波形の切り替えなど、音作りのキモになる部分は即座にエディットできる。つまみには適度なトルクが与えられていて、しっとりとした質感なので、ライブ中でも正確な操作を実現してくれる。もちろん、音色の微調整だけでなく、演奏中に大胆にフィルターを開閉するといった

フィルター・プレイなどもスムーズに行える。また、スイッチ類には、非常に明るいLEDが装備さ



▲フィルター・エンベロープやアンプ・エンベロープなど、音作りのキモの部分を直接コントロール可能。

れていて、明るい照明の下でも現在の動作状態が把握しやすくなっている。



▲視認性の良いフルドットLCDディスプレイも装備、ライブ中でも音色やパラメーターの確認は容易だ。

Feature 02 ボコーダー・モードでボーカルを加工

最近何かと話題の、ライブにおけるボーカルの加工だが、Virus TIはボコーダー・モードも装備する。ボコーダーは、キャリアの波形や音質のクセを、モジュレーターに合わせて加工する機能。通常モジュレーターにはマイクなどの外部入力を選び、キャリアにはVirus TIの内蔵波形

を選ぶ。これで、Virus TIがしゃべるシンセになるというわけだ。音程は鍵盤で指定できるので、声からピッチ変化をなくしてしまったような口声声や、和音で弾いてロボット・コーラスのような効果が簡単に得られる。

もちろん、インプットに入力できるのはマイク

やボーカルのみではない。ピアノを入力して、ピアノでシンセを制御しつつ、ピアノ自体の生音も残して、不思議なレイヤーを作るといった使い方も考えられるだろう。ボコーダー・モードは、とにかく、インパクトの強い機能なので、ライブで使えば目立つこと請け合いだ。

Feature 03 ライブでの打ち込みパート演奏にも最適

最近では、ライブといえども打ち込みによりシークエンス・パートを併用することはよく行われる。テクノやエレクトロニカなどでは、リズム・セクションは打ち込みで演奏させながら、おいしいパートだけを手弾きするといった形態は多いし、歌もののポップスなどでもサウンドの幅を広げるた

めに打ち込みを用いる例がよくある。

こういったライブにおける打ち込み音源としてもVirusは最適だ。TI2では16マルチティンバーと従来より25%性能アップしたパワフルなDSPによる発音数の多さは、複数のMIDIパートの再現に威力を発揮するだろう。また、オーディオ・イ

ンターフェース機能も持つので、DAWのオーディオ・パートの再現にもぴったり。ブレイクビーツやSEなど、オーディオならではの素材をライブに持ち込むことができる。もちろん、エフェクトをかけたリ、パラアウトを使って別出力することも可能だ。

Other Virus TI Model

Virus TI2 Keyboard

価格:オープン・プライス(市場予想価格:351,750円)



61鍵のセミウェイテッド鍵盤(アフタータッチ対応)を搭載する以外は、Virus TI2 Polarと同仕様となっている。



Virus TI2 Desktop

価格:オープン・プライス(市場予想価格:262,500円)
※ラック・マウント・キット別売り
音源モジュール・タイプだが、鍵盤以外の基本仕様はやはり同じ。ラック・マウントしやすくパネルが回転する。



Virus TI Snow

価格:オープン・プライス(市場予想価格:160,000円)

コンパクトなデスクトップ・タイプのモジュール。DSPパワーがTI2の半分ではあるが、強力なサウンドは共通している。

本特集の最後に、アクセス社CEOのクリストフ・ケンパー氏にVirusシンセサイザーの開発と進化の裏側について語っていただく。サウンド、機能はもちろんそのコンセプトまでが革新的なものであることがきつと分かるはずだ。

ビンテージ・シンセの音や哲学を現代の技術と融合させたい

●Virus誕生の経緯を教えてください。
●私がVirusの開発に着手したのは1995年のことです。私には電子工学科の学生であり、ミュージシャンという経歴があったのですが、まずモトローラ製のDSPでコードを書くことから始め、フィルターのアルゴリズムを構築できることに気がきました。当時の製品で同じようなクオリティを持っているようなものはありませんでしたので、“これはいけるだろう”と確信したのです。そこで私は、フィルターのほか、オシレーターやエフェクトなどのアルゴリズムも同じように構築していきました。コード・ベースという点では、Virus TIはその最初のVirusの直系の機種と言えます、15年の間に培われた技術が詰まっています。
●Virusのコンセプトという点？
●Virusの開発を始めたのは、バーチャル・アナログ・シンセというものが世に出始めたような時期でした。しかし私たちは、ほかのメーカーのようにビンテージ・シンセを完璧に再現しようとはしませんでした。その代わりに、昔のシンセサイザーの音やそこに流れる哲学といったものを、現代の技術に融合させたいと考えたのです。Virusの構造はほかのシンセのコピーではない

ので、何十年ものちにVirus自体がある1つのクラシック・シンセサイザーになるのではないかと思います。その日が楽しみでなりません。またVirusのすべてのモデルのサウンドは互換性があります。例えば13年前のVirusのサウンドを、Virus TIにロードすることも可能であり、しかも全く同じ音が得られるのです。たぶんこれはシンセの歴史の中でも非常にユニークなことなのではないでしょうか。
●VirusのOSは頻りにアップデートされますが、このアイデアはどこから来たのですか？
●当時事情があって、Virusの最初のモデルを早急にリリースしなくてはならなかったため、予定していた機能をすべて搭載することができませんでした。それでEPROMの代わりに、フラッシュROMを入れることにしたのです。それにより製品が売られた後でも、新しい機能を追加していくことができたのです。最初のカスタマーは、ソフトウェアのアップデートを贈り物のように感謝していました。私たちはそれを受けて、そもそもソフトウェアはハードウェアの開発より楽しいということもありましたので、コンスタントにソフトウェアを維持し、発展させることを決めました。その一方でプラットフォームとなるハードウェアは、そんなにすぐには新しいモデルにはなりません。ただ、ソフトウェアがアップデートされることにより、

Virusはいつも最新の機種であり、現代のシンセであり続けられるのです。それもあって、Virusの価格はリリースされて2、3年たった後でもほぼ同じなのです。
●OSがアップデートされるたびにオシレーターやフィルター、エフェクトなどが追加されますが、何を追加するかはどうやって決めるのですか？
●たくさんリサーチを行い、多くの人たちから話を聞きます。ときには、競合メーカーの最新機種からインスパイアされることもあります。また、新たな機能を作り出すためには、そのときどきの最新のテクノロジーを理解しておく必要があり、それはひと筋縄でいくものではありません。
●Virusはビンテージのアナログ・サウンドと強力なデジタル・サウンドを併せ持っていますが、その両方の音を出せるようにしたという理由？
●私たちはシンセサイザーという楽器がとても好きで、開発にあたって、さまざまなシンセシスの方向性をよく調査しました。そして過去にウェーブテーブル・シンセやPCMシンセが開発されたときから、アナログ・フィルターとデジタルのオシレーターは組み合わせられてきたのです。そしてそれは素晴らしいコンビネーションだったというわけです。
●HyperSawとウェーブテーブルをオシレーターに加えたのはなぜですか？

●HyperSawオシレーターは、技術的に挑戦でした。これまでにないエフェクティブなノコギリ波を、私たちは懸命に計算の力で生み出しました。それによりHyperSawでは、Virusは何百ものノコギリ波を一度にプレイできるようになったのです。それはホットなサウンドですよ。ウェーブテーブル・オシレーターの開発は、私たちにとって、デジタル・サウンドの世界に踏み出して2歩目の出来事でした。個人的に気に入っているのは、ウェーブテーブルから複合的に派生したフォルマント・オシレーターです。これは、オシレーターとフィルターが完璧に融合した機能と言えるでしょう。

ハードとソフト両方の長所を抽出し組み合わせようと考えた

●トータル・インテグレーション (TI) というコンセプトはどこから来たんですか？
●ソフトウェアのプラグイン、Virus TDMが発明されたとき、そこにはいくつか難しい部分があることに気付いたのです。1つ大きな短所としては、実際に触ってコントロールすることのできない楽器であるということです。その一方で、たくさんアドバンテージもありました。例えば、トータル・リコールできることやケーブルが必要なく取り扱えることなどです。そこで私たちは、ハードウェアとソフトウェアのそれぞれ良いとこ

ろを抽出し、組み合わせようと考えたのです。Virus TIはUSBケーブル1本ですべての接続が可能になるのです。
●TIの開発過程で、どういった技術が必要とされたのでしょうか？
●難しかったのは、ソフトウェア音源の技術的な考え方と、ハードウェア・シンセのテクニカルな環境を調和させることでした。それぞれのDAWによってプラグインの扱い方が違う中、Virus TIをすべてのDAWホストに対応させるようにしなければならなかった。これには多くの時間を費やしましたね。
●Virus TI2の新機能について教えてください。
●エフェクト・セクションに大きな進化がありました。新たに開発した実に革新的なテープ・ディレイを加えたのです。それからフリーケンシー・シフターも搭載しました。これはリング・モジュレーターとの複雑バージョンといったもので、ハードウェアにもソフトウェアにもこのような機能は滅多にありません。
●VIRUS TI2 Polar, Desktop, Keyboard, TI Snowの主な違いを教えてください。
●製品ラインナップはすべて同じ音と構造を持っています。Virus SnowだけDSPを1基のみ搭載していますが、ほかのモデルはすべて2基搭載しています。そのためVirus Snowは同時発音



数が限られています。そのほかの3つに関しては、大きな違いはキーボードのある、なしです。
●Virus TIを使用しているミュージシャンからはどんな反応を得ていますか？
●素晴らしいレスポンスをいただいていますよ。多くの方が今まで持っていたシンセの中で一番いい音がすると言います。また多くのスタジオで、ソフトウェア・シンセを除くと、Virusが唯一のハードウェア・シンセだったりします。
●Virusシリーズの今後について教えてください。
●アクセスの歴史の中で、新しい機能、技術をVirusに加え続けてきました。それを私たちは、多くの場合、有償または無償のソフトウェアのアップデートによって行ってきました。Virusは完璧なシンセのように見えても、私たちにまだまだ多くの気付いていないアイデアがあると思っています。だから、Virusのストーリーは続いているのです。

Virus History

ここでは、Virusの製品ラインナップの流れを追い、その進化の過程をたどってみよう。

1997



Virus a

アクセスが発表した初のシンセは、デスクトップ・タイプのアナログ・モデリング。のちにVirus bシリーズが登場することから、Virus aと呼ばれるようになった。2オシレーター／12ポリフォニックという仕様。

1999



Virus b

DSPが強化され最大同時発音数がVirus aの倍の24となったほか、操作性も格段に向上したVirus b。同時にアクセス初となる鍵盤付きシンセサイザーVirus Kbも発表された。

Virus Kb



2000



Virus Indigo

限定モデルとして発売されたが、大きな反響を受け通常のラインナップに加わったモデル。Virusの名を一気に浸透させた。外見は大きく違うが、内部はVirus bと同じ仕様になっている。



Virus TDM

Indigoと同時期にリリース。こちらは、デジタルデザインPro Tools上で使える初めてのDSPソフトシンセとして注目を集めた。

2001

Virus Rack



1Uラック・タイプのVirus bシリーズ廉価版。エフェクト機能などが縮小され、最大同時発音数は16となっている。

2002

Virus C



Virus Rack XL



Virus KC



モトローラ製の最新DSPを搭載し、最大同時発音数は32となったVirus Cシリーズ。モジュレーション・マトリックスやエフェクト・セクションをパネル上からコントロールできるようインターフェースも見直され、ボディ・カラーもブラックに。



Virus Indigo 2



Indigo IIは、Cシリーズと同仕様となっており、操作子類も共通だが、前モデルの白いボディと青いLEDは引き継いでいた。そのソフト・バージョンであるIndigo TDMは、新たに簡易エディット機能イーザー・ページを装備。

Virus Indigo TDM

2003



Virus Indigo Redback

Indigo IIのブラック・ボディ・バージョンで、Virus Cと同仕様の限定モデル。



Virus Classic

Virus bのデザインを一新し、新たなOSを搭載した復刻モデル。

2005

Virus TI Desktop Virus TI Keyboard Virus TI Polar

トータル・インテグレーション (TI) という新たな概念、システムを搭載した革新的なシリーズ。サウンド・エンジンも大幅に強化され最大発音数は80となり、オシレーターにHyperSawやウェーブテーブルを搭載した。2009年リリースのTI2ではDSPパワーがさらに25%アップされている。