

“AKAI VX600”を、お買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ここに記載されている内容は、VX600のすぐれた機能を発揮できるよう「操作のしかた」などが詳しく解説されています。VX600をご使用になる前に、この説明書をよくお読みください。

また、この使用説明書は必要なときにすぐ取り出せるよう、分かり易いところに「保証書」と一緒に保管なさることをおすすめいたします。

この『使用説明書』においては、“ ”内に記された英文字は、主に「モード」を意味し、《 》内に記された英文字は「パラメータ」や「コマンド」などのフィールドを意味しています。【 】内に記された英文字は「スイッチ」、「キー」そして「コントローラー」など意味します。〔 〕内の数字・記号・英文字・ローマ数字は、各パラメータやイベント等における「設定」を意味します。

また、図形やディスプレイ・スクリーン等は、簡略化して示します。

◇保証と補修用性能部品について

●保証について

この製品に添付されている保証書には、お買い上げの販売店で、かならずお買い上げ日・販売店など所定事項が記入されていることをご確認ください。

故障に際して「保証書」の提示がございませんと保証期間内でも有料修理となりますので、保証書記載内容をご確認のうえ大切に保管してください。

●補修用性能部品について

この製品の補修用性能部品の最低保有期間は、製造打切後6年です。補修用性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品をいいます。この保有期間は通商産業省の指導によるものです。

赤 井 電 機 株 式 会 社

《電子楽器事業部》

〒211 神奈川県川崎市中原区荻宿335番地

商品のお問い合わせ TEL. 044-434-7711

本社 〒144 東京都大田区東糞谷2-12-14

◇故障が発生したら

ご使用の製品が故障したり、異常を感じたばあいは、すみやかに電源を切り、電源プラグをコンセントから抜き、接続コードなどを取り外してください。そして、「モデル名：VX600」「故障や異常の具体的な症状」、「ご自宅の住所・電話番号」などを、お買い上げの販売店または、AKAI電子楽器事業部サービス部、AKAI本社サービス部の係員にご連絡ください。

●サービスのお問い合わせ： AKAI電子楽器事業部 <サービス部>

TEL. 044-434-7710 〒211 神奈川県川崎市中原区荻宿335番地

目 次

規格	4
第1章 はじめに	5
1.1 特徴	5
1.2 操作のまえに	6
1.3 各部の名称と主なはたらき、フロント・パネル	7
リア・パネル	8
第2章 MIDI	10
2.1 VX600で扱うMIDIについて	10
2.2 MIDIの諸設定	10
2.3 MIDIインプリメンテンション・チャート	13
第3章 キーボードによる演奏	15
3.1 接続	15
3.2 フット・スイッチとペダル・ボリューム	15
3.3 キャリブレーション調整	16
3.4 音色の選択	17
3.5 マスター・チューン	17
3.6 トランスポーズ	18
第4章 EWI/EVI による演奏	19
4.1 コントローラー (EWI1000/EVI1000)の接続	19
4.2 各センサーに対する調整	19
4.3 音色の選択	20
4.4 プレス・コントロール	20
4.5 バイブレーション	20
4.6 ピッチ・ベンド	21
4.7 グライド効果	21
4.8 マスター・チューンとトランスポーズ	21
第5章 音づくりのしかた	22
5.1 ライブラリーのエディット	22
5.1.1 VCOグループのエディット・スクリーン	22
5.1.2 VCFグループのエディット・スクリーン	24
5.1.3 フレクンシー・モジュレーションとVCAグループのエディット・スクリーン	25
5.1.4 エンベロープ・ジェネレータ・グループのエディット・スクリーン	26
5.1.5 LFOグループのエディット・スクリーン	27

5. 2	VX600のモジュレーション・マトリックス	29
5. 3	音色名の登録	34
5. 4	つぎのことは重要です	35
5. 5	「データを更新した音色」と「もとの音色」との比較について／ ライブラリーのコピー	35
5. 6	音づくりの手順 (EWI/EVI編)	37
5.6.1	音源波形の選択	37
5.6.2	モジュレーション・マトリックスの設定	38
5.6.3	VCFのパラメータをセットする	42
5.6.4	VCAのレベル設定	43
5.6.5	音色名の登録	43
第6章	マルチ・プレイ・モード	44
第7章	コード・プレイ・モード	48
7. 1	ポリフォニー・コード・パターンの作成	48
7. 2	ポリフォニー・コード・パターンのキー・アサイン	50
7. 3	コード・プレイのセット・アップ	51
第8章	プログラムとパケット	53
8. 1	音色の選択	53
8. 2	プログラムのしかた	54
8. 3	パケット・プログラムのしかた	57
第9章	メモリー・カード	59
9. 1	メモリー・カードへのセーブ	59
9. 2	メモリー・カードからのロード	60
9. 3	メモリー・カードのデータ・セレクトとエディット	62
第10章	EXT IN	63
10. 1	接続のしかた	63
10. 2	エディットのしかた	64
	工場出荷時のサウンド・ライブラリー	68

規 格

形式	プログラマブル・マトリックス・アナログ・シンセサイザー	
鍵盤	C-Cスケール37鍵 (ダイナミックス・ペロシティ、キー・プレッシャー機能付)	
同時発音数	6ボイス	
音源	12VCO/2VCOグループ	
ディスプレイ	40字×8行表示液晶グラフィック・ディスプレイ	
内部メモリー	バッテリー・バック・アップ方式 Packet: 10×20プログラム Library: 50音色 Program: 40プログラム、Chord: 20パターン	
外部メモリー	ICメモリー・カード (AKAI BR-16/16K bytes) 対応 Packet: 10×20プログラム×2 Library: 50音色×2 Program: 40プログラム×2、Chord: 20パターン×2	
ファンクション	BEND ADJUST/WIDTH GLIDE ADJUST/TIME BREATH ADJUST/SENCE VIBRATE VOLUME CONTROL KNOB CURSOR KEY (Λ V < >) TEN KEY MENU KEY ENTER KEY SOFT KEY POWER SWITCH MEMORY PROTECT SWITCH CONTRAST	
接続端子	INSTRUMENT:	AKAI EW11000/EVI1000専用マルチ・コネクター
	EXT IN:	標準フォーン・ジャック×2
	LINE OUT:	標準フォーン・ジャック
	PHONES:	標準ステレオ・フォーン・ジャック (モノラル)
	VOICE OUT:	DIN/13 Pins
	PROGRAM UP/DOWN:	標準ステレオ・フォーン・ジャック (フット・スイッチ用)
	PEDAL 1:	標準フォーン・ジャック (ペダル・スイッチ用)
	PEDAL 2:	標準フォーン・ジャック (ペダル・ボリューム用)
	MIDI IN, OUT, THRU:	DIN/5 Pins
	I/O PORT:	機能拡張用です。現在、カバーが取り付けられています。
電源電圧	AC 100V (50/60Hz)	
消費電力	21 W	
外形寸法	602(W)×116(H)×350(D) mm	
重量	8.2 Kg	

* 規格や外観などは、改善のため予告なく変更することがあります。

第1章 はじめに

1.1 特徴

VX600は・・・

AKAI ELECTRIC WIND INSTRUMENT/EWI1000 および、AKAI ELECTRIC VALVE INSTRUMENT/EVI1000専用のコントローラー接続端子と、C-Cスケール37鍵のキーボードを装備した、6ボイス/2VCOグループ(12VCO)音源と、“EXT IN(2系統)”を装備した多機能シンセサイザーです。

AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT 専用の音源としての活用はもちろんですが、MIDI規格によるキーボード・タイプの「デジタル・サンプラー」、「シンセサイザー」そして「マスター・キーボード」や「デジタル・シーケンサー」等の外部音源として使用できます。

VX600の諸機能には、つぎのような特徴があります。

◇AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT 専用のコントロール端子と、外部音源の音色が加工できる2系統の“EXT IN”端子を装備。

◇C-Cスケール37鍵キーボードを使用。「キー・ベロシティ」により、最強音から最弱音にいたるまで、繊細な音楽表現が得られる“ダイナミックス・ベロシティ・コントロール”と、キー・プレッシャーによる“アフター・タッチ・コントロール”を装備。

◇40字×8行を表示する“液晶グラフィック・ディスプレイ”と、機能的な“ソフト・キー”を採用し、さまざまなプログラミングの操作を容易にしました。2VCOグループ/NOISEを音源として、VCF-VCA-AMPという音色創成ライン、そして2LFO/3EGという強力なモジュレータ・セクションにより、多彩な音色を創成することが可能です。

◇創成した音色データを、50個メモリーできる“ライブラリー”をはじめ、このライブラリーから選択した音色データに「ノート・レンジ」や「ボイス・アサイン」などをプログラムしたデータを、40個メモリーできる“プログラム・メモリー”、また“プログラム・メモリー”又は“ライブラリー”から選択したプログラム・データを20個ずつ、順番に並べて記憶させておくことができる“パケット”が10個など、各種のメモリー機能を装備しています。

◇ユニゾン、ハーモニー、オクターバー、ディゾナントなど各種の“ポリフォニー・コード・パターン”をプログラムしたデータを、20個記憶させることができ、各ポリフォニー・コード・パターンを任意の「ノート・キー」にアサインできます。

◇音色データ、プログラム・データ、ポリフォニー・コード・パターンなどは、別売の“メモリー・カード/BR-16”にファイルできますから、データの「セーブ/ロード」が極めて迅速に行えます。

◇MIDI入出力を装備、外部からのMIDIデータで本機の音色を演奏できます。

また、本機のキーボードまたは、本機に接続した“AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT”で、外部のMIDI音源(シンセサイザー、デジタル・サンプラーなど)を演奏できます。

◇最大6音色のマルチ・ティンブル同時発音が可能です。

しかも、最大6音色のそれぞれに、MIDIチャンネル、プログラム・チューン、ノート・レンジ、トランスポーズ、ポリューム ― などがセットでき、DIN/13ピンのセパレート・ボイス・アウトから各音色を個別に出力できます。オーディオ・ミキサー等で、各音色の定位を演出したり、各種のエフェクターで、音色ごとのエフェクト処理が可能です。

操作の前に

1. 2 操作の前に

つぎに述べることは重要なことです。ぜひ守って下さい。

◇メモリー・カードは、AKAIの製品“BR-16”をご使用ください。他社の製品を使用した場合、コネクターのミス・マッチング等が生じ、正しい動作が得られない場合があります。

◇VX600の本体を絶対に開かないで下さい。修理は資格あるサービス技術者におまかせ下さい。

◇VX600の通気を妨げないで下さい。

◇VX600が最良の状態で作動できるよう、以下の場所でのご使用はおすすめできません。

1. 暖房器具の放射熱や直射日光があたる場所
2. 湿気（特に、水滴にはご注意ください）やほこりの多い場所
3. 振動の影響を受けやすい場所
4. 風通しの悪い場所
5. 極端に寒い場所（極端に冷えきった場所を使用する際には、本機のウォーミング・アップが必要です）

◇もしも、VX600に液体をこぼした場合は、すぐに電源を切り、当社のサービス部か販売店に連絡して下さい。また、濡れた手でVX600本体や電源コード、電源プラグおよび電源コンセントに触れないで下さい。

◇本体に付着した汚れやほこりは、柔らかい乾いた布で拭き取ってください。特に汚れがひどい場合は、うすめた食器用洗剤か中性洗剤を、柔らかい布に少量含ませ拭き取ってください。工業用アルコール、塗装用シンナー、その他類似の化学薬品はVX600の表面を傷つけますのでVX600の清掃にこれらを使用しないで下さい。

◇スプレー式の殺虫剤にご注意ください。殺虫剤が本体にかかると表面がいたんだり、変質することがあります。

◇内蔵リチウム電池の交換について

VX600は、プログラミング・データのバッテリー・バックアップに「リチウム電池」を使用しています。リチウム電池の寿命は、本機の場合〔約3年〕です。リチウム電池の交換については、必ずお買い上げ店または当社のサービス部にご依頼ください。

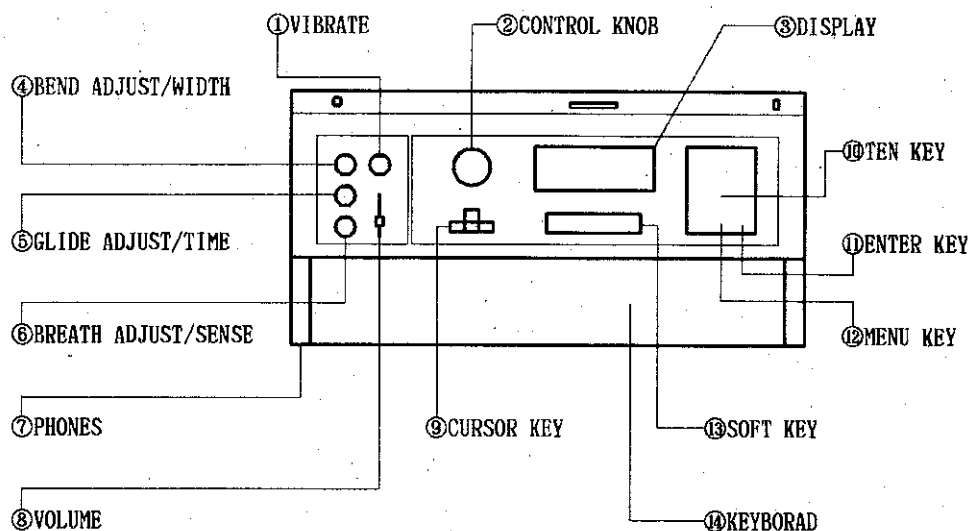
リチウム電池の交換時はメモリーが消えてしまいます。大切なデータは、予めメモリー・カードにセーブしてください。

◇改造は危険です。しかも、VX600の機能を十分発揮できなくなります。

◇リア・パネルの“I/Oポート”取り付け用カバーを取り外さないでください。

1. 3 各部の名称と主なはたらき

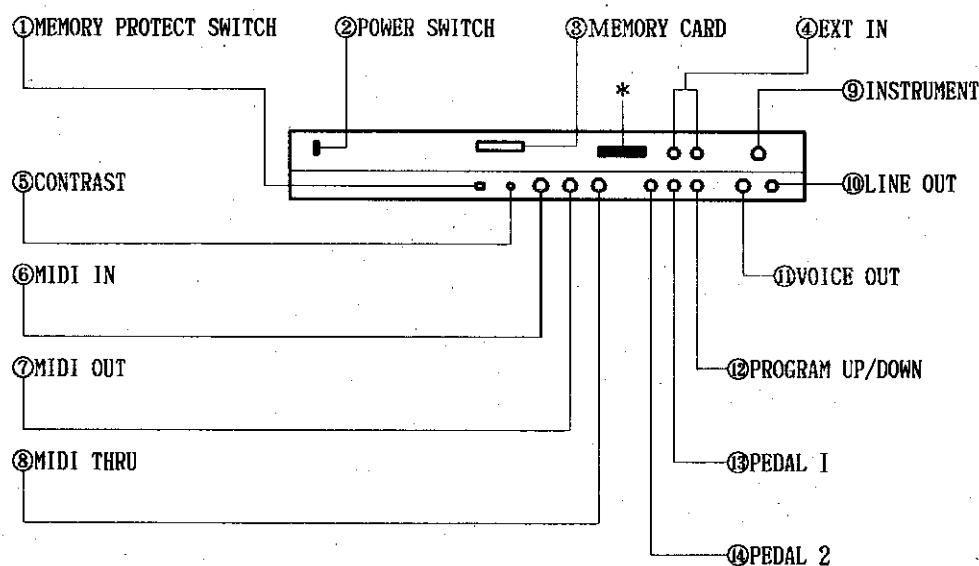
□ フロント・パネル (略図) □



- ① VIBRATE: これは、“AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT (EWI1000/EVI1000)”で演奏するとき、ビブラートやトレモロ効果の強さを調節するノブです。
- ② CONTROL KNOB: これは、各パラメータの“VALUE”を設定したり、“MENU”をスクロールするときに用います。また、「音色名」、「ライブラリー名」そして「パケット名」等の“文字入力”にも用います。
- ③ DISPLAY: 40文字×8行(320文字)の液晶グラフィック・ディスプレイです。プログラム・メニューをはじめ、各パラメータのエディット・スクリーンを表示します。
- ④ BEND ADJUST/WIDTH: これは、“AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT”で演奏するときに用います。AKAI EWI1000または、EVI1000のベンド・コントローラーに対する感度補正(ADJUST)を行うノブと、ベンド巾(WIDTH)を調節するノブとがあります。
- ⑤ GLIDE ADJUST/TIME: これは、“AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT”で演奏するときに用います。AKAI EWI1000または、EVI1000のグライド・コントローラーに対する感度補正(ADJUST)を行うノブと、グライド・タイム(TIME)を調節するノブとがあります。
- ⑥ BREATH ADJUST/SENSE: これは、“AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT”で演奏するときに用います。AKAI EWI1000または、EVI1000の「プレス・センサー」に対する感度補正(ADJUST)を行うノブと、演奏者の息圧に適した動作点(SENSE)を設定するノブとがあります。
- ⑦ PHONE: ヘッドホンでモニターすることができます。ヘッドホンの音量は、⑧のボリュームで調節します。

- ⑧ VOLUME: VX600の出力レベルを調節するボリュームです。
- ⑨ CURSOR KEY: カーソル・キーです。“オクターブ・シフト”の増減、“カーソル”の移動等に用います。
- ⑩ TEN KEY: これは、各パラメータの“VALUE”を設定したり、“ライブラリー・ナンバー”や“パケット・ナンバー”の入力に用います。
- ⑪ ENTER KEY: これは、“カーソル”で指定したモードを呼び出したり、登録を行うときなどに用います。
- ⑫ MENU KEY: これは、“MENU WINDOW”を呼び出すキーです。
- ⑬ SOFT KEY: 各スクリーンごとに、機能が異なる「ソフト・キー」です。6個のキーがあります。
- ⑭ KEYBOARD: ダイナミック・ベロシティ、キー・プレッシャー機能を持つ37鍵のキーボード（C-Cスケール）です。

□リア・パネル（略図）□



- ① MEMORY PROTECT SWITCH: これは、VX600本体のメモリー機能を保護するスイッチです。このスイッチを“ON”にしておくと、音色等の各パラメータやプログラムをエディットしても、記憶されている各データは書き換えられません。音色等の各パラメータやプログラム・データを書き換えたい場合は、このスイッチを“OFF”にします。また、「メモリー・カード」から本体のメモリーにデータをロードする場合も、このスイッチを“OFF”にします。通常の使用では、必ずこのスイッチを“ON”にします。
- ② POWER SWITCH: 電源スイッチです。

- ③ MEMORY CARD: これは、「メモリー・カード」の挿入口です。
メモリー・カードは“AKAI BR-16”をご使用ください。
- ④ EXT IN: “AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT (EWI1000/EVI1000)”で、デジタル・サンプラーなど、外部音源を演奏するとき、その外部音源の音色・音量をVX600で加工できる「外部入力端子」です。
この端子は、2系統装備されていますから、ステレオ音源や2台の音源モジュールを接続できます。
- ⑤ CONTRAST: これは、「ディスプレイ」のコントラストを調節するノブです。見易い状態に調節してください。
- ⑥ MIDI IN: 本機を、外部のMIDI対応キーボード、MIDIシーケンサー等で演奏するときに、それらの“MIDI OUT”と接続してください。
- ⑦ MIDI OUT: 本機で、外部のMIDI対応音源（シンセサイザー、デジタル・サンプラーなど）を演奏するとき、それらの“MIDI IN”に接続してください。
- ⑧ MIDI THRU: 本機の“MIDI IN”で受信した情報を、そのまま送信する端子です。
- ⑨ INSTRUMENT: “AKAI ELECTRIC WIND/VALVE INSTRUMENT (EWI1000/EVI1000)”で演奏するとき、EWI1000 または EVI1000を接続する端子です。
EWI1000 または EVI1000に付属している接続ケーブル、または延長ケーブル“AKAI EW-X70 (EWI1000用)”、あるいは“AKAI EV-X70 (EVI1000用)”をご使用ください。
- ⑩ LINE OUT: 出力端子です。オーディオ ミキサーやアンプの“LINE IN”に接続してください。
- ⑪ VOICE OUT: 6ボイスの「セパレート出力」端子です。本機の“マルチ出力”機能を活用すると、6音色のセパレート出力が得られます。
- ⑫ PROGRAM UP/DOWN: フット・スイッチを2個使用すると、“プログラム・ナンバー”または“パケット・ナンバー”の〔増減〕ができます。
フット・スイッチが1個の場合は、“プログラム・ナンバー”または、“パケット・ナンバー”の〔増〕のみ、という動作になります。
- ⑬ PEDAL 1: ペダル・スイッチの接続端子です。アサインブルになっており、“サステイン”〔ON/OFF〕が行えます。
- ⑭ PEDAL 2: ペダル・ボリュームの接続端子です。これもアサインブルになっており“ピッチ・ベンド”、または“モジュレーション”等のペダル・コントロールが行えます。
- * I/O PORT: これは、機能拡張用です。現在は、カバーが取り付けられています。
カバーを取り外さないでください。

第2章 MIDI

この章では、VX600で扱う“MIDI”についての説明と、“MIDIインプリメンテーション・チャート”を示します。

2.1 VX600で扱うMIDIについて

本機のリア・パネルには、【MIDI IN】、【MIDI OUT】、【MIDI THRU】という3つの端子が装備されています。

□MIDI INとは□

本機を、外部の“MIDIキーボード”または、“MIDIシーケンサー”等で演奏する場合に用いる「受信用端子」です。

□MIDI OUTとは□

本機の“キーボード”または、本機に接続した“AKAI EW1000/EVI1000”で、外部の“MIDI音源（シンセサイザー、デジタル・サンプラー等）”を演奏する場合に用いる「送信用端子」です。

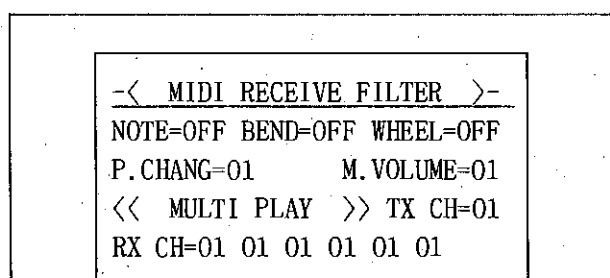
□MIDI THRUとは□

本機の【MIDI IN】で受信した“MIDI信号”を、そのまま送り出す「中継用端子」です。

2.2 MIDIの諸設定

MIDIの設定は、下記の3通りが有ります。これ等の設定は、それぞれのモードに有効です。

- (1) “PACKET” スクリーンにおいて、【SOFT KEY 5 [MIDI]】キーを押してください。
すると、“MIDI RECEIVE FILTER” がウインドー・スクリーンに現れます。



- (2) “PROGRAM MENU” スクリーンにおいて【SOFT KEY 5 [MIDI]】を押してみましょう。
“PACKET” スクリーンで現れたものと全く同じウインド・スクリーンが表示されます。
もしも、予め“PACKET” スクリーンで各フィールドが設定されている場合、その設定値がそのまま表示されます。

そして、この“PROGRAM MENU”スクリーンにおいて、各設定値を更新すると、“PACKET”スクリーンにおける各設定値も更新されます。また、《RX》と《TX》の各設定値を更新すると、「コード・プレイ・モード」のエディット・スクリーンにある — “受信チャンネル”と、“送信チャンネル”設定フィールドの各設定値も更新されます。

-< MIDI RECEIVE FILTER >- NOTE=ON BEND=ON WHEEL=ON P.CHANG=01 M.VOLUME=01 << CHORD PLAY >>RX CH=01 TX CH=01 01 01 01 01 01

(3) “LIBRARY MENU”スクリーンにおいて【SOFT KEY 5 [MIDI]】を押してみましょう。

“MIDI RECEIVE FILTER”セクションが、“PACKET”スクリーンと、“PROGRAM MENU”スクリーンで現れたものと全く同じウインドー・スクリーンが表示されます。

ただし、《RX》と《TX》のセクションが異なります。

-< MIDI RECEIVE FILTER >- NOTE=OFF BEND=OFF WHEEL=OFF P.CHANG=01 M.VOLUME=01 << LIBRARY PLAY >> TX CH=--- RX CH=---
--

VX600を外部の“MIDIキーボード”または、“MIDIシーケンサー”等で演奏する場合、この“MIDI RECEIVE FILTER”セクションで、外部から送られてくる「MIDIメッセージ」を〔受ける／ON〕か、〔否／OFF〕かを設定します。

また、〔受信チャンネル／RX〕と、“CHORD PLAY”を行う場合の〔送信チャンネル／TX〕を設定するセクションがあります。

各フィールドの設定は、カーソル・キー【< > Δ V】と、【CONTROL KNOB】で行います。

□各フィールドについて□

NOTE

これは、“MIDIノート”を〔受ける／ON〕か、〔否／OFF〕かを設定するフィールドです。

BEND

これは、“ピッチ・ベンド情報”を〔受ける／ON〕か、〔否／OFF〕かを設定するフィールドです。

WHEEL

これは、“モジュレーション・ホイール情報”を〔受ける／ON〕か、〔否／OFF〕かを設定するフィールドです。

P. CHANG

これは、“プログラム・チェンジ・メッセージ”を〔受ける／ON〕か、〔否／OFF〕か、及び、そのMIDIの受信チャンネルを設定するフィールドです。

M. VOLUME

これは、“MIDI VOLUME データ”を〔受ける／ON〕か、〔否／OFF〕か、及び、そのMIDIの受信チャンネルを設定するフィールドです。

RX

これは、“受信チャンネル”を設定するフィールドです。また、「コード・プレイ・モード」におけるエディット・スクリーンに、“受信チャンネル”を設定するフィールドがあり、予め、そのフィールドで“受信チャンネル”が設定されている場合、その設定値が表示されます。また、このスクリーンにおいて、“受信チャンネル”を更新すると、「コード・プレイ・モード」のエディット・スクリーンにある — “受信チャンネル”設定フィールドの設定値も更新されます。特定のチャンネルで受信したい場合、〔1 ～ 16〕の範囲で、設定・更新します。また、チャンネルを指定しなくても良い場合は、〔OMNI〕に設定します。

TX

これは、VX600の「コード・プレイ・モード」により、外部の音源を“CHORD PLAY”する場合に〔送信チャンネル／TX〕を設定するフィールドです。

また、「コード・プレイ・モード」におけるエディット・スクリーンに、各ボイスの“送信チャンネル”を設定するフィールドがあり、予め、そのフィールドで“送信チャンネル”が設定されている場合、その設定値が表示されます。そして、このスクリーンにおいて、“送信チャンネル”を更新すると、「コード・プレイ・モード」のエディット・スクリーンにある — “送信チャンネル”設定フィールドの設定値も更新されます。

特定のチャンネルで送信したい場合は、〔1 ～ 16〕の範囲で、設定・更新します。

全6ボイスの各々に、個別の送信チャンネルを設定・更新できます。

各フィールドの設定を完了したら、【ENTER】キーを押してください。

注： 外部の“MIDIキーボード”、“MIDIシーケンサー”そして“音源”を使わない場合、以上の設定を行う必要はありません。

“MIDI”に関する設定は、この他に「マルチ・プレイ・モード」において、各ボイスの“受信チャンネル”を設定するフィールドがあり、また前述したように、「コード・プレイ・モード」におけるエディットに、“受信チャンネル”と、各ボイスの“送信チャンネル”を設定するフィールドがあります。以上の設定方法等については、それぞれ該当の章で説明します。

MIDIプログラム・チェンジの応答

“PACKET”スクリーンのときは、プログラム・チェンジ 1から20までに応答します。

“PROGRAM”スクリーンのときは、プログラム・チェンジ 1から40までに応答します。

“LIBRARY”スクリーンのときは、プログラム・チェンジ 1から50までに応答します。

それ以外のプログラム・チェンジは、無視します。

2.3 MIDIインプリメンテーション・チャート

つぎのページに、VX600の“MIDIインプリメンテーション・チャート”があります。

MODEL V X 6 0 0

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode Default Messages Altered	Mode 3	X X X	
Note Number : True voice	24 - 108	24 - 108	Octave shift
Velocity Note ON Note OFF	9nH V=1-127 9nH V=0 , 8nH	0 0	
After Key's Touch Ch's	X 0	X 0	
Pitch Bender	0	0	
Control Change 4 7 64	0 0 0	0 0 0 00 - 31	Foot pedal Main volume Damper, Sustain pedal Assignable
Prog Change : True #	1 - 20 1 - 40 1 - 50	1 - 20 1 - 40 1 - 50	Packet mode Program mode Library mdoe
System Exclusive	X	X	
System : Song Pos : Song Sel Comon : Tune	X X X	X X X	
System :Clock Real Time :Commands	X X	X X	
Aux :Local ON/OFF :All Note OFF Messages :Active Sens :Reset	X 0 X X	X 0 X X	

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

o : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

x

第3章 キーボードによる演奏

VX600は、工場出荷時において、本体内部のメモリーに、「50音色」が記憶されています。この音色を使って、本体の“C-Cスケール37鍵キーボード”で演奏する方法を説明します。

【BEND ADJUST/WIDTH】、【GLIDE ADJUST/TIME】、【GLIDE ADJUST/SENSE】のLEDが消灯している事を確認してください。

3.1 接続

VX600の電源を“OFF”の状態、VX600の【LINE OUT】を、あなたのオーディオ・システム（オーディオ・ミキサーなど）の“LINE IN”に接続するか、VX600の【PHONES】に「ヘッドホン」を接続してください。

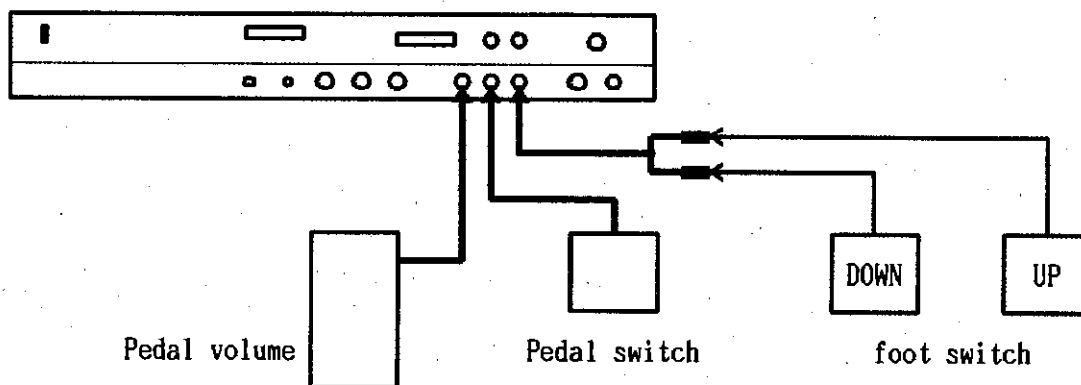
3.2 フット・スイッチとペダル・ボリューム

VX600のリア・パネルには、【PROGRAM UP/DOWN】端子、アサインナブルなペダル・スイッチ用端子【PEDAL 1】と、ペダル・ボリューム用端子【PEDAL 2】が装備されています。

①もしも、“フット・スイッチ”で、「プログラム・アップ/ダウン」を行う場合は、“アンチ・ロック・タイプのフット・スイッチ”を2個、“ステレオ標準フォン・プラグ←→標準フォン・ジャック×2変換アダプター・コード（市販品）”を1個用意してください。

そして、図に示すように、2つの“フット・スイッチ”を、VX600のリア・パネルに装備されている【PROGRAM UP/DOWN】に接続してください。

フット・スイッチが1個の場合は、「プログラム・アップ」のみの動作になります。



②また、“ペダル・スイッチ（フット・スイッチ）”で、「サスティン」の〔ON/OFF〕を行う場合は、“ペダル・スイッチ（フット・スイッチ）”を、VX600のリア・パネルに装備されている【PEDAL 1】に接続してください。

③さらに、“ペダル・ボリューム”で、「ピッチ・ベンド」等の操作を行う場合は、“ペダル・ボリューム”を、VX600のリア・パネルに装備されている【PEDAL 2】に接続してください。

ご注意： ライン、フット・スイッチ、ペダル・ボリューム等の「接続ケーブル」を、強く引いたり、よじったり、乱暴に扱うと断線の原因になります。コネクター・プラグの抜き差しは、必ずコネクター・プラグを持って行ってください。

3. 3 キャリブレーション調整

①各種の接続が終わったら本機の電源を“ON”にしてください。

“AKA I professional VX600”というメッセージの後、“PACKET”モードのスクリーンが現れます。電源を“ON”後、数分間「ウォーミング・アップ」を行って下さい。

②つぎに、【MENU】キーを押します。“PACKET”スクリーンに、--MENU--というウインドー・スクリーンが現れます。続いて【DATA ENTRY】キーの「4」を押します。

INTERNAL	--MENU--	
PACKET	0: PACKET	△▽
☐ 01:	1: CARD SAVE	rogram U/D
	2: CARD LOAD	< ☐ >
	3: MASTER TUNE	CT. SHIFT
PRGRM NAME	4: CALIBRATION	IDI BANK

③すると、つぎのスクリーンが現れます。これは、本機が“キャリブレーション”のモードに入った

ことを示すものです。初めて操作する場合、

【SOFT KEY 5 [ALL]】を押してください。

すると、[****] に [VCO] が表示され、
本機のコンピュータが、自動的に“VCO”

と“V.C.F”等、各部の「キャリブレーション」

ン調整を開始します。実行中は、[>]

というサインが、その時間経過を示します。

この「キャリアブレイション調整」が完了した

6. 【SOFT KEY 6 [QUIT]】を押します。

すると、“PACKET”スクリーンに戻ります。

● “キャリブレーション”のモードにおける、【SOFT KEY 1~6】について・・・

VCO	VCO-1、VCO-2の“TUNE”を調整します。
PW	VCO-1、VCO-2の“PULSE WIDTH”を調整します。
VCF	VCFの“CUT OFF FREQUENCY”を調整します。
RESO	VCFの“発振開始点”を調整します。
ALL	上記の全てを一度に行ないます。
QUIT	直ちに、“PACKET”スクリーンに戻ります。

この「キャリブレーション調整」は、多少の時間がかかります。しかし、これは本機が正しい状態で動作するために必要とされるものです。したがって、本機の電源を初めて〔ON〕にしたときは、必ず、この「キャリブレーション調整」を行ってください。

電源を〔OFF〕にしても、「キャリブレーション調整済」の状態が保たれますが、必要に応じてこの「キャリブレーション調整」を行ってください。

3. 4 音色の選択

本機は、「音色の選択」に3つの方法があります。

1. “PACKET” スクリーンで・・・

まず「パケット・ナンバー（0～9）」を、【DATA ENTRY】キーの〔0〕～〔9〕、つまり“テン・キー”で入力し、選択します。

そして、カーソル・キー【 Δ V】または、“フット・スイッチ”により、各パケットに登録し「パケット・プログラム・ナンバー（01～20）」を選択します。この「パケット・プログラム・ナンバー」は、【CONTROL KNOB】でも選択できます。

2. “PROGRAM MENU” スクリーンで・・・

カーソル・キー【 Δ V】または、“フット・スイッチ”で、「プログラム・ナンバー」を選択します。この「プログラム・ナンバー」は、【CONTROL KNOB】でも選択できます。

3. “LIBRARY MENU” スクリーンで・・・

通常、初歩的に演奏する場合は、この“LIBRARY MENU”モードで、「音色の選択」を行います。

本機は、工場出荷時において本体内部のメモリーに、サンプルとしての“50音色”を記憶させています。カーソル・キー【 Δ V】または、“フット・スイッチ”で、「ライブラリー・ナンバー」を選択します。この「ライブラリー・ナンバー」は、【CONTROL KNOB】でも選択できます。

◇それでは、工場出荷時の音色を使用して、演奏してみましょう。

①オーディオ・ミキサー、アンプ等本機の【LINE OUT】が正しく接続されているかを確認して下さい。ヘッドホンを使用の場合、その音量は、【VOLUME】で調節してください。

②続いて、“PACKET” スクリーンで、【SOFT KEY 1〔PRGRM〕】を押します。
すると、“PROGRAM MENU” スクリーンが現れます。

③つぎに、この“PROGRAM MENU” スクリーンで、【SOFT KEY 3〔LIBRY〕】を押します。
すると、“LIBRARY MENU” スクリーンが現れます。

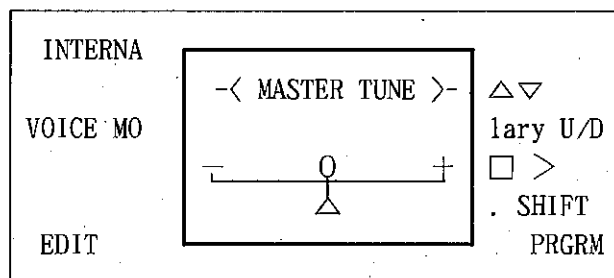
カーソル・キー【 Δ V】または、【CONTROL KNOB】で、「ライブラリー・ナンバー」を選択します。そして、“キーボード”で演奏を行います。

3. 5 マスター・チューン

演奏において、他の楽器の音程と本機の音程を合わせるには、“マスター・チューン”というモードを呼び出します。【MENU】キーを押してください。すると、--MENU--というウインドー・スクリーンが現れます。

①まず、【DATA ENTRY】キーの〔3〕を押します。すると、-<MASTER TUNE>-というウインドー・スクリーンが現れます。

続いて、【CONTROL KNOB】を回して、「チューニング」を行います。音程の可変範囲は、〔-50セント～+50〕セントです。本機は、“A=440 Hz”を〔0〕としています。



②この「チューニング」を完了したら、【SOFT KEY】のいずれかを押して下さい。

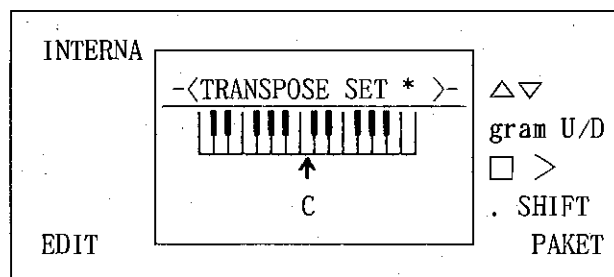
3. 6 トランスポーズ

“PACKET” “PROGRAM” スクリーンにおいて、【SOFT KEY 4 [TRNSP]】を押します。

-<TRANPOSE SET C>- というウインドー・スクリーンが現れます。

そして、【CONTROL KNOB】を回すと、半音ステップで音程が変わります（↑が移動し、*印の位置に、その音程を表示します）。トランスポーズをセットし終えたら、いずれかの【SOFT KEY】を押します。

パケット、プログラムにはメモリー出来ません。



第4章 EWI/EVIによる演奏

VX600は、工場出荷時において、本体内部のメモリーに、「50音色」が記憶されています。この音色を使って、“AKAI EWI1000”または“AKAI EVI1000”で演奏する方法を説明します。

4.1 コントローラー(EWI1000,EVI1000)の接続

- ①VX600の電源を“OFF”にして、VX600の【LINE OUT】を、オーディオ・ミキサーなどの“LINE IN”に接続するか、VX600の【PHONES】に「ヘッドホン」を接続して下さい。
- ②つぎに、“AKAI EWI1000”または“AKAI EVI1000”に付属している「専用接続ケーブル」を用意して、コネクタ・プラグの一方をコントローラー(EWI1000/EVI1000)の端子に差し込み、もう一方のコネクタ・プラグを本機のリア・パネルに装備されている【INSTRUMENT】端子に接続します。

ご注意： 「専用接続ケーブル」は、マルチ・ケーブルですから、強く引いたり、よじったり、乱暴に扱おうと断線の原因になります。【INSTRUMENT】端子におけるコネクタ・プラグの抜き差しは、必ずコネクタ・プラグを持って行ってください。

4.2 各センサーに対する調整

- ①コントローラー(EWI1000/EVI1000)を接続し終わったら本機の電源を“ON”にしてください。
“AKAI professional VX600”という表示の後、“PACKET”スクリーンが現れます。
- ②まず、【BREATH/ADJUST】を調整します。
コントローラーの“マウス・ピース”へ息を吹き込まずに、【ADJUST】ノブを右に回し、LEDが点灯し始めるポイントを探します。
LEDが点灯したら、そのノブを若干“左に回して”LEDを消灯させます。
これで、【BREATH/ADJUST】の調整が完了です。
- ③つぎに、【GLIDE/ADJUST】を調整します。
EWI1000の場合、コントローラーの“グライド・プレート”を触れずに・・・
EVI1000の場合は、“マウス・ピース”をくわえずに、調整を行います。
調整の要領は【BREATH/ADJUST】と同じです。
まず、【ADJUST】ノブを右に回し、LEDが点灯し始めるポイントを探します。
LEDが点灯したら、そのノブを若干“左に回して”LEDを消灯させます。
これで、【GLIDE/ADJUST】の調整が完了です。
- ④続いて、【BEND/ADJUST】を調整します。
コントローラーの“ベンド・プレート”を触れずに、調整を行います。
調整の要領は、【BREATH/ADJUST】と【GLIDE/ADJUST】と同じです。
まず、【ADJUST】ノブを右に回し、LEDが点灯し始めるポイントを探します。
LEDが点灯したら、そのノブを若干“左に回して”LEDを消灯させます。
これで、【BEND/ADJUST】の調整が完了です。

4. 3 音色の選択

- ①オーディオ・ミキサー、アンプ等本機の【LINE OUT】が正しく接続されているかを確認して下さい。ヘッドホンを使用の場合、その音量は、【VOLUME】で調節します。
- ②まず、“PACKET”モードで、【SOFT KEY 1 [PRGRM]】を押し・・・
“PROGRAM MENU”スクリーンを呼び出します。
そして、【SOFT KEY 3 [LIBRY]】を押し、“LIBRARY MENU”スクリーンを呼び出します。
- ③続いて、カーソル・キー【 A V 】か、【CONTROL KNOB】を操作して、「ライブラリー・ナンバー」をスクロールします。[L 4 5 [EWI # 1]]を探し出し、セットします。
この音色は、“AKAI EWI1000/EVI1000”での演奏に適した音色のひとつです。
それでは、“AKAI EWI1000/EVI1000”で試しに演奏を行ってください。
出力レベルは、フロント・パネルの【VOLUME】で調節します。

ご注意! 50音色の内、“AKAI EWI1000/EVI1000”での演奏に適した音色は、L45、L46、L47、L50です。

4. 4 ブレス・コントロール

“AKAI EWI1000/EVI1000”での演奏で、最も特徴的であるのが「ブレス・コントロール」です。
息圧の変化に応じて、[音程]、[音色]、[音量]が変化し、表現力豊かな演奏が行えます。
“LIBRARY MENU”において選択した音色、[L 4 5 [EWI # 1]]を使い、息圧に変化を与えて演奏を行ってみましょう。息圧を強くして演奏すると、音色が“ブライツ”になり、音量が大きくなります。また、息圧を弱くして演奏すると、音色が“ソフト”になり、音量が小さくなります。“AKAI EWI1000/EVI1000”の「ブレス・センサー」から出力されるアコースティック・エンベロープによる演奏をマスターすることにより、表現力豊かなパフォーマンスが得られます。

4. 5 バイブレーション

試奏において、音色[L 4 5 [EWI # 1]]を選択している場合・・・
フロント・パネルの【VIBRATE KNOB】を調節するだけで、演奏表現に適した“ビブレーション”の深さが得られます。使用するコントローラーが、EWI1000の場合、コントローラーの“マウス・ピース”を小刻みに噛むことにより —、また、EVI1000の場合は、コントローラーの“バイブレーション・レバー”を小刻みに動かすことで、各種の“バイブレーション効果”が得られます。

4. 6 ピッチ・ベンド

つぎに、“ピッチ・ベンド”を行ってみましょう。

フロント・パネルの【BEND/WIDTH】ノブを“右に回す”と、ベンド巾が大きく変化します。

ご注意： もしも、【BEND/WIDTH】ノブを調節したとき、LEDが点灯状態になり続けた場合、再度、【BEND/ADJUST】を調整してください。

4. 7 グライド効果

つぎに、音程の“グライド効果”を演出してみましょう。

EWI1000 を使用の場合、コントローラーの“グライド・プレート”を指でタッチし、EVI1000 を使用の場合は、コントローラーの“マウス・ピース”を噛むことにより“グライド効果”が得られます。

そして、【GLIDE/TIME】ノブを“右に回す”と、音程が変化する時間を〔長く〕できます。

上手に【GLIDE/TIME】を調節すると、効果的な“グライド”が得られます。

ご注意： もしも、【GLIDE/TIME】ノブを調節したとき、LEDが点灯状態になり続けた場合、再度、【GLIDE/ADJUST】を調整してください。

4. 8 マスター・チューンとトランスポーズ

本機の音程を、他の楽器と合わせるための“チューニング”は、第3章「3.5 マスター・チューン」で説明した要領で行います。

また、“トランスポーズ”は、第3章「3.6 トランスポーズ」を参照してください。

注： 工場出荷時において、本体内部のメモリーに、「50音色」が記憶されていますが・・・

“AKAI EWI1000/EVI1000”での演奏に適している音色と、キーボードでの演奏に適している音色とがあります。

キーボードでの演奏に適している音色を選んだ場合、“AKAI EWI1000/EVI1000”では演奏し難いと思います。これは、故障ではありません。

試奏を繰り返し、“AKAI EWI1000/EVI1000”での演奏に適している音色を探したり、音づくりを行って下さい（音づくりの方法は、第5章を読んで下さい）。

第5章 音づくりのしかた

5.1 ライブラリーのエディット

シンセサイザーの「音づくり」は、音に関する知識が豊富であることが大切です。それぞれの音色における特徴をよく知っておく必要があります。また、「音のパラメータ」と“VX600のパラメータ”との関連をいち早く理解することが重要でもあります。

VX600での音づくりは、40字×8行というワイドな“液晶グラフィック・ディスプレイ”に表示されるスクリーン上で、各「パラメータ」を設定して行います。また、VX600は、より機能的に音づくりが行えるように、“モジュレーション・マトリックス・システム”を採用し、「アナログ・シンセサイザー」としては、音づくりの可能性を高めています。

音づくりに関する基本的な「パラメータ」と、「モジュレーション・マトリックス」は・・・

“LIBRARY”のモードに属します。なお、ここで説明する各エディット・スクリーンにおける設定値は、いずれも最大値または、最小値で示しています。そして、音づくりを行う前に、必ず“キャリブレーション”を行ってください。

VX600は、ライブラリーに「工場出荷時の音色」がメモリーされています。

従って、「ライブラリー・ナンバー」をセットすると、その音色名が表示されます。

音づくりを行う場合、「工場出荷時の音色データ」を更新するという形式で、作業を行うことになります。もしも、「工場出荷時の音色データ」を保存しておきたい場合は、以下の操作を行う以前に、必ず別紙にメモするか、「メモリー・カード」にデータをセーブして下さい。

5.1.1 VCOグループのエディット・スクリーン

①それでは、“PACKET”モードにおいて、【SOFT KEY 1 [PRGRM]】を押し・・・

“PROGRAM MENU”スクリーンを呼び出してください。

そして、【SOFT KEY 3 [LIBRY]】を押し、“LIBRARY MENU”スクリーンを呼び出します。

つぎに、カーソル・キー【A V】か、【CONTROL KNOB】を操作して・・・

これから、音づくりを行う「ライブラリー・ナンバー」をセットします。

VX600は、ライブラリーに「工場出荷時の音色」がメモリーされています。

従って、「ライブラリー・ナンバー」をセットすると、その音色名が表示されます。

②続いて、“LIBRARY MENU”スクリーンにおいて、【SOFT KEY 1 [EDIT]】を押します。

“EDIT LIBRARY”のモードに入り、音色パラメータの一部、“VCOグループ”のエディット・スクリーンが現れます。

このスクリーンには、“VCO-1”と“VCO-2”という、2つのVCOグループに関するセクションがあります。

各数値等の設定は、“CURSOR KEY”と【CONTROL KNOB】で行います。

INTERNAL		L** [*****]	
FREQ=+24	VCO-1	SYNC OFF	VCO-2 FREQ=-24
FINE=+50			FINE=-50
WAVE=		BALANCE=50	
PW= 00			PW= 99
VCF	FM	EG	LFO MOD QUIT

それでは、このスクリーンにおける各フィールドについて説明します。

FREQ これは、VCOの基本音域を設定するフィールドです。設定値は〔-24~00~+24〕の範囲です。一般の“フィート値”に換算する表を下記に示します。

Value	Feets
-24	32'
-12	16'
00	8'
+12	4'
+24	2'

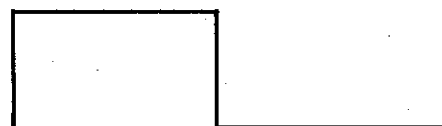
FINE これは、VCOの音程を“セント単位”で微調整できるフィールドです。設定値は〔-99~00~+99〕の範囲です。

WAVE これは、VCOの“音源波形”を設定するフィールドです。□という状態で、その波形出力が〔OFF〕になり、 という状態で〔三角波：ON〕、そして、 という状態で〔鋸歯状波：ON〕となります。もしも、 と  の双方を同時にセットした場合、“三角波”と“鋸歯状波”がミックスされます。この設定は、【CURSOR KEY】と、【CONTROL KNOB】で行います。

PW これも、VCOの“音源波形”を設定するフィールドです。但し、“矩形波”の「パルス巾（デューティ）」を設定するフィールドです。設定値は〔00~99〕の範囲です。〔00〕に設定した場合、〔矩形波：OFF〕という状態になります。99でデューティ50%になります。



Value 50



Value 99

BALANCE これは、各VCOグループの出力レベルを設定するフィールドです。
“VCO 1”と“VCO 2”をミックスする場合は、双方のレベルを適宜設定します。
また、いずれかの“VCO 2”の出力を〔OFF〕にしたい場合は、設定値を〔00〕にセットしてください。

SYNC これは、2つのVCOグループを“シンク動作”させるフィールドです。
“SYNC”の〔ON/OFF〕設定は、【CURSOR KEY】と【CONTROL KNOB】で行います。2つのVCOグループを“シンク動作”させ、その2つのVCOグループから出力される波形をミックスすることによって、より複雑な音源波形が得られ、音づくりの可能性が広がります。

***** これは、“ノイズ”を音源とした音づくりする時にセットします。“ノイズ”を表す図形が現れている状態にすると〔ON〕です。この設定は、【CURSOR KEY】【CONTROL KNOB】で行います。

また、【CONTROL KNOB】を右に回していくと、[EXT] という表示が現れます。

これは、外部の音源出力（オーディオ信号）を【EXT IN】に接続し、VX600で音色を加工する場合にセットします。

5.1.2 VCFグループのエディット・スクリーン

つぎに、“VCOグループ”のエディット・スクリーンにおいて、【SOFT KEY 1 [VCF]】を押してみましょ。すると、“VCFグループ”のエディット・スクリーンが現れます。

これも、数値の設定は・・・

【CONTROL KNOB】で行います。

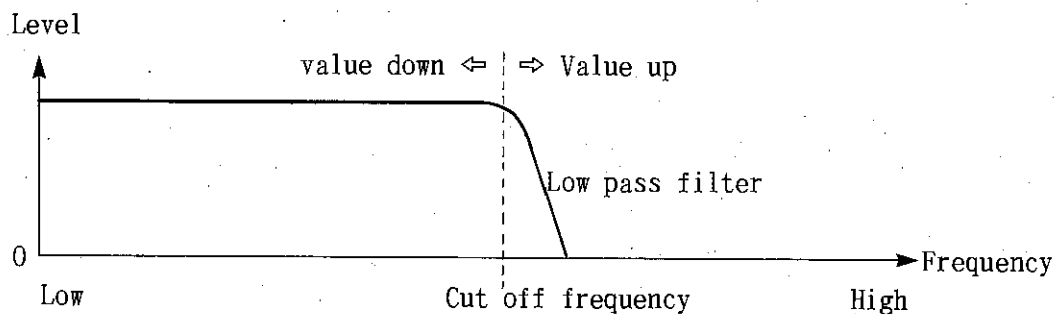
INTERNAL	L** [*****]
-----VCF-----	
CUTOFF-----=99	HIGH PASS FILTER=99
RESONANCE-----=99	
PITCH FOLLOW=99	
VCO	FM EG LFO MOD QUIT

それでは、このスクリーンにおける各フィールドについて説明します。

CUTOFF

これは、“カット・オフ・フレンシー”を設定するフィールドです。

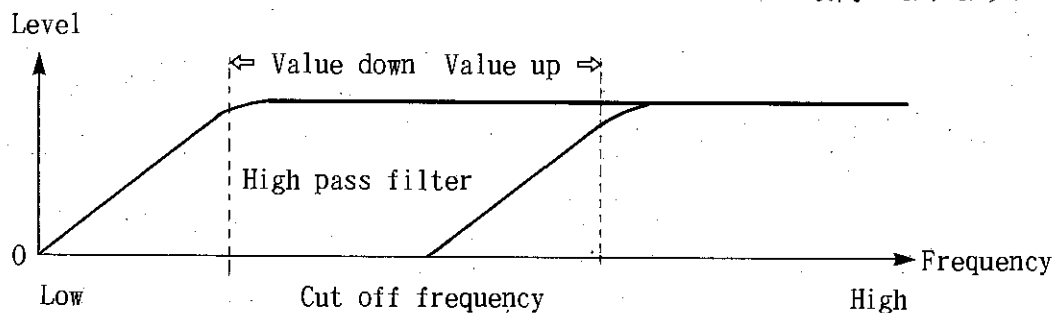
設定値は〔00～99〕の範囲です。数値を〔00〕に設定した場合は、“カット・オフ・フレンシー”が最低になり、数値を〔99〕に設定した場合“カット・オフ・フレンシー”が最高（可聴周波数帯域外）になります。VCFの動作は、「ロー・パス・フィルター」です。



HI-PASS

これは、「ハイ・パス・フィルター」です。

このフィールドの数値を変えると、ハイ・パス・フィルターの“カット・オフ・フレンシー”が変わります。設定値は〔00～99〕の範囲です。数値を〔00〕に設定した場合は、“カット・オフ・フレンシー”が最低（可聴周波数帯域外）になり、数値を〔99〕に設定した場合“カット・オフ・フレンシー”が最高になります。



RESONANCE

これは、“レゾナンス”を設定するフィールドです。

設定値は〔00～99〕の範囲です。数値を〔0〕に設定した場合、“レゾナンス”が最低になり、数値を〔99〕に設定した場合、“レゾナンス”は最高になります。

PITCH FOLLOW

これは、“キー・ノート”の高低に応じて、“カット・オフ・フレクンシー”を移動させる場合に設定するフィールドです。一般的に「キー・フォロー」とも呼ばれているパラメータです。設定値は〔00～99〕の範囲です。〔80〕でオクターブの関係になります。数値を〔00〕に設定した場合、“ピッチ・フォロー”の効果は得られません。

5.1.3 フレクンシー・モジュレーションとVCAグループのエディット・スクリーン

つぎに、“VCFグループ”のエディット・スクリーンにおいて、【SOFT KEY 2 [FM]】を押してみ

ましょう。すると、“フレクンシー・モジュレーション (FM)”と“VCAグループ”のエディット・スクリーンが現れます。

このスクリーンには、2つのセクションがあります。各数値の設定は・・・

【CURSOR KEY】と【CONTROL KNOB】で行います。

それでは、まず“フレクンシー・モジュレーション (FM)”の各フィールドについて説明します。

INTERNAL L** [*****]					
-----FM-----			-----VCA-----		
DEPTH =99			LEVEL=99		
-DESTINATION-					
VC02==>****					
VC0	VCF	EG	LFO	MOD	QUIT

DEPTH

これは・・・

“フレクンシー・モジュレーション (FM)”の深さを設定するフィールドです。

設定値は〔00～99〕の範囲です。数値を〔00〕に設定した場合は、“フレクンシー・モジュレーション (FM)”の効果は得られません。

DESTINATION

“フレクンシー・モジュレーション”を〔VCO 1〕に設定すると、「非整数倍の高調波」を多分に含む“金属的”な音色をつくる場合の音源波形が得られます。

また、“フレクンシー・モジュレーション”を〔VCF〕に設定すると、「歪み感のある音色」が得られます。

◇つぎに、“VCAグループ”のフィールドについて説明します。

LEVEL

これは・・・

この“ライブラリー・ナンバー”の音色における「基本的な音量」を設定するフィールドです。設定値は〔00～99〕の範囲です。

数値を〔00〕に設定した場合はこの音色は出力されません。

5.1.4 エンベロープ・ジェネレータ・グループのエディット・スクリーン

つぎに、“フレグンシー・モジュレーション (FM)” と、“VCAグループ” のエディット・スクリーンにおいて、【SOFT KEY 3 [EG]】を押してみましょう。すると、“エンベロープ・ジェネレータ・グループ (EG)” のエディット・スクリーンが現れます。

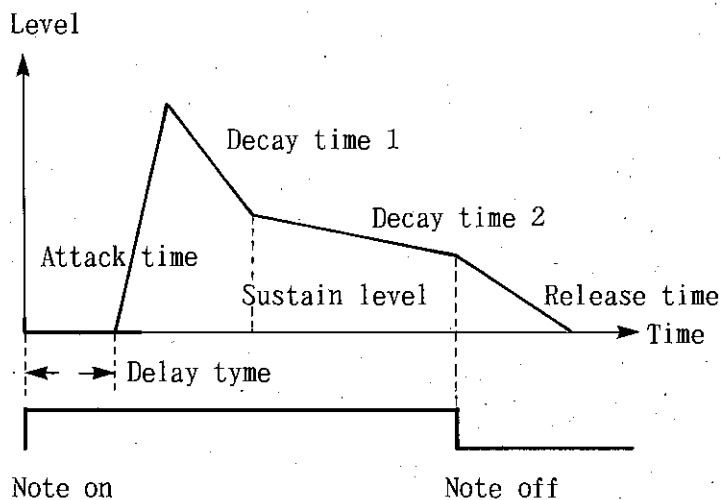
INTERNAL	L01 [BASS-1]							
	DLY	ATK	DC1	DC2	SUS	RES	DEP	VLO
EG1	00	00	60	60	43	11	90	20
EG2	00	60	60	60	60	00	00	00
EG3	00	20	80	--	99	04	99	00
VCO	VCF		FM	LFO	MOD		QUIT	

VX600は、1ボイスにつき、3つの“エンベロープ・ジェネレータ・グループ”があります。各数値の設定は、【CURSOR KEY】と【CONTROL KNOB】で行います。

3つの“EGグループ”は、「モジュレーション・マトリックス」で、VCO (FREQ, PW)、VCF (CUTOFF, RESONANCE)、VCA (AMP)のそれぞれに独立したエンベロープ・カーブを設定できます。また、LFOの“SPEED”や、“DEPTH”、そしてFMの“DEPTH”なども、エンベロープ・ジェネレータで制御できます。

それでは、このスクリーンにおける各フィールドについて説明します。

DLY これは、“DELAY TIME”を設定するフィールドです。“エンベロープ・ジェネレータ”におけるこのパラメータは、複数の音色を“時間差”を以て発音させる場合に設定します。



通常、“DELAY TIME”は[00]に設定して音づくりを行います。そして、後に複数の音色と組み合わせ、最も効果的な“DELAY TIME”を設定します。設定値は[00~99]の範囲です。数値を[99]に設定した場合、“DELAY TIME”は最長になります。

ATK これは、“ATTACK TIME”を設定するフィールドです。設定値は[00~99]の範囲です。数値を[99]に設定した場合、“ATTACK TIME”は最長になります。

- DEC1 これは、“DECAY TIME 1”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。
数値を〔99〕に設定した場合、“DECAY TIME 1”は最長になります。
- DEC2 これは、“DECAY TIME 2”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99～--〕の範囲です。
数値を〔--〕に設定した場合、“DECAY TIME 2”は機能しません。
- SUS これは、“SUSTAIN LEVEL”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。
数値を〔99〕に設定した場合、“SUSTAIN LEVEL”は最大になります。
- RES これは、“RELEASE TIME”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。
数値を〔99〕に設定した場合、“RELEASE TIME”は最長になります。
- DEP これは、“DEPTH”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。数値を〔99〕に設定すると“DEPTH”は最大になります。
- VLO これは、キー・ベロシティの強さに対応させるパラメータです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。
数値を〔99〕に設定した場合、効果が最大になります。
これは、“キーボード”を弾き、その効果を確認しつつ設定します。

5.1.5 LFOグループのエディット・スクリーン

つぎに、“EG”のエディット・スクリーンにおいて【SOFT KEY 4 [LFO]】を押してみましょう。

INTERNAL		L01 [BASS-1]			
		WAVE	SPEED	DELAY	DEPTH
< LF01 >			90	00	00
< LF02 >			20	04	99
VCO	VCF	FM	EG	MOD	QUIT

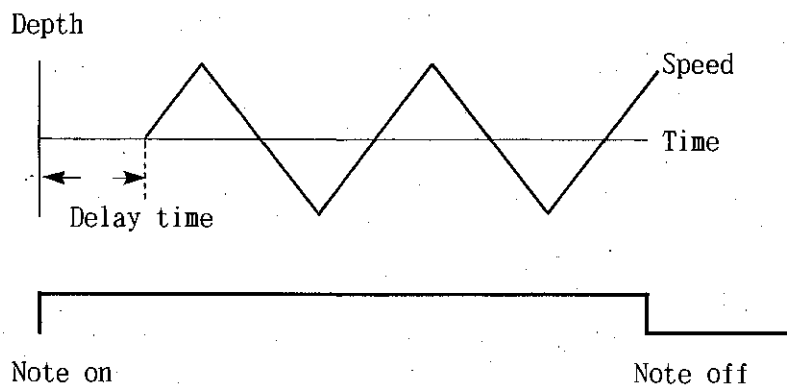
すると、“LFOグループ”のエディット・スクリーンが現れます。VX600は、1ボイスにつき、2つの“LFOグループ”があります。各数値の設定は【CURSOR KEY】と【CONTROL KNOB】で行います。2つの“LFO”は、「モジュレーション・マトリックス」で・・・
VCO (FREQ, PW)、VCF (CUT-OFF, RESONANCE)、VCA (AMP)、FM (DEPTH)のそれぞれに独立したモジュレーションが設定できます。

それでは、このスクリーンにおける各フィールドについて説明します。

- WAVE これは、LFOの“波形”を選択するフィールドです。
波形は、「三角波」、「鋸歯状歯(正)」、「鋸歯状歯(負)」、「対称矩形波」の4種が選択できます。選択は【CONTROL KNOB】で行います。

SPEED これは、LFOの“周期”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。
数値を〔99〕に設定した場合、“周期”が最速になります。

DELAY これは、LFOの“ディレイ・タイム”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。数値を〔99〕に設定した場合、“ディレイ・タイム”が最長になります。



この「ディレイ・タイム」を設定すると、“ノート・オン”時から僅かに遅れて、モジュレーションがかかる、という動作が得られます。音づくりを行うときは、数値を〔00〕に設定し、演奏する曲に応じて、この「ディレイ・タイム」を設定すると効果的です。

DEPTH これは、LFOの“デプス”を設定するフィールドです。
設定値は〔00～99〕の範囲です。
数値を〔99〕に設定した場合、“デプス”が最大になります。

●以上が、音づくりを行う上で、最も基本的なパラメータです。VX600は・・・

VCOグループ
VCFグループ
FM, VCAグループ
EGグループ
LFOグループ

— という、5つの“ブロック”と、外部 (MIDI, EWI/EVI, PEDAL SWITCH, PEDAL VOLUME 等) からの各種モジュレーションを自在に接続し合える“モジュレーション・マトリックス”の機能を装備しています。詳しくは、次の項で説明いたします。

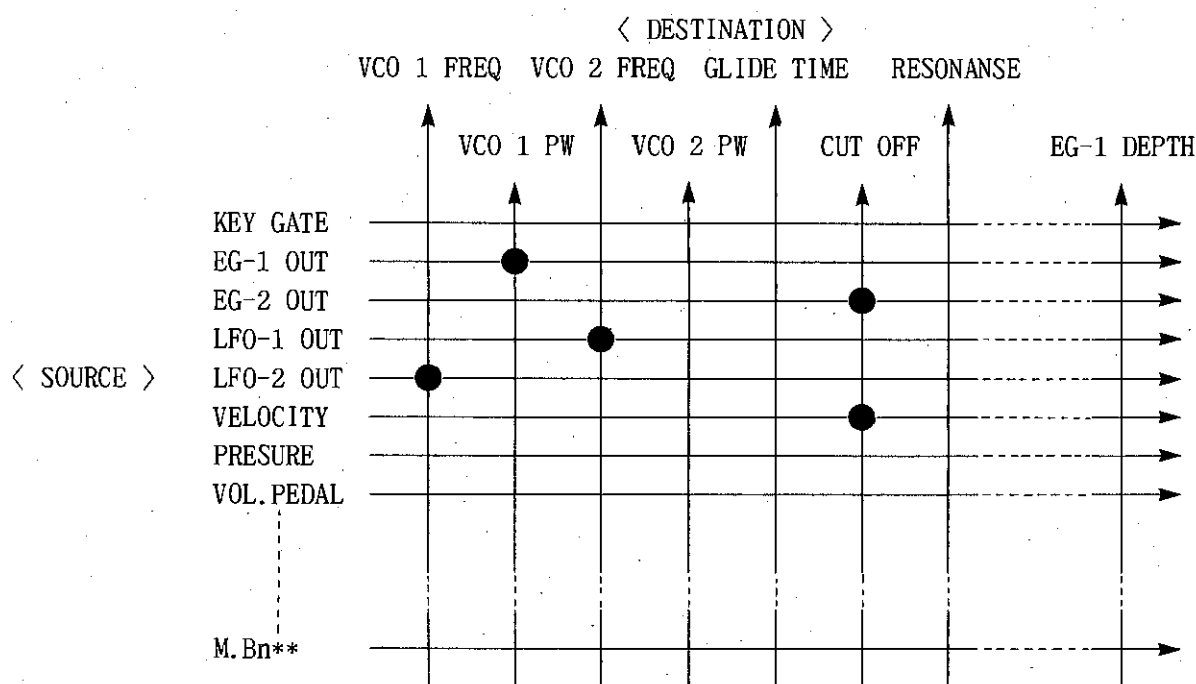
5.2 VX600のモジュレーション・マトリックス

それでは、各エディット・スクリーンにおいて、【SOFT KEY 5 [MOD]】を押してみましょう。

“モジュレーション・マトリックス”のエディット・スクリーンが現れます。

このスクリーンには、4つのフィールドがありますが、このフィールドを説明する前に、“モジュレーション・マトリックス”について理解を深めて頂きましょう。下図は、“モジュレーション・マトリックス・システム”の基本原則を説明するものです。

INTERNAL	L** [*****]					
--MOD--	SOURCE--	DEPTH--	DESTINATION--			
01:	EG-1 OUT	+99	VCA AMP			
02:	LFO-1 OUT	+10	VCO1,2 FREQ			
03:	EG-3 OUT	-28	CUTOFF			
VCO	VCF	FM	EG	LFO	QUIT	



図中の●印は、< DEPTH > フィールドの数値を [-99~-01] あるいは、 [+01~+99] の範囲で設定していることを示します。

VX600の“モジュレーション・マトリックス・システム”は、--SOURCE--側に [17個] のパラメータが、そして、--DESTINATION--側に [19個] のパラメータが格納されています。

それでは、“モジュレーション・マトリックス”のエディット・スクリーンにおける、4つのフィールドについて説明します。

MOD

これは“モジュレーション・マトリックス番号”です。

フロント・パネルの【CONTROL KNOB】を回すと“モジュレーション・マトリックス”が組まれている数の上限まで表示します。最大、[10個]まで“モジュレーション・マトリックス”を組むことができます。したがって、表示は[01~10]の範囲です。

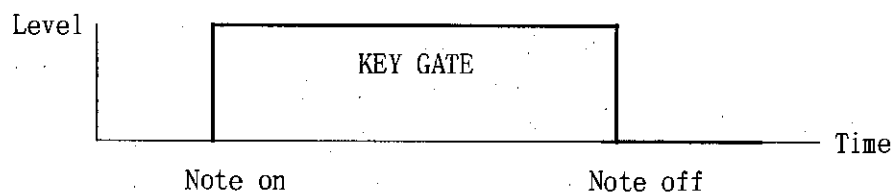
SOURCE

これは、“モジュレーション・マトリックス”の「ソース・パラメータ」です。
このフィールドには、[17個]のパラメータが格納されています。
カーソルを、--SOURCE--に合わせ、【CONTROL KNOB】を回すと、つぎに示す[17個]のパラメータがスクロールされます。

KEY GATE キーボードからの“Note on/Note off信号(ゲート)”です。

主な接続先 → VCA AMP GLIDE TIME

注) もしも、「エンベロープ・ジェネレータ」が“VCA AMP”に接続されている場合
同時に“KEY GATE”を“VCA AMP”に接続すると、VCAに対する「エンベロープ・カーブ」が“キー・ゲート”による動作となります。



EG 1 OUT エンベロープ・ジェネレータ・グループ：1の“出力信号”です。
EG 2 OUT エンベロープ・ジェネレータ・グループ：2の“出力信号”です。
EG 3 OUT エンベロープ・ジェネレータ・グループ：3の“出力信号”です。

主な接続先 ⇒ VC01,2 FRQ
VC0 1 FREQ VC0 1 PW
VC0 2 FREQ VC0 2 PW
CUT OFF RESONANCE
FM DEPTH VCA AMP
LFO 1 SPEED LFO 1 DEPTH
LFO 2 SPEED LFO 2 DEPTH

LFO 1 OUT LFOグループ：1の“出力信号”です。
LFO 2 OUT LFOグループ：2の“出力信号”です。

主な接続先 ⇒ VC01,2 FRQ
VC0 1 FREQ VC0 1 PW
VC0 2 FREQ VC0 2 PW
CUT OFF RESONANCE
FM DEPTH VCA AMP

VELOCITY キーボードからの“キー・ベロシティ信号”です。

主な接続先 ⇒ VC0 1 PW VC0 2 PW
CUT OFF RESONANCE
FM DEPTH VCA AMP
EG 1 DEPTH EG 2 DEPTH

PRESSURE キーボードからの“キー・プレッシャー信号”です。

主な接続先 ⇒ VCO1,2 FRQ
VCO 1 FREQ VCO 1 PW
VCO 2 FREQ VCO 2 PW
CUT OFF RESONANCE
FM DEPTH VCA AMP
LFO 1 SPEED LFO 1 DEPTH
LFO 2 SPEED LFO 2 DEPTH
OSC BALANCE

VOL.PEDAL ペダル・ボリュームからの“コントロール信号”です。

主な接続先 ⇒ VCO1,2 FRQ
VCO 1 FREQ VCO 1 PW
VCO 2 FREQ VCO 2 PW
CUT OFF RESONANCE
FM DEPTH VCA AMP
LFO 1 SPEED LFO 1 DEPTH
LFO 2 SPEED LFO 2 DEPTH

EW.BREATH EWI/EVI からの“ブレス・コントロール信号”です。

主な接続先 ⇒ VCO1,2 FRQ
VCO 1 PW VCO 2 PW
CUT OFF RESONANCE
FM DEPTH VCA AMP
EG 1 DEPTH EG 2 DEPTH
OSC BALANCE

注) もしも、「エンベロープ・ジェネレータ」が、上記のパラメータに接続されている場合、“ブレス・コントロール信号”を同時に接続すると、上記のパラメータに対する「エンベロープ・カーブ」が、ブレス・コントロール信号からの「アコースティック・エンベロープ・カーブ」による動作となります。
したがって、“AKAI EW1000/EVI1000”による演奏では、「エンベロープ・ジェネレータ」を使用せずに、“ブレス・コントロール信号”からの「アコースティック・エンベロープ・カーブ」による音づくりを行う方が自然な発音が得られ、演奏も容易です。

EW.VIBRAT EWI/EVI からの“バイブレーション・コントロール信号”です。

主な接続先 ⇒ VCO1,2 FRQ
VCO 1 FREQ VCO 1 PW
VCO 2 FREQ VCO 2 PW
CUT OFF RESONANCE
FM DEPTH VCA AMP

EW.BEND EWI/EVI からの“ベンド・コントロール信号”です。

主な接続先 ⇒ VC01,2 FRQ
 VCO 1 FREQ VCO 1 PW
 VCO 2 FREQ VCO 2 PW
 CUT OFF RESONANCE
 FM DEPTH VCA AMP

EW.GLIDE EWI/EVI からの“グライド・コントロール信号”です。

主な接続先 ⇒ GLIDE TIME

M.PRESSUR MIDIによる外部からの“キー・プレッシャー信号”です。

主な接続先 ⇒ VC01,2 FRQ
 VCO 1 FREQ VCO 1 PW
 VCO 2 FREQ VCO 2 PW
 CUT OFF RESONANCE
 FM DEPTH VCA AMP
 LFO 1 SPEED LFO 1 DEPTH
 LFO 2 SPEED LFO 2 DEPTH

M.BEND MIDIによる外部からの“ベンド・ホイール・コントロール信号”です。

主な接続先 ⇒ VC01,2 FRQ
 VCO 1 FREQ VCO 1 PW
 VCO 2 FREQ VCO 2 PW
 CUT OFF RESONANCE
 FM DEPTH VCA AMP
 LFO 1 SPEED LFO 1 DEPTH
 LFO 2 SPEED LFO 2 DEPTH

M.MODULAT MIDIによる外部からの“モジュレーション・ホイール・コントロール信号”です。

主な接続先 ⇒ LFO 1 DEPTH
 LFO 2 DEPTH

M.Bn 00 nn MIDIによる外部からの“コントロール・チェンジ・メッセージ信号”
 です。〔00〕～〔31〕の範囲で、設定できます。

DEPTH

これは、“デプス”を設定するフィールドです。

設定値は、〔-99 ～ 00 ～ +99〕の範囲です。

カーソルを、--DEPTH-- フィールドに合わせ、数値が点滅する状態にし・・・

【CONTROL KNOB】を回わしてセットします。

数値を〔00〕にセットした場合、「接続せず」という状態に同様となります。

DESTINATION

これは、“モジュレーション・マトリックス”の「接続先パラメータ」です。
このフィールドには、〔19個〕のパラメータが格納されています。
カーソルを、〈 DESTINATION 〉に合わせ、【CONTROL KNOB】を回すと・・・
つぎに示す〔19個〕のパラメータがスクロールされます。

-----	これは、「接続せず」という状態です。
VCA AMP	VCAグループの“音量”です。
VCO1,2 FRQ	VCOグループ：1と2の“音程”です。
VCO-1 FREQ	VCOグループ：1の“音程”です。
VCO-1 PW	VCOグループ：1の“パルス巾”です。
VCO-2 FREQ	VCOグループ：2の“音程”です。
VCO-2 PW	VCOグループ：2の“パルス巾”です。
CUTOFF	VCFグループの“カット・オフ・フレクンシー”です。
RESONANCE	VCFグループの“レゾナンス”です。
FM DEPTH	VCOグループ：1または、VCFグループの“フレクンシー・モジュレーション”です。
HIGH PASS	ハイパス・フィルターの“カット・オフ・フレクンシー”です。
EG 1 DEPTH	エンベロープ・ジェネレータ・グループ：1の“デプス”です。
EG 2 DEPTH	エンベロープ・ジェネレータ・グループ：2の“デプス”です。
LFO 1 SPEED	LFOグループ：1の“周期”です。
LFO 1 DEPTH	LFOグループ：1の“デプス”です。
LFO 2 SPEED	LFOグループ：2の“周期”です。
LFO 2 DEPTH	LFOグループ：2の“デプス”です。
OSC BALANCE	VCOグループ：1と2の“音量バランス”です。
GLIDE TIME	音程の“グライド効果”です。

ご注意！

VX600の音づくりは、この“モジュレーション・マトリックス”を組まなければ、発音できません。したがって、工場出荷時にロードされている音色のデータを参考にして、この“モジュレーション・マトリックス”の組み込みかたを理解してください。

5.3 音色名の登録・更新

各パラメータの設定をし終わったら、「音色名」を登録または更新します。

VX600は、最大8文字で名称登録ができます。

「音色名」の登録・更新は、“LIBRARY MENU”モードの【SOFT KEY 2 [NAME]】を押して行います。

それでは、名称登録を行う手順を説明します。

① “LIBRARY MENU”モードのスクリーンに戻って下さい。

そして、いまエディットしていた「ライブラリー・ナンバー」にセットします（エディットの直後であれば、エディットしていた「ライブラリー・ナンバー」になっています）。

② つぎに、“LIBRARY MENU”モードの【SOFT KEY 2 [NAME]】を押します。

すると、1文字目でカーソルが点滅します。

このカーソルは、カーソル・キー【<】、【>】を操作すると左右に移動します。

③ 名称の1文字目を、【CONTROL KNOB】を回してアルファベットや記号・数字をセットします。

L01 [A * * * * *]



カーソル（□というサインが点滅）

④ カーソル・キー【>】を操作し、カーソルを2文字目に移動させ、2文字目のアルファベットや記号・数字を【CONTROL KNOB】を回してセットします。

L01 [A K * * * * *]

⑤ カーソル・キー【>】を操作し、カーソルを3文字目に移動させ、3文字目のアルファベットや記号・数字を【CONTROL KNOB】を回してセットします。

L01 [A K A * * * * *]

⑥ カーソル・キー【>】を操作し、カーソルを4文字目に移動させ、4文字目のアルファベットや記号・数字を【CONTROL KNOB】を回してセットします。

L01 [A K A I * * * *]

⑦ 文字間の“空白”や、“余白”も【CONTROL KNOB】を回してセットします。

L01 [A K A I □]

⑧ カーソル・キー【<】を操作すれば、カーソルが逆方向に移動しますから、文字を間違えて入力しても、すぐ訂正ができます。

⑨ 名称の文字を入力し終わったら、【SOFT KEY】のいずれかを押してください。

5.4 つぎのことは重要です

ご注意！ もしも、リア・パネルに装備されている【PROTECT SWITCH】が〔ON〕にセットされている場合、PROTECTの注意が表示されエディットは出来ません。

また、【PROTECT SWITCH】が〔OFF〕にセットされている場合、各パラメータのデータはエディットした内容に順次更新されます。

したがって、音色を創成するときは、各パラメータのデータが更新されてもよい「ライブラリー・ナンバー」を選択してください。

5.5 データを更新した音色と、もとの音色との比較について／ライブラリーのコピー

VX600は、エディットの途中で「もとの音色」と、「パラメータのデータを更新した音色」との比較はできません。もしも、音色の比較を行いたい場合、音づくりを行う前に、つぎの手順で操作することをおすすめします。

①まず、“PACKET”のモードで【SOFT KEY 1〔PRGRM〕】を押します。

スクリーンが“PROGRAM MENU”モードになります。

そして、“PROGRAM MENU”モードで【SOFT KEY 3〔LIBRY〕】を押します。

スクリーンが“LIBRARY MENU”モードになります。

②つぎに、“LIBRARY MENU”モードで【SOFT KEY 4〔COPY〕】を押します。すると、左下図のスクリーンが現れます。これは、“LIBRARY COPY”モードです。このスクリーンで、あるライブラリー・ナンバーの「音色データ」を、希望するライブラリー・ナンバーに「コピー」できます。

INTERNAL		LIBRARY COPY		INTERNAL
「コピー元」			「コピー先」	
L01: [#####]	⇒		L01: [#####]	
L02: [#####]			L02: [#####]	
L03: [#####]			L03: [#####]	
BANK		QUIT		BANK

③続いて、【CONTROL KNOB】を回して、「コピー元（もとの音色）」になる“ライブラリー・ナンバー”をセットします。

INTERNAL		LIBRARY COPY		INTERNAL
L13: [#####]				
L11: [Flute #1]	⇒		L01: [#####]	
L12: [#####]			L02: [#####]	
L13: [#####]			L03: [#####]	
BANK		QUIT		BANK

- ④つぎに、カーソル・キー【>】を押します。すると、「コピー先」の“ライブラリー・ナンバー”が点滅します。

INTERNAL	LIBRARY COPY	INTERNAL
L13: [#####]	L42: [#####]	
L11: [Flute #1]	⇒ L43: [Flute #1]	
L12: [#####]	L44: [#####]	
L13: [#####]	L45: [#####]	
BANK	QUIT	BANK

続いて、【CONTROL KNOB】を回して、「コピー先」の“ライブラリー・ナンバー”をセットして下さい。

そして、【ENTER】キーを押します。

すると、「コピー先」に、「コピー元の音色名」が表示され、コピーが完了します。

ご注意! コピーすると、コピー先にストアされていた音色データはすべて失われ、コピーした音色データになります。

- ⑤続いて、【SOFT KEY 3 [QUIT]】を押します。すると、“LIBRARY MENU”のモードに戻ります。

この時、「コピー元のライブラリー・ナンバー」がセットされています。

そこで、【CONTROL KNOB】を回して「コピー先」の“ライブラリー・ナンバー”をセットします。

エディットの途中で「もとの音色」との比較を行いたい場合は、各パラメータのエディット・スクリーンにおいて、【SOFT KEY 6 [QUIT]】を押し、各“EDIT LIBRARY”のモードから、“LIBRARY MENU”のモードに戻ります。

そして、「もとの音色」である“ライブラリー・ナンバー”と、データを更新しつつある“ライブラリー・ナンバー”を交互に呼び出し、音色の比較を行います。

比較の結果、さらに各パラメータのデータを更新したければ・・・

“LIBRARY MENU”のモードにおいて「データを更新しつつあるライブラリー・ナンバー」にセットして、【SOFT KEY 1 [EDIT]】を押してください。

注： この「ライブラリー・コピー機能」は、“メモリー・カード”の音色データを・・・

カードのライブラリー（バンクA、またはB） → 本体のライブラリーへコピー

することが可能です（または、その逆）。

この場合、「コピー元（またはコピー先）」を選択する時に、【SOFT KEY 1 [BANK]】を押して下さい。

そして、「バンクA、Bのいずれかを選択」し、その「コピー元（またはコピー先）」である“ライブラリー・ナンバー”をセットします。

注： メモリー・カードを使用していない場合、【SOFT KEY 1 [BANK]】を押すと・・・

《NO CARD!》というメッセージが表示されます。

シンセサイザーによる音づくりは、「音」についての知識・経験が必要です。音に関する知識がなければ、音づくりは困難です。しかし、既につくられている音をエディットする事は容易です。

工場出荷時にストアされている音色データや、メモリー・カードにファイルされている音色データを使用して、音をつくり変えてみて下さい。

5.6 音づくりの手順 (EWI/EVI編)

“AKAI EWI1000/EVI1000”で演奏する音色は、コントローラーの「プレス・センサー」から出力される“アコースティック・エンベロープ”を活用した音づくりが中心になります。もちろん、3つのエンベロープ・ジェネレータ・グループによる音づくりもできますが、特に「吹奏楽器」としての音色は、“アコースティック・エンベロープ”による音づくりの方が演奏し易く、また、表現力に富み、より個性的なパフォーマンスが展開できます。

5.6.1 音源波形の選択

VCOグループのエディット・スクリーンで、「音源波形の選択」を行います。

INTERNAL		L** [*****]	
FREQ=+24	VCO-1	SYNC OFF	VCO-2 FREQ=-24
FINE=+50			FINE=-50
WAVE=	☐ ☒	BALANCE=50	☐ ☒ *
PW= 00			PW= 99
VCF	FM	EG	LFO MOD QUIT

☐ 三角波 ☐

三角波は、“オカリナ”、“リコーダー”などの音色を創成する場合に適しています。

☐ 鋸歯状波 ☐

鋸歯状波は、“ストリングス（バイオリン、ビオラ、チェロ、コントラバス）”、“ブラス（トランペット、トロンボーン、チューバ）”、“フルート”などの音色を創成する場合に適しています。

☐ 非対称矩形波と対称矩形波 ☐

もしも、音源波形を「非対称矩形波」にセットしたい場合は・・・

三角波と鋸歯状波の設定を[☐]にして、《PW》の数値を[50]にセットしてください。



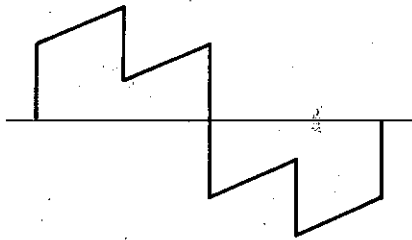
非対称矩形波は、“オーボエ”、“イングリッシュ・ホルン”などの音色を創成する場合に適しています。また、《PW》の数値を[99]にセットすると、「対称矩形波」になります。

対称矩形波は、“クラリネット”の音色を創成する場合に適しています。

□波形の合成□

三角波と鋸歯状波をミックスした音源波形は、“サキソフォン”を創成する場合に適しています。また、2つのVCOグループを「シンク動作」させ、異なった波形と基本音域にセットすると、複雑な音源波形が得られます。VCOのシンクにおいては、《BALANCE》の設定も重要です。

対称矩形波と鋸歯状波をシンクロ合成した波形例



希望する音色が得られるまで、波形と基本音域そして、《BALANCE》設定を繰り返し行います。

□ノイズ□

そして、「ノイズ」も重要な音源波形です。特に、“風の音”や“波の音”、また“特殊音”などを創成する場合に適しています。

ノイズは、全可聴周波数帯域におよぶ音で、この音をスピーカーから発すると「ザー」という音に聞こえます。ノイズと他の音源波形をミックスすることも可能です。

5.6.2 モジュレーション・マトリックスの設定

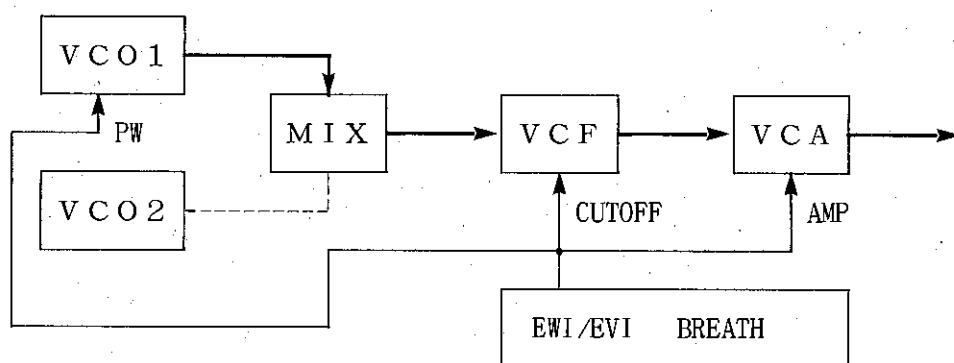
“AKAI EW1000/EVI1000”の「プレス・センサー」から出力される“アコースティック・エンベロープ”を活用した音づくりでは、“モジュレーション・マトリックス”の設定が重要です。

下図は、VX600を“AKAI EW1000/EVI1000”で演奏する場合における、最も基本的な“モジュレーション・マトリックス”の設定例です（数値は参考値です）。

INTERNAL		L45 [EWI #1]			
--MOD--	SOURCE	DEPTH	DESTINATION		
01:	[EW.BREATH]	+32	[CUTOFF]		
02:	[EW.BREATH]	+35	[VCO-1 PW]		
03:	[EW.BREATH]	+99	[VCA AMP]		
VCO	VCF	FM	EG	LFO	QUIT

これは、“アコースティック・エンベロープ”で、VCOの[PW]、VCFの[CUTOFF]とVCAの[AMP]をモジュレーションする設定例です。

“AKAI EW1000/EVI1000”での演奏では、VX600のエンベロープ・ジェネレータを用いる音づくりの場合、演奏し難い事があります。その点、“アコースティック・エンベロープ”によれば、自然な鳴り方が容易に得られます。



“プレス（アコースティック・エンベロープ）”の接続先は、つぎの通りです。

VCO-1	FREQ	⇒	ピッチ・エンベロープ効果
VCO-2	FREQ	⇒	ピッチ・エンベロープ効果
VCO-1	PW	⇒	パルス・ワイズ・モジュレーション効果
VCO-2	PW	⇒	パルス・ワイズ・モジュレーション効果
VCF	CUTOFF	⇒	ダイナミックス・トーン・カラー効果
VCF	RESONANCE	⇒	ダイナミックス・ピーキング効果
VCA	AMP	⇒	ダイナミックス・ボリューム効果
LFO	SPEED	⇒	ダイナミックス・バイブレーション効果
LFO	DEPTH	⇒	ダイナミックス・バイブレーション効果
FM	DEPTH	⇒	ダイナミックス・トーン・キャラクター効果

“プレス（アコースティック・エンベロープ）”の接続先によって、以上の効果が得られます。

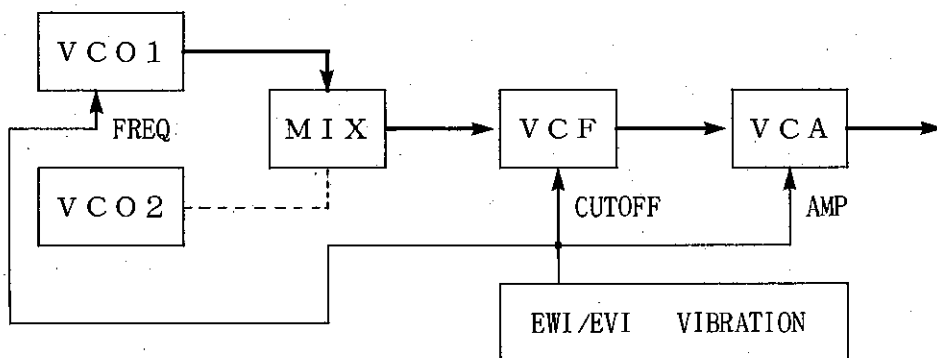
次に、“バイブレーション”に関する設定例（数値は参考値です）を下図に示します。

INTERNAL	L**	*****
--MOD--	SOURCE	DEPTH--DESTINATION--
04:	[EW.VIBRAT]	+50 [VCO-1 FREQ]
05:	[EW.VIBRAT]	+50 [CUTOFF]
06:	[EW.VIBRAT]	+50 [VCA AMP]
VCO	VCF	FM EG LFO QUIT

この設定例では、“バイブレーション”を、VCOの[FREQ]、VCFの[CUTOFF]そしてVCAの[AMP]に接続しています。

VCO	FREQ	⇒	ビブラート効果
VCF	CUTOFF	⇒	グロウル、ワウワウ効果
VCA	AMP	⇒	トレモロ効果

しかし、このすべてを設定する必要はありません。「ビブラート効果」のみでも良いのです。もちろん、「グロウル効果」だけでも、構いません。上手に組み合わせて下さい。



“バイブレーション”の接続先におけるバリエーションは、つぎの通りです。

VCO 1 FREQ	⇒	ビブラート効果
VCO 2 FREQ	⇒	ビブラート効果
VCO 1 PW	⇒	グロウル効果
VCO 2 PW	⇒	グロウル効果
VCF CUT OFF	⇒	グロウル、ワウワウ効果
VCF RESONANCE	⇒	ワウワウ効果
VCA AMP	⇒	トレモロ効果
FM DEPTH	⇒	グロウル効果

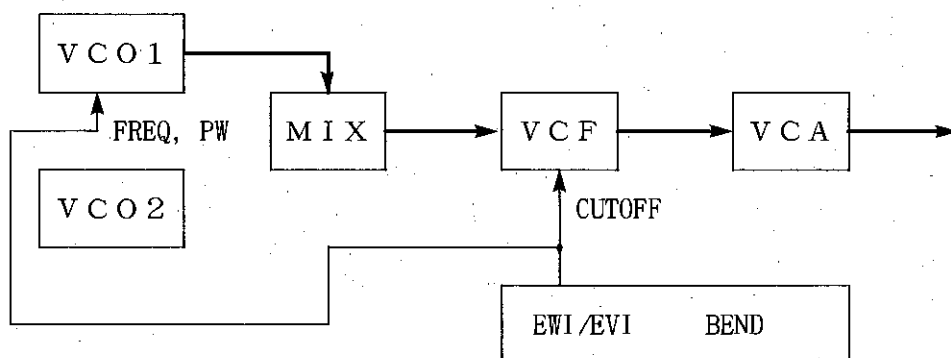
“バイブレーション”の接続先によって、以上の効果が得られます。“AKAI EWI1000”を使用する場合は、「マウス・ピース」を小刻みに噛み、「AKAI EWI1000」を使用する場合は、「バイブレーション・レバー」を小刻みに動かして、“バイブレーション”の効果を作ります。

続いて、“ベンド・コントロール”に関する設定例（数値は参考値です）を下図に示します。

INTERNAL	L** [*****]
--MOD--	SOURCE--DEPTH--DESTINATION--
07:	[EW.BEND] +50 [VCO-1 FREQ]
08:	[EW.BEND] +50 [VCO-1 PW]
09:	[EW.BEND] +50 [CUTOFF]
VCO	VCF FM EG LFO QUIT

この設定例では、“ベンド・コントロール”を、VCOの[FREQ]と[PW]、そしてVCFの[CUTOFF]に接続しています。

VCO FREQ	⇒	ピッチ・ベンド効果
VCO PW	⇒	パルス・ワイズ・ベンド効果
VCF CUTOFF	⇒	トーン・ベンド効果



“ベンド・コントロール”の接続先におけるバリエーションは、つぎの通りです。

VCO 1	FREQ	⇒	ピッチ・ベンド効果
VCO 2	FREQ	⇒	ピッチ・ベンド効果
VCO 1	PW	⇒	パルス・ワイズ・ベンド効果
VCO 2	PW	⇒	パルス・ワイズ・ベンド効果
VCF	CUTOFF	⇒	トーン・ベンド効果
VCF	RESONANCE	⇒	トーン・ベンド効果
VCA	AMP	⇒	ボリューム・ベンド効果
LFO	SPEED	⇒	バイブレーション・ベンド効果
LFO	DEPTH	⇒	バイブレーション・ベンド効果
FM	DEPTH	⇒	トーン・キャラクタ・ベンド効果

“ベンド・コントロール”の接続先によって、以上の効果が得られます。

次に、“グライド・コントロール”に関する設定例を下図に示します。

INTERNAL		L** [*****]	
--MOD--	SOURCE	DEPTH	DESTINATION
09:	[EW.BEND]	+50	[CUTOFF]
10:	[EW.GLIDE]	+99	[GLIDE TIME]
VCO	VCF	FM	EG LFO QUIT

これは、音程の“グライド効果”を得る場合に設定します。

以上のように、“モジュレーション・マトリックス”のエディット・スクリーンにおいて、演奏に必要とされる各パラメータを接続してください。“モジュレーション・マトリックス”は、最大10個の接続をアサインできます。

5.6.3 VCFのパラメータをセットする

つぎに、VCFグループのエディット・スクリーンで、VCFの・・・

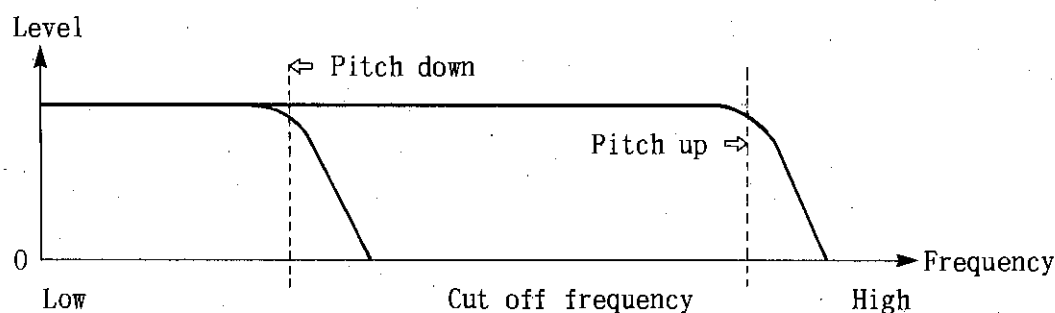
「カット・オフ・フレクンシー(CUTOFF)」、「レゾナンス(RESONANCE)」等をセットします。

VCFは、“ロー・パス・フィルター”の動作で、VCOやNOISE等から出力される音源波形の倍音構成を加工し、音色をつくり出します。

ただし、《CUTOFF》の数値を[99]にセットした場合・・・

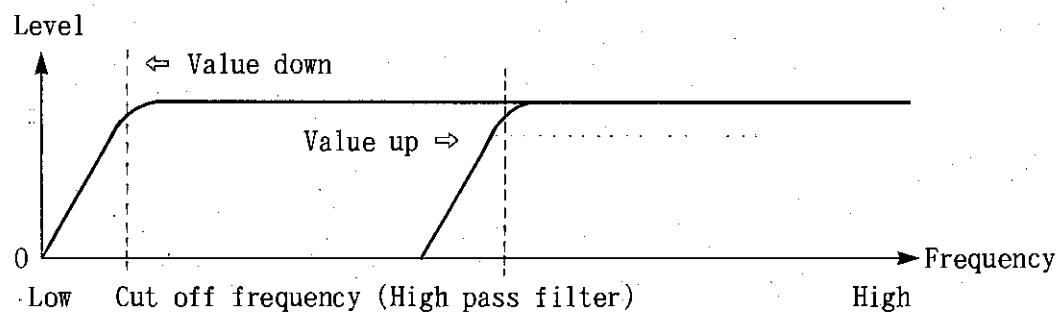
アコースティック・エンベロープやパイプレーションなどによる「カット・オフ・フレクンシー」の変化が得られません。音色にもよりますが、《CUTOFF》の数値は、通常[00~75]の範囲が適当です。また、《RESONANCE》の数値を[70以上]にセットした場合、VCFは「自己発振」の動作になります。また、特殊な音づくりでは《RESONANCE》の数値を[90~99]にセットすることがあります。しかし、音色にもよりますが、通常[00~50]の範囲でセットします。

そして、《PITCH FOLLOW》の数値を[99]にセットした場合、演奏する音が、高い音程になるに従って、音色が「ブライト」になり、[00]にセットした場合は、高い音程になるに従い、発音する音の音量が小さくなります。音色にもよりますが、通常、[50~80]の範囲で、低音から高音までバランスのよい鳴り方になるようセットしてください。但し、《CUTOFF》の数値が[99]にセットされている場合、「ピッチ・フォロー」の効果はありません。



□ハイ・パス・フィルター□

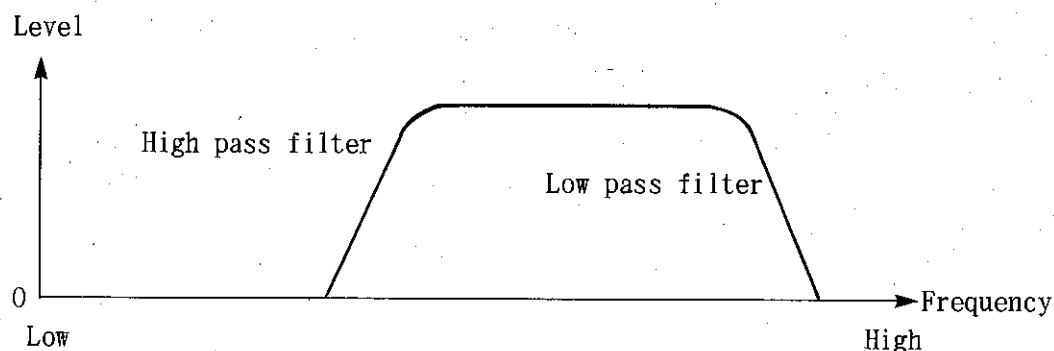
また、“ハイ・パス・フィルター”も装備しています。このフィルターも、VCOやNOISE等から出力される音源波形の倍音構成を加工し、音色をつくり出します。ただし、アコースティック・エンベロープや、パイプレーションによるモジュレーションはできません。しかし、オーボエやハイ・ノート・トランペット等の繊細な音色を作る場合になくはならぬフィルターです。



VCFのエディット・スクリーンにある《HIGH PASS FILTER》の数値を〔00〕にセットすると、ハイ・パス・フィルターの効果は全く得られません。

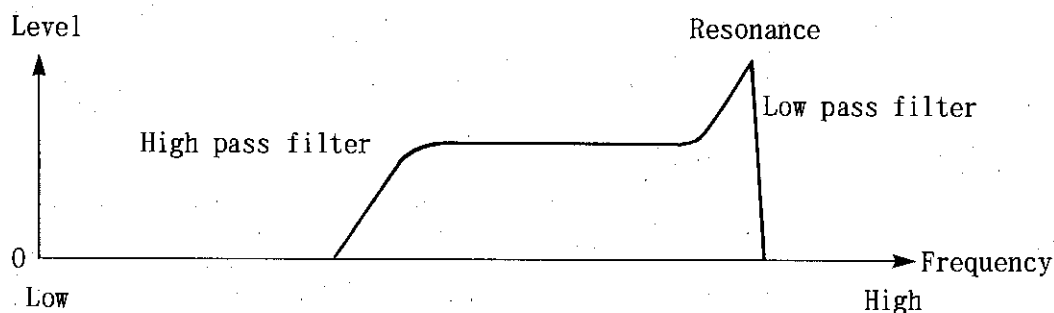
音にもよりますが、通常〔00〕もしくは、〔20～90〕の範囲で設定します。

VCFの“ロー・パス・フィルター”と、この“ハイ・パス・フィルター”によって、「バンド・パス・フィルター」が形成されます。下図は、バンド・パス・フィルターの動作を示すものです。



このバンド・パス・フィルターが形成されたとき、VCFの“レゾナンス”を適宜設定すると、個性的な音を作ることができます。特に、オーボエ、ファゴットなどの音色づくりで活用します。

下図は、VCFの“レゾナンス”を適宜設定した場合の特性例です。



5.6.4 VCAのレベル設定

つぎに、“FM”のエディット・スクリーンで、VCAの「レベル」を設定します。

通常、《LEVEL》の数値は、〔99〕にセットしますが、ポリフォニックに演奏したとき、発音時に歪みが生じた場合、この数値を下げてください。

なお、このスクリーンにおける“FM”の《DEPTH》は、通常〔00〕に絞っておきます。

音づくりにおいて、“FM”を行いたいとき以外は、必ず〔00〕にしてください。

5.6.5 音色名の登録

各パラメータの設定をし終わったら、「音色名」を登録します。VX600は、最大8文字で名称登録ができます。「音色名」の登録手順については、5.3.「音色名の登録」をよくお読みください。

以上、5.6.1～5.6.5の操作で、EWI/EVIの演奏に適した基本的な音づくりが行えます。

また、VX600の工場出荷時にロードされている音色データを参考にすると、スピーディに音づくりがマスターできます。

第6章 マルチ・プレイ・モード

これも、VX600における大きな機能のひとつです。6ボイスのそれぞれに、異なった音色を任意にアサインすることが可能です。しかも、各ボイスに「MIDI受信チャンネル」を指定することができますから、外部のMIDIシーケンサーで、「マルチ・トラック・プレイ」が行えます。

しかも、「DIN13ピン」の【VOICE OUT】から、6つのボイスが独立して出力されますから、マルチ・プレイに大きな可能性が得られます(AKAI DIN/PHONE CONVERTER CABLE: VW-X6を使用します)。

また、「AKAI EW11000/EV11000」を使用の場合、外部のMIDI対応音源も、ポリフォニックに演奏することができます。

まず、「PACKET」モードにおいて、【SOFT KEY 1 [PRGRM]】を押します。すると「PROGRAM MENU」モードになります。つぎに、このモードにおいて、「マルチ・プレイ」をプログラムする「プログラム・ナンバー」を【KONTROL KNOB】でセレクトし、「プログラム名」を登録します。

そして、「PROGRAM MENU」モードにおいて【SOFT KEY 1 [EDIT]】を押してください。すると、下記に示すスクリーンのいずれかが現れます。

```
L## [#####] POLY6 123456
L## [#####] POLYO *****
L## [#####] POLYO *****
L## [#####] POLYO *****
L## [#####] POLYO *****
L## [#####] POLYO *****
LMENU  MODE  SETUP  TUNE      QUIT
```

MULTI PLAY
MODE

```
L## [#####] -L** L** L** L** L** L**
L## [#####] -----| | | | |
L## [#####] -----| | | | |
L## [#####] -----| | | | |
L## [#####] -----| | | | |
L## [#####] -----| | | | |
LMENU  MODE  SETUP  TUNE  CHORD  QUIT
```

CHORD PLAY
MODE

もしも、「CHORD PLAY MODE」というスクリーンが先に現れたら・・・

そのモードにおいて、【SOFT KEY 2 [MODE]】を押してください。

すると、上記に示す「MULTI PLAY MODE」というスクリーンになります。

このスクリーンは、6つのボイスに対して、音色をセットするモードです。このスクリーンを開いた時点で、1行目(ボイス・ナンバーの1)のライブラリー・ナンバーが点滅しています。

- ①この時に、【CONTROL KNOB】を回すと、ライブラリー・ナンバーと、そのナンバーに付けられている音色名が変わります。次に、カーソル・キー【V】を押すと、2行目(ボイス・チャンネルの2)のライブラリー・ナンバーが点滅します。

```

L01 [Bass ] POLY6 123456
L02 [Guitar ] POLY0 *****
L03 [Trumpet] POLY0 ***** MULTI PLAY
L04 [Piano ] POLY0 ***** MODE
L05 [Violin ] POLY0 *****
L06 [Flute ] POLY0 *****
LMENU MODE SETUP TUNE QUIT

```

つまり、カーソル・キー【 V A 】で、「ボイス・チャンネル」をセレクトし・・・【CONTROL KNOB】で「ライブラリー・ナンバー」のセット、という操作を行います。この入力は、【DATA ENTRY】のテン・キーでも行えます。

- ②つぎに、上記のスクリーンにおいてカーソル・キー【 > 】を押します。すると《POLY》という表示が点滅します。【CONTROL KNOB】を右に回すと、これが《MONO》という表示に変わります。では、《MONO》にセットします。

```

L01 [Bass ] MONO1 1*****
L02 [Guitar ] POLY0 *****
L03 [Trumpet] POLY0 ***** MULTI PLAY
L04 [Piano ] POLY0 ***** MODE
L05 [Violin ] POLY0 *****
L06 [Flute ] POLY0 *****
LMENU MODE SETUP TUNE QUIT

```

続いて、カーソル・キー【 > 】を押します。すると、《MONO》の右側に表示されている数字が点滅します。【CONTROL KNOB】を左右に回すと、数値が〔0～6〕の範囲で変化します。〔1〕にセットしておきます。

- ③続いて、カーソル・キー【 V 】を押し、さらにカーソル・キー【 < 】を押して、2行目の《POLY》という表示を点滅させ、

```

L01 [Bass ] MONO1 1*****
L02 [Guitar ] MONO1 *2*****
L03 [Trumpet] MONO1 **3*** MULTI PLAY
L04 [Piano ] MONO1 ***4** MODE
L05 [Violin ] MONO1 ****5*
L06 [Flute ] MONO1 *****
LMENU MODE SETUP TUNE QUIT

```

【CONTROL KNOB】を右に回し、《MONO》という表示に変えます。

そして、カーソル・キー【 > 】を押し、その数値を【CONTROL KNOB】で〔1〕にセットして下さいこの操作を繰り返し・・・6行目までのすべてを、〔MONO1〕にセット・アップします。

- ④このセット・アップで、VX600は“マルチ・モノ・モード”になり、各ボイスが「モノフォニック」で発音します。これは、外部のMIDIシーケンサーで、6つのパートを異なる音色で演奏する場合に使うセット・アップのひとつです。

- ⑤そして、上記のセット・アップが完了したら、【SOFT KEY 3 [SETUP]】を押し・・・つぎの“MULTI EDIT”スクリーンを開きます。次に、各ボイスの「キー・レンジ」、「音量」、そして必要ならば「MIDI受信チャンネル・ナンバー」を指定します（外部のMIDIシーケンサーで、6つのパートを異なる音色で演奏する場合にセットします）。

INTERNAL	P** [*****]						MULTI EDIT
LIBRARY---	L01	L02	L03	L04	L05	L06	
KEY LOW---	00	00	00	00	00	00	
KEY HIGH---	127	127	127	127	127	127	
VOLUME---	99	99	99	99	99	99	
MIDI RX---	01	02	03	04	05	06	
LIBRY	MODE	TUNE					QUIT

それでは、このスクリーンにおける各フィールドについて説明します。

各部の設定は、カーソル・キーでフィールドをセレクトし、その数値を【CONTROL KNOB】または、【DATA ENTRY】のテン・キーで行います。

LIBRARY ライブラリー・ナンバーを表示するフィールドです。このスクリーンでも、音色の設定・更新が行えますが、音色名が確認できないので、このスクリーンで行うことは避け、前に説明した、“MULTI PLAY MODE” スクリーンで行って下さい。

このスクリーンにおいて、【SOFT KEY 1 [LIBRY]】を押すと、“MULTI PLAY MODE” スクリーンを呼び出すことができ、ライブラリー・ナンバーに付けられている音色名を確認しながら、各ボイスに音色を設定することができます。

そして、“MULTI PLAY MODE” スクリーンで、【SOFT KEY 3 [SETUP]】を押せば、直ちにこの“MULTI EDIT” スクリーンへ戻れます。従って、ライブラリーから音色を選択する作業が容易に行えます。

KEY LOW これは、各ボイスのキー・レンジを決めるフィールドです。つぎの《KEY HIGH》というフィールドにおける設定値とで、そのボイスにおけるキー・レンジを指定します。

KEY HIGH これも、各ボイスのキー・レンジを決めるフィールドです。前の《KEY LOW》というフィールドにおける設定値とで、そのボイスにおけるキー・レンジを指定します。

VOLUME ボイス個々の音量を設定するフィールドです。
設定できる範囲は〔0～99〕です。

MIDI RX ボイス個々に対して、MIDI受信チャンネル〔―でOFF, 1～16〕を任意に設定できます。

つぎに、「マルチ・プレイ・モード」における、もうひとつのスクリーンについて説明します。

“MULTI EDIT” スクリーンにおいて、【SOFT KEY 3 [TUNE]】を押して下さい。左下図のようなスクリーンが現れます。これは、各ボイスの音程を確実に揃えたり、「デ・チューン」を行うことができるスクリーンです。

それぞれ、数値の設定は【CURSOR KEY】と【DATA ENTRY】のテン・キーで行います。

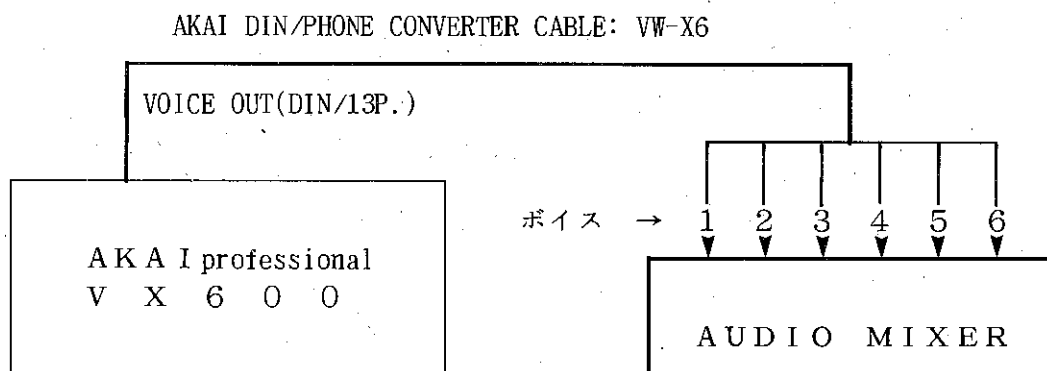
INTERNAL	P** [*****]						MULTI EDIT
TRANPOSE---	00	00	00	00	00	00	
TUNE----	00	00	00	00	00	00	
MIDI TX CHANNL---	—						
LIBRY	MODE	SETUP					QUIT

TRANPOSE 各ライブラリーのトランスポーズを設定するフィールドです。

TUNE ボイス個々の音程を任意にチューニングできます。
設定できる範囲はセント単位で、[-99 ~ 00 ~ +99] です。

MIDI TX MIDI送信チャンネル・ナンバーを指定するフィールドです。
設定範囲は [-でOFF ~ 1 ~ 16] です。

◇マルチ・ボイス・アウトの接続方法



VX600は、6ボイスを個々に出力する【VOICE OUT】を装備しています。「コード・プレイ」や「マルチ・プレイ」で、この【VOICE OUT】を活用して下さい。

接続には、別売の“AKAI DIN/PHONE CONVERTER CABLE:VW-X6”を使用して下さい。

注： 【VOICE OUT】の出力レベルは、フロント・パネルの【VOLUME】とは無関係です。
“CHORD EDIT”モード、または“MULTI EDIT”モードで、各ボイスの出力レベルをセット・アップして下さい。

第7章 コード・プレイ・モード

これは、VX600における大きな機能のひとつです。自分でプログラムした“ポリフォニー・コード・パターン（ユニゾン、ハーモニー、オクターバー、ディゾナント・コードなど、代表的なものが20種、工場出荷時にストアされています）”を「ノート・キー」にアサインすることで、本機や外部のMIDI対応音源を、ポリフォニックに演奏することができます。

特に、“AKAI EW11000/EV11000”での演奏に威力を発揮します。

7.1 ポリフォニー・コード・パターンの作成

注： 工場出荷時にストアされた代表的なコード〔20種〕を活用したい場合は、これから説明する手順①～⑦の操作はよく読んで確認するだけにしてください。

①～⑦の手順に従って【CONTROL KNOB】を回してDATAを変更し、もし、元に戻さない場合、新しく変更された設定が書き込まれますので工場出荷時のコード・データが失われます。あらかじめメモリーカード BR-16にセーブしておくことをおすすめします。

まず、“PACKET”モードにおいて、【SOFT KEY 1〔PRGRM〕】を押します。すると“PROGRAM MENU”モードになります。つぎに、このモードにおいて、ポリフォニー・コードをプログラムする「プログラム・ナンバー」を【CONTROL KNOB】でセレクトします。そして、【SOFT KEY 1〔EDIT〕】を押してください。すると、下記に示すスクリーンのいずれかが現れます。

```
L## [#####] POLY6 123456
L## [#####] POLYO *****
L## [#####] POLYO ***** MULTI PLAY
L## [#####] POLYO ***** MODE
L## [#####] POLYO *****
L## [#####] POLYO *****
LMENU MODE SETUP TUNE QUIT
```

```
L## [#####] -L** L** L** L** L**
L## [#####] -----| | | |
L## [#####] ----- CHORD PLAY
L## [#####] ----- MODE
L## [#####] -----
L## [#####] -----
LMENU MODE SETUP TUNE CHORD QUIT
```

もしも、“MULTI PLAY MODE”というスクリーンが現れたら・・・

そのモードにおいて、【SOFT KEY 2〔MODE〕】を押してください。

すると、上記に示す“CHORD PLAY MODE”というスクリーンになります。

このスクリーンは、6つのボイスに対して、音色をセットするモードです。このスクリーンを開いた時点で、1行目（ボイス・ナンバーの1）のライブラリー・ナンバーが点滅しています。

①この時に、【CONTROL KNOB】を回すと、ライブラリー・ナンバーと、そのナンバーに付けられている音色名が変わります。次に、カーソル・キー【V】を押すと、2行目（ボイス・チャンネルの2）のライブラリー・ナンバーが点滅します。

L10 [Strings]	-L10	L10	L10	L25	L32	L40
L10 [Strings]	-----					
L10 [Strings]	-----	CHORD PLAY MODE				
L25 [Brass]	-----					
L32 [Oboe]	-----					
L40 [Clarinet]	-----					
LMENU MODE SETUP TUNE CHORD QUIT						

つまり、カーソル・キー【 V A 】で、「ボイス・チャンネル」をセレクトし・・・【CONTROL KNOB】で「ライブラリー・ナンバー」のセット、という操作を行います。この入力は、【DATA ENTRY】のテン・キーでも行えます。

従って、異なる音色で“ポリフォニー・コード”を演奏することができるわけです。

②つぎに、上記のスクリーンにおいて【SOFT KEY 5 [CHORD]】を押します。するとキーボードを示すスクリーンが現れます。このスクリーンでは、つぎの手順③から④の操作で、予めプログラムした任意の“ポリフォニー・コード”を、「C～B間における12のキー」に割り当てます。そして、その「コード・ネーム」を登録します。但し、現在、工場出荷時にプログラムされた代表的なコードが20種、ストアされています。【CONTROL KNOB】を回すと、ストアされている各種のコードを知ることができます。

INTERNAL	P** [*****]
LIBRARY-----	:L10 L10 L10 L25 L32 L40
C 01 [*****]	-- -- -- -- --
LIBRY MODE SETUP TUNE ASIGN QUIT	

③それでは、上記のスクリーンにおいて【SOFT KEY 5 [ASIGN]】を押して下さい。スクリーンが変わります。このスクリーンで、任意の“ポリフォニー・コード”を作成します。

INTERNAL	P** [*****]
LIBRARY-----	:L10 L10 L10 L25 L32 L40
01 [*****]	-- -- -- -- --
QUIT QUIT QUIT QUIT QUIT QUIT	

それでは、任意の“ポリフォニー・コード”を入力する「コード・ナンバー（01から20まで）」を、【CONTROL KNOB】でセットします。

④そして、VX600のキーボードで、和音等のコードを入力します。コードの構成音は、最大6音まで入力できます。入力は、キーボードで1音ずつ行います。例えば、[ド・ミ・ソ]という「C」の3和音をキーボードを押してみましょう。すると押されたキーが、ディスプレイされます。

INTERNAL	P** [*****]
LIBRARY-----	:L10 L10 L10 L25 L32 L40
01 [*****]	00 +04 +07 -- -- --
QUIT QUIT QUIT QUIT QUIT QUIT	

つぎに、キーボードからすべての指を離すと、手順②のスクリーンに自動的に戻り、セレクトされていたコード・ナンバーに、[ド・ミ・ソ]という3和音がアサインされます。

⑤そして、手順 2のスクリーンに戻ったら、入力したコードの「コード・ネーム」を登録します。

INTERNAL		P** [*****]	
LIBRARY-----		:L10 L10 L10 L25 L32 L40	
01	[#####]	00	+04 +07 -- -- --
QUIT	QUIT	QUIT	QUIT

「ド・ミ・ソ」という「C」のコードを入力したので、コード・ネームは「C」です。
カーソル・キー【>】を押して下さい。
すると、コード・ナンバーの右側にあるコード・ネーム欄の1文字目で、カーソルが点滅します。そこで、【CONTROL KNOB】を回して必要な文字・数字・記号をセットします。

⑥もしも、「C」という1文字である場合は、下図のように、1文字目を「空白」にすると見易くなります。【CONTROL KNOB】を左に回しければ「空白」を入力できます。そして、「C」以降も「空白」にしておきます。必要な文字等を入力し終わったら・・・

INTERNAL		P** [*****]	
LIBRARY-----		:L10 L10 L10 L25 L32 L40	
01	[C]	00	+04 +07 -- -- --
QUIT	QUIT	QUIT	QUIT

【SOFT KEY】のいずれかを押します。
すると、手順⑦のスクリーンになります。

⑦このスクリーンで、いまプログラムした“ポリフォニー・コード”は、「コード・ナンバー01」にアサインされたわけです。そこで、手順③に戻り、「コード・ナンバー02」に別の“ポリフォニー・コード”を作成します。

INTERNAL		P** [*****]	
LIBRARY-----		:L10 L10 L10 L25 L32 L40	
[C]01	[C]	00	+04 +07 -- -- --
LIBRY	MODE	SETUP	TUNE ASIGN QUIT

以上の手順を繰り返して、最大「20種のコード」をセット・アップすることができます。

7. 2 ポリフォニー・コード・パターンのキー・アサイン

つぎに、プログラムした“ポリフォニー・コード・パターン”を、「C～B間における12のキー」のいずれかに割り当てます。各キーに、別個の“ポリフォニー・コード”を任意にアサインできます。従って、各キーで異なった“ポリフォニー・コード”を演奏することが可能なのです。
それでは、工場出荷時にストアされた“ポリフォニー・コード・パターン”や、自分でプログラムした“ポリフォニー・コード・パターン”を、各キーにアサインしてみましょう。

- それでは、指1本で「C」キーを弾いてみて下さい。〔C〕のコードによるポリフォニー音が得られます。

```

INTERNAL      P** [*****]
LIBRARY-----:L10 L10 L10 L25 L32 L40
C  01 [ C      ] 00 +04 +07  --  --  --

LIBRARY      MODE      SETUP      TUNE      ASSIGN      QUIT

```

- ②つぎに、「C#」キーを押して下さい。この時、コード・ナンバーに注目します。もしも〔01〕以外のコード・ナンバーが表示されたら、【CONTROL KNOB】を回して〔01〕にセットします。そして同じ操作を繰り返し、「B」キーまでのすべてを〔01〕にセットします。
- そして、各キーを指1本で弾いて下さい。すると、「12のキー」すべてに〔C〕というコードによるポリフォニー音が得られます。
- ③それでは、「C～B間における12のキー」すべてに、全く別個のコード・ナンバーを任意にアサインして下さい。手順は、「C」キーを押し、【CONTROL KNOB】で任意のコード・ナンバーをセットし、「C#」キーを押し、【CONTROL KNOB】で任意のコード・ナンバーをセットする、という操作を繰り返し、「B」キーまでセットします。
- ④キー・アサインが完了したら、各キーを指1本で弾いて下さい。それぞれのキーで、アサインされたコードにより発音します。
- また、6ボイスのそれぞれに、別個の音色がアサインされている場合、従来のシンセサイザーでは得られなかった、極めて分厚いサウンドが容易に得られます。

7.3 コード・プレイ・モードのセット・アップ

VX600の大きな機能のひとつである「コード・プレイ・モード」には、もう2つのエディット・スクリーンがあります。そのひとつは、これから説明する“CHORD EDIT”スクリーンです。

上記のスクリーンにおいて、【SOFT KEY 3〔SETUP〕】を押して下さい。すると、つぎのようなスク

INTERNAL	P**	[*****]	CHORD	EDIT
LIBRARY---	L00	L00	L00	L00
KEY LOW---	00	00	00	00
KEY HIGH--	127	127	127	127
VOLUME---	99	99	99	99
MIDI TX---	--	--	--	--
LIBRY	MODE	TUNE	CHORD	QUIT

リーンが現れます。このスクリーンは、コード・プレイを行う各ボイスの「音色」、「キー・レンジ」、「音量」そして、外部のMIDI音源を使用する場合の「MIDI送信チャンネル・ナンバー」などをセット・アップするものです。

LIBRARY ライブラリー・ナンバーを表示するフィールドです。このスクリーンでも、音色の設定・更新が行えますが、音色名が確認できないので、このスクリーンで行うことは避け、前に説明した、“CHORD PLAY MODE” スクリーンで行って下さい。

このスクリーンにおいて、【SOFT KEY 1 [LIBRY]】を押すと、“CHORD PLAY MODE” スクリーンを呼び出すことができ、ライブラリー・ナンバーに付けられている音色名を確認しながら、各ボイスに音色を設定することができます。

そして、“CHORD PLAY MODE” スクリーンで、【SOFT KEY 3 [SETUP]】を押せば、直ちにこの“CHORD EDIT” スクリーンへ戻れます。従って、ライブラリーから音色を選択する作業が容易に行えます。

KEY LOW これは、各ボイスのキー・レンジを決めるフィールドです。つぎの《KEY HIGH》というフィールドにおける設定値とで、そのボイスにおけるキー・レンジを指定します。

KEY HIGH これも、各ボイスのキー・レンジを決めるフィールドです。前の《KEY LOW》というフィールドにおける設定値とで、そのボイスにおけるキー・レンジを指定します。

VOLUME 構成音個々の音量を設定するフィールドです。
設定できる範囲は〔0～99〕です。

MIDI TX 構成音個々に対して、MIDI送信チャンネル〔－でOFF, 1～16〕を任意に設定できます。外部の「マルチ・ティンブルMIDI音源」を演奏するときに便利な機能です。

各部のセット・アップは簡単です。カーソル・キーで、設定を行うフィールドをセレクトして、その数値を【CONTROL KNOB】か、【DATA ENTRY】のテン・キーで入力します。

つぎに、「コード・プレイ・モード」における、もうひとつのスクリーンについて説明します。

“CHORD EDIT” スクリーンにおいて、【SOFT KEY 3 [TUNE]】を押して下さい。左下図のようなスクリーンが現れます。これは、各ボイスの音程を確実に揃えたり、「デ・チューン」を行うことができるスクリーンです。

また、外部のMIDIキーボード等でVX600をコード・プレイする場合の、「MIDI受信チャンネル・ナンバー」を指定するフィールドもあります。

それぞれ、数値の設定は【CONTROL KNOB】か【DATA ENTRY】のテン・キーで行います。

INTERNAL	P** [*****]	CHORD EDIT
LIBRARY---	L00 L00 L00 L00 L00 L00	
TUNE----	00 00 00 00 00 00	
MIDI RX CHANL--:	—	
LIBRY	MODE	SETUP CHORD QUIT

LIBRARY ライブラリー・ナンバーを表示するフィールドです。

TUNE 構成音個々の音程を任意にチューニングできます。
設定できる範囲はセント単位で、〔-99～00～+99〕です。

MIDI RX MIDI受信チャンネル・ナンバーを指定するフィールドです。
設定範囲は〔－でOFF～1～16〕です。

第 8 章 プログラムとパケット

この章では、「プログラムのしかた」と、「パケット」について説明します。

8. 1 音色の選択

本機は、「音色の選択」に 3 つの方法があります。

(a) “PACKET” にファイルした「プログラム」で・・・

VX600 は、演奏に必要なプログラム・データを、10 個の「パケット」に、順序よくファイルできます。1 個のパケットには、20 個のプログラム・データを並べることができます。

“PACKET” にファイルした「プログラム」を呼び出す操作は・・・

- ①まず「パケット・ナンバー (0～9)」を、【DATA ENTRY】キーの〔0〕～〔9〕、つまりテン・キー”で入力し、選択します。
- ②そして、カーソル・キー【Λ V】または、“フット・スイッチ”により、各パケットに登録した「パケット・プログラム・ナンバー (01～20)」を選択します。この「パケット・プログラム・ナンバー」は、【CONTROL KNOB】でも選択できます。

(b) “PROGRAM MENU” スクリーンで・・・

この“PROGRAM MENU”に、ライブラリーからセレクトした音色をストアします。

但し、単なるストアではなく、「コード・プレイ」や「マルチ・プレイ」などにおける様々なプログラム・データを組み込みます。“PROGRAM MENU”で音色をセレクトする操作は・・・

- カーソル・キー【Λ V】または、“フット・スイッチ”で、「プログラム・ナンバー」を選択します。この「プログラム・ナンバー」は、【CONTROL KNOB】でも選択できます。

(c) “LIBRARY MENU” スクリーンで・・・

VX600 は、“LIBRARY”モードで音色を作成・更新します。「ライブラリー」には、50 音色分のデータをストアできます。通常、初歩的に演奏する場合は、この“LIBRARY MENU”モードで、「音色の選択」を行います。本機は、工場出荷時において本体内部のメモリーに、サンプルとしての“50 音色”を記憶させています。音色のセレクト方法は・・・

- カーソル・キー【Λ V】または、“フット・スイッチ”で、「ライブラリー・ナンバー」を選択します。この「ライブラリー・ナンバー」は、【CONTROL KNOB】でも選択できます。

8.2 プログラムのしかた

① それでは、ライブラリーにストアされている工場出荷時の音色や、自分で作成した音色に様々なプログラムを施して、「プログラム・メニュー」に組み込みましょう。

まず、「PACKET」スクリーンで、【SOFT KEY 1 [PRGRM]】を押します。

すると、「PROGRAM MENU」スクリーンが現れます。

INTERNAL - PROGRAM MENU -				
			△▽	
P01 [*****]		Program U/D		
P02 [*****]		< □ >		
P03 [*****]		OCT. SHIFT		
EDIT	NAME	LIBRY	TRANSP	MIDI PAKET

② つぎに、ライブラリーから選択した音色データを取る「プログラム・ナンバー」を選択します。

この操作は【CONTROL KNOB】を回して行います。

プログラム・ナンバーを選択したら、続いて【SOFT KEY 2 [NAME]】を押します。

すると、「プログラム名」の1文字目が点滅します。

それでは、「プログラム名」を登録します。

INTERNAL - PROGRAM MENU -				
P39 [*****]		△▽		
P40 [■*****]		Program U/D		
↑		< □ >		
点滅		OCT. SHIFT		
QUIT	QUIT	QUIT	QUIT	QUIT QUIT

③ 【CONTROL KNOB】を回すと・・・

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ

[II] □_ ' a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z | →

— という文字・記号が現れます。また、「スペース（空白）」は、[!]の手前にあります。

1文字目をセットしたら・・・

カーソル・キー【>】を1回押して、2文字目を点滅させ、文字を【CONTROL KNOB】でセットします。

最大8文字、入力できます。プログラム名を登録し終えたら、【SOFT KEY】のいずれかを押します。左図は、「プログラム名」を登録し、【SOFT KEY】のいずれかを押した状態を示します。

INTERNAL - PROGRAM MENU -				
P39 [*****]		△▽		
P40 [Multi #1]		Program U/D		
		< □ >		
		OCT. SHIFT		
EDIT	NAME	LIBRY	TRANSP	MIDI PAKET

④つぎに、【SOFT KEY 1 [EDIT]】を押します。すると、下記のスクリーンのいずれかが現れます。

<pre> L## [#####] POLY6 123456 L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** LMENU MODE SETUP TUNE QUIT </pre>	<pre> L## [#####] -L** L** L** L** L** L## [#####] ----- L## [#####] ----- L## [#####] ----- L## [#####] ----- L## [#####] ----- L## [#####] ----- LMENU MODE SETUP TUNE CHORD QUIT </pre>
--	---

⑤もしも、“CHORD PLAY MODE”というスクリーンが現れた場合・・・

そのスクリーンにおいて【SOFT KEY 2 [MODE]】を押し、“MULTI PLAY MODE”というスクリーンに変えて下さい。なぜなら、いま、『Multi #1』というプログラムを組み込もうとしているからです。そして、プログラミングは「マルチ・プレイ・モードがベーシックである」からなのです。

⑥スクリーンの1行目で、ライブラリー・ナンバー《L##》が点滅します。

つぎに、【CONTROL KNOB】を回し、「音色」を選択します。

<pre> L10 [Strings] POLY6 123456 L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** LMENU MODE SETUP TUNE QUIT </pre>	<pre> MULTI PLAY MODE </pre>
---	--------------------------------------

⑦そして、《POLY》というフィールドに注目します。もしも、《MONO》という表示である場合、カー

ソル・キー【>】を押し、《MONO》という表示を点滅させ、【CONTROL KNOB】を左に回して下さい。すると、《POLY》に変わります。つぎに、カーソル・キー【>】を押し、《POLY》という表示の右側にある数値を点滅させ、【CONTROL KNOB】で数値を〔3〕にセットして下さい。

これで、〔L10 Strings〕という音色が、3音ポリフォニックで発音することになりました。

<pre> L10 [Strings] POLY3 123*** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** L## [#####] POLYO ***** LMENU MODE SETUP TUNE QUIT </pre>	<pre> MULTI PLAY MODE </pre>
---	--------------------------------------

⑧続いて、カーソル・キー【<】を押し、2行目の《L##》を点滅させます。

```

L10 [Strings ] POLY3 123***
L25 [Brass #2] POLY2 ***45*
L## [#####] POLY0 *****
L## [#####] POLY0 *****
L## [#####] POLY0 *****
L## [#####] POLY0 *****
LMENU  MODE  SETUP  TUNE      QUIT

```

MULTI PLAY
MODE

つぎに、2行目の音色を指定します。

そして、《POLY》というフィールドに注目します。もしも、《MONO》という表示である場合には、カーソル・キー【>】を押し、《MONO》という表示を点滅させ・・・

【CONTROL KNOB】を左に回し、《POLY》に変えます。

- ⑨つぎに、カーソル・キー【>】を押し、《POLY》という表示の右側にある数値を点滅させて、【CONTROL KNOB】で数値を〔2〕にセットして下さい。これで、〔L25 Brass #2〕という音色が、2音ポリフォニックで発音できるようになります。

- ⑩続いて、同様の操作を繰り返し、3行目の音色をプログラムします。この例では、既に5つのボイスが指定されているので、残りは1ボイスだけです。従って、《POLY》という表示の右側にある数値は〔1〕または〔0〕しか入力できません。

```

L10 [Strings ] POLY3 123***
L25 [Brass #2] POLY2 ***45*
L50 [Clarinet] POLY1 *****
L## [#####] POLY0 *****
L## [#####] POLY0 *****
L## [#####] POLY0 *****
LMENU  MODE  SETUP  TUNE      QUIT

```

MULTI PLAY
MODE

- ⑪音色とボイスのアサインが完了したら、【SOFT KEY 4 [SETUP]】を押し、“MULTI EDIT”スクリーンを開きます。このスクリーンについては第6章「マルチ・プレイ・モード」をよく読んで下さい。このスクリーンで各部のセット・アップを完了したら・・・

【SOFT KEY 4 [TUNE]】を押します。

そして、各ボイスの音程等をセット・アップします（このセット・アップについても、第6章をよく読んで下さい）。

INTERNAL	P40 [Multi #1]	MULTI EDIT				
LIBRARY---	L10 L10 L10 L25 L25 L50					
KEY LOW---	00 00 00 00 00 00					
KEY HIGH--	127 127 127 127 127 127					
VOLUME---	99 99 99 99 99 99					
MIDI RX---	01 01 01 02 02 03					
LIBRY	MODE TUNE					QUIT

- ⑫ “MULTI EDIT”スクリーンに続き、“MULTI EDIT [TUNE]”スクリーンのセット・アップが完了したら、“MULTI EDIT [TUNE]”スクリーンにおいて、【SOFT KEY 4 [QUIT]】を押します。

以上で、『Multi #1』と名付けたプログラムが完了したことになります。同様の操作を繰り返して、プログラミングを続けて下さい（40個のプログラムをストアできます）。

いまは、「マルチ・プレイ・モード」によるプログラミングでしたが、「コード・プレイ・モード」においても、ほぼ同様の操作・手順です。「コード・プレイ・モード」については、第7章をよく読んで下さい。つぎに、「パケット機能」について説明します。

注： 図中のライブラリー・ナンバーにおける「ライブラリー名」は、工場出荷時にストアされたものではありません。また、「プログラム名」も説明上の架空名です。

8.3 パケット・プログラムのしかた

“PROGRAM NEMU”に、必要な「プログラム・データ」の組み込みを終えたら、演奏時に必要とされる順番に、その「プログラム・データ」をファイルします。

このファイル機能は、“PACKET”なのです。

VX600の“PACKET”は、10個あります。そして、1個の“PACKET”に20個の「プログラム・データ」を順序よく並べてファイルできるのです。しかも、個々の“PACKET”に「パケット名」を付けることができます。

(a) パケット・ナンバーのセレクト

まず、「パケット」のセレクトを行います。スクリーンが、“PROGRAM MENU”である場合・・・

【SOFT KEY 6 [PAKET]】を押して、“PACKET”スクリーンを開いて下さい（または、一度電源を切り、再び電源を入れれば、“PACKET”スクリーンが現れます）。そして、【DATA ENTRY】のテン・キーを使い、「パケット・ナンバー」を入力します。テン・キーの〔0〕から〔9〕までを順に押して下さい。《PACKET》というフィールドの数値が変わります。

これが「パケット・ナンバー」です。

各パケットには、それぞれ「パケット名」をつけることができます。

INTERNAL	#####
PACKET	△▽
1	01:P** [*****] Program U/D
	P** [*****] < □ >
	P** [*****] OCT. SHIFT
PRGRM	NAME EDIT TRANS MIDI BANK

(b) パケット名の登録方法

それでは、つぎに「パケット名」を登録します。【SOFT KEY 2 [NAME]】を押して下さい。すると、

最上行の白いエリアに、カーソルが点滅します。これが「パケット名」を登録するエリアです。いま、カーソルは「1文字目」にあります。「パケット名」は、最大8文字で登録できます。登録の方法は、「プログラム名」と同じ手順です。

「パケット名」の入力が完了したら、いずれかの【SOFT KEY】を押して下さい。

INTERNAL	Budokan1
PACKET	△▽
1	01:P** [*****] Program U/D
	P** [*****] < □ >
	P** [*****] OCT. SHIFT
QUIT	QUIT QUIT QUIT QUIT QUIT

(c) プログラムのアサイン

続いて、【CONTROL KNOB】を回して、「パケット・プログラム・ナンバー」をセレクトします。

これは〔01〕から〔20〕まであります。取り敢えず、〔01〕にセットして下さい。

そして、【SOFT KEY 3 {EDIT}】を押します。すると、「パケット・プログラム・ナンバー」の右側にある「プログラム・ナンバー (Pという表示が付いている番号)」が点滅します。

それでは、【CONTROL KNOB】を回し、「パケット・プログラム・ナンバー〔01〕」に、必要なプログラム・データをアサインして下さい。

INTERNAL		Budokan1	
PACKET		△▽	
1	01:P40 [Multi #1]	Program U/D	
	P** [*****]	< □ >	
	P** [*****]	OCT. SHIFT	
QUIT	QUIT	QUIT	QUIT

そして、プログラム・データをアサインが完了したら、いずれかの【SOFT KEY】を押して下さい。

同様の操作を繰り返して、「パケット・プログラム・ナンバー〔20〕」まで、必要なプログラム・データを順番にアサインします。

以上のように、10個の「パケット」に、それぞれ、20個の「プログラム・データ」をアサインすることができます。実演奏時に必要な「プログラム・データ」をアサインしておけば、音色等の切り換えが能率良く行えます。

第9章 メモリー・カード

VX600は、「メモリー・カード」でデータのセーブ／ロードを行います。

使用できるメモリー・カードは、別売りの“AKAI BR-16”のみです。他社のメモリー・カードでは正しい動作が得られません。

9.1 メモリー・カードへのセーブ

VX600は、工場出荷時にサンプルとしての各種データを本体メモリーにストアしてあります。

本機を操作して、工場出荷時にストアされているデータを失いたくない場合は、前もってメモリー・カードにセーブして下さい。

①まず、VX600の電源を〔OFF〕にしておき・・・

用意したメモリー・カード“AKAI BR-16”の【PROTECT SWITCH】を〔OFF〕にセットし、VX600の【MEMORY CARD】スロットに正しく差し込んで下さい。

注：メモリー・カード“AKAI BR-16”の取り扱いについては、“BR-16”の使用説明書をよく読んで下さい。

②続いて、VX600の電源を入れて下さい。もしも、まだ一度も使用したことがない、真新しいメモリー・カードを差し込んでいる場合、左図のスクリーンが現れます。

INTERN PACKET	Attention ! This IC CARD not formatted or is formatted for another product. To format it, press ENTER,	▽ am U/D □ > SHIFT BANK
 PRGRM		

つまり、まだ「フォーマット」が行われていない、というメッセージです。

③それでは、【ENTER】キーを押して下さい。

すると、即座に「フォーマット」が完了し、スクリーンが“PACKET”モードになります。

④スクリーンが“PACKET”モードになったら【MENU】キーを押して下さい。すると、--MENU--というウインドー・スクリーンが現れます。

INTERNAL PACKET	--MENU--	△▽
 PRGRM	0: PACKET 1: CARD SAVE 2: CARD LOAD 3: MASTER TUNE 4: CALIBRATION	rogram U/D < □ > CT. SHIFT IDI BANK
NAME		

⑤つぎに、【DATA ENTRY】のテン・キー〔1〕を押して下さい。すると、**SAVE**というウインドー・スクリーンが現れます。

- ⑥続いて、カーソル・キー【 A 】を押して下さい。点滅するカーソルが《NAME》の右側に現れます。これは、セーブするデータに名称をつける作業に入ったことを意味します。データ名も、最大8文字で登録できます。この名称登録は、プログラム名やパケット名と同様の操作で行います。

INTERN	**SAVE** NAME:#####	△▽
PACKET	VX600 CARD	ogram U/D
	ALL → BANK-A	□ >
		T. SHIFT
PRGRM		DI BANK

- ⑦データ名を入力し終わったら、カーソル・キー【 V 】を押して下さい。《ALL》という表示が点滅します。【CONTROL KNOB】を右に回すと、《ALL》→《LIBRARY》→《PROGRAM》→《PACKET》→《CHORD》という順に表示が変わります。これは、「いずれのデータをセーブするか」を決める操作です。《ALL》をセレクトすれば、本体メモリーのデータがすべてセーブされます。工場出荷時にストアされているデータをセーブする場合、《ALL》にセットして下さい。

- ⑧セーブするデータをセレクトし終わったら、カーソル・キー【 > 】を押して下さい。すると、《BANK-A》表示が点滅します。【CONTROL KNOB】を右に回すと、《BANK-B》になります。メモリー・カードは、2つのバンクを持ち、2種のデータをファイルできます。それでは、《BANK-A》にセットして下さい。そして、【ENTER】キーを押します。矢印の下方に、【OK】という表示が出れば、セーブが完了したことになります。

INTERN	**SAVE** NAME:#####	△▽
PACKET	VX600 CARD	ogram U/D
	ALL → BANK-A	□ >
	OK	T. SHIFT
PRGRM		DI BANK

注： もしも、メモリー・カードをスロットに差し込んでいない場合、【NO CARD!】というメッセージが点滅します。

9. 2 メモリー・カードからのロード

つぎに、メモリー・カードからデータをロードしてみましょう。VX600には、さまざまな音色データをファイルしてある「VX600専用／音色ソフト」を用意しています。こうした「音色ソフトのデータ」や、自分でメモリー・カードにセーブしたデータをロードして下さい。

- ①まず、データがファイルされているメモリー・カードを用意して下さい。
VX600の電源を【OFF】にして、そのメモリー・カードをスロットに正しく差し込みます。

- ②VX600の電源を入れて下さい。スクリーンが“PACKET”モードになったら【MENU】キーを押して下さい。すると、--MENU--というウィンドー・スクリーンが現れます。

INTERNAL		--MENU--	
PACKET		0:PACKET	△▽
	01:	1:CARD SAVE	rogram U/D
		2:CARD LOAD	< □ >
		3:MASTER TUNE	CT. SHIFT
PRGRM NAME		4:CALIBRATION	IDI BANK

このとき、VX600本体のリア・パネルにある【MEMORY PROTECT】を必ず、[OFF]にして下さい。

- ③つぎに、【DATA ENTRY】のテン・キー〔2〕を押して下さい。すると、**LOAD**というウィンドー・スクリーンが現れます。

INTERN			
PACKET		**SAVE** NAME:#####	△▽
		CARD VX600	rogram U/D
		BANK-A → ALL	□ >
PRGRM			T. SHIFT
			DI BANK

- ④いま、VX600側で、《ALL》という表示が点滅します。
 それでは、【CONTROL KNOB】を右に回して下さい。すると、《ALL》→《LIBRARY》→《PROGRAM》→《PACKET》→《CHORD》という順に表示が変わります。これは、「いずれのデータをロードするか」を決める操作です。
 《ALL》をセレクトすれば、本体メモリーにデータがすべてロードされます。

- ⑤ロードするデータをセレクトし終えたら、カーソル・キー【<】を押して下さい。
 すると、《BANK-A》表示が点滅します。【CONTROL KNOB】を右に回すと、《BANK-B》になります。メモリー・カードは、2つのバンクを持ち、2種のデータをファイルしています。
 それでは、いずれかロードしたいバンクにセットし、【ENTER】キーを押します。矢印の下方に、[OK]という表示が出れば、ロードが完了したことになります。

INTERN			
PACKET		**SAVE** NAME:#####	△▽
		CARD VX600	rogram U/D
		BANK-A → ALL	□ >
PRGRM		OK	T. SHIFT
			DI BANK

注：《ALL》で、ロードした場合、本体のメモリーは、すべてロードしたデータに変わります。
 また、本体メモリーは・・・
 《BANK-A》、《BANK-B》いずれかのバンクのみロードできる容量です。

9. 3 メモリー・カードのデータ・セレクトとエディット

自分で作成したデータがセーブされているメモリー・カードを、スロットに差し込んでおけば、常に本体メモリーのデータと共に、メモリー・カード側のデータも使用することができます。

つまり・・・

本体メモリー : INTERNAL (パケット: 10×20プログラム, 40プログラム, 50ライブラリー)
メモリー・カード: BANK-A (パケット: 10×20プログラム, 40プログラム, 50ライブラリー)
BANK-B (パケット: 10×20プログラム, 40プログラム, 50ライブラリー)

を予めセレクトすれば、良いのです。従って、多くのデータを効率よく使用できます。

①VX600の電源を〔OFF〕にしておき・・・

まず、自分で作成したデータがセーブされているメモリー・カードを、スロットに差し込みます。
もしも、エディットしたい場合は、予めメモリー・カードの【PROTECT SWITCH】を〔OFF〕にしておきます。また、エディットしない場合は【PROTECT SWITCH】を〔ON〕にしておきます。

②電源を入れます。そして、“PACKET”モードのスクリーンになったら、【SOFT KEY 6〔BANK〕】を押して下さい。この【SOFT KEY 6〔BANK〕】は、「サイクリック」の動作になっており、このキーを押すごとに、《INTERNAL》→《BANK-A》→《BANK-B》→《INTERNAL》と切り換わります。 この切り換わりは、“PACKET”スクリーンの左上のフィールドで確認できます。

③以後、いままで説明してきた操作・手順により、データのセレクトやエディットを行います。

④ライブラリー・コピー機能は、5. 5を参照して下さい。

ご注意! メモリー・カードは、バッテリーにて動作しています。
バッテリーが消耗すると、メモリーしたデータが消失します。
メモリー・カードのバッテリーは、通常の使用で2～3年の寿命がありますが、なるべく早めに交換することをお勧めします。
なお、バッテリー交換時は、メモリーしたデータが消失します。
従って、バッテリー交換の際は、予め本体メモリーにロードして下さい。
但し、本体メモリーは、《BANK-A》か《BANK-B》のいずれか片方のデータのみをロードできる容量でしかありません。
また、バッテリー交換後は、必ず「フォーマット」を行ってから、データをセーブして下さい。

第10章 EXT IN

この章では、VX600の【EXT IN】について説明します。

10.1 接続のしかた

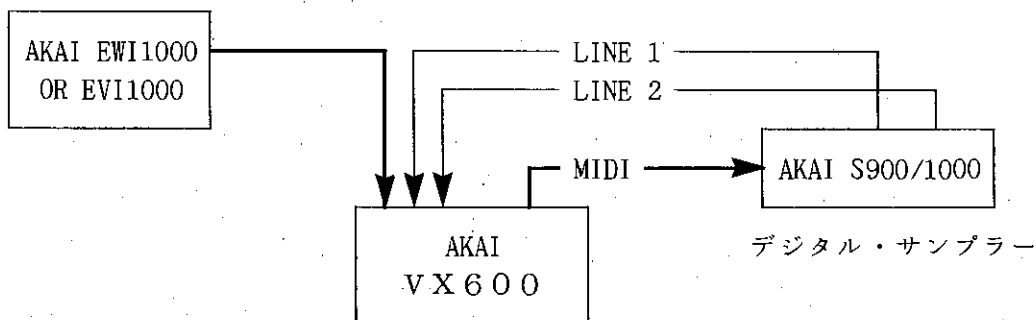
VX600の【EXT IN】は、外部のシンセサイザーやデジタル・サンプラー等の「オーディオ出力」を入力して、本機のVCFとVCAで、その音色を加工できる装備です。

特に、“AKAI EW1000/EVI1000”で、「デジタル・サンプラー」を演奏するときに威力のある機能です。この機能は、VCOグループの〔2〕に属しており、2つの入力端子で構成されています。

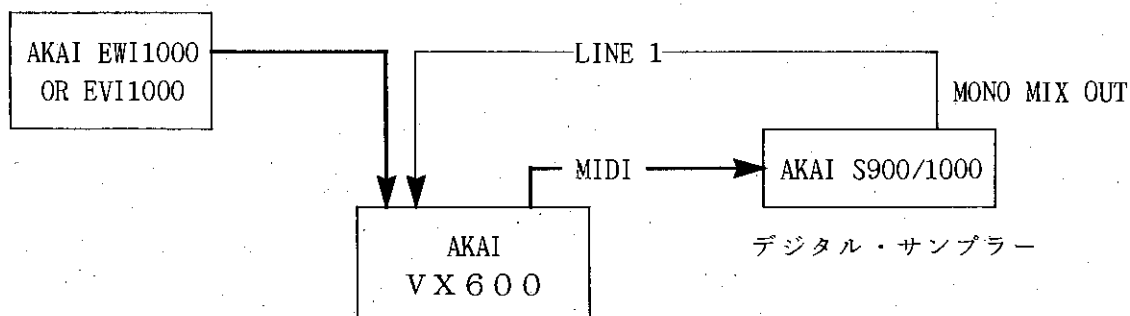
また、2つの【EXT IN】から入ったオーディオ信号は、2つのボイス・ナンバーに割り当てられていますから、上手にプログラムを組めば、VX600のシンセサイズ音（4音まで）と同時に発音させることが可能です。

それでは、つぎに述べる手順に従って、VX600の【EXT IN】に外部のシンセサイザーやデジタル・サンプラー等の「オーディオ出力」を接続して下さい。接続時は、外部のシンセサイザーやデジタル・サンプラー等と、VX600の電源は必ず“OFF”にして下さい。

- ①もしも、外部のシンセサイザーやデジタル・サンプラー等のオーディオ出力が〔STEREO〕であり、L/R（1/2の場合もあります）という2系統である場合、下図のように接続します。

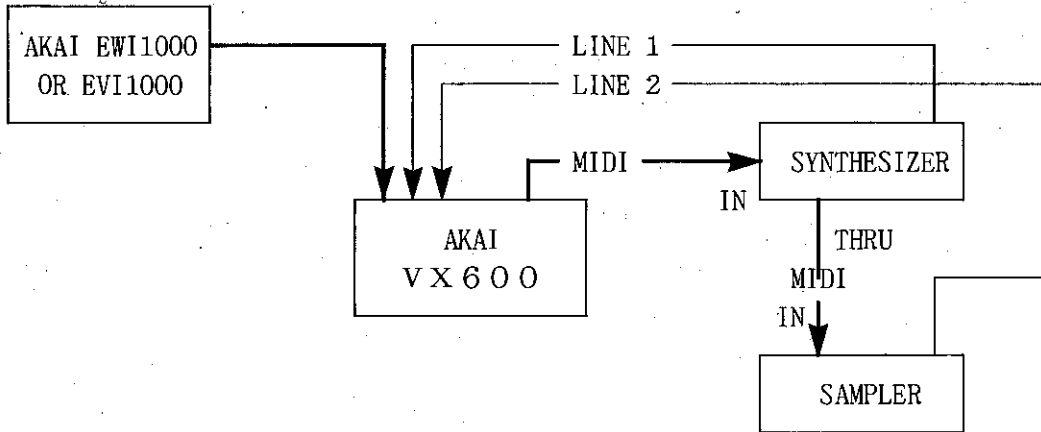


- ②また、外部のシンセサイザーやデジタル・サンプラー等のオーディオ出力が〔MONO MIX〕である場合は、【EXT IN】の〔1〕に接続して下さい。



注： この場合、ボイス・ナンバー〔1〕のみに、【EXT IN】から入力したオーディオ信号が割り当てられます。

③もしも、2機種の外部のシンセサイザーやデジタル・サンプラー等のオーディオ出力を入力したい場合は、下図のように接続して下さい。



注：ここでは、“AKAI EWI1000/EVI1000”を使用することを想定して説明を行います。

10.2 エディットのしかた

接続が正しく行ったら、VX600等の電源を入れて下さい。そして、まず「ライブラリー」において、【EXT IN】を扱うためのエディットを行います。

①それでは、“LIBRARY MENU”スクリーンを開き、【EXT IN】を使うライブラリー・ナンバーを指定して下さい。そして、ライブラリー名を登録します（例えば、EXT IN 1と名付けます）。

②つぎに、“LIBRARY MENU”スクリーンにおいて、【SOFT KEY 1 [EDIT]】を押し、“VCOグループ”のエディット・スクリーンを開きます。

カーソル・キー【V】と【Λ】で、まず、《BALANCE=》の数値をエディットできる状態にします。そして【VONTROL KNOB】を右に回して、その数値を〔99〕にセットして下さい。

INTERNAL L49 [EXT IN 1]									
FREQ=+00	VCO-1	SYNC OFF	VCO-2	FREQ=+00					
FINE=+00				FINE=+00					
WAVE=			BALANCE=99						
PW= 00									
VCF	FM	EG	LFO	MOD	QUIT				

③続いて、“VCO-1”の《WAVE》をすべて、【OFF：波形を消した状態】にします。

もちろん、《PW》も【00】にして下さい。これで、“VCO-1”からは、何も出力されない状態になりました。《BALANCE=》の数値を〔99〕にセットしたので、この設定は無意味と考える人もいると思いますが、このように設定すれば、“VCO-1”の音が漏れることはありません。

但し、“VCO-1”の音も加えたければ、各部をそれなりに設定し、《BALANCE=》の数値を調節してミックスを行って下さい。

- ④同様に、“VCO-2”の《WAVE》をすべて、〔OFF：波形を消した状態〕にします。

INTERNAL		L49 [EXT IN 1]	
FREQ=+00	VCO-1	SYNC OFF	VCO-2 FREQ=-00
FINE=+00			FINE=-00
WAVE= ☐ ☐	BALANCE=99	☐ ☐	EXT
PW= 00			PW= 00
VCF	FM	EG	LFO
		MOD	QUIT

そして、〔*〕印のフィールドに〔EXT〕をセットして下さい。

これで、【EXT IN】に入力したオーディオ信号が、この“VCO-2”を通り・・・“VCF”に流れていきます。

- ⑤つぎに、【SOFT KEY 5〔MOD〕】を押して、“モジュレーション・マトリックス”のエディットを行います。以後、第5章で説明した手順により、必要な各パラメータをエディットします。ここでは、“AKAI EW1000/EVI1000”を使う場合を想定していますので、第5章をよく読んで下さい。

- ⑥そして、すべてのセット・アップが完了したら、そのライブラリーを「コピー」します。この例では、ライブラリー・ナンバー〔49〕に、『EXT IN 1』というライブラリー名で、エディットしたので、これをライブラリー・ナンバー〔50〕に「コピー」し、『EXT IN 2』というライブラリー名にします。

- ⑦2つのライブラリーに同じデータをセット・アップした理由は、外部のシンセサイザーやデジタル・サンプラーの出力が〔STEREO〕であると、仮定したからです。その出力が〔MONO MIX〕である場合は、ひとつのライブラリーで良いわけです。続いて、プログラムです。この場合「マルチ・プレイ・モード」で組み込みます。

- ⑧第6章の「マルチ・プレイ・モード」を思い出し、セット・アップを行って下さい。この例では、1行目のライブラリー・ナンバーを〔49〕とし、2行目のライブラリー・ナンバーを、〔50〕にします。

L49 [EXT IN 1] MONO1 1*****	
L50 [EXT IN 2] MONO1 *2*****	
L## [#####] POLYO *****	MULTI PLAY MODE
L## [#####] POLYO *****	
L## [#####] POLYO *****	
L## [#####] POLYO *****	
LMENU MODE SETUP TUNE	QUIT

そして、いずれも《MONO1》にして下さい。もしも、他の音を同時に発音しない場合は、3行目以降を、すべて《POLYO》にします。

注：EXT IN をアサインできるのは、ボイス〔1〕と〔2〕だけです。

- ⑨このセット・アップで、VX600は“マルチ・モノ・モード”になり、各ボイスが「モノフォニック」で発音します。リア・パネルに装備されている【VOICE OUT】を使い、ボイス〔1〕とボイス〔2〕を、それぞれ独立させて出力すれば、〔STEREO〕の状態が保たれます。そして、上記のセット・アップが完了したら、【SOFT KEY 3〔SETUP〕】を押し・・・つぎの“MULTI EDIT”スクリーンを開きます。そして、各ボイスの「キー・レンジ」、「音量」を指定します。

INTERNAL	P40 [Ext 1&2]					MULTI EDIT
LIBRARY---	L49	L50	L00	L00	L00	L00
KEY LOW---	00	00	00	00	00	00
KEY HIGH---	127	127	00	00	00	00
VOLUME---	99	99	00	00	00	00
MIDI RX---	--	--	--	--	--	--
LIBRY	MODE	TUNE				QUIT

左図は、このスクリーンにおける各フィールドを設定した例です。

参考にして下さい。

- ⑩続いて、上記のスクリーンにおいて【SOFT KEY 3 [TUNE]】を押し、左下図のようなスクリーンを開きます。そして、各ボイスの音程を[00]揃えます。

INTERNAL	P** [*****]					MULTI EDIT
TRANPOSE---	00	00	00	00	00	00
TUNE----	00	00	00	00	00	00
MIDI TX CHANL--:	—					
LIBRY	MODE	SETUP				QUIT

また、[AKAI EVI1000/EWI1000]を使用し、外部のMIDI音源を動作させるため・・・

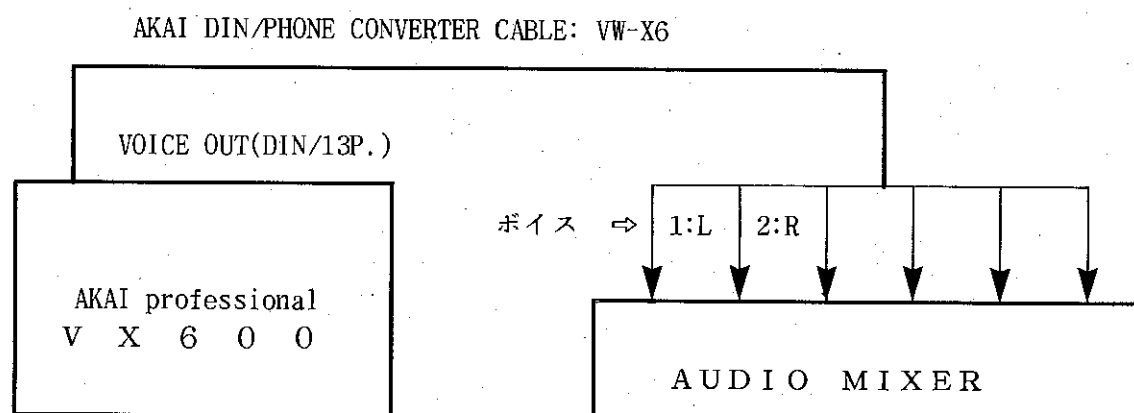
「MIDI送信チャンネル・ナンバー」を指定します。

それぞれ、数値の設定は【CONTROL KNOB】か【DATA ENTRY】のテン・キーで行います。

以上、細かく説明するとなかなり面倒なオペレーションのように感じられますが、つぎのように、手順を整理して覚えておけば、すぐに手慣れると思います。

- ①まず、【EXT IN】を扱うライブラリーを、2系統分作成する。
分かり易いように、ライブラリー名を『EXT IN 1』と、『EXT IN 2』にしておく。
- ②続いて、「EXT IN 1 & 2」を組み込むプログラム・ナンバーを“PROGRAM MENU”モードでセレクトする。そして、「プログラム名」を登録する（例えば、EXT 1&2 とする）。
- ③“PROGRAM MENU”モードで、【SOFT KEY 1 [EDIT]】を押し、“MULTI PLAY MODE”スクリーンか、“CHORD PLAY MODE”スクリーンを開く。もしも、“CHORD PLAY MODE”スクリーンが先に開かれた場合、【SOFT KEY 2 [MODE]】を押し、“MULTI PLAY MODE”スクリーンを開く。
- ④“MULTI PLAY MODE”スクリーンで・・・
各ボイスに「ライブラリー」から『EXT IN 1』と、『EXT IN 2』をセットする。
- ⑤そして、各ボイスを「モノ」にセットし、そのボイス数を[1]に指定する。
- ⑥“MULTI EDIT”スクリーンで、【SOFT KEY 3 [SETUP]】を押し・・・
そして各ボイスの「キー・レンジ」、「音量」セット・アップする。
各ボイスのセット・アップが完了したら、【SOFT KEY 3 [TUNE]】を押し、“TUNE”スクリーンを開き、各ボイスの音程を[00]にセットし、「MIDI送信チャンネル」をセットする。

◇マルチ・ボイス・アウトの接続方法



接続には、別売の“AKAI DIN/PHONE CONVERTER CABLE: VW-X6”を使用して下さい。
オーディオ・ミキサーの〔1〕を〔L〕、〔2〕を〔R〕にペンポットで設定します。

注： 【VOICE OUT】の出力レベルは、フロント・パネルの【VOLUME】とは無関係です。
“MULTI EDIT”モードで、各ボイスの出力レベルをセット・アップして下さい。

この〔EXT IN〕を活用する場合は、VX600の機能等をよくマスターした上で、操作を行って下さい。

工場出荷時のサウンド・ライブラリー

VX600は、工場出荷時において下記の音色がライブラリーにストアされています。

また、「コード・プレイ・モード用」の“各種コードのサンプル”が、ストアされています。

本機をエディットする前に、予め別売のメモリー・カード“AKAI professional BR-16”で、セーブなさることをお勧めします（セーブのしかたは、第9章をお読み下さい）。

音 色	コード	プログラム
L01: BASS #1	L26: VIBRABEL	01: M.Tri
L02: BASS #2	L27: BELLRA	02: Min 7
L03: BASS #2	L28: PLUKPNO	03: Alt
L04: BASS #2	L29: METALBL	04: Dom 7
L05: BASS #2	L30: MARIMBA	05: Maj 9
L06: BASS #6	L31: HARP	06: Min 7b5
L07: BRASS #1	L32: M. -HARP	07: Sus 4/9
L08: BRASS #1	L33: ORGAN #1	08: Alt Dom
L09: BRASS #1	L34: ORGAN #2	09: Maj 6/9
L10: BRASS #1	L35: ORGAN #3	10: Min 11
L11: BRASS #1	L36: E -ORGAN 1	11: Maj #11
L12: BRASS #6	L37: E -ORGAN 2	12: Dim 7
L13: BRASS #7	L38: EVOLUTE	13: Aug 7
L14: SYNSAX	L39: CELESTA	14: Maj #5
L15: STRINGS 1	L40: FALL	15: Min 6/9
L16: STRINGS 2	L41: FLOATING	16: Min M7
L17: STRINGS 3	L42: SILENCE	17: Dom 6/9
L18: STRINGS 4	L43: SOLO #1	18: Maj
L19: STRINGS 5	L44: SOLO #2	19: Maj 6
L20: Syn Pf #1	L45: EWI #1	20: Min 6
L21: Syn Pf #2	L46: EWI #2	
L22: Syn Pf #3	L47: EWI #3	
L23: Syn Pf #4	L48: NOISE	
L24: Syn Pf #5	L49: MONSTERB	
L25: VIBES	L50: EWI #4	
		PROGRAMME 01 OPN Chord
		PROGRAMME 02 CLS Chord
		PROGRAMME 03 PARA SUS
		PROGRAMME 04 Min OPN
		PROGRAMME 05 New York
		PROGRAMME 06 PARA CLS
		PROGRAMME 07 PARA Maj
		PROGRAMME 08 PARA Dim
		PROGRAMME 09 PARA Min
		PROGRAMME 10 Diatonic