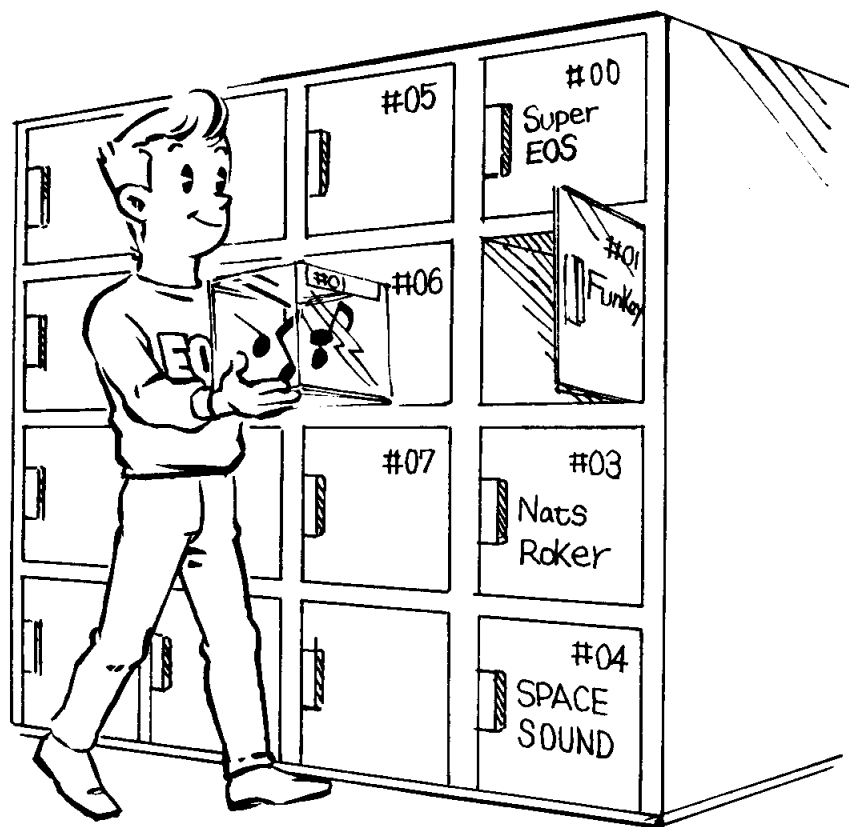


第4章 音色の保存

もともとなる音色を変更（エディット）してつくった音色は、保存の操作が必要です。

保存の操作をしないで他の操作をすると、苦労してつくった音色は一瞬のうちに消えてしまいます。

この章では、音色の保存について説明します。自分だけの音色をつくった方は必ずお読みください。



音色の保存 (ストア)

もとなる音色をエディットして自分だけの音色をつくることができました。

はじめての音づくり。聞き慣れない横文字に悩まされながら、+、-キーを何度も押して、指に丸い跡（+、-キーの跡）まで作ってやっと完成した音色。あなたにとって最初の、そしてあなたのEOSにとっても最初の記念すべき作品です。

今日は、疲れたから電源を切ってまた明日続きをやろう……。あるいは、さっそくこの音を使って大好きなあの曲を弾こう。イントロ（曲の出だし）は07番のピアノで、その次は今作った音色でメロディーを弾こう。さて、ピアノの音を選ぶには……。

でも、ちょっと待ってください!!

覚えていますか？エディットした音色は保存の操作が必要なことを!!

もし、保存の操作をしないで、電源を切ったり、演奏のためのスイッチ(PRESET、USER、CARD)を押したり、あるいはEXITスイッチを押したら……。

なんと今までの苦労は水の泡。せっかくつくったあの減衰も、Input-4Nos / も、そして気持ちの良いリバーブも、すべて一瞬のうちに跡形もなく消えてしまいます。

保存の操作をするまでは、エディットの5つのスイッチ(EG、TONE、LFO、NAME、EFFECT)以外のスイッチに触れてはいけません。

電源を切る前に、あるいは他のスイッチを押す前に必ず、保存の操作を行なってください。

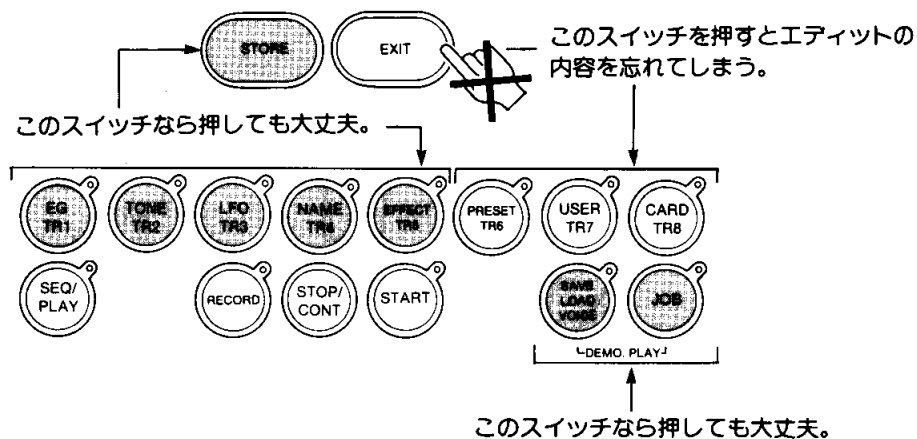
保存とはどういうことか？

エディットするにはもとの音色をコピーして（複写をとって）、コピーしたものに変更を加えていきました。エディットをはじめると、もとの音色が自動的にコピーされると説明しましたよね。

エディットのもとなる音色は、プリセット、ユーザー、カードの300音色のうちどの音でも自由に選べました。しかし残念ながら、エディットするためのコピー用紙は1枚しかないのです。ですから別の音色をエディットするときにも、同じコピー用紙を使わなければなりません。そのためにエディットが終わった時点で、EOSは今エディットしていた音色（あなたがつくった音色です）を消して、別の音色を同じコピー用紙にコピーします。

エディットが終わった時点とは、エディット用の5つのスイッチ、JOBスイッチそしてこれから説明するSTORE以外のキーを押したときや電源を切ったときです。

たとえ、同じ音色をもう一度選んでも、別の音色とみなされてしまい、もとなる音色をコピーしてしまいます。ですから、エディット中の音色は消えて無くなってしまいます。



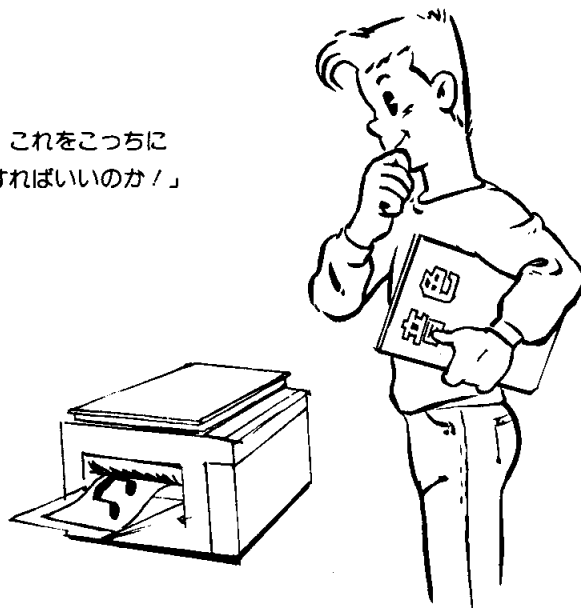
注意

JOBスイッチを押しても、変更中の音色は失われません。
しかし「Split」「Multi」を選択すると変更中の音色は消えてしまいます。

では、一生懸命苦労してつくった音色を残しておくにはどうすればよいのでしょうか。ご安心ください。ユーザー音色100音色ということを思い出してください。エディット用のコピー用紙は1枚だけですが、保存用のコピー用紙は100枚もあるのです。エディットした音色（エディット用のコピー用紙）を、保存用のコピー用紙の100枚のうちのどれかにコピーしておけばよいのです。保存用のコピー用紙は、電源を切っても、別の音色を呼び出しても消えることはありません。同じ用紙に別の音色をコピーしない限りいつまでも覚えています。そして、いつでも呼び出して演奏できます。

このように、保存用のコピー用紙にコピーすることを「保存する（ストア）」といいます。

「なんだ、これをこっちに
コピーすればいいのか！」

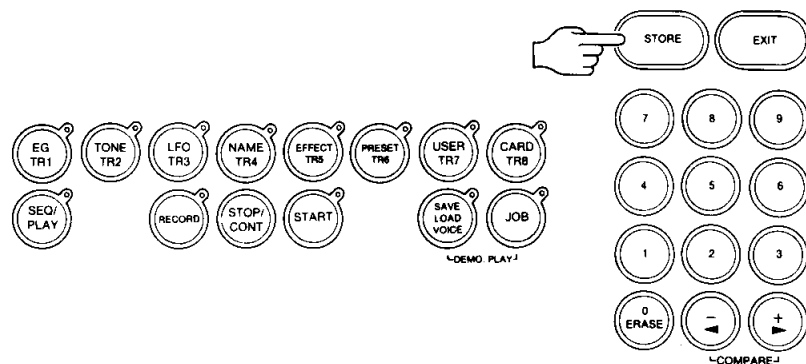


保存用のコピー用紙にコピーするのがストア

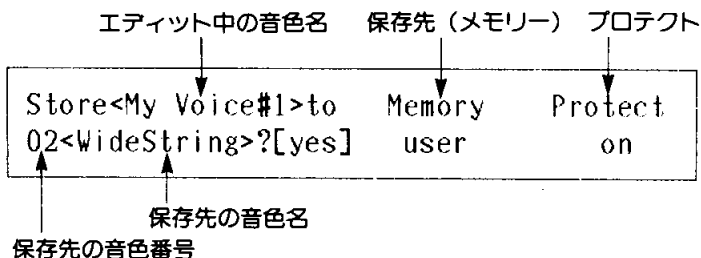
保存の手順

保存のしかた

エディットした音色を保存する操作を「ストア（STORE）」といいます。
エディットが終わったら、テンキーの上のストア（STORE）スイッチを押します。



ディスプレイは次のように変化します。

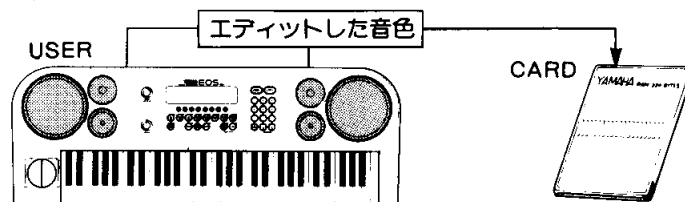


ディスプレイの上段にはエディット中の音色名、メモリー（Memory）とプロテクト（Protect）が表示されています。
ひとつずつ説明していきましょう。

保存するメモリーを決める （ユーザーとカード）

エディットした音色は、100枚のコピー用紙にコピーして保存できますが、実はコピー用紙をもっとたくさん増やすことができるのです。コピー用紙は100枚単位で別売されています。別売のコピー用紙が、RAM（ラム）カードです。

EOSの本体内に100音色、別売のRAMカードに100音色まで保存できます。RAMカードを買いたせば、無限の音色を保存しておけます。
ここでは、今つくった音色をEOSの本体内に保存するのか、それとも別売のRAMカードに保存するのかを選びます。メモリー（Memory）とは、記憶とか、記憶する場所という意味です。今までの説明でコピーする、コピー用紙と書いていたところを、メモリー（記憶する）、メモリー（記憶場所）におき変えて読めば理解できるでしょう。



メモリー（Memory）の下の方の+、-キーで保存先を選びます。
テンキーで選ぶことはできません。
ユーザーは、EOS本体内のメモリー（ユーザー音色）です。
カードを選んだ場合には、カードに保存する前にちょっとした手続きが必要です。
「カードのフォーマット（76ページ）」をご覧ください。

メモリープロテクトを解除する

エディットした音色は、とても簡単な操作で保存することができます。その反面、以前につくって保存しておいた大事な音色を、ちょっとした不注意で消してしまうことも考えられます。誤った操作で大切な音色を消してしまわないようにメモリープロテクト（保存の禁止……データの保護機能）があります。

メモリープロテクトがかかっていると（オンの状態のとき）は、保存の操作を行っても保存できません。

保存する前に、メモリープロテクトを解除（オフの状態に）します。

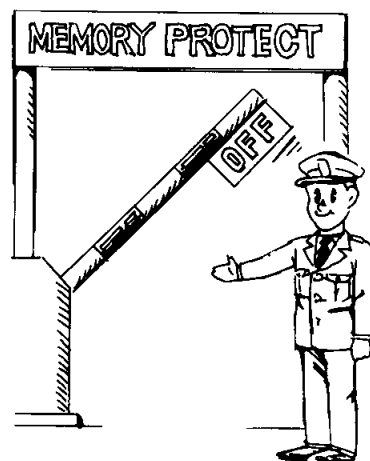
プロテクト（Protect）の下の方の+、-キーでメモリープロテクトのオン、オフを切り換えます。

テンキーで切り換えることはできません。

- オフのときには、音色を保存できる状態です。
- オンのときには、音色を保存できません。すでにある音色を保護している状態です。
- 保存の操作が終わったら、誤って大切な音色を消してしまわないように、プロテクトをオンにしておきましょう。



「ダメダメ！」
メモリープロテクトがオンのとき



「どうぞ、どうぞ」
メモリープロテクトがオフのとき

音色を保存する（ストア）

では、いよいよ保存の作業に入ります。ディスプレイの上段をみてください。あなたが作った音色の名前（NAMEスイッチでつけた名前です）が、表示されています。その下には保存先の音色番号と音色名が表示されています。保存先の音色番号とは、100枚のコピー用紙のどの用紙にコピーするかということ。またそのコピー用紙にはどんな音色がコピーされているのかが音色名でわかります。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
02<WideString>?[yes]	user	off



00 Elegant
01 Soft Brass
:
98 ICE Age
99 Encore

いまはプリセット音色の02番の音色「Wide String」をエディットして、「My Voice #1」という名前をつけてあります。

- ①一番左の+、-キーで保存先の音色番号を選んでください。
 何もしないときには、もとの音色の番号が表示されています。
 今は02番の音色をもとにエディットしましたから02番が表示されています。
 00番から99番までのなかから好きな番号を指定してください。

例えば、85番を指定すると次のように表示されます。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
85<Belltree >?[yes]	user	off

☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ここが85に 85番の音色名が表示されます。
 変化します。

何番を指定してもかまいませんが、指定した番号にエディットした音色が保存されることとなります。したがって、その番号にすでに保存されていた音色は消えてしまいます。

消えても良い音色を選んでください。

(番号を指定しただけならば、まだ保存されませんので以前の音色は残っています。音色名を確認しながら慎重に保存先の番号を指定してください。)

- ②保存する番号を指定したら、[Yes] の表示の下の+キーを押します。

「Sure?」「本当にこの番号に保存してもいいですか?」と確認のメッセージが表示されます。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
85<Belltree >?Sure?	user	off

☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

確認の表示がでます。

- ③保存してよければ「Sure?」の下の+キーを押します。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
85<Belltree >?Sure?	user	off

☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

+キーを押した瞬間に、エディット中の音色がここで指定した音色番号に保存されます。

当然、以前にその番号に記憶されていた音色は消えてしまいます。

ディスプレイには、<Completed!>(終了しました!)&表示されます。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
85<Completed!>?[yet]	user	off

ここに <Completed!> と表示されます。

以上で保存の操作は終了です。

念のためメモリープロテクトはオン(保存の禁止状態)に戻しておいてください。

エディットした音色は保存されましたので、もう電源を切っても、どのスイッチを押しても大丈夫。試しにUSERスイッチを押して演奏状態に戻り、今保存した音色を確認してみましょう。

まずUSERスイッチを押し、テンキーで呼び出したい音色番号を指定します。85番の音色を呼び出してみましょう。

「85 My Voice # 1」確かに保存されていますね。

注意

ストア終了後に、その音色を呼び出してEG、TONEのエディットを行なうと、Input - 4Nos以外の値は+00になっています。これは保存した音色がエディットの「もとになる音色」となるからです。

*メモリープロテクトがオンのときにストアをすると、エラーメッセージが表示されます。

```
Store<My Voice#1>to  Memory  Protect  
*ERROR*Protect!---Reset memory protect!
```

もう一度STOREスイッチを押してください。以前と同じ表示にもどりますので、メモリープロテクトをオフにしてから、再度ストアしてください。

ストア(STORE) の中止

ストア(保存)の表示のときに、ストアをやめたいと思ったら、エディット用の5つのスイッチ(EG、TONE、LFO、NAME、EFFECT)のどれかのスイッチを押してください。ストアを中止できます。

また、STOREスイッチを押しても、ストアを中止できます。

EXITキーを押しても、ストアを中止できますが、エディット中の音色は消えて無くなります。

この章のまとめ

- エディットした音色は一時的なもので、保存（ストア）の操作が必要です。（66 ページ）
- 保存（ストア）しなかった音色は、エディット以外のスイッチを押したり、電源を切った時点で消えて無くなってしまいます。（66 ページ）
- エディットした音色は、EOSの本体（ユーザー音色）、別売RAMカード（カード音色）にそれぞれ100音色まで保存（ストア）できます。（67 ページ）
- 誤操作で大切なデータを消してしまわないように、メモリープロテクトがあります。
メモリープロテクトがオンの状態では保存（ストア）できません。（66 ページ）
保存（ストア）の操作をするときに、メモリープロテクトをオフにします。（66 ページ）
- STOREスイッチを押したあと、保存先の音色番号を指定して [yes]。
Completed / が出れば、ストア完了です。（68 ページ）
- RAMカードに保存（ストア）するときには、ちょっとした手続きが必要です。（76 ページ）
- 保存（ストア）後は、別の音色を選んでも大丈夫。（71 ページ）

ここまでの操作で、音色のエディットとエディットした音色の保存の仕方を学びました。

音色のエディットには、もう少し細かな変更もできるようになっています。

さらに細かいエディットをしたい人は「音色の細かな変更」（応用編）。

音色は、別売のRAM（ラム）カードに保存することができます。

RAMカードに保存したい人は「カードへのストア」（78ページ）

保存の操作を応用すれば、音色の順番を並べ変えたり、好きな音色だけを集めることができます。

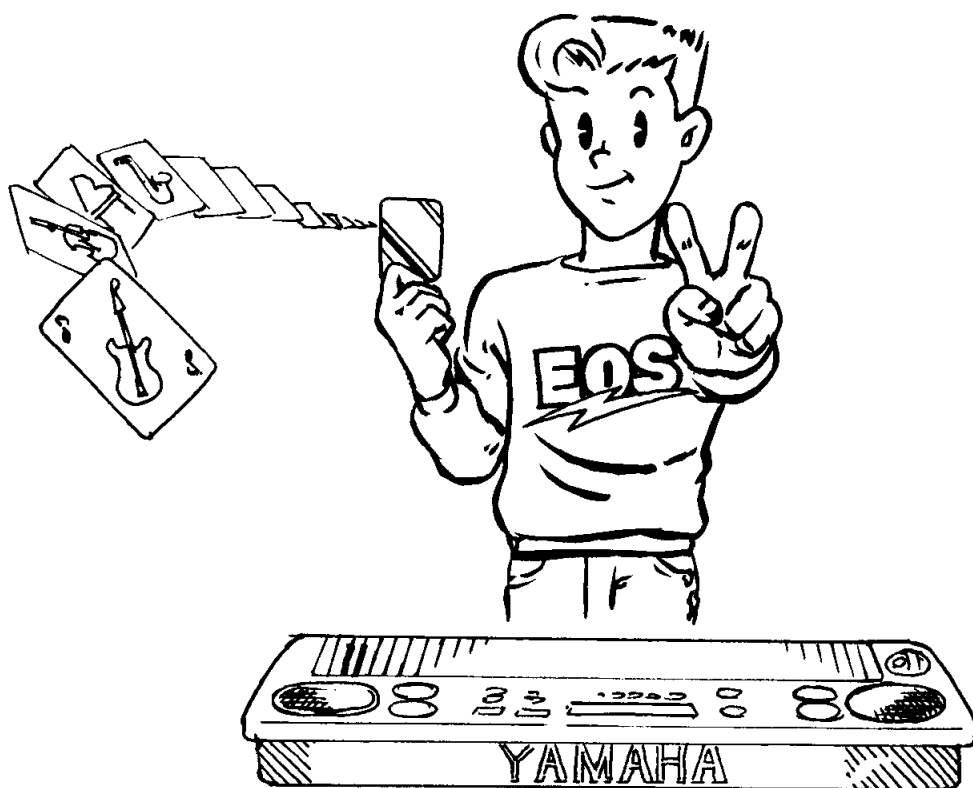
とにかく疲れた。今日はこれくらいにしたい人は、アンプ、EOSの順に電源を切ってください。

またお会いしましょう。

第5章 カードの使い方

この章では、カードに音色データを保存したり、カードの音色をEOSの本体にまとめて移す作業について説明します。

カードをうまく使えば、音色の並べ替えや音色の管理ができます。



カードの種類 (ROMカードとRAMカード)

EOSで使えるカードには、大きくわけて2種類あります。

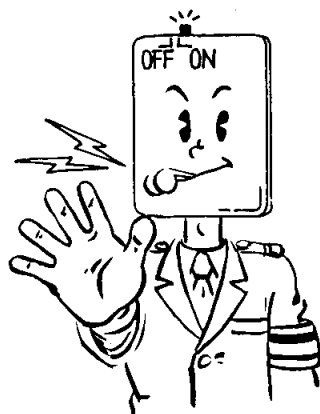
ROM (ロム) カード

カードに記憶されている音色などのデータを読み出すだけのカードです。
このカードに音色などのデータを記憶させることはできません。
音色などのデータが入っている市販のカードは、一般にこのタイプのカードです。
読みだし専用 (Read Only Memory) で、略してROM (ロム) カードと呼びます。
ROMカードに記憶されているデータは、決して消えることはありません。

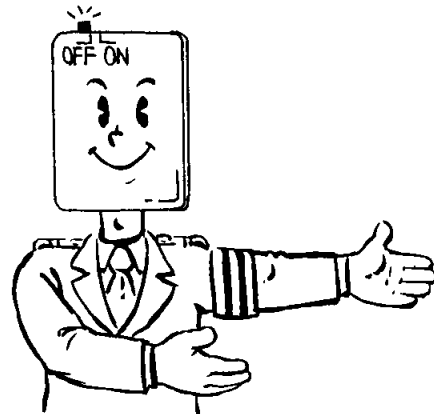
ROMカードを購入する際には、必ず「EOS、YS100、200用」をお求めください。
他機種用のROMカードは使用できません。

RAM (ラム) カード

あなたが作成した音色などのデータを保存できるカードです。
読み書きが自由にできるタイプ (Random Access Memory) で、略してRAM (ラム) カードと呼びます。
一度データを保存すれば、再び別のデータを保存しない限り消えることはありません。
ライトプロテクトスイッチがついており、このスイッチをオンにしておくと、データの書き込みができなくなりますので、誤って大切なデータを消してしまうことはありません。



「ダメダメ！」
ライトプロテクトがオンのとき



「どうぞ、どうぞ」
ライトプロテクトがオフのとき

ライトプロテクトスイッチは、つまようじやマイナスドライバーなどでオン、オフを切り換えます。

RAMカードは、ヤマハメモリーカード「MCD32」をご使用ください。

カードの寿命と取扱い

カードの寿命

RAMカードには、データを保存するための電池がはいっています。この電池の寿命は、通常の使用で約5年です。

電池の寿命が近づいているときに、RAMカードの音色を呼び出そうとしたときには、次のようなマークがディスプレイに表示されます。このマークが表示されたときには、早めにRAMカードの電池を交換してください。そのままにしておくと、カードに保存してあるデータが消えてしまいます。

PLAY) CARD	VOICE	Tuning	Note shift
B _T No.00	Elegant	+00	+00

電池交換のサイン

なお、電池交換の際には、カードに保存してある音色などのデータは消えてしまいますので、あらかじめEOS本体や別のRAMカードにデータを移してから電池を交換してください。電池交換の方法は、RAMカードの取扱説明書をご覧ください。

カードの取扱い

カードはデリケートです。次のことに注意して取り扱ってください。

- EOSの電源がオンのときは、RAMカードの抜き差しはしないでください。最悪の場合は、RAMカードに保存してあるデータが失なわれることがあります。
- カードの接続端子に手を触れたり、金属を接触させないでください。
- 曲げたり落としたり、強い衝撃を与えないでください。
- 高温、多湿、ほこりの多い場所、直射日光の当たる場所で保管しないでください。

注意

RAMカードの抜き差しは、必ずEOSの電源をオフにしてから行ってください。

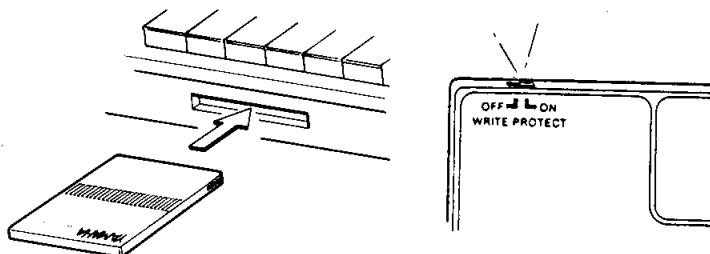
- ・音色の変更中に電源を切ると、変更中の音色は失われてしまいます。電源を切る前に一度ユーザー音色に保存（ストア）しておいてください。
- ・RAMカードを装着した後、EOSの電源を入れます。先ほどユーザー音色に保存（ストア）した音色をRAMカードに保存（ストア）してください。

カードのフォーマット

新しいRAMカードや、EOS以外の機種で使用したRAMカードは使用前に「フォーマット」という作業が必要です。EOSに使用するRAMカード「MCD32」は、EOS以外のヤマハ製品にも使用できる汎用タイプです。そのため、「このカードはEOSの音色データを保存するんだ！」などと、「機種名」と「データの種類」をカードに教える必要があります。この作業を「フォーマット」といいます。

フォーマットのしかた

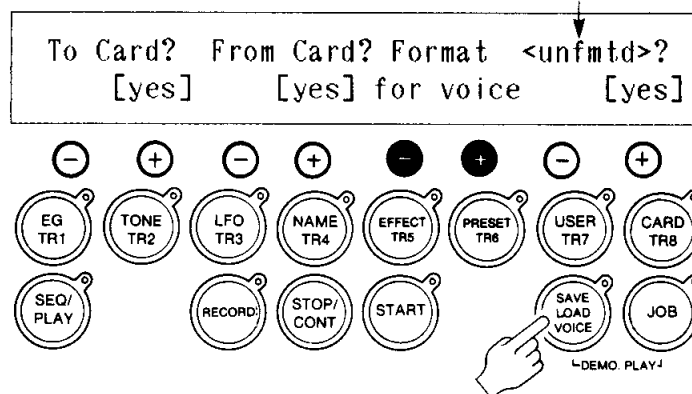
- ①新しいRAMカードを図のように、カード挿入口にしっかりと差し込みます。
必ずEOSの電源をオフにしてからRAMカードを差し込んでください。



- カードのライトプロテクトスイッチがOFF（オフ）になっていることを確認してください。
ON（オン）のときには、フォーマットできません。
- フォーマットはカードについて行いますので、EOS本体のメモリープロテクトは関係ありません。

- ②EOSの電源を入れてからSAVE/LOADスイッチを押します。
SAVE/LOADスイッチの赤いランプが点灯して、ディスプレイは次のように表示されます。

フォーマット済みのカードでは、フォーマットの種類が表示されます。



- ③「Format」の下の方の+、-キーを押して、フォーマットの種類を選択します。
- ・ for voice ……音色データを記憶させるときに選びます。
 - ・ for seq ……シーケンサーの演奏データを記憶させるときに選びます。
- すでにフォーマットしてあるカードを装着してあるときは、そのカードのフォーマットの種類がディスプレイの上段に表示されます。
新しい（フォーマットしていない）カードのときには<unfmtd>が表示されます。

注意

1枚のRAMカードに、音色データとシーケンサーの演奏データの両方を保存することはできません。1枚のRAMカードは音色データか、シーケンサーの演奏データのどちらか一方のデータを記憶できます。

④一番右の+キー（[yes] 表示の下の+キー）を押します。

To Card?	From Card?	Format	<unfmt>?
[yes]	[yes] for voice		[yes]

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

⑤「Sure?」（本当にフォーマットしても良いですか?）と確認のメッセージが表示されます。

フォーマットしてよければ、一番右の+キー（[yes] 表示の下の+キー）を押します。フォーマットが行われます。

To Card?	From Card?	Format	<unfmt>?
[yes]	[yes] for voice	Sure?	[yes]

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

フォーマットを中止したいときには、SAVE/LOADスイッチを押してください。

⑥「Completed /」が表示されてフォーマットが完了します。

ディスプレイ上段には、いまフォーマットしたフォーマットの種類が表示されます。

YS S/Vが表示されます。

To Card?	From Card?	Format	<YS S/V>?
[yes]	[yes] for voice	Completed!	

「for voice」のときには〈YS S/V〉、「for seq」のときには〈YS SQ1〉と表示されます。

以上でフォーマットの操作は終了です。

音色の保存など、次の操作に移ってください。

注意

フォーマットを行っても、カードに保存されているデータは消えずに残っています。

1 音色の保存 (カードへのストア)

ここでは、RAMカードに音色データを保存する方法を説明します。

カードへの保存には、次の2種類があります。

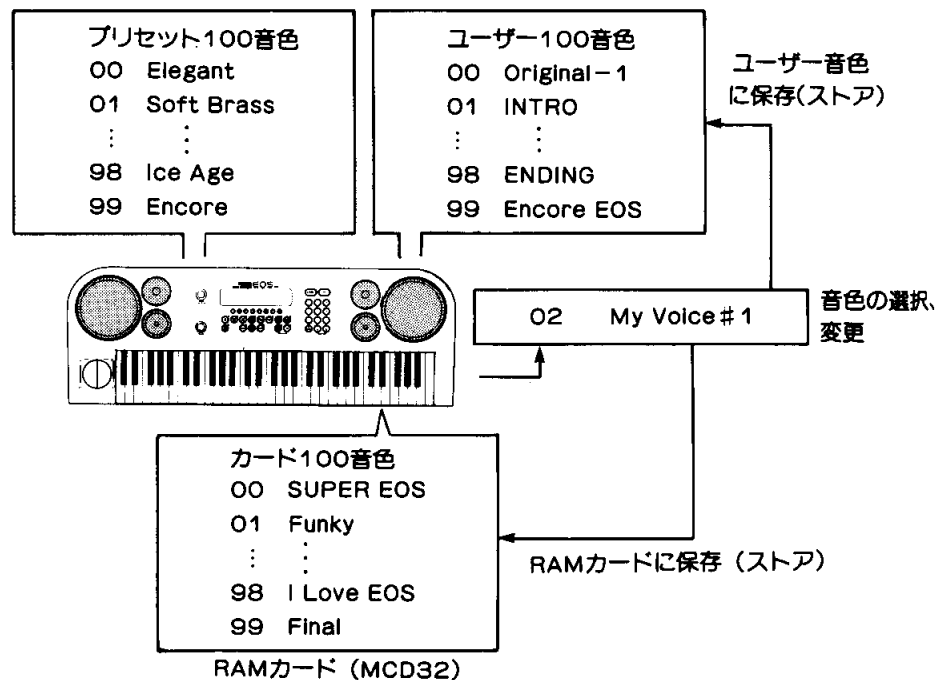
- (1) 音色データを1音色ずつRAMカードに保存する。
- (2) ユーザー音色100音色をまとめて、RAMカードに保存する。

1 音色の保存 (カードへのストア)

自分でつくった音色をひとつずつRAMカードに保存します。

「音色の保存 (ストア)」の項で、EOS本体内のユーザー音色に保存 (ストア) する方法を説明しました。

RAMカードへの保存 (ストア) の方法も手順はほとんど同じです。



プリセット、ユーザー、カードの音色の中から1音色を呼び出して音色の変更を行います。変更を終えた音色をRAMカードに保存 (ストア) します。

音色の変更中にカードに保存するとき

音色の変更中 (または変更終了後) にRAMカードに保存するときには、音色呼び出し用のスイッチ (PRESET、USER、CARD) とEXITスイッチには触れないでください。保存の前にこれらのスイッチを押すとエディット中の音色は消えて無くなってしまいます。

音色の順番を並べ替えるとき

保存 (ストア) の操作を応用すれば、音色を好きな順番に並べ替えることができます。

プリセット音色、ユーザー音色、カード音色の中からひとつの音色を呼び出して、RAMカードの好きな音色番号に保存 (ストア) していきます。この操作を繰り返すと音色の並べ替えができます。

はじめに音色をひとつ呼び出しておきます。

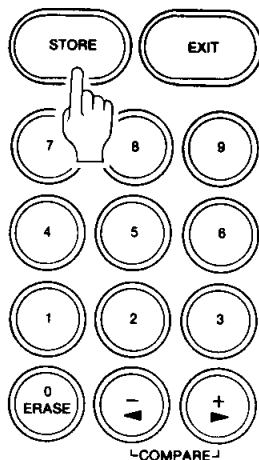
RAMカードにストアしよう

RAMカードの準備

- ①「EOSの音色用」にフォーマットしたRAMカードを準備します。(76 ページ)
- ②RAMカードのライトプロテクトスイッチをオフにします。(74 ページ)
RAMカードに保存するので、EOS本体のメモリープロテクトをオフにする必要はありません。万一の誤操作に備えてEOS本体のメモリープロテクトはオンにしておいた方が無難です。
- ③EOSの電源を入れてからRAMカードをカード装着口に差し込みます。(76 ページ)

保存（ストア）の操作

- ①STOREスイッチを押します。

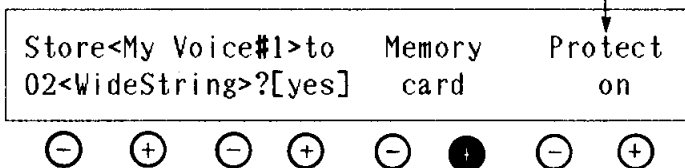


ディスプレイは次のように表示されます。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
02<WideString>?[yes]	user	on

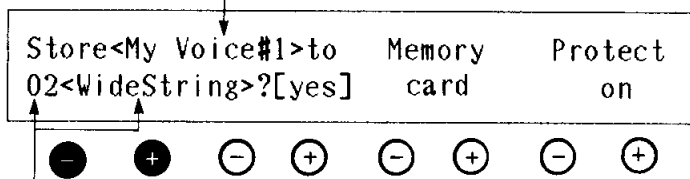
- ② [Memory] の下の+キーを押して、cardを選択します。

メモリープロテクトはオンにしておきます。



- ③RAMカードの何番に保存するかを指定します。

エディット中の音色色（これからRAMカードに保存する音色です）



保存先のRAMカードの音色番号と音色名

一番左の+、-キーで保存先の音色番号を選んでください。00番から99番の中から好きな番号を指定します。テンキーでも指定できます。

- 何も指定しないときには、もとなる音色の番号が表示されています。
- もとなる音色が、プリセット音色、ユーザー音色のときもここでは、RAMカードの音色番号と音色名が表示されます。

- 何番を指定してもかまいませんが、指定した番号にエディットした音色が保存されることになります。したがってRAMカードのその番号に保存されていた音色は消えてしまいます。消えてもよい番号を選んでください。
- 番号を指定しただけでは、まだ保存されませんので以前の音色は残っています。音色名を確認しながら慎重に保存先の番号を指定してください。

④保存する番号を指定したら、[Yes] の表示の下の方の+キーを押します。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
72<Love Song >?[yes]	card	on

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

「Sure?」「本当にRAMカードのこの番号に保存してもいいですか?」と確認のメッセージが表示されます。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
72<Love Song >?Sure?	card	on

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

↑

確認の表示が出ます。

⑤保存してよければ「Sure?」の下の方の+キーを押します。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
72<Love Song >?Sure?	card	on

⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕ ⊖ ⊕

+キーを押した瞬間に、エディット中の音色がここで指定したRAMカードの音色番号に保存されます。

当然、以前にRAMカードのその番号に記憶されていた音色は消えてしまいます。ディスプレイには、<Completed!>（終了しました!）と表示されます。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
72<Completed!>?[yes]	card	on

↑

ここに<Completed!>と表示されます。

以上で保存の操作は終了です。

RAMカードのライトプロテクトはオン（保存の禁止状態）にもどしておいてください。

エディットした音色は保存されましたので、もう電源を切っても、どのスイッチを押しても心配ありません。

- RAMカードに保存した音色は、CARDスイッチを押せば1音色ずつ呼び出すことができます。「カード音色の呼び出し」（27ページ）をご覧ください。

注意

ストア終了後に、その音色を呼び出して、EG、TONEのエディットを行なうと、Input - 4Nos1以外の値は+00になります。これは保存後の音色がエディットの「もとなる音色」となるからです。

- RAMカードのライトプロテクトがオンのときにストアを実行すると、エラーメッセージが表示されます。

Store<My Voice#1>to Memory Protect
ERROR Protect!---Reset memory protect!

もう一度STOREスイッチを押してください。以前と同じ表示にもどります。
RAMカードのライトプロテクトをオフにしてから、再度ストアしてください。
(74ページ)

- 「EOSの音色用」以外のフォーマットのRAMカードには、ストアできません。
エラーメッセージが表示されます。

Store<My Voice#1>to Memory Protect
ERROR Format----- Please format card!

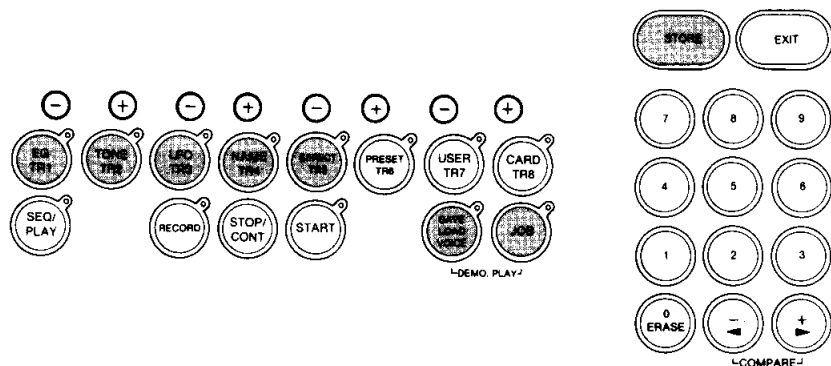
もう一度STOREスイッチを押してください。以前と同じ表示にもどります。
そのカードを「EOSの音色用」にフォーマットするか、「EOSの音色用」にフォーマットした別のカードを装着してください。(76ページ)

ストア(STORE)の中止

ストア(保存)の表示のときに、ストアをやめなくなったら、次のスイッチのどれかを押してください。ストアを中止できます。

- エディット用の5つのスイッチ(EG、TONE、LFO、NAME、EFFECT)
- SAVE/LOADスイッチ
- JOBスイッチ(「Split」「Mult」は指定しないでください)
- STOREスイッチ

尚、EXITスイッチや音色呼び出し用のスイッチ(PRESET、USER、CARD)を押してもストアを中止できますが、エディット中の音色は消えて無くなってしまいます。



100音色の保存 カードへのセーブ Save To Card

セーブってなんだ

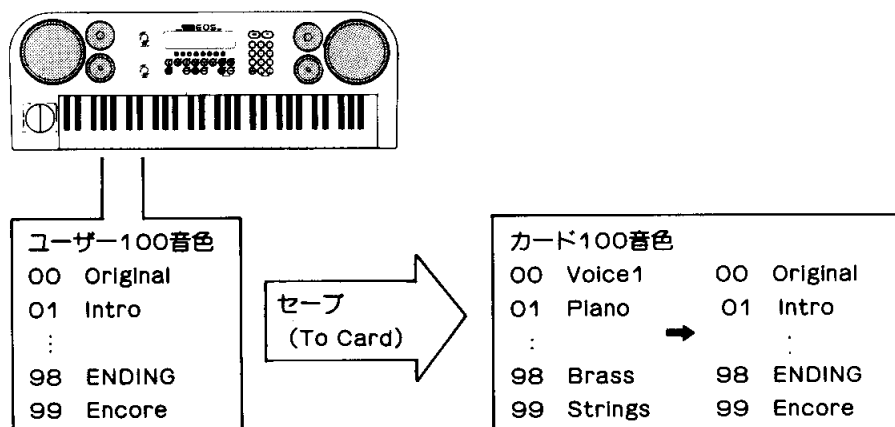
ユーザー音色の100音色をまとめてRAMカードに保存します。RAMカードには、ユーザー音色と同じ音色が一度にはいります。この操作を「セーブ」といいます。「セーブ」はユーザー音色をそっくりそのままRAMカードにコピーすると考えてください。

ユーザー音色にたくさんの音色を保存して、これ以上別の音色を保存できないときに「セーブ」を行います。RAMカードにコピーをとっておけば、ユーザー音色に別の音色をストアできますね。

RAMカードに「セーブ」した音色は、好きなときにいつでも呼び出すことができます。

- 1音色ずつ呼び出すには、「音色の呼び出し方」で説明しましたね。
CARDスイッチを押してから、呼び出したい音色の番号を指定します。(27ページ)
- 100音色をまとめて呼び出すには、カードの100音色をまとめてEOSのユーザー音色にコピーします。ちょうど「セーブ」とは逆の操作です。この操作を「ロード」といいます。
「ロード」については後ほど説明します。(85ページ)

RAMカードを使えば、音色を限りなくストックしておくことができます。



ユーザー音色と同じ音色がRAMカードに入ります。
以前RAMカードに入っていた音色はすべて消えます。
ユーザー音色はそのまま残ります。

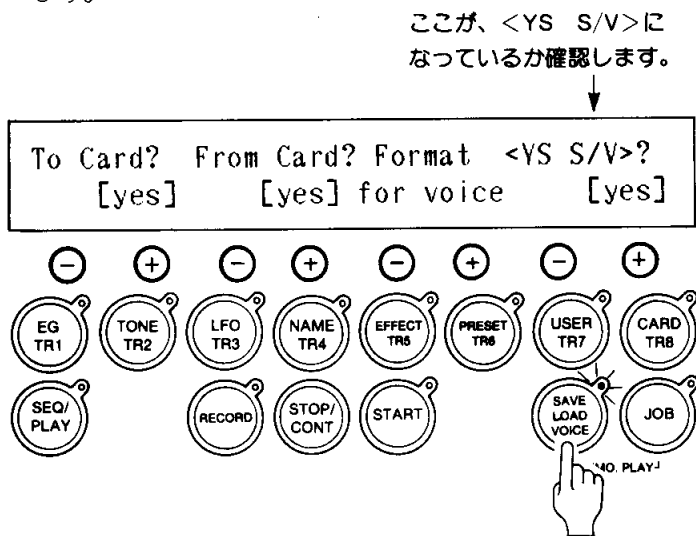
セーブの手順

RAMカードの準備

- ①「EOSの音色データ」用にフォーマットしたRAMカードを用意します。(76 ページ)
- ②RAMカードのライトプロテクトスイッチをオフにします。(74 ページ)
RAMカードに保存するので、EOS本体のメモリープロテクトをオフにする必要はありません。
万一の誤操作に備えてEOS本体のメモリープロテクトはオンにしておいた方が無難です。
- ③EOSの電源を入れてからRAMカードをカード装着口にしっかりと差し込みます。(76 ページ)

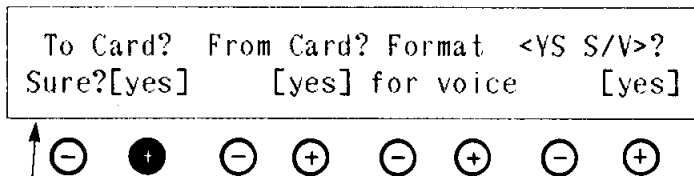
セーブの操作

- ①SAVE/LOADスイッチを押します。
SAVE/LOADスイッチの赤いランプが点灯して、ディスプレイは次のようになります。



Formatが<YS S/V>と表示されていることを確認してください。
<YS S/V>以外が表示されたら、このRAMカードは「EOSの音色データ」のフォーマットではありません。そのRAMカードには音色データをセーブすることはできません。改めて「EOSの音色データ」用にフォーマットし直すか、「EOSの音色データ」用にフォーマットしたカードを差し込んでください。

- ②「To Card?」の下の+キー（[Yes] の下の+キー）を押します。
ユーザー音色をカードへコピーするので「To Card」です。
「Sure?」(本当にユーザー音色100音色をRAMカードにセーブしてもいいですか?)と確認のメッセージが表示されます。



確認の表示が出ます。

セーブを行うと、それまでRAMカードに保存されていた音色データはすべて消えてしまいます。

- ③RAMカードにセーブしてよければ、一番左の+キー（[Yes] 表示の下の+キー）を押します。
カードへのセーブが行われます。

To Card?	From Card?	Format	<YS S/V>?
Sure?[yes]	[yes] for voice		[yes]



カードへのセーブを中止したいときには、「Sure?」が表示されているときに、SAVE/LOADスイッチ を押してください。

- ④「Executing /」の後に「Completed /」が表示されて、カードへのセーブが完了します。

To Card?	From Card?	Format	<YS S/V>?
Executing!	[yes] for voice		[yes]



Completed /

以上で、「セーブ」（ユーザー音色からRAMカードへの100音色のコピー）は終了です。

ライトプロテクトスイッチをオンにしてください。

- RAMカードにセーブした音色はいつでも呼び出すことができます。
「カード音色の呼び出し」（27 ページ）をご覧ください。

- カードを抜く前に必ずEOSの電源を切ってください。

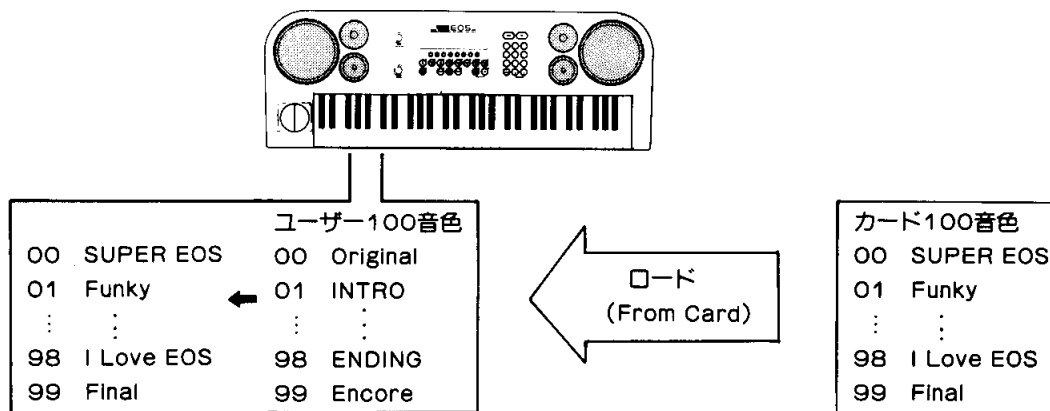
※シーケンサーの演奏データの保存については、「シーケンサー応用編 ステップ6」をご覧ください。

100音色の呼び出し (EOSへのロード… From Card)

ロードってなんだ

RAMカードまたはROMカードの100音色をまとめてEOSのユーザー音色に保存します。ユーザー音色には、RAMカードまたはROMカードの音色と同じ音色が一度にはいります。この操作を「ロード」といいます。

「ロード」はカード音色の100音色をそっくりそのままユーザー音色にコピーすると考えてください。



RAMカード (MCD32) または、
EOS用音色ROMカード

カード音色と同じ音色がEOSのユーザー音色に入ります。
以前ユーザー音色に入っていた音色はすべて消えます。
カード音色はそのまま残ります。

ロードの手順

ロードの準備

- ①ユーザー音色にロードしたい音色の入っているRAMカードまたはROMカードを用意します。
万一の誤操作にそなえて、RAMカードのライトプロテクトはオンにしておきます。
ROMカードには、音色データと演奏データの両方が入っているタイプがあります。
その場合には、ROMカードの切り替えスイッチで音色データを読み出せる状態に切り換えます。
- ②カードをカード装着口にしっかりと差し込みます。
RAMカードを差し込むときは必ずEOSの電源を切ってください。
- ③EOS本体のメモリープロテクトをオフにします。
STOREスイッチを押します。
「Protect」の下の一キーを押してメモリープロテクトをオフにします。

Store<My Voice#1>to	Memory	Protect
02<WideString>?[yes]	user	off

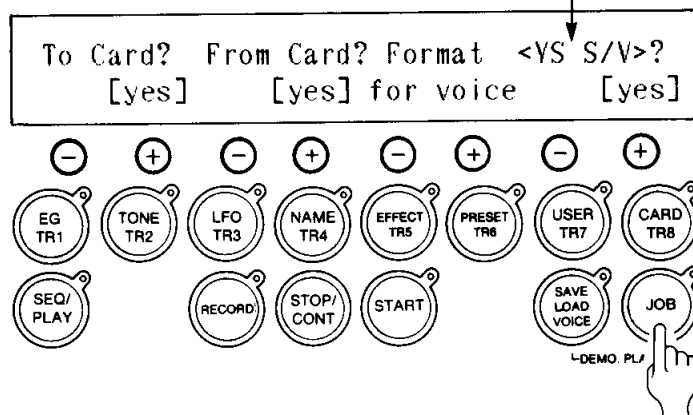


ロードの操作

①SAVE/LOADスイッチを押します。

SAVE/LOADスイッチの赤いランプが点灯して、ディスプレイは次のように表示されます。

ここが、〈YS S/V〉になっているか確認します。



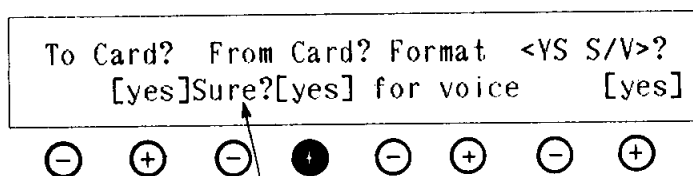
Formatが〈YS S/V〉と表示されていることを確認してください。

〈YS S/V〉以外が表示されたら、このカードの音色をユーザー音色にロードすることはできません。

②「From Card?」の下の方キー（[yes]の下の方キー）を押します。

カードからユーザー音色にコピーするので「From Card」です。

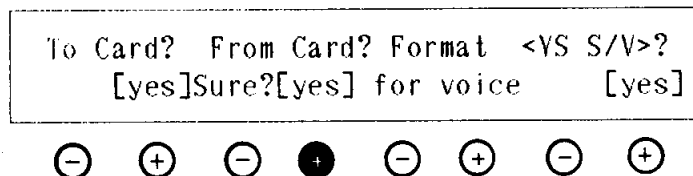
「Sure?」（本当にカードの100音色をユーザー音色にまとめてロードしてもいいですか?）と確認のメッセージが表示されます。



確認の表示が出ます。

ユーザー音色にロードすると、それまでユーザー音色に保存されていた音色データはすべて消えてしまいます。

③ユーザー音色にロードしてよければ、From Cardの下の方キー（[yes]表示の下の方キー）を押します。ユーザー音色へのロードが行われます。



ユーザー音色へのロードを中止したいときには、「Sure?」が表示されているときにSAVE/LOADスイッチを押してください。

- ④「Executing /」の後に「Completed /」が表示されて、ユーザー音色へのロードが完了します。

To Card? From Card? Format <YS S/V>?
[yes]Executing! for voice [yes]

↓
Completed /

以上で、「ロード」（カード音色からユーザー音色への100音色のコピー）は終了です。

STOREスイッチを押して、EOSメモリープロテクトスイッチをオンにしてください。

- ユーザー音色へロードした音色はいつでも呼び出せます。
「ユーザー音色の呼び出し」（26 ページ）をご覧ください。
- RAMカードを抜くときは、必ずEOSの電源をオフにしてください。
- ※シーケンサーの演奏データの呼び出しについては、「シーケンサー応用編」をご覧ください。

この章のまとめ

- カードにはROM (ロム) カードとRAM (ラム) カードの2種類があります。(74 ページ)
ROMカードにはデータを保存できませんが、あらかじめ入っている音色は消えません。
RAMカードはデータを何度でも書き換えられます。(74 ページ)
- 誤操作で大切なデータを消してしまわないように、RAMカードにはライトプロテクトスイッチがあります。(74 ページ)
ライトプロテクトスイッチがオンの状態ではデータの書き込み (ストアやセーブ) はできません。(74 ページ)
RAMカードの電池は、約5年をめやすに交換します。交換前に別のカードや本体のユーザー音色にデータを移しておく必要があります。(75 ページ)
- RAMカードの抜き差しは必ず電源オフの状態で行います。(75 ページ)
- はじめて使うRAMカードはフォーマットが必要です。フォーマットとは「どの楽器の何のデータを保存するのか」をカードに教える作業です。
フォーマットが違くと音色の保存や呼び出しができません。(76 ページ)
- SAVE/LOADスイッチでFormatを確認し [yes]、
Sure? と表示されたら再度 [yes]、Completed / でフォーマット完了です。(76 ページ)
- カードへの1音色ずつの保存 (ストア) は、EOS本体 (ユーザー音色) への保存とほとんど同じ操作です。
STOREスイッチを押し、メモリーをカード (card) にして、保存先の音色番号を指定して [yes]。Completed / で保存 (ストア) 完了。(78 ページ)
- ユーザー音色100音をまとめてRAMカードへうつすのがセーブ (To card)。
SAVE/LOADスイッチを押して、To cardの下 [yes] を押します。
Sure? と確認されたら再度 [Yes]、Completed / でセーブ完了。(82 ページ)
- カード音色100音をまとめて本体内 (ユーザー音色) にうつすのがロード (From card)。SAVE/LOADスイッチを押して、From cardの下 [yes] を押します。Sure? と確認されたら再度 [yes]、completed / でロード完了。(85 ページ)

付 録

- ・プリセット音色一覧
- ・故障かな?と思ったら
- ・エラーメッセージが表示されたら
- ・索引 50音順
アルファベット順

付

録

プリセット音色一覧

No	音色名	解 説
00	Elegant	たくさんのベルが遠くで鳴っているような、シンセアンサンブル音色。
01	Soft Brass	マイルドなシンセブラスです。
02	Wide String	その名のとおり広がりのあるストリングスで、和音演奏に適しています。
03	Cosmic	高い倍音を多く含んだきらびやかなシンセ音色です。
04	Large Pipes	大きな教会にある、大きなパイプオルガン。
05	Syn String 1	単音での演奏に適したシンセストリングスです。
06	Folk Guitar	スチール弦を張ったフォークギター。E2の鍵盤が第2弦の開放と同じ音程になります。
07	Piano 1	アコースティックピアノ(生ピアノ)の音色。
08	E. Piano 1	ノーマルな電気ピアノの音色。
09	Dist Guitar	ディストーションをかけたエレキギター。
10	Soft String	単音、和音のどちらにも使いやすい、ゆったりとしたストリングス。
11	Syn String 2	明るめのシンセストリングス。
12	Rich String	和音演奏に適した大編成ストリングス。
13	Syn Brass 1	アナログシンセサイザー風のブラス音色。
14	Syn Brass 2	アタックに特徴のあるシンセブラス。
15	Syn Brass 3	歯切れのよいブライトなシンセブラス。
16	Breth Brass	息使いのようなアタックをもつブラス。
17	Soft Ens.	広がりのあるブラスアンサンブル。
18	Warm Ens.	ストリングスとブラスのアンサンブル音色。和音でゆったりと弾いてください。
19	Orches Ens.	オーケストラアンサンブル。低音部に特徴があります。
20	Sunbeam	カーテンのすきまからさし込む、朝の陽ざしをイメージした音。
21	Shimmer 1	ベルと木管系をミックスしたシンセ音色です。
22	Soft Cloud	雲のようにフワツとした音。単音、和音どちらにも適しています。
23	Bamarimba	アタック時のノイズ音が印象的な減衰音。
24	Sandarimba	砂のようなアタック音をもつ減衰音。
25	Float Chime	チャイム音のあとにストリングスが現れます。
26	Daybreak	夜明けの森をイメージした音。
27	Tinkle	エフェクト(EFFECT)の“リバース・ゲート(Reverse Gate)”を利用して作った音色。
28	Sand Bell	アタック時に、砂を振ったような音をもつベル。
29	Suspense	鍵盤を押し続けると、“サーツ”という音がゆっくり現れます。
30	Fog	霧につつまれた草原をイメージした音。
31	Husky Voice	高い倍音をもつシンセボイス。
32	Swirlies	和音演奏に適した、少しノイジーなシンセ音。

No	音色名	解 説
33	Husky Choir	31番の音色を持続タイプにし、より厚みをつけた音色。
34	Pluck Brass	減衰の速い、弾いたようなブラス音。
35	Angel Choir	女性コーラス。C3~C5ぐらいを弾くとよいでしょう。
36	Flute Voice	フルートとコーラスがミックスしたような音色。
37	Small Pipes	小さめのパイプオルガン。04番と比べてみてください。
38	E. Organ 1	オルガン用の回転スピーカーを、速く回したときの電子オルガン。
39	E. Organ 2	宴会場や野球場などで聴かれる電子オルガンサウンド。
40	Piano 2	リズミックなバックিংに適したアコースティックピアノ。
41	E. Piano 2	金属音が特徴的な電子ピアノ。
42	Wire Brass	金属的なアタックをもつブラス音。ピアノと同様の使い方をするのもよいでしょう。
43	Easy Clav	幅広く使える、ノーマルなクラビ音色。
44	Funky Clav	ファンキーなナンバーに適したクラビ。
45	Harpsichrd	ハーpsiコード(チェンバロ)。
46	Vibe	バイブ(ビブラフォン)。
47	Celeste	チェレスタ。
48	Tube Bell	チューブラベル。
49	Music Box	オルゴール。C3以上の鍵盤が適当です。
50	Guitar 1	ナイロン弦を張った、アタックの強いガットギター。
51	Guitar 2	ナイロン弦を張った、マイルドなガットギター。
52	E. Guitar 1	ディストーションのかかったエレキギター。
53	Harp 1	ハープ。
54	Koto	琴。
55	Marimba	マリンバ。
56	Violin 1	ソロ用バイオリン。
57	Cello 1	チェロ。
58	Cello Ens.	チェロのアンサンブル。
59	Upright Bass	ジャズコンボで使われるウッドベース。
60	E. Bass 1	ブライトなエレキベース。スタックカートで弾くと、チョツパー奏法のニュアンスが出ます。
61	E. Bass 2	ピックで弾いたときのエレキベース。
62	Syn Bass 1	フレットレスベースのようなシンセベース。
63	Syn Bass 2	アナログシンセサイザー風のシンセベース。
64	Syn Bass 3	パーカッシブなアタック音をもつシンセベース。
65	Syn Bass 4	丸みを帯びたシンセベース。しかし芯があり、使いやすい音です。
66	Syn Bass 5	シーケンスフレーズ(機械的なフレーズ)に適したシンセベース。
67	Nasal Lead	クラビのようなソロ用シンセ音色。
68	Solid Lead	幅広く使える、オーソドックスなシンセソロ音色。

No	音色名	解 説
69	Clari Lead	クラリネットのようなシンセソロ音色。
70	Trumpet 1	トランペット。
71	Tight Brass	アタック時の倍音が特徴的なシンセブラス。
72	Trombone 1	トロンボーン。ピッチベンドホイールを使ってスライドのニュアンスを出してみましょう。
73	Horn 1	ホルン。幅広く使える音です。
74	Horn 2	ホールでのフレンチホルン。G3より上を弾くと特に感じが出ます。
75	Sax 1	サクソフォーン。タッチの強弱による音色の変化をいかして弾いてみましょう。
76	Sax 2	サクソフォーン。
77	Oboe 1	オーボエ。ゆったりとしたフレーズを弾きましょう。
78	Clarinet	クラリネット。
79	Flute	フルート。
80	Recorder	リコーダー。小学校で使ったあの笛です。
81	Harmonica 1	ハーモニカ。ピッチベンドホイールをわずかに下に動かしてみると感じが出ます。
82	Whistle	ホイッスル(Whistle)とは、口笛のこと。G3より上がよいでしょう。
83	Castanet	カスタネット。どの鍵盤も同じ音程です。(この音をもとに作られた音も音程がありません)
84	Triangle	トライアングル。鍵盤を押す長さで音の長さを調整します。
85	Bell Tree	ベルツリー。たくさんの鈴がついた楽器です。
86	Referee	レフリー(Referee)ホイッスル。ゲームの審判が吹く笛です。
87	Steel Drum 1	マイルドなスティールドラム。
88	Steel Drum 2	88番より打撃感の強いスティールドラム。
89	Ricochet	リカシェイ(Ricochet)とは、物が何かに当たってハネ返ること。右から左へ音が飛びます。
90	Zap!	電子パーカッション音色。鍵盤の上下で音が異なるのを利用して、リズムを刻むこともできます。
91	Shwhap!	電子パーカッション音色。下の鍵盤は、ドラム缶を叩くような音です。
92	Pound Wood	木を叩く音。パーカッションとして使ってください。
93	Oil Drum	ドラム缶を叩いたような音。これもパーカッションとして使えます。
94	Syn Snare	ゲイトリバーブ(Gate Reverb)のかかったスネアドラムです。
95	Dragon Hit	LFOを利用して作った効果音。こういう音を曲の中に入れてみるのもおもしろいでしょう。
96	Dune Hit	95番同様、LFOを利用して作った効果音。
97	Warp	SF映画で聴けそうな効果音。
98	Ice Age	その名(氷河期)のごとく、寒々とした(?)効果音。
99	Encore	C3付近の鍵盤を何回か叩いてみてください。EOSがあなたにアンコールを求めていますよ!

故障かな?と思ったら

EOSには非常に多くの機能があります。多くの機能が互いに深く関わりあっているため、ある別の機能が働いているために、使いたい機能がうまく働かないということがあります。

また接続しているアンプやミキサーの不具合のために音が出なかったりすることもあります。

この章ではそういったトラブルの対処方法について説明します。

トラブルの原因がEOSなのか、それともアンプやミキサー、そして接続しているコードやMIDIケーブルなのかは、次のようにして調べます。

EOSにヘッドホンをつなぎ、正常に音が出ているか調べます。

これで正常な音が出るならば、トラブルの原因はアンプやミキサー、コードなどにあります。

「1音色の呼び出し」と「マルチモード」を切り換えても同じ症状が出るかどうか確認します。

トラブルが「マルチモード」のときだけに起こる場合には、「マルチモード」の設定に原因があります。特定の音色のときだけに起こる場合には、音色の設定に原因があります。

どの音色でも、また「マルチモード」でも同じ症状が出るときには、そのほかの設定に原因があります。

EOSの設定に原因がある場合

合

音が出ない

EOS本体のポリリュームは上がっていますか? (基礎編23ページ)

ポリリュームペダルを接続しているときに、ペダルが上がっていませんか?

スピーカースイッチはONになっていますか? (基礎編13ページ)

<スプリット、マルチモード>

スプリットポイントは正しく設定されていますか? (応用編9ページ)

最大発音数(マックスノート)は正しく設定されていますか? (応用編17ページ)

MIDI送信チャンネルと各楽器のMIDI受信チャンネルは合っていますか? (応用編18ページ)

スプリット演奏の後には、MIDI送信チャンネルが変わっています。(応用編47ページ)

各楽器のポリリュームは上がっていますか? (応用編20ページ)

各楽器の発音範囲(ノートリミット)のH(最高音)とL(最低音)は正しく設定されていますか? (応用編22ページ)

弾いた音程が出ない

チューニングが+00以外に設定されていませんか? (基礎編33ページ)

ノートシフトが+00以外に設定されていませんか? (基礎編34ページ)

トランスポーズがC3=C3以外に設定されていませんか? (応用編31ページ)

<マルチモード>

各楽器のデチューンが0以外に設定されていませんか? (応用編22ページ)

音程がはっきりしない

モジュレーションホイールが上に上がっていませんか? (基礎編23ページ)

LFOのピブラートの数値が大きくありませんか? (基礎編53ページ)

<マルチモード>

各楽器にデチューンが設定されていませんか? (応用編22ページ)

和音が出ない

ポリ/モノの設定がモノになっていませんか? (応用編32ページ)

<マルチモード>

楽器の最大発音数(マックスノート)が1に設定されていませんか? (応用編17ページ)

LFO（ビブラートなど）
がかからない

LFOのビブラートやトレモロの数値は上がっていますか？（基礎編53ページ）

<マルチモード>

LFOの選択がオフになっていませんか？（応用編24ページ）

LFOの選択でLFOを優先してかけたい音色を楽器1または楽器2に割り振っていますか？（応用編24ページ）

エフェクトがかからない

EFFECTのバランスの数値は上がっていますか？（基礎編62ページ）

<マルチモード>

出力端子の設定が中央以外になっていませんか？（応用編21ページ）

各楽器の音が左右に分かれない

<マルチモード>

エフェクトをかけていませんか？（応用編26ページ）

カードの音色が呼び出せない

カードは正しく装着していますか？（基礎編27ページ）

フォーマットは「EOSの音色」用のカードですか？（基礎編76ページ）

音色のストア、セーブ、ロードができない

EOS本体のメモリープロテクトはオフになっていますか？（基礎編69ページ）

RAMカードのライトプロテクトスイッチはオフになっていますか？（基礎編74ページ）

RAMカードは「EOSの音色」用にフォーマットされていますか？（基礎編76ページ）

ROMカードにセーブしようとしていませんか？ROMカードには音色を保存（ストアやセーブ）できません。（基礎編74ページ）

MIDIで演奏できない

MIDIケーブルの接続は正しいですか？（応用編41ページ）

MIDIケーブルは断線していませんか？別のMIDIケーブルで試してみましょう

送信側のMIDI送信チャンネルと受信側のMIDI受信チャンネルは合っていますか？（応用編42ページ）

スプリット演奏の後、MIDI送信チャンネルが変わっています。（応用編47ページ）

MIDIチャンネルの設定がオフになっていませんか？（応用編45、46ページ）

音色データのやりとりができない

MIDIケーブルの接続は正しいですか？（応用編41ページ）

MIDIケーブルは断線していませんか？別のMIDIケーブルで試してみましょう

送信側のMIDI送信チャンネルと受信側のMIDI受信チャンネルは合っていますか？（応用編42ページ）

MIDIチャンネルの設定がオフになっていませんか？（応用編45、46ページ）

受信側のメモリープロテクトはオフになっていますか？（基礎編69ページ）

やりとりの相手は、EOSあるいは音色のやりとりができるヤマハのシンセサイザーですか？（応用編48ページ）

以上の項目をチェックしてもおかしいときには故障と思われます。

お買い上げ店か弊社電音サービスセンターにご連絡ください。

弊社電音サービスセンターの所在地は、「サービスについて」（103ページ）をご覧ください。

アンプやミキサー、接続コードに原因がある場合
音が出ない

アンプの電源は入っていますか？（基礎編22ページ）

アンプ（やミキサー）のボリュームは上がっていますか？（基礎編23ページ）

EOSの出力端子（OUTPUT）とアンプなどの入力端子（LINE IN、AUX INなどは正しく接続されていますか？（基礎編14ページ）

コードは断線していませんか？別のコードで試してみましょう。

エラーメッセージが表示されたら

次のようなエラーメッセージが表示されたときは、操作にまちがいがあったり、何か不都合があったことを示しています。

設定などを変更して、もう一度操作してください。

エラーメッセージはすべてディスプレイの下の段に表示されます。

音色の呼び出しや保存のときに表示されるメッセージ

***ERROR* Verify NG!-----Please try again!**

セーブやロードが正しくできなかったときに表示されます。セーブやロード中にカードを抜いたりすると表示されます。もう一度セーブやロードを行なってください。

***ERROR* Protect!---Reset memory protect!**

セーブ、ロード、ストアの際に本体のメモリープロテクトまたは、RAMカードのライトプロテクトスイッチがオンになっているときに表示されます。

また、本体のメモリープロテクトがオンのときに、MIDIから音色などのデータを受信したときにも表示されます。

メモリープロテクト（またはライトプロテクト）がオンのときには、データの保存や受信はできません。メモリープロテクト（またはライトプロテクト）をオフにしてから、もう一度操作してください。

→本体のメモリープロテクト（基礎編69ページ）

→カードのライトプロテクトスイッチ（基礎編74ページ）

***ERROR* Format!-----Please format card!**

「フォーマット」が行なわれていないカードでセーブ、ロードしようとしたときに表示されます。またEOSでは使えないフォーマットのカードを使おうとしたときにも表示されます。EOS本体でフォーマットをしてください。

→フォーマットのしかた（基礎編76ページ）

***ERROR* Not ready!---Please insert card!**

カードが装着されていない状態のときに、カード音色を呼び出したり、セーブ、ロード、ストアを行なおうとしたときに表示されます。カードがきちんとはまり込んでいないことも考えられます。カードを装着口に正しくセットしてください。

B₊

電池の寿命が近づいているときに、ユーザー音色やカード音色を呼び出そうとすると表示されます。

ユーザー音色を呼び出したときに表示されたらEOS本体内の電池の寿命、カード音色を呼び出したときに表示されたらRAMカードの電池の寿命です。

このままにしておくと音色データが消えてしまいます。早めに電池を交換してください。

本体内の電池交換はお買い上げのお店か、弊社電音サービスセンターにお申しつけください。ご自分ではできません。

RAMカードの電池交換はご自分で行えます。RAMカードの取扱説明書をご覧ください。

電池交換の際には、本体内やカードの音色データは消えてしまいます。交換の前に、別のカード等にデータを移しておきます。

MIDIの送受信のときに表示されるメッセージ

***ERROR* Check sum NG!--Please try again!**

***ERROR* MIDI data error!-----try again!**

MIDIのデータを正しく受信できなかったときに表示されます。
もう一度操作してください。

***ERROR* MIDI buffer full!-----try again!**

一度に多くのMIDIデータを受信し、処理しきれなかったときに表示されます。
もう一度操作してください。

***ERROR* MIDI ch!--Please set Transmit ch!**

MIDI送信チャンネル(トランスミットチャンネル)がoffで、音色データを送信しようとしたときに表示されます。

MIDI送信チャンネル(トランスミットチャンネル)をoff以外に設定してください。
(応用編46ページ)

マルチモードのときに表示されるメッセージ

***ATTENTION* Pan data was ignored!**

「マルチモード」の出力端子の設定(PAN)が、中央(左右両方)以外のときに、エフェクトデータを設定しようとする则表示されます。「マルチモード」ではエフェクト効果をかけると、楽器ごとの出力端子の設定は無視されます。

→エフェクトとパン(応用編26ページ)

***ATTENTION* Effect data was ignored!**

「マルチモード」でエフェクト効果をつけているときに、各楽器の出力端子を中央(左右両方)以外に設定しようとしたときに表示されます。「マルチモード」では出力端子を「左」「右」にわけるとエフェクトの効果はつけられません。

→エフェクトとパン(応用編26ページ)

目次

***** ア *****

アウトプット端子	基礎編14
アタック	基礎編45
・アタックを変える	基礎編45
アッパー	応用編9
アンブ	基礎編14
アンダーライン	基礎編50
・楽器の指定	応用編16
・設定項目の選択	基礎編50

***** イ *****

イニシャルタッチ	基礎編29
・音量と音色を変える	基礎編29
・タッチの感度	応用編32
イージー (EG)	基礎編44
・イージーってなんだろう	基礎編48
・イージーのエディット	基礎編45
イージーエディット	基礎編36
移調	基礎編34
・移調のしかた	基礎編34
・ノートシフト	基礎編34
・トランスポーズ	応用編31
インプット4ナンバーズ	基礎編49

***** ウ *****

ウェーブ	基礎編49
------------	-------

***** エ *****

エクジット	基礎編63
・エクジットスイッチの使い方	基礎編63
エコー	基礎編59
エディット	基礎編39
・エディットとは	基礎編40
・エディットの入口	基礎編41
・エディットの出口	基礎編43
・エディットの手順	基礎編41
・エディットのしかた	基礎編42
・音色の細かな変更	応用編30
・コントロールの機能設定	応用編34
・エディット音色のMIDI送信	応用編49
エフェクト	基礎編59
・エフェクトの変更	基礎編59
・エフェクトとは	基礎編59
・エフェクトの種類	基礎編6
・スプリット演奏のエフェクト	応用編10
・マルチモードのエフェクト	応用編25

エフエム (FM) 音源	基礎編3
エラーメッセージが表示されたら	基礎編95, 応用編60
エルエフオー (LFO)	基礎編53
・エルエフオーの変更	基礎編53
・ビブラートやトレモロ	基礎編53
・モジュレーションホイール	基礎編31
・プレスコントロール	応用編36
・マルチモードのエルエフオー	応用編24
エルエフオー a	応用編24
エルエフオー b	応用編24
エルエフオーの選択	応用編24
オムニ・オン	応用編42
・MIDI受信チャンネル	応用編45

***** オ *****

音色	
・プリセット音色	基礎編25
・ユーザー音色	基礎編26
・カード音色	基礎編27
・音色の呼び出し方	基礎編24
・音色の変更	基礎編39
・音色のエディット	基礎編39
・音の明るさを変える	基礎編49
・音の輝きを変える	基礎編49
・音の出方や消え方を変える	基礎編44
・音色の細かな変更	応用編30
・オリジナル音色	基礎編40
・音色の保存 (ストア)	基礎編65
・音色名	基礎編55
・音色番号	基礎編25
音量	基礎編23, 応用編20

***** カ *****

楽器	
・楽器とは	応用編14
・楽器ごとの設定	応用編17
・最大発音数	応用編14
・マルチモード	応用編14
カード	基礎編73
・カードの種類	基礎編74
・RAM (ラム) カード	基礎編74
・ROM (ロム) カード	基礎編74
・カード挿入口	基礎編27
・カード音色	基礎編24
・カード音色の呼び出し方	基礎編27
・カードのフォーマット	基礎編76

・カードへの1音色保存する	基礎編78
・カード音色をまとめて本体に移す	基礎編85
・本体の音色をまとめてカードに移す	基礎編82
・ライトプロテクトスイッチ	基礎編74

***** キ *****

キーボードアンプ	基礎編14
----------------	-------

***** ケ *****

ゲイトリバーブ	基礎編61
減衰(ディケイ)	基礎編46

***** コ *****

高音部	応用編9
故障かなと思ったら	基礎編93, 応用編57
コントローラ	
・コントローラの使い方	基礎編30
・コントローラの設定	応用編34
コンペア	基礎編51

***** サ *****

最大発音数	応用編12
最低音	応用編22
最高音	応用編22
境となる音程	応用編9
サステイン	基礎編19
残響	基礎編59
サービスについて	基礎編103, 応用編85

***** シ *****

仕様	応用編77
使用上の注意	基礎編4
出力端子	
・接続の仕方	基礎編14
・楽器ごとの出力端子の設定	応用編21
・出力端子とエフェクト	応用編26
受信チャンネル	応用編18, 42, 45
ジョブ	応用編6
・ジョブの選び方	応用編6
システムデータ	応用編51
・システムデータの内容	応用編51
・システムデータのMIDI送信	応用編51

***** ス *****

数字キー	基礎編26
ステレオエコー	基礎編61
スピーカー	基礎編14
スピーカースイッチ	基礎編13
スピード	基礎編54

ストア	基礎編65
・ストアとは	基礎編66
・メモリープロテクト	基礎編69
・ユーザー音色へのストア	基礎編68
・ライトプロテクト	基礎編78
・カードへのストア	基礎編78
スプリット	応用編8
・スプリットとは	応用編8
・スプリット機能の呼び出し方	応用編8
・音色の呼び出し方	応用編9
・スプリットポイントの変え方	応用編9
・スプリットとエフェクト	応用編10
スプリット演奏とMIDIチャンネル	応用編11
スプリットとMIDI	応用編47

***** セ *****

設定項目	
・設定項目とは	基礎編42
・設定項目の選び方	基礎編42
セーブ	
・セーブとは	基礎編82
・セーブのしかた	基礎編83
・カードのフォーマット	基礎編76
・カードのライトプロテクト	基礎編78

***** ソ *****

送信チャンネル	応用編46
・送信チャンネルの設定	応用編46
・MIDIチャンネル	応用編42

***** タ *****

タイム	基礎編61
タッチセンス	応用編32
・イニシャルタッチ	基礎編29

***** チ *****

チューニング	基礎編33
--------------	-------

***** テ *****

低音部	応用編9
・スプリット	応用編8
・低音部の音色の呼び出し方	応用編9
ディケイ	基礎編46
ディストーション	基礎編60
ディストーションリバーブ	基礎編61
ディストーションエコー	基礎編61
ディスプレイ	基礎編22
ディチューン	応用編22
ディレイ	基礎編61

ディレイ・エルアール	基礎編61
データ	
・データ変更のしかた	基礎編50
・データの互換性	応用編48
・テンキー	基礎編50
・テンキーの固定	基礎編35
・データエントリーキー	基礎編50
デモ演奏	基礎編37
電源	基礎編22

ト

特徴	基礎編3
取扱説明書の読み方	基礎編2
トレモロ	基礎編54
トランスポーズ	応用編31
・トランスポーズとノートシフトの違い	応用編31
トーン	基礎編49
トゥカード	基礎編32
・セーブ	基礎編82

ニ

入力端子	基礎編13
------	-------

ネ

ネーム	基礎編55
・名前の付け方	基礎編55

ノ

ノートシフト	基礎編34
・ノートシフトとトランスポーズの違い	応用編31
ノートリミット	応用編22
・発音範囲	応用編22
・最低音と最高音	応用編22

ハ

ハイキー	応用編22
発音最高音	応用編22
発音最低音	応用編22
発音範囲	応用編22
バランス	基礎編62
バルク	応用編48
パン	応用編21
・出力端子の設定	応用編21
・エフェクトとパン	応用編26

ヒ

ピッチベンドホイール	基礎編31
・ピッチベンドホイールの使い方	基礎編32
・ピッチベンドホイールレンジ	応用編35
びっくりマーク	基礎編47
ビブ	応用編24
ビブラート	基礎編35
・モジュレーションホイール	基礎編31, 応用編35
・LFO	基礎編53
・LFOの選択	応用編24

フ

フィードバック	応用編31
フォーマット	基礎編76
プリセット	
・プリセット音色	基礎編24
・プリセット音色の呼び出し	基礎編25
・プリセット音色一覧	基礎編90, 応用編54
・プリセット (EFFECT)	基礎編60
プリリアンス	基礎編40
プレスコントローラ	
・プレスコントローラ接続端子	基礎編11
・プレスコントローラの機能設定	応用編36
フットコントローラ	基礎編19
プロテクト	
・本体のメモリープロテクト	基礎編69
・カードのライトプロテクト	基礎編74
フロムカード	
・ロード	基礎編85
・メモリープロテクト	基礎編69
・カード	基礎編74

ヘ

ヘッドホン	基礎編15
-------	-------

ホ

保存 (ストア)	基礎編65
ポリ/モノ	応用編32
ポリューム	
・ポリュームペダル接続端子	基礎編13
・接続	基礎編19
・楽器ごとのポリューム	応用編20

***** マ *****

マックスノート	応用編17
・最大発音数	応用編12
・楽器	応用編14
マルチモード	応用編12

***** ミ *****

ミディ	応用編40
・ミディ端子	応用編40
・ミディチャンネル	応用編42
・ミディとは	応用編40
・ミディ受信チャンネル	応用編45
・ミディ送信チャンネル	応用編46
・ミディパルク	応用編48

***** メ *****

メニュー画面	応用編6, 8, 15
・ジョブの使い方	応用編6, 8, 15
・メニュー画面	応用編6
・サブメニュー画面	応用編15
メモリー	基礎編68
メモリープロテクト	基礎編69
・音色の保存	基礎編65
・ロード	基礎編85
・MIDIによる音色データのやりとり	基礎編48

***** モ *****

モジュレーションホイール	
・モジュレーションホイールの使い方	基礎編31
・モジュレーションホイールエフェクト	応用編35
もとにする音色	基礎編40
・もとにする音色にもどす	基礎編51

***** ム *****

ユーザー音色	
・ユーザー音色の呼び出し	基礎編26
・ユーザー音色への保存	基礎編68
・ユーザー音色へのロード	基礎編85

***** ヨ *****

余韻	基礎編46
----------	-------

***** ラ *****

ライトプロテクト	基礎編74
ラムカード	基礎編74

***** リ *****

リバースゲイト	基礎編61
リバーブ	基礎編59
リバーブホール	基礎編61
リバーブルーム	基礎編61
リバーブプレート	基礎編61
リリース	基礎編46

***** ロ *****

ローキー	応用編22
ロード	基礎編85
・メモリープロテクト	基礎編69
・カード	基礎編74
ロムカード	基礎編74
ローワー	応用編9

***** ワ *****

ワウ	
・LFO	基礎編53
・コントローラの機能設定	応用編35

索引 (アルファベット順)

< A >

Attack 基礎編45
AUX IN 基礎編14

< B >

Balance 基礎編62
BREATH 基礎編11
Breath cnt 応用編36
Brilliance 基礎編49
Bulk 応用編48

< C >

C 基礎編28
CARD 基礎編73
Cntrl 応用編34
C3= 応用編31

< D >

Decay 基礎編61
Detun 応用編16
DETUNE) 応用編22
DELAY 基礎編61
DELAY L/R 基礎編61
DEMO PLAY 基礎編37
Dist. Rev 基礎編61
Dist. Echo 基礎編61

< E >

EDIT 基礎編39
Edit 応用編30
Edit voice 応用編49
EFFECT 基礎編59
EG 基礎編44
EXIT 基礎編63

< F >

Feed back 応用編31
From Card 基礎編85
FM音源 基礎編3
Format 基礎編76
for voice 基礎編76

< G >

Gate Rev. 基礎編61

< J >

JOB 応用編6

< L >

LINE IN 基礎編14
LINE INPUT 基礎編13
LFO 基礎編53
LFO (Multi) 応用編24
LFO a 応用編24
LFO b 応用編24
LOAD 基礎編85
Low 応用編22
Lower 応用編9

< M >

Max 応用編16
MAX NOTES 応用編17
MCD32 基礎編74
MIDI 応用編45
MIDI BULK 応用編48
MIDI IN 応用編40
MIDI OUT 応用編40
MIDI THRU 応用編40
MODULATION 基礎編31
MTR 基礎編15
Multi 応用編12

< N >

NAME 基礎編55
Nilm 応用編22
Note shift 基礎編34

< O >

OUTPUT LR 基礎編14

--- < P > ---

P	基礎編25
PAN)	応用編21
Pan	応用編16
PB range	応用編35
PHONES.....	基礎編15
PITCH.....	基礎編10
Poly/Mono.....	応用編32
POWER	基礎編22
PRESET.....	基礎編25
Preset	基礎編60

--- < R > ---

R, ch	応用編18
Release	基礎編46
Reverse Gt	基礎編61
Rev. Hall	基礎編61
Rev. Plate	基礎編61
Rev. Room	基礎編61
RECEIVE CH.....	応用編18
Receive	応用編45

--- < S > ---

SAVE	基礎編82
SAVE/LOAD.....	基礎編12
SPEAKER ON/OFF.....	基礎編13
Speed	基礎編54
Split	応用編8
Split Point	応用編9
Stereo Echo.....	基礎編61
STORE	基礎編61
SUSTAIN	基礎編19
System	応用編51

--- < T > ---

Time.....	基礎編61
To Card	基礎編82
TONE	基礎編49
Touch sens	応用編32
Transpose.....	応用編31
Tremolo	基礎編54
Tuning.....	基礎編33

--- < U > ---

U	基礎編26
Upper.....	応用編9

--- < V > ---

vib.....	応用編24
Vibrato	基礎編53
Voice	応用編20
VOICE No.)	応用編20
VOLUME	応用編25
VOLUME)	応用編20
Volum	応用編20
volume.....	基礎編48
vol + tone	基礎編48

--- < W > ---

Wave	基礎編49
------------	-------

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)また保証は日本国内にてのみ有効といたします。

●保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまにご購入の日から向う1ヶ年間の無償サービスをお約束申しあげるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくことになります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますように充分ご配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種判別や、サービス依頼店の確認などで便利にご利用いただけます。

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂たく場合もあります。又お買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは電音サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

満1ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打切り後最低8年となっています。そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせください。

■YAMAHA電気音響製品サービス拠点 (お客様相談窓口・お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区木月1184 TEL (044) 434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950 新潟市万代1-4-8 (シルバーホールビル2F) TEL (0252) 43-4321
大阪電音サービスセンター	〒565 吹田市新芦屋1-16 (千里丘センター内) TEL (06) 877-5262
四国電音サービスステーション	〒760 高松市丸亀町8-7 (ヤマハ高松店内) TEL (0878) 22-3045
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 (ヤマハ名古屋流通センター) TEL (052) 652-2230
九州電音サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472-2134
北海道電音サービスセンター	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目 (ヤマハセンター内) TEL (011) 513-5036
仙台電音サービスセンター	〒993 仙台市青葉区5丁目7 (卸売共同配送センター3F) TEL (0222) 36-0249
広島電音サービスセンター	〒731 広島市安佐南区紙屋町西原2-27-39 TEL (082) 874-3787
浜松電音サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 TEL (0534) 65-6711
本社 電音サービス部	〒435 浜松市上西町911 TEL (0534) 65-1158

*住所及び電話番号は変更になる場合があります。

ヤマハ株式会社

シンセサイザー 事業部	〒430 浜松市中区大町10-1 TEL (0534) 60-2445
国内営業部	〒150 渋谷区道玄坂2-10-7 新大栄ビル3F TEL (03) 476-1521
東京事業所	〒104 東京都中央区銀座7-11-3 矢島ビル TEL (03) 574-8592
大阪事業所	〒542 大阪市南区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館 TEL (06) 252-5231
名古屋事業所	〒460 名古屋市中区錦1-18-28 TEL (052) 201-5145
九州営業所	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472-2155
北海道営業所	〒064 札幌市中央区南十条西1丁目 ヤマハセンター TEL (011) 512-6113
仙台営業所	〒980 仙台市大町2-2-10 TEL (022) 22-6146
広島営業所	〒730 広島市中区紙屋町1-1-18 TEL (082) 244-3744

ヤマハ株式会社

YAMAHA feelin' club



T4960693006863