

VS-2 Versa Synth

ユーザーマニュアル / バージョン 1.0.0

目次

1. 概要
2. 動作環境とインストール
3. アカウントと AI 音色生成
4. 画面の見かた
5. エンジンごとの違い
6. パートを分けて出す
7. FX
8. プリセット
9. DAW との連携
10. トラブルシューティング
- 付録. 権利表記

1. 概要

VS-2 は、言葉で音色を作れるシンセサイザーです。

- ・ **AI 音色生成:** 「温かいパッド」のように頼むと、音色を作ります (GENERATE)。今の音色を言葉で直すこともできます (REFINE)。
- ・ **7 種類のエンジン** (Subtractive / FM / KarplusStrong / Granular / Additive / Modal / Wavetable) をパートごとに選べます (第 5 章)。
- ・ **16 パート** のマルチティンバーです (第 6 章)。各パートに **8 スロットの FX チェーン** があります (第 7 章)。

2. 動作環境とインストール

項目	内容
OS	Windows 11 (64 bit) / macOS 13 (Ventura) 以降 (Apple Silicon・Intel)
形式	VST3 (Windows / macOS) / Audio Unit (macOS のみ)。インストールメント専用

Windows

1. VS-2_Installer_v1.0.0.exe を実行します。
2. 使用許諾契約書に同意します。
3. インストール先は既定の C:\Program Files\Common Files\VST3\AIDE AUDIO のままにすることをお勧めします。変える場合は、DAW が VST3 を探すフォルダの中を選んでください。
4. DAW を再起動し (必要なら VST3 を再スキャンし)、VS-2 を選びます。

アンインストール: Windows の設定の「インストールされているアプリ」から「AIDE AUDIO VS-2 ver1.0.0」を選び、アンインストールします。AIDE AUDIO フォルダを手で消さないでください。他の AIDE AUDIO 製品も消えてしまいます。サインインの情報と保存したプリセットは残ります。

macOS

1. .pkg を実行し、**VST3** と **Audio Unit (AU)** のどちらか、または両方を選びます。

2. DAW を再起動します（必要なら再スキャン）。

アンインストール: /Library/Audio/Plug-Ins/VST3/VS-2.vst3 と

/Library/Audio/Plug-Ins/Components/VS-2.component を削除します。サインインの情報と保存したプリセットは残ります。

3. アカウントと AI 音色生成

3.1 AI が受け付けるもの・断るもの

AI が扱うのは**音色の生成・調整**だけです。依頼はどのような言語でも構いません。

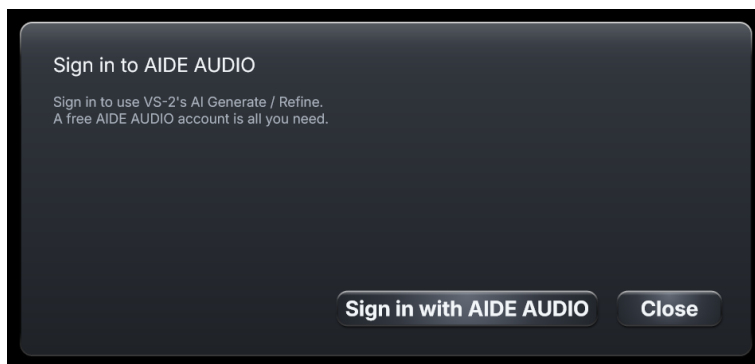
区分	例
受け付ける	楽器・ジャンル・質感の言葉（「80年代のリード」「温かいパッド」）、今の音の手直し（「もっと暗く」「ディレイを足して」）
断る	質問・雑談、プログラムや文章の作成など、 音色の説明を含まない依頼 。AI に与えられている指示の開示を求める依頼。性的・差別的・暴力的な内容で、音の説明として読めない依頼

対応範囲外として断られた依頼は、利用枠を消費しません。画面には「Couldn't generate a sound for that prompt」というメッセージと書き直しの例が表示されます。Random を押すと、お手本の依頼文で試すこともできます。

3.2 サインイン

AI 音色生成には、AIDE AUDIO のアカウントでのサインインが必要です。

1. AI タブの「Sign in」か右上のアカウントのボタンを押し、続けて「Sign in with AIDE AUDIO」を押します。ブラウザが開きます。
2. ブラウザーに表示される「確認コード」が VS-2 の画面のコードと一致することを確認してから、「許可する」（Allow）を押します。
3. VS-2 に戻ると、メールアドレスが表示され、ボタンが「Sign out」に変わります。

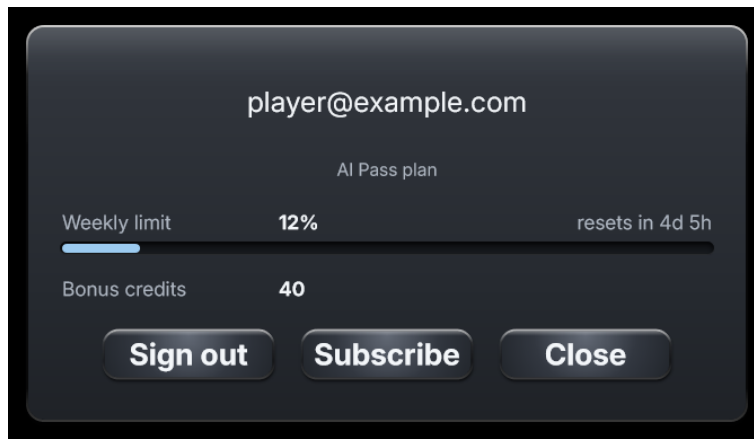


アカウント画面（サインイン前）

サインインの状態はこのコンピューターの VS-2 に保持され、DAW を閉じてでも解除されません。

3.3 週ごとの利用枠・プラン

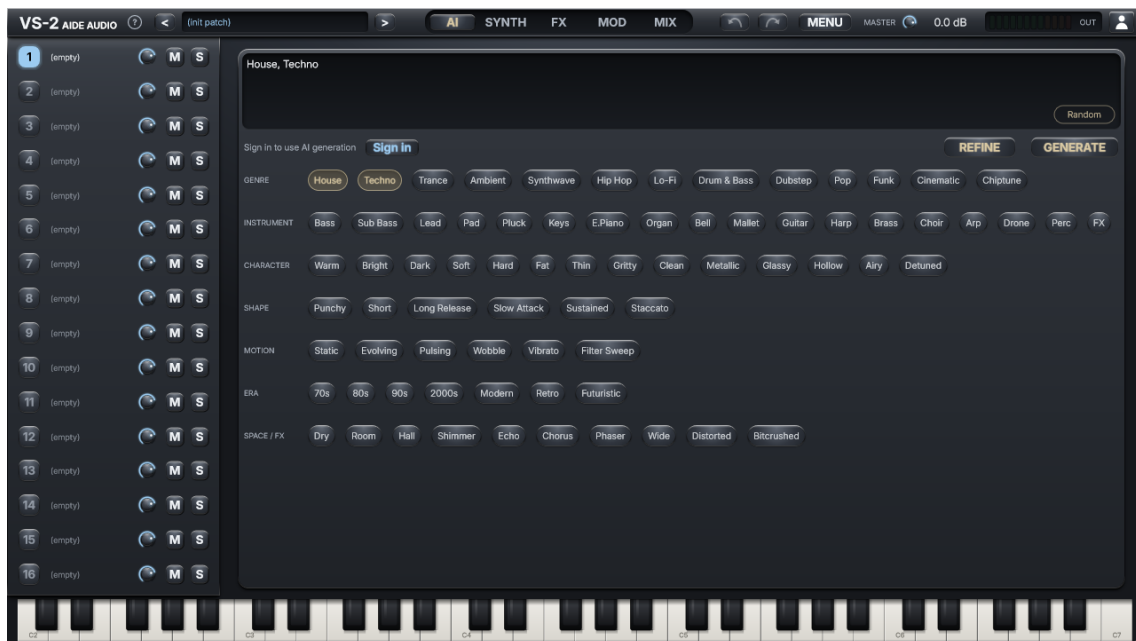
AI 音色生成には、プランごとの**週あたりの利用枠**があります。プランは Free（無料）・AI Pass・Studio Pass です（枠が小さい順）。枠の量・料金・解約の方法は、ウェブサイト（<https://aideaudio.com/>）に掲載しています。



アカウント画面（サインイン後）。画面の利用者はダミーです

- ・ **Weekly limit:** 今週の使用割合（%）と、枠が戻るまでの時間（resets in 4d 5h）を表示します。枠は、最初に AI を使った日時から 7 日ごとに 0% に戻ります。
- ・ **Bonus credits:** 週の枠とは別の残高です。残高があるときだけ表示され、週の枠を使い切ったあとに消費されます。
- ・ 両方を使い切ると、枠が戻るまで GENERATE / REFINE は使えません。**ほかの機能は引き続き使えます。**
- ・ 「Upgrade plan」や「Subscribe」を押すと、ブラウザーでプランの案内ページが開きます。

3.4 GENERATE と REFINE



AI タブ

- ・ **プロンプト欄:** 依頼文を入力します（上限 2000 文字）。チップ（GENRE / INSTRUMENT など）を押すと、その言葉が入力されます。
- ・ **GENERATE:** 今の音色を置き換えて、新しい音色を作ります。
- ・ **REFINE:** 今の音色を残したまま、「もっと暗く」などの内容だけを直します。
- ・ **Random:** お手本の依頼文から新しい音色を作ります。
- ・ 作った音色は、選択中のパートに読み込まれます。Undo で元に戻せます。

失敗したとき（回線やサーバーの不調、利用枠切れ）は赤い帯で、対応範囲外の依頼のときは琥珀色の帯で知らせます。エラーの帯に「Send Log」が表示されることがあります。押すと、エラーの内容・VS-2 のバージョン・OS・DAW の名前と、直前の依頼文が AIDE AUDIO へ送られます。送るかどうかは任意です。

4. 画面の見かた



画面の全体 (SYNTH タブ・Subtractive)

番号	名前	説明
1	?	フィードバックのウィンドウを開く (ロゴを押しても開く)
2	< >	前後のプリセットへ切り替える
3	タブ	AI / SYNTH / FX / MOD (LFO・MOD マトリクス・アルペジエーター) / MIX
4	Undo / Redo	操作を元に戻す / やり直す
5	MENU	保存・読み込みと各種設定 (9.4)
6	MASTER	全体の音量
7	アカウント	アカウント画面を開く。リングは今週の使用割合
8	チャンネルラック	16 パートの一覧
9	鍵盤	C2〜C7。選択中のパートを鳴らす

つまみを**右クリック**すると、Enter value... (連続値のみ)、Learn MIDI CC (9.3)、Assign to Quick Control (音色のパラメーターのみ。9.2) のメニューが出ます。現在の設定で効いていないつまみは暗く表示されます (たとえば ROUTE が Off のときの FILTER 2)。

チャンネルラックの各行は 1 パートです。番号を押すと、そのパートが編集の対象になります。空のパートには (empty) と表示されます。行を右クリックすると、Load Preset... と Set to Empty を選べます。

5. エンジンごとの違い

SYNTH タブの ENGINE で、パートごとに音源を選びます。**選んだエンジンに関係しない区画は表示されません**。フィルター・エンベロープ・VOICE・DRIVE / OUT は、どのエンジンでも共通です (5.8)。

5.1 Subtractive



Subtractive

- **WAVE:** Wavetable を選ぶと、OSC 1 WAVETABLE / OSC 2 WAVETABLE の区画で設定したテーブルが鳴ります。
- **UNISON:** SPREAD はピッチの広がり、UNI WIDTH はステレオの広がりです。
- **SYNC** (OSC 2 の区画。OSC 1 に合わせて OSC 2 の波形を頭へ戻す) と **RING** (SUB / NOISE の区画。2つのオシレーターを掛け合わせる) は、Subtractive でだけ効きます。
- **FOLD** と **DRIFT** は、共通の区画 (それぞれ DRIVE / OUT と PITCH) にあります。

5.2 FM



FM

- **FM ALGO:** 図で、どのオペレーターがどれを変調しているかが分かります。
- 各 OP の **RATIO** は、弾いた音との周波数比です。RATIO の見出しをクリックすると FIXED HZ に変わり、音程に関係なく決まった周波数で鳴ります。もう一度クリックすると戻ります。

5.3 KarplusStrong



KarplusStrong

- ・ **EXCITATION:** TYPE は Noise（明るい一撃）/ Pluck（胴鳴りを含む）/ Bow（擦り続ける）から選びます。
- ・ **STRING BODY:** TENSION を中立から動かすと、音程が変わり、倍音が整数倍の並びからずれます。

5.4 Granular



Granular

出力はモノラルです。

- ・ **GRAIN CLOUD:** TEXTURE は、粒の長さ（SIZE）と密度（DENSITY）を逆向きに動かします。SIZE と DENSITY の積が小さいと、粒の間に隙間が空きます。

5.5 Additive



Additive

- ・ **HARMONICS:** INHARM は倍音を整数比からずらす量です。SHIMMER は高次倍音にゆっくりした揺れを加えます。

5.6 Modal



Modal

- ・ **BODY:** MATERIAL の Metal と Glass は長く響きます。EXCITE の Strike / Pluck は一度だけ叩いて（はじいて）鳴らし、Bow / Blow は鳴らし続けます。
- ・ **RESONANCE:** POS は叩く位置です。振動の節にあたる位置を叩くと、その部分音は鳴りません。

5.7 Wavetable



Wavetable

出力はモノラルです。

- ・ **LAYER A / LAYER B:** LAYER B は初期状態で LEVEL が 0 なので、最初は LAYER A だけが鳴ります。
- ・ **UNISON:** SPREAD は位相のずれで、ステレオの広がりではありません。
- ・ **SHAPE:** FORMANT はピッチを変えずに音色をずらし、WARP は 1 周期の中の読み出し位置を曲げます。

5.8 共通のセクション

- ・ **FILTER:** Steiner・Diode・Ladder には、飽和による独特の色付けが加わります。カットオフと ENV は、図の点をドラッグしても動かさず。
- ・ **FILTER 2:** ROUTE は Off / Series（直列） / Parallel（並列）から選びます。
- ・ **VOICE:** STEAL は、ボイスが足りないときにどのボイスを止めるかを選びます（Oldest / LowestVel / HighestNote）。
- ・ **DRIVE / OUT:** TRIM は音色の出力ゲインで、プリセットに保存されます。
- ・ **PITCH:** PHASE RST は、発音のたびに位相を頭へ戻します。

6. パートを分けて出す

6.1 マルチティンバー

- ・ **パート N は MIDI チャンネル N だけを受信します（変更できません）。** DAW のトラックごとに送出チャンネルを変えて鳴らし分けます。
- ・ **空のパート（empty）は鳴りません。**
- ・ **MPE** を MENU でオンにすると、パート 1 がすべてのチャンネルを受信します（マルチティンバーは使えません）。チャンネルを持たない MIDI メッセージも、パート 1 が受信します。
- ・ **画面の鍵盤は、選択中のパートを鳴らします。** MPE がオンのときは、常にパート 1 です。
- ・ 対応する演奏表現: ピッチベンド（幅は BEND で設定）、モジュレーションホイール（CC 1。既定では LFO 1 の深さ）、CC 64（サスティン）、CC 67（ソフト）、アフタータッチ（MOD の入力源）。

6.2 MIX タブ



MIX タブ

- ・ **Controls:** そのパートの Quick Control のウィンドウを開きます (9.2)。
- ・ **OUT:** パートの出力先を選びます (6.4)。

6.3 音量の 3 つの段

名前	場所	範囲	プリセット
TRIM (outputGain)	SYNTH の DRIVE / OUT	-24～+24 dB	保存される (出荷プリセットはこれで音量を揃えている)
Level	チャンネルラック / MIX	-36～+12 dB	保存されない
MASTER	ヘッダー	-60～+12 dB	保存されない (AI も変更しない)

6.4 パートごとの個別出力

メインのステレオ出力のほかに、パートごとのステレオ出力 (DAW 側の名前は Part 1～Part 16) があります。**追加の出力は、既定では無効です。**

1. DAW 側で、使う出力を有効にします。
2. MIX の OUT で、パートの出力先を選びます (OUT Main / OUT P1～OUT P16)。
 - ・ 個別の出力へ出したパートは、**メインには出ません**。同じ出力へ送ったパートは合算されます。
 - ・ DAW 側でその出力が無効なら、音はメインへ戻ります。

7. FX



FX タブ

パートごとに **8 スロット** の FX チェーンがあり、左から右へ順に処理されます。エフェクトの種類は Modulation / Delay / Reverb / Distortion / Compressor / Auto-Wah / EQ / Filter です。

- ・ カードを**ドラッグ**すると順番を入れ替えられます。
- ・ **順番に意味があります**。Distortion を Reverb や Delay の前に置くと歪んだ音に残響が掛かり、後ろに置くと残響まで歪みます。AI は原則として、歪みを残響の前に置きます。
- ・ Delay はホストのテンポに同期します。
- ・ Distortion の Drive・Tone は、TYPE が Bitcrusher のときはビットの粗さ・サンプルレートの低さ、Exciter のときは効きの量・効かせる帯域の下限になります。

8. プリセット

出荷プリセットは 116 本あり、カテゴリ (bass / lead / keys / pad / pluck / arp / bell / perc / texture / brass / ensemble / drone / fx) に分かれています。

- ・ **Load:** MENU の Load を押すと一覧が開きます。同じ名前のプリセットが出荷と自分の保存の両方にあるときだけ、FACTORY / USER の文字が付きます。自分で保存したプリセットの行には x が表示され、押して Delete を選ぶと削除されます (元に戻せません)。出荷プリセットは削除できません。
- ・ **Save:** MENU の Save で保存します。保存されるのは**選択中のパートの音色だけ**です。AI で作った音色も同じように保存できます。
- ・ **保存先:** Windows では %APPDATA%\AIDE AUDIO\VS-2\Presets\User、macOS では ~/Library/AIDE AUDIO/VS-2/Presets/User です。出荷プリセットは同じ階層の Factory フォルダにあります。
- ・ **書き出し・取り込み:** MENU の Load / Save を**右クリック**すると、Import / Export のウィンドウが開きます。拡張子は .vs2preset です。
- ・ Max Voices・Quality・MIDI Learn の割り当て・ミキサーの設定は、プリセットではなく DAW のプロジェクトに保存されます。

9. DAW との連携

9.1 オートメーション

DAW のオートメーション一覧に表示されるのは、次のパラメーターです。**音色のパラメーターは出ません**。

- ・ パートごと: Level / Pan / Mute / Solo / Output と **Quick Control** (P1 QC1 ~)
- ・ 全体: Master Volume、Oversampling (MENU の Quality)、Bypass、Transpose、MPE Enabled

9.2 Quick Control

割り当て先を自分で決められるつまみで、1 パートに 8 個あります。割り当てれば、音色のどのパラメーターも DAW から動かします。

- ・ つまみを右クリックし、Assign to Quick Control から QC の番号を選びます。割り当ての一覧の確認と解除は、MIX の Controls で開くウィンドウで行います。
- ・ ホストによっては、オートメーション一覧の名前が P1 filterCutoff のように「パート番号 + 割り当て先の ID」に変わります。

警告: DAW が Quick Control のオートメーションを再生している間は、DAW の値が優先されます。 その間は、プリセットの読み込み・つまみの操作・MIDI の CC が、DAW の値に戻されることがあります。手で動かしたいときは、そのトラックのオートメーションを Off (または Touch / Latch の書き込み) にするか、割り当てを解除します。

9.3 MIDI Learn

つまみを右クリックして Learn MIDI CC を選び、コントローラーのつまみを動かします。解除するには Clear MIDI CC n を選びます。

9.4 MENU の設定

- ・ **Max Voices:** 全パートの同時発音数の上限 (既定 32)。超えると、発音数がいちばん多いパートの古いボイスから止まります。
- ・ **Quality** (Oversampling) : Off (1x) / 2x / 4x。上げるほど CPU を使います。
- ・ **Multicore:** 既定でオンです。この PC の設定で、プロジェクトには保存されません。
- ・ **Keyboard:** 画面の鍵盤の表示を設定します。
- ・ **Size:** ウィンドウの大きさを変えます (右下の角をドラッグしても変えられます)。

10. トラブルシューティング

症状	確認すること
DAW に VS-2 が出ない	DAW を再起動し、VST3 を再スキャンする。Windows はインストール先が DAW の VST3 フォルダの中か。macOS は VST3 と AU のどちらを入れたか。
音が出ない	そのパートが (empty) でないか / パートの MIDI チャンネルと DAW の送出チャンネルが合っているか (パート N は ch N) / Mute (M) ・ Solo (S) / Level ・ MASTER / OUT の出力先 (DAW 側で無効な出力なら、音はメインへ戻る)。
一部のパートが鳴らない・音が途切れる	Max Voices が足りない可能性がある。Max Voices を上げるか、VOICES を減らす。
CPU が重い	Quality を下げる / Max Voices を下げる / VOICES や FX を減らす / Multicore をオンにする。
サインインできない	ブラウザーが開かない: もう一度「Sign in with AIDE AUDIO」を押す。「Sign-in timed out」: Retry を押す。「Could not contact server」: 接続を確認する。「Your sign-in is no longer valid」: 再度サインインする。「Could not save the sign-in on this PC」: ユーザー設定フォルダへの書き込み権限を確認する。
不具合を報告したい	? から Feedback を開いて送る。

付録. 権利表記

VS-2 Versa Synth は AIDE AUDIO の製品です。 (c) 2026 AIDE AUDIO. All rights reserved.

VST は Steinberg Media Technologies GmbH の欧州その他の国における登録商標です。 macOS ・ Audio Unit は Apple Inc. の商標です。 そのほかの会社名 ・ 製品名は各社の商標または登録商標です。

使用している第三者のソフトウェアとそのライセンスは、使用許諾契約書（EULA）の第 11 条（Third-Party Licenses）に記載しています。