

# 第3章 音色のエディットに挑戦

第2章では、音色の作り出し、調整に必要な  
基礎知識を学ばせました。

この章では、シンセサイザーならではの、音  
だけの音色をつくる方法について解説しま  
す。

音づくりに決しておぼつかしいことをおぼろ  
げに、EOSは誰にでも簡単に音づくりがで  
きるように、イージーエディット方式を採用し  
ています。プリセットの100音色を基本に  
して、あなただけの音色をつくりだしてく  
ださい。



# エディットってなんだ!?

プリセットの100音色はいかがでしたか?

すばらしい、リアルだという音色もあれば、自分の演奏したい曲とはちょっと雰囲気合わないナァ、もう少し明るい音色がいいんだけど、というご意見もあるでしょう。

EOSのプリセット音色はプロのマニピュレータ（音づくりの専門家）がつけました。でも使う人それぞれに、音色の好みや演奏する曲もちがいます。ですからすべての人が満足するとは限らないかも知れません。

そこであなたの選ぶべき道は次の3つ

- プリセット音色の中から、気に入った音色だけを使う。
- ヤマハから発売されるROM（ロム）カードを購入する。  
1枚のROM（ロム）カードにはプリセット音色とは別の音色（100種類）が入っています。
- プリセット音色を自分の好みにあった音色につくりかえる。

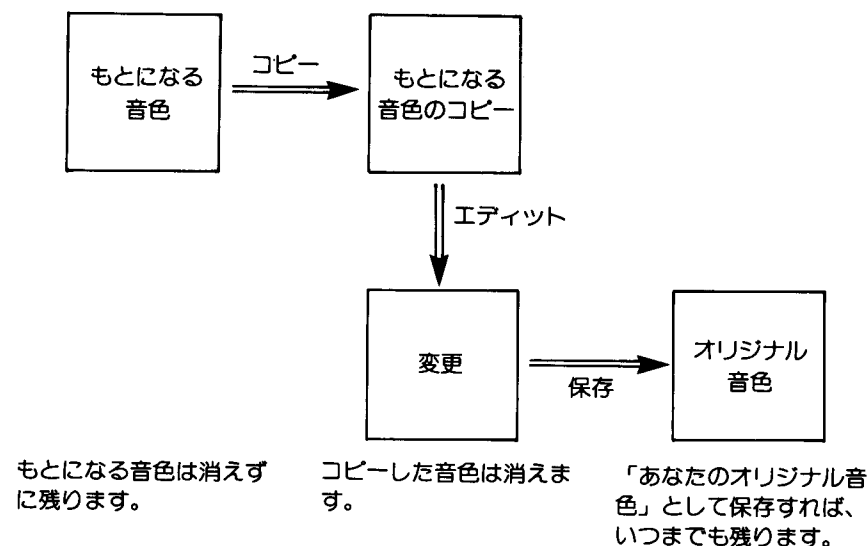
どれを選ぶかは、あなた次第。でもシンセサイザーの醍醐味はなんといっても、自分で音をつくることです。音をつくるといっても決してむずかしいことはありません。EOSは何てったてイージーシンセサイザーなのですから。

## エディットとは

ここでは、プリセット音色の一部を変更して、自分だけの音色をつくる方法を説明します。もとなる音色を変更して、新たな音色にすることを「エディット」といいます。

変更するといっても、もとなる音色（プリセット音色）が消えてなくなってしまうわけではありません。もとなる音色をそっくりコピー（複写）して、コピーしたものを變更していきますから、もとなる音色はそのまま残っています。安心してエディット（変更）してください。

變更が終わったら、「あなたのオリジナル音色」として保存します。



エディットを始めると、もとなる音色は自動的にコピーされます。

變更のもとなる音色はプリセット音色に限りません。別売のROMカードの音色をもとにしたり、自分でつくった音色をさらに變更することもできます。

つまり、PRESET、USER、CARDスイッチで呼び出せるすべての音色をもとにしてエディットできます。

# エディットの手順

## もとにする音色を呼び出す

エディットを始める前にまず、つくりたい音色にイメージの近い音色を呼び出します。

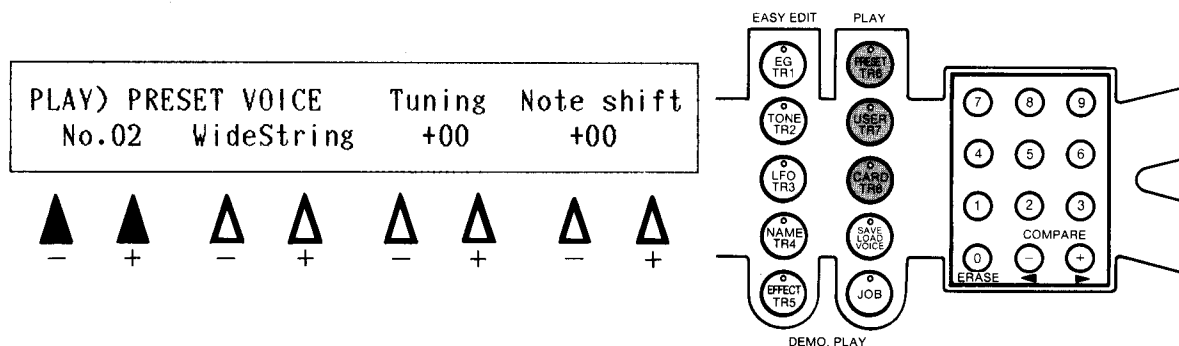
プリセット音色、ユーザー音色、カード音色のどの音色を選んでも構いません。ここで選んだ音色にこれから変更を加えていきます。

音色の呼び出し方は、もうマスターしましたよね。

PRESET、USER、CARDのどれかのスイッチを押してから、テンキーを押すかディスプレイの下の+、-キーを押します。

忘れてしまった人は、24 ページで復習しましょう。

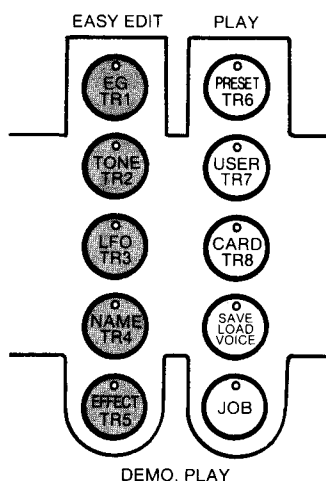
\*カードを装着していないときは、CARDスイッチを押しても、カードの音色を呼び出せません。別売のカードを装着してください。(27 ページ)



ここでは例として、プリセット 音色02番のWide Stringを選びます。

## エディットの入口

ディスプレイの右側の5個のスイッチがエディットするためのスイッチです。「EASY EDIT (イージーエディット)」と印刷されていますね。



EG、TONE、LFO、NAME、EFFECTのスイッチを押してみましょう。この5つのスイッチが、エディットの入口です。

ディスプレイは次のようになります。

①EGスイッチを押したとき

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+00	+00	+00

音の出方や消え方を  
変更します。

②TONEスイッチを押したとき

EDIT) TONE	Brilliance	Wave	Input-4Nos!
	+00	+00	2212

音の明るさを変えま  
す。

③LFOスイッチを押したとき

EDIT) LFO	Speed	Vibrato	Tremolo
	29	22	00

ビブラートなど音色  
に表情をつけます。

④NAMEスイッチを押したとき

EDIT)!#\$%ABCDEF	GHIJKLMNOPQRST	UVWXYZ&*()
VOICE NAME		WideString

音色に名前をつけま  
す。

⑤EFFECTスイッチを押したとき

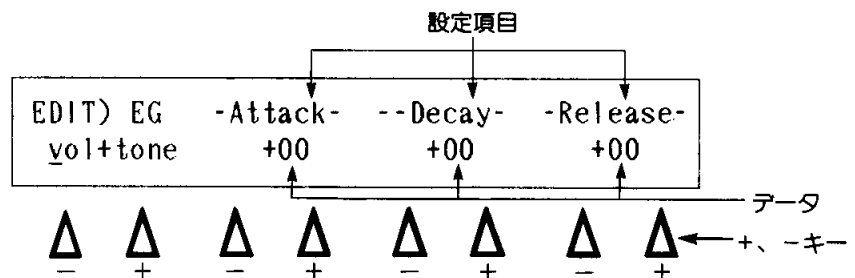
EFFECT)	Preset	Time	Balance
No.0	Rev. Hall	(20) 2.6sec	64

音に残響効果などを  
つけます。

## エディットのしかた

ディスプレイの上段がエディットするための設定項目、その下の数字が値（データ）です。

数字の下に+、-キー（黄色の三角のキー）で設定項目を選び、数値（データ）を変更していきます。



たとえば、あなたがある人にモデルになってもらい写真を撮るとしましょう。ポーズをとってもらうために「右手をもう少し上に挙げて」となどと注文するでしょう。「左足を一步前に出して」という注文もあるでしょう。そのときの、「右手を」と「左足を」が設定項目、「もう少し上へあげて」と「一步前に出して」がデータにあたります。きっと「手」「足」「腰」などというスイッチがあつて、「足」というスイッチを押すとこんなディスプレイになるでしょう。

EDIT) 足	左足	右足
	+一歩	+00

手順は

- (1)どの分野を変更するのかをエディットスイッチで選び  
(手か足か…、EGかTONEか…)〈エディットスイッチ〉
- (2)どの部分を変更するのかを指定して  
(左足か右足か…、アタックか、リリースか…)〈設定項目〉
- (3)どのくらい変更するのかを指定します。  
(一歩前か、一歩後か…、+3か、-5か…)〈データ〉  
のようになります。

設定項目は音色のどの部分を変更するのかを選ぶためのものです。  
データは、その設定項目をどれくらい変更するかの指定です。

## エディットの前に3つの注意事項

- エディットは一時的なもの、保存が必要！  
エディットは一時的なものです。変更した内容、つまり新しくつくった音色は①～⑥の表示のときしか覚えていません。  
後まで残しておきたいときには、保存の操作が必要です。
- わからなくなったらEXIT /  
エディット中に操作がわからなくなったら、右上のEXIT(エクジット)スイッチを押します。もとにした音色に戻ります。  
ただし、変更した内容はすべて忘れてしまいます。
- 電源を切らないで！  
電源を切ると、変更した内容はすべて忘れてしまいます。もとになる音色はそのまま残っています。  
保存の操作をすれば、電源を切っても変更した内容を覚えています。

EG、TONE、LFO、NAME、EFFECTのどのスイッチからエディットをはじめても構いません。

この他にも、音色を細かく変更する機能があります。ここでは、音色の基本的な変更について説明します。細かな変更については、「音色の細かな変更」(応用編)をご覧ください。

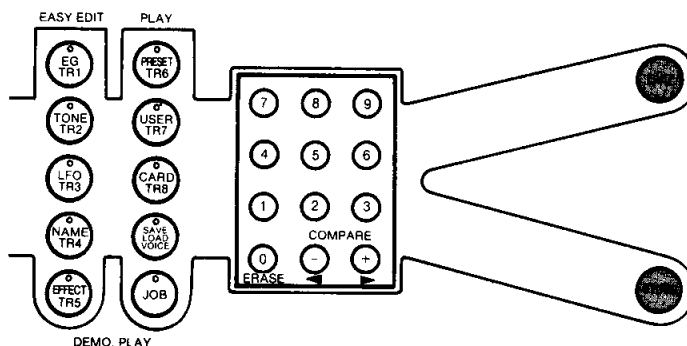
## エディットの出口 ストア(STORE)と エクジット(EXIT)

音色のエディット(変更)が終わったら、保存の操作をします。

保存の操作をしないと、変更した音色は記憶されません。

保存の操作が終わったら、EXIT(エクジット)キーを押します。もとにした音色のプレイ画面に戻れます。

PRESET、USER、CARDのいずれかのスイッチを押しても、プレイ画面に戻れます。



保存(ストア)の操作は、「音色の保存」(65ページ)をご覧ください。

エクジットキーの使い方については、「迷ったらEXITキーを押そう」(63ページ)をご覧ください。

# 音の出方や消え方を変える

ここでは、音の出方や消え方を変更します。

音の出方といったら、アウトプット端子につないだキーボードアンプから音が出るんじゃないの？確かにその通りですが、ここでいう音の出方とは、鍵盤を弾いてから音が出るまでの速さ（時間）や音がどのくらい伸びるかということです。音の消え方とは、鍵盤から手を離してから音が消えるまでにどのくらいの時間がかかるか、ということです。

## 音の出方や消え方

音の出方や消え方といっても、音はみんな同じではないの？と疑問をもたれる方もいるでしょう。試しに、プリセット音色の02番「Wide String」（ストリングスの音色）と07番「PIANO 1」（ピアノの音色）を聴き比べてみましょう。

02番のストリングスは鍵盤を弾くとフーと音が出てきます。一方07番のピアノは鍵盤を弾くとポーンとすぐに音が出てきます。音の始めのことをアタック(Attack)といいます。

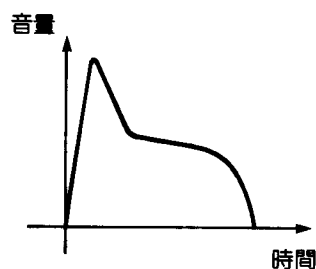
02番のストリングスでは、鍵盤を押し続けていると音量は徐々に小さくなっていきます。しかし手を離すまで音がでています。

07番のピアノは、音量がだんだん小さくなり、鍵盤を押さえ続けていても音は消えてしまいます。

このように、音が出始めた後（アタックの後）に、音量がだんだん小さくなっていくことを減衰（ディケイ=Decay）といいます。

鍵盤から手を離れたときはどうでしょう。02番のストリングスでは鍵盤から手を離れた後もしばらく音が残ります。いわゆる余韻がついています。07番のピアノは手を離れた瞬間に音が消えます。余韻はまったくありません。音の余韻のことをリリース（Release）といいます。

いかがですか？音の出方や消え方も音色によって違いがありますね。音の出方や消え方を図にするとこのようになります。



ピアノの音の出方と消え方



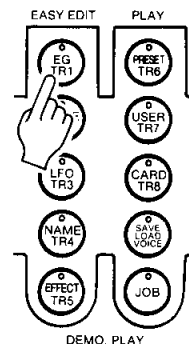
ストリングスの音の出方と消え方

音の出方や消え方を変えると、だいぶ音のイメージが変わります。

## EGのエディット

ではさっそく、音の出方や消え方を変えてみましょう。  
プリセット音色の02番Wide Stringを呼び出します。  
EGスイッチを押します。  
EG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。

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+00	+00	+00



いま説明したアタック、ディケイ、リリースが表示されています。  
鍵盤を弾いてこの音色をよく覚えておいてください。

## 音の始まり（アタック） を変える

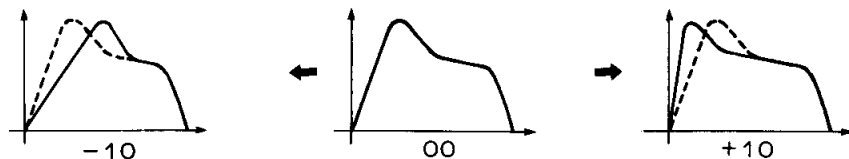
EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+01	+00	+00



アタック(Attack)の下の方の+キーを押します。Attackの下の方の数字が、00から+1、+2、そして+10まで変化していきます。  
鍵盤を弾いてみましょう。数字が大きいほど、鍵盤を弾くとすぐに音が出始めます。

今度は-キーを押してみましょう。00にするとプリセット音色に戻ります。  
さらに押すと、-1、-2、そして-10まで変化していきます。  
数字が小さいほど、鍵盤を弾いてから音が出るまでに時間がかかります。

### EGのアタック



もとの音色にくらべて、音が出る  
までに時間がかかる。

もとの音色

もとの音色にくらべて、  
すぐに音が出る。

+、-キーは押すたびに、ひとつずつ値が変わります。  
押し続けると、連続して変化します。

## 音の減衰(ディケイ=Decay) を変える

次は音の減衰の仕方を変更してみましょう。

減衰とは、音が出てから音量が小さくなっていくことです。

(変化がわかるように、アタック(Attack)の値を00に戻しておいてください。)

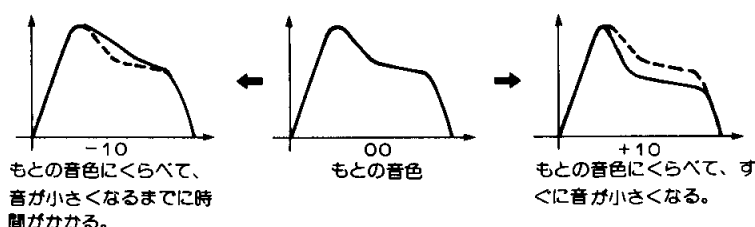
EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+00	+01	+00



ディケイ(Decay)の下の方の+キーを押します。ディケイ(Decay)の下の方の数値が変化します。

鍵盤を弾いてみましょう。数字が大きいほど、鍵盤を弾くと音がすぐに小さくなります。(減衰が早くなります。)

EGの減衰(ディケイ=Decay)



今度は-キーを押してみましょう。00にするとプリセット音色に戻ります。

数字が小さいほど、鍵盤を弾いてから音が小さくなるまでに時間がかかります。

## リリース(余韻)を変える

次は音の余韻の長さを変更してみましょう。

余韻とは、鍵盤から手を離してから、どのくらいの時間、音が消えずに残っているかの設定です。

(変化がわかるように、アタック(Attack)とディケイ(Decay)の値を00に戻しておいてください。)

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+00	+00	+01



リリース(Release)の下の方の+キーを押します。リリース(Release)の下の方の数値が変化します。

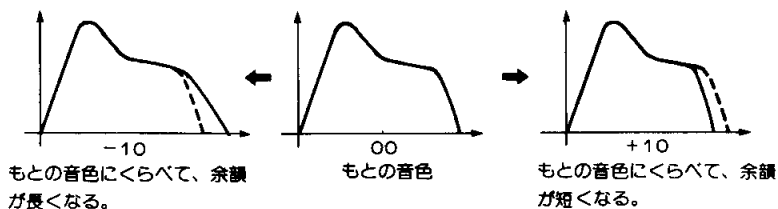
鍵盤を弾いてすぐに手を離してみてください。数字が大きいほど、鍵盤を離すとすぐに音が消えます。(音が早く切れます。)

今度は-キーを押してみましょう。00にするとプリセット音色に戻ります。

数字が小さいほど、鍵盤を離してから音も長い時間残っています。

-10にするとなかなか音が消えませんね。

EGのリリース





## びっくりマーク (/) にビックリ!

EOSの音色エディットは、もとなる音色の値を基準(00)として、+10から-10の20段階で音色を変更します。

音色や設定項目によっては変更の内容が、反応できる範囲を越えてしまう場合があります。

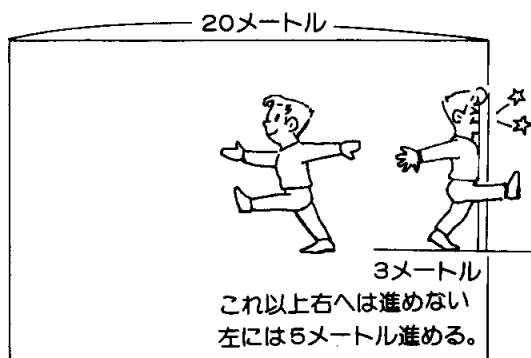
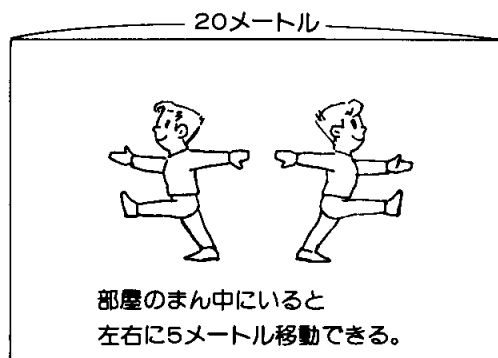
このような場合には、値は-10から+10の範囲で変わりますが、音色はほとんど変化しません。そんなときEOSは、数値の横にびっくりマーク(/)を表示します。

例えばあなたが、幅20メートルの部屋のまん中にいるとします。動ける範囲は左右10メートルずつですね。右へ5メートル進め、左に5メートル進め、といわれれば、左右どちらへも自由に移動できます。

では、部屋の右端から3メートルの地点にいるときはどうでしょう。

右へ5メートル進め、左へ5メートル進めといわれると困ってしまいます。

左へ5メートル進むのは簡単ですが、右へ3メートル進むと壁にぶつかってしまい、前に進めません。このようなときにびっくりマーク(/)を表示します。「/」マークが表示されたときは、EOSが壁の前で足踏みしていると考えてください。



プリセットの音色の02番のディケイ(Decay)-06以下では「/」マークが表示されます。-キーを押すと値は-06から-10になりますが、減衰は変化しません。-06のときに壁にぶつかっている状態です。

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+00	-06!	+00

これ以上減衰は遅くならない。

「/」マークはどの音色でも-06のときに表示されるわけではありません。02番のディケイでは、-06のときに壁にぶつかった状態なのです。

ほかの音色やほかの設定項目では別の値のときに「/」マークが表示されることもあります。

## EGって何だろう。(vol+tone、volume、tone)

音の出方や消え方を変更するために、EGと書いてあるスイッチを押しました。

このEGとはいったい何を意味するのでしょうか？

EGとは、Envelope Generator (エンベロープジェネレータ) の略でイージーと読みます。

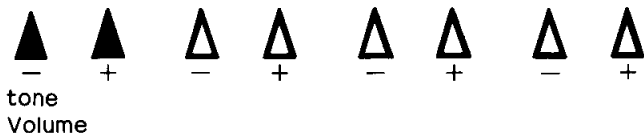
むずかしい言葉でいえば、音量や音色を時間的に変化させる機能のことです。

いままで、音の出方や消え方といったきた事柄です。

EG(音の出方や消え方)のエディットでは、ディスプレイにはアタック(Attack)、ディケイ(Decay)、リリース(Release)の他に、左下にvol+toneと表示されています。

vol+toneの下に+、-キーを押すとvolume、toneと表示が変わります。

EDIT) EG	-Attack-	--Decay-	-Release-
vol+tone	+00	+00	+00



さきほど、EGとは、音量や音色を時間的に変化させる機能だと説明しました。

実際の楽器は、音が出てから消えるまでに音量(音の大きさ)がかわり、同時に音色も微妙に変化しています。同じピアノの音でも、音の出始めと、音が伸びているとき、そして音が消える頃とでは微妙に音色(音質)がちがいます。

音色は言葉では説明しにくいのですが、音の出始めは、コーンという感じで、だんだんポーンという感じに変化しています。

EOSはいい音を求めてこだわります。

音の出方や消え方も実際の楽器のように、音が出てから消えるまでの間に、音量だけではなく、音色(音質)にも変化をつけることができます。

具体的には、ディスプレイの左下の表示が、

vol+toneのときは、音量と音色を一緒に変更します。

volumeのときは、音量だけを変更します。

toneのときは、音色(音質)だけを変更します。

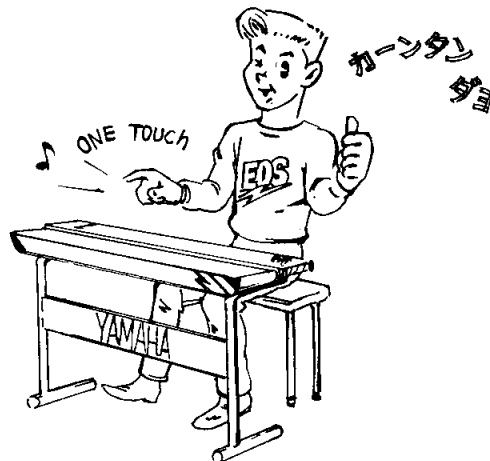
普通は、音量と音色は同じように変化しますので、vol+toneを選んでエディットするといいでしょう。凝った音色をつくってみたい人は、volumeやtoneに挑戦してみてください。

### ★★★またもやウラ技★★★

アタックやディケイ値を変更した後で、vol+toneをvolumeやtoneに変えてvol+toneにもどすと……

音色は変更した通りの音色ですが、不思議なことに値は+00にもどっています。ということは……？ うまく使えばもとの音色を±10以上に変更できるんだ！！

以上が音の出方や消え方のエディットです。TONE、LFO、EFFECTなども同じような操作でエディットできます。エディットは決して難しい作業ではありません。文章で読むと長いのですが、実際の操作はワンタッチです。いろいろと試してみてください。

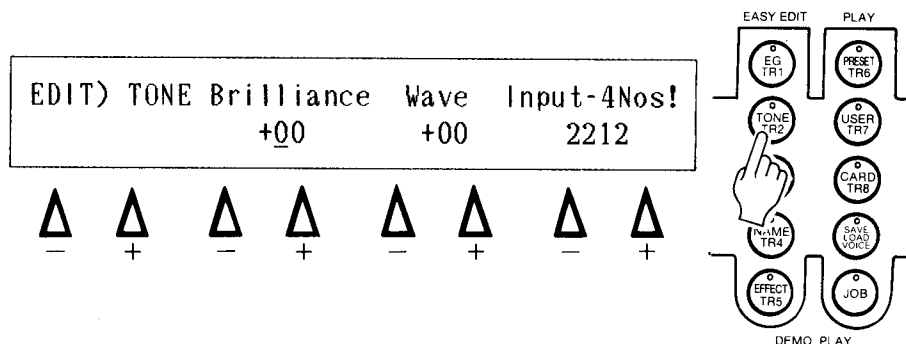


# 音の明るさを変える

音の明るさや輝きを  
変更します

TONEスイッチを押してください。  
(変化が分かりやすいように、EGの設定はすべて00に戻しておいてください。)

TONE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。



ディスプレイの表示は、EGのときと似ていますね。操作方法もEGのエディットとほとんど同じです。

音の明るさを変える  
(ブリリアンス)

ブリリアンス (Brilliance) は音の明るさを変えます。  
ブリリアンス (Brilliance) の下の+、-キーを押してみてください。  
+にいくほど音は明るくなります。  
-にいくほど音は暗くなります。  
00がもとの音色です。

音の輝きを変える  
(ウェーブ)

ウェーブ (Wave) は音のハデさ、輝きを変えます。  
ウェーブ (Wave) の下の+、-キーを押してみてください。  
+にいくほど音はハデに、きらびやかになります。  
-にいくほど音は柔らかく、おとなしくなります。  
00がもとの音色です。

何がおこる?  
Input-4Nos /



Input 4Nos / の下には、4桁の数字がならんでいます。今までの設定項目の数値はみんな00でした。チョット性格が違ふみたいですね。

例によって、Input 4Nos / +の下に、+、-キーを押して、鍵盤を弾いてみましょう。  
かなり音色が変わります。急に過激になったり、ギンギラになったり……..  
4桁の数値は1111づつ増えたり減ったりしています。でもいくら+、-キーを押しても8と9は出てきません。  
試しにテンキーを押すと、4桁の数字を千の位から順に指定できますが、やはり8と9はだめです。

何かよくわからないけど、確かに音色は変化します。ガラギラの音になったり、おとなしい音になったり……..

ここは、あまり深く考えずに、適当に4桁の数字を指定してみてください。思いがけずに、いい音ができるかも知れません。

意味がわからないと、気になって夜も眠れないという人は、64ページを見てください。

## データ変更の仕方+、-キーとテンキーの使い方

EOSでは、音色の呼び出しやエディットなどの操作方法はほとんど共通です。  
ここでチョット操作方法を整理してみましょう。

ディスプレイの見方と、値（データ）の変更方法、表示されるメッセージへの答え方さえ覚えてしまえば、操作は非常に簡単です。

①ディスプレイの右側の5個イージーエディットスイッチ（EG、TONE、LFO、NAME、EFFECT）の大きなスイッチで、これから行いたい作業（音色の呼び出し、EGの変更など）を選びます。

②ディスプレイに音色名や設定項目、メッセージなどが表示されます。  
多くの場合上の段が設定する項目、下の段がその項目の値です。  
値（数値）は、データと呼ばれます。

③数値の指定（これをデータの入力といいます。）は、設定項目の下の三角の+、-キーで行います。  
また、テンキーでもデータの入力ができます。

まず、設定項目の下の+、-キーを押します。その後、テンキーで数値を指定します。最初に、+、-キーを押すのは、ひとつの画面にいくつかの設定項目があるからです。

ディスプレイをよく見ると、数値の下にアンダーラインが見えます。

EDIT)	TONE	Brilliance	Wave	Input-4Nos!
		+00	+00	2212

△	△	△	▲	△	△	△	△
-	+	-	+	-	+	-	+

アンダーラインのある設定項目の数値をテンキーで指定することができます。この例では、ブリリアンス（Brilliance）の値を指定できます。

EDIT)	TONE	Brilliance	Wave	Input-4Nos!
		+00	+01	2212

△	△	△	△	△	▲	△	△
-	+	-	+	-	+	-	+

別の設定項目の下の+、-キーを押すと、アンダーラインが移動して、その設定項目の値をテンキーで指定することができます。この例では、ウェーブ（Wave）の値を指定できます。

### 注意

テンキーで値を指定するために、+、-キーで設定項目で選ぶと、その項目の値は増減します。この例ではWaveの下に+キーを押したのでWaveの値が+01に変化します。

EGのvol+toneのように、テンキーでは指定できない項目もあります。その場合には、今後「テンキーでは入力（指定）できません。」と表記します。この表記がないときは、テンキーでも入力できると考えてください。

## データ変更のしくみ

EOSの音づくり（エディット）は、プリセット音色や別売のROMカードの音色を変更することで、自分の音色に上げていきます。

EG、TONEを選択したときには、もとなる音色の設定項目の値は00と示されます。もとの値（00）に対して、+10、-10の20段階の範囲で変更することになります。言い換えると、常にもとの値にいくつ足す、いくつ引くという考えです。例えば、今いる場所から3歩右へ進めという命令です。

ところが、LFOとEFFECTは、もとなる音色に設定されている値がそのままディスプレイに表示されます。

もとなる音色の値が、00と表示されるわけではありません。

表示された値を直接変更できます。

例えば、EFFECTでは、音が響く長さ（残響時間）を直接2.5秒と指定します。もとの値にいくつかを足したり、引いたりするわけではありません。

例えていうと、部屋の左端から、7メートルの位置に立ちなさい（直接の指定）という命令です。

## もとの音色にもどすには（EXITスイッチ）

音色の変更（エディット）中に、もとの音色にもどりたくなったら……

EXIT（エクジット）スイッチを押してください。もとの音色にもどれます。

でも、ちょっと待ってください!!!

EXITボタンを押した瞬間に、いま変更中の音色はキャンセルされて、もとの音色にもどってしまいます。

例えば、もとの音よりも余韻を長くして、明るい音色にしたのに、EXITスイッチを押した瞬間に、今までの苦労は水の泡です。

でも、自分で作りかえた音色を、もとの音色と聴き比べてみたい。そんなときには次に説明するコンペア機能を活用してください。

## もとの音色と比較する（コンペア COMPARE）

エディット中にもとの音色と比較するには、テンキー部分の+、-キーを同時に押します。（ディスプレイの下の+、-キーではありません。）

すると、もとの音色が呼び出されて、音色を確認できます。

このときは、ディスプレイにはもとの音色のデータ（すなわち、変更前のデータ）が表示されます。

また、エディット中の項目のスイッチ以外のエディットスイッチ（EG、TONE、LFO、NAME、EFFECT）のランプが点滅します。

EG、TONE、LFO、NAME、EFFECT、JOBの各スイッチを押してそれぞれの値を確認できますが、この状態でデータを変更することはできません。また、EXITスイッチを含めて7つのスイッチ以外は押しても反応しません。

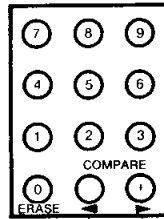
（EXITスイッチを押すと変更中のデータはすべてキャンセルされます。）

再び、エディットを始めるときは、もう一度テンキー部分の+、-キーを押してください。

このように、エディット中にもとの音色と聴き比べることをコンペア（比較）といいます。

もとの音色

EDIT) TONE Brilliance Wave Input-4Nos!  
+00 +00 2212

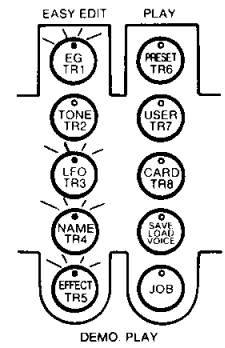


同時に押す

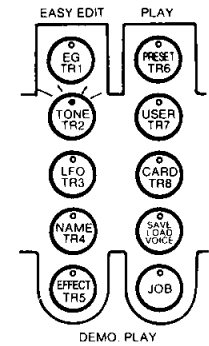
変更中

EDIT) TONE Brilliance Wave Input-4Nos!  
+00 +05 3323

コンペア



TONE以外のエディット  
スイッチが点滅



TONEスイッチが赤く点灯

# ビブラートやトレモロの設定

先にモジュレーションホイールでビブラート（音程のゆれ）やトレモロ（音量のゆれ）、ワウ（音色のゆれ）の效果をつけて、音色に表情をつけると説明しました。しかし、実はプリセット音色にもあらかじめビブラートやトレモロの效果がついている音色もあります。

これらの音色はモジュレーションホイールを動かさなくても、鍵盤を弾くだけでビブラートやトレモロなどの效果がかかります。

試みにプリセット音色の56番のViolin1をよく聴いてみてください。

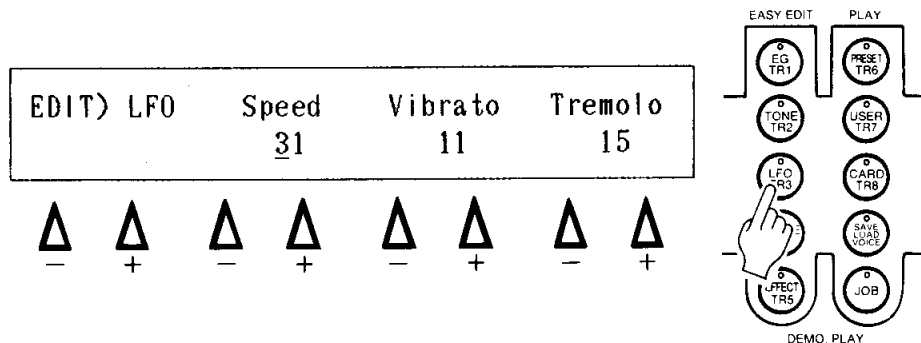
微妙に音程がゆれていますね。この音程のゆれ（ビブラート）が、バイオリンらしさを出しています。もしこの音色にビブラートがなかったらどうなるでしょう。さっそく実験してみましょう。

## LFO（エルエフオー）

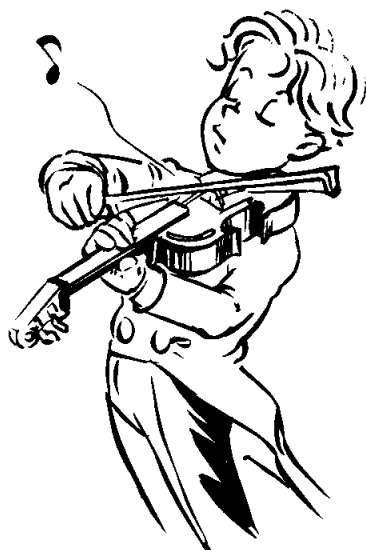
ビブラートやトレモロ、ワウ效果を変更するセクションがLFO（エルエフオーとよみます。）です。

LFOスイッチを押します。

LFO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。



## ビブラートのかかりぐあい（深さ）を変える(Vibrato)



ビブラート（Vibrato）の下の－キーを押して、値を00にします。

鍵盤を弾いてみてください。ビブラートがかからずに一本調子の音になります。ビブラートが、この音色をバイオリンらしくしていることが理解できるでしょう。では、またビブラートをかけてみましょう。

ビブラート（Vibrato）の値を最大の99にしてみます。

+キーを押し続けてもよいのですが、+キーを1回押したあと、テンキーで99を指定します。

音程のゆれ幅が大きくなりましたね。でも、ちょっとゆれすぎです。

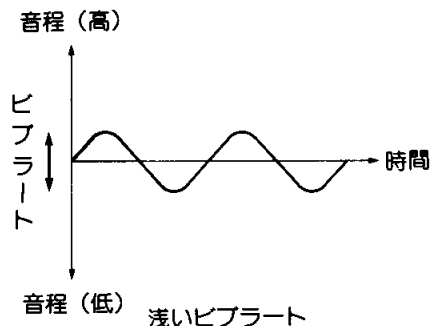
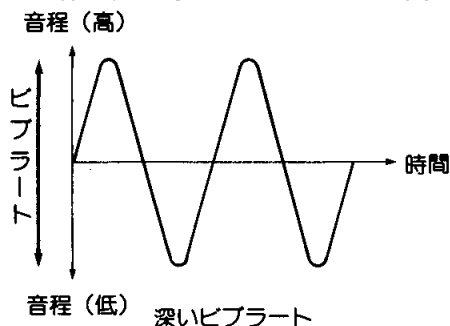
あまり長い時間聴いていると、気分が悪くなりそうです。気持ちのよいゆれになるようにビブラート（Vibrato）の値を下げてみてください。

ビブラート（Vibrato）は

音程のゆれ幅を決めます。

00で効果はかかりません。

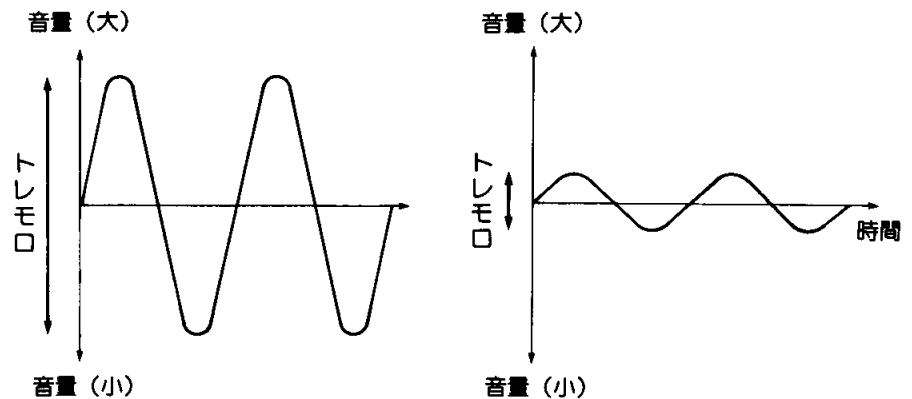
99で最も深くビブラートがかかります。



## トレモロのかかり具合 (深さ)を変える (Tremolo)

トレモロは音量のゆれです。音量が大きくなったり、小さくなったりする効果です。トレモロ (Tremolo) の下の+、-キーを押して、トレモロのかかり具合をきめます。

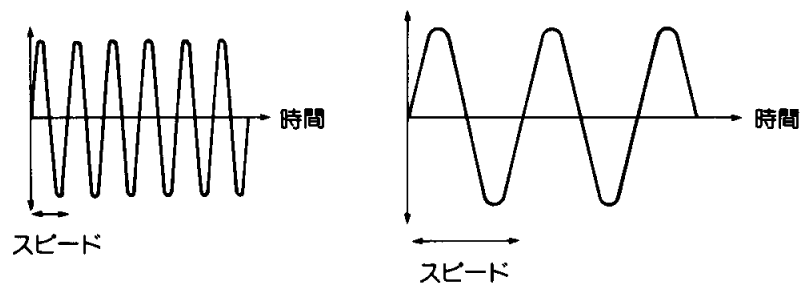
トレモロ (Tremolo) は音量のゆれ幅を決めます。  
00で効果はかかりません。  
99で最も深くトレモロがかかります。



## ビブラートやトレモロの 速さを変える (Speed)

ビブラートやトレモロは、音程や音量のゆれだと説明しました。このゆれは不規則なゆれではなく、一定の速さでゆれが繰り返しています。ある一定の時間で音量が大きくなったり、小さくなったりしています。この繰り返しの時間をスピードで変更します。

スピード (Speed) の下の+、-キーを押して値を変えてみます。  
スピードが遅いとワ〜〜ン、ワ〜〜ンと、速いとワンワンとゆれます。



スピード (Speed) は音程や音量のゆれが繰り返す時間を決めます。  
00で最も繰り返しの時間がかかります。  
99で最も速く繰り返します。

スピードは、音程のゆれ (ビブラート) と音量のゆれ (トレモロ) に共通です。  
同じ音色で、ビブラートは速く、トレモロは遅くといった設定はできません。

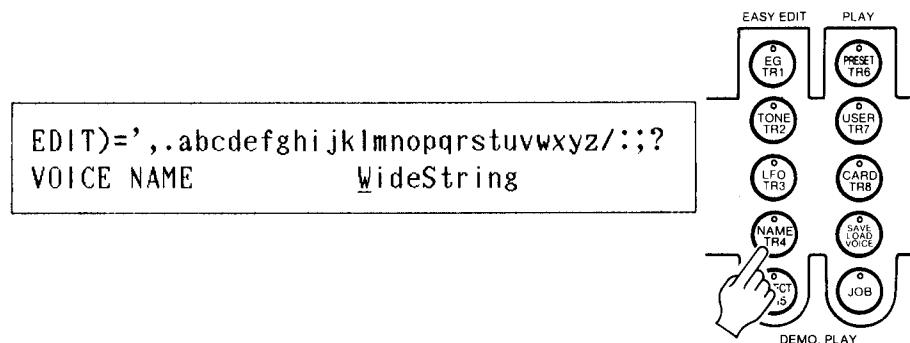


# 音色に名前をつけよう

プリセット音色などを変更してつくった自分の音色に、好きな名前をつけます。  
ほかの音色と区別がつくように、また後から連想しやすいような名前にしましょう。

## 音色に名前をつける (NAME)

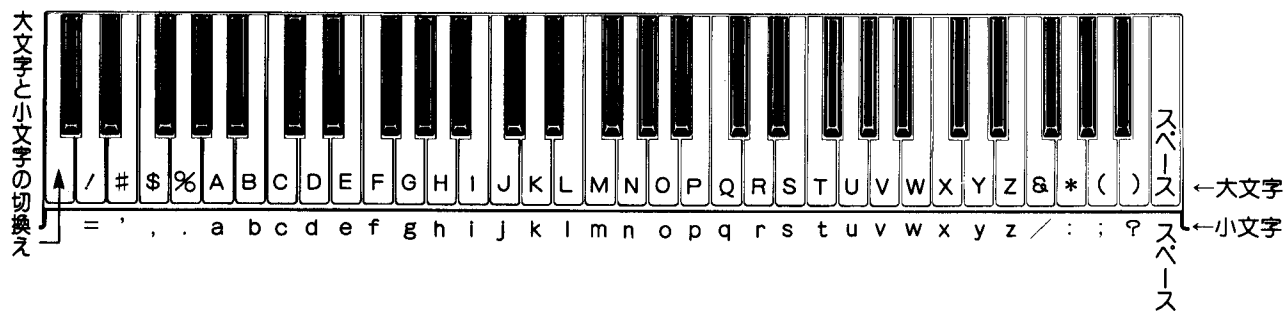
NAMEスイッチを押します。  
NAMEの赤いランプが点灯して、ディスプレイは次のようになります。



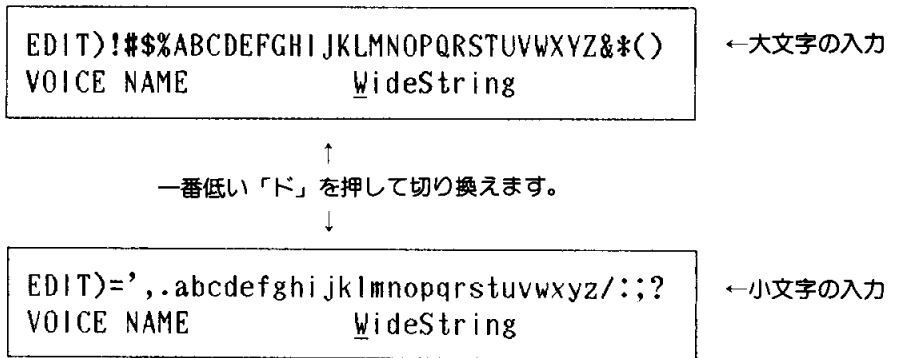
ディスプレイには、もとなる音色の名前が表示されています。  
この名前を変更して、好きな名前につけかえることができます。  
名前は10文字以内でつけてください。  
アルファベット（大文字と小文字）、記号、数字を使えます。

## 鍵盤で名前をつける

名前のつけかたは、今までのエディットとは違います。  
ディスプレイの上段をみてください。ここに名前に使える英文字と記号が表示されています。  
文字や記号は、白い鍵盤（ドレミファソラシド）を押して入力します。  
白い鍵盤は、図のようにそれぞれ文字や記号が決まっています。



鍵盤のいちばん左（低いほう）の「ド」が大文字と小文字の切り換えです。  
ディスプレイをみてください。この鍵盤を押すたびに、大文字と小文字が切り変わります。文字以外の記号も切り変わります。



一番低い「レ」が「/」、「ミ」が「#」という順番です。文字は、いちばん低い「ラ」が「A」、「シ」が「B」、「ド」が「C」になります。

音程を表すには、ドレミファソラシドをABCDEFGで表しますから、一番下の「ラ」から、1オクターブ上の「ソ」までは、鍵盤の音程とアルファベットの文字があっているのが覚えやすいですね。

いちばん高い「ド」は、スペース（空白）です。  
 白い鍵盤を押せば、その鍵盤ごとに決まっている文字や記号が入力できます。  
 数字はテンキーで入力します。＋、－はテンキー部の＋、－キーで入力します。

## My Voice # 1と命名

それでは、「My Voice # 1」という名前につけかえてみましょう。

①まず、大文字の「M」を入力します。

ディスプレイ上段に大文字が表示されていることを確認してください。

もし小文字が表示されているときには、一番低い「ド」の鍵盤を押して大文字の表示に切り変えます。

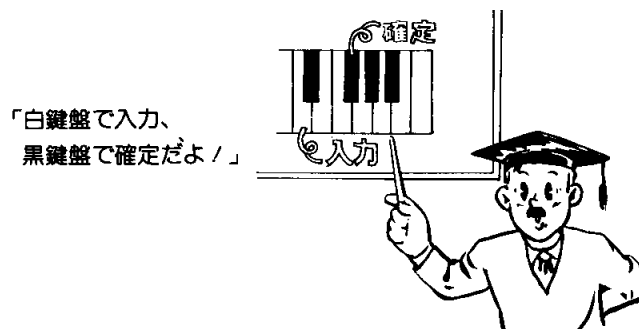
中央の「ファ」の鍵盤を弾きます。一文字目に「M」が入力されました。  
 間違えてもあわてずに。すぐに訂正できます。落ち着いて中央の「ファ」を弾いてください。まちがえて入力した文字が消されて「M」が入力されます。  
 しかし、「M」が決まったわけではありません。確定するには黒鍵を押します。黒鍵を押す前は何度でも入力できます。

②次に、小文字の「y」を入力します。

まず、入力位置を二文字目に移動させなければいけません。

黒鍵（黒い鍵盤）をどれかひとつ弾いてください。入力位置を示すアンダーラインが二文字目に動きました。

このように、黒鍵盤はアンダーラインの文字を確定して、アンダーラインを一文字分右へ移動させる働きをします。



小文字の「y」ですから、一番低い「ド」を弾いて小文字に切り換えて、一番高い「レ」を弾きます。「y」が表示されたら、黒鍵盤を押します。

③次は空白（スペース）です。

一番高い「ド」（鍵盤の右端）を弾きます。3文字目が空白になります。  
空白（スペース）は大文字、小文字のどちらが表示されていても入力できます。  
黒鍵盤を押して、アンダーラインを移動させます。

④以下同様に、「V」「o」「l」「c」「e」を入力します。

次の順に鍵盤を押してください。

一番低い「ド」（鍵盤の左端）	大文字への切り換え
下から4オクターブの「ラ」、黒鍵盤	「V」
一番低い「ド」（鍵盤の左端）	小文字への切り換え
下から3オクターブの「ラ」、黒鍵盤	「o」
下から2オクターブの「シ」、黒鍵盤	「l」
下から2オクターブの「ド」、黒鍵盤	「c」
下から2オクターブの「ミ」、黒鍵盤	「e」

⑤次に記号の「#」を入力します。

ディスプレイの上段には記号「#」は表示されていません。

一番低い「ド」（鍵盤の左端）を押して、大文字の表示に切り換えます。

⑥記号「#」は右端のほうに表示されましたね。

一番下の（低い）「ミ」、黒鍵盤を押してください。

最後は数字の「1」を入力します。

数字の入力はテンキーを使います。テンキーの「1」を押して黒鍵盤を押します。

以上で「My Voice # 1」という名前がつけました。

正しく名前をつけられましたか。もしもまちがってしまったら次のように訂正します。

## 訂正のしかた

ディスプレイの下の+、-キーでアンダーラインを訂正したい文字の下に移動します。

-キーで左に、+キーで右に移動します。大文字、小文字を確認してから、白鍵盤を弾いて文字や記号を訂正します。訂正後は必ず黒鍵を押してください。

## もとの音色名の一部だけを変更したい場合

訂正のしかたと同じです。ディスプレイの音色名の下に+、-キーでアンダーラインを変更したい文字の下に移動します。

-キーで左に、+キーで右に移動します。大文字、小文字を確認してから、白鍵盤を弾いて文字や記号を入力します。入力後は必ず黒鍵を押してください。

EDIT) !#\$%ABCDEF GHI JKLMNOPQRST UVWXYZ&\*()  
VOICE NAME WideString



左へ移動 右へ移動

+、-キーで入力（訂正）位置を決める。

#### 注意

- ・入力した文字を確定するには黒鍵盤を押します。  
ディスプレイに表示された文字が確定された文字とは限りません。  
特に最後の文字を入力した後に黒鍵盤を押すのを忘れないでください。
- ・訂正やもとの音色の一部だけを変更したときにも必ず押して下さい。

#### 文字入力のまとめ

アンダーラインの位置の文字を変更できる。

アンダーラインは、ディスプレイの音色名の下の+、-キーで移動する。

名前は10文字以内で、アルファベットの大文字と小文字、記号、数字が使える。

アルファベットと記号は白鍵盤を押して、数字はテンキーで入力する。

+, -はテンキー部の+, -キーで入力する。

空白は一番高い「ド」の鍵盤で入力する。

大文字と小文字は、一番低い「ド」（鍵盤の左端）を押して切り換える。

どの黒鍵盤も、入力中の文字（記号、数字）を確定して、アンダーラインを次の文字の位置に移動する働きがある。



# 残響効果をつける

EG、TONE、LFO、NAMEで音色の概略が決まりました。

ここでは今までにつくった音色に、残響や山びこなどのエフェクト効果をつけて音色の仕上げをします。エフェクト効果をつけると、音が広がり気持ちのよい響きがえられます。

## エフェクトってなんだ？

エフェクトのエディットに入る前に、エフェクトとはどういうものか理解しておきましょう。代表的なエフェクトに残響（リバーブ）と山びこ（ディレイ、エコー）があります。

### 残響（リバーブ）

残響とは読んで字のごとく「響きが残ること」です。

身近な例で説明しましょう。お風呂のなかで歌うと、何だかうまくなったような気がしませんか？ また、ひと頃ブームになったカラオケで歌うとプロの歌手になったような気分で気持ちよく歌えますね。

カラオケの場合には、オーケストラの伴奏もあり、ときにはアルコールもはいる（未成年の人はダメですよ！）よけいにいい気持ちです。

お風呂のなかでうまう聞こえるのは、残響があるからなのです。つまり自分の歌（声）がお風呂場の壁に反射しています。耳には、本物の自分の声と反射した（自分の）声がまざって聞こえます。反射した声は、本当の声よりも聞こえるまでに多少時間がかかります。ですから、正確に言えば、まず自分の声が聞こえ、しばらくしてから壁に反射した（自分の）声が聞こえてきます。実際には反射した音がさらに壁にぶつかり再び反射します。

このような反射音が響きとなって聞こえます。自分の声が直接聞こえるのと違って、響き加わり声が広がって聞こえるので、何だかうまう聞こえるのです。

この、反射によって響きがつくことを「リバーブ」といいます。

カラオケの場合には、この響き（リバーブ）を電氣的につくりだしています。コンサートホールなどの演奏会場では、自然な残響が生まれるように、壁の角度や材質などにさまざまな工夫を凝らしているのです。



### 山びこ効果（エコー）

山びこはご存じですね。山で「ヤッホー」と叫ぶと、しばらくして、「ヤッホー」「ヤッホー」と繰り返して聞こえます。この繰り返しを「エコー」といいます。



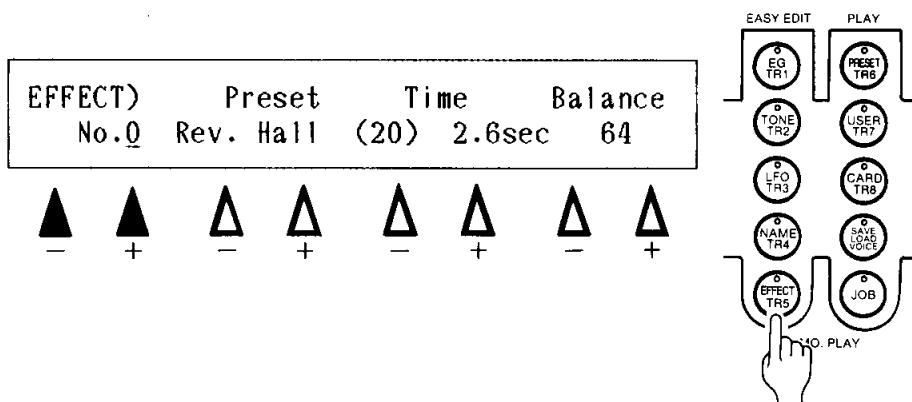
**ディストーションとゲイト** このような、残響や反射など自然現象による効果をまねたものの他に、音をつくるための積極的なエフェクトもありあります。  
音をわざと歪ませて強調する「ディストーション」や、スパツ音の残響の後半部を切り取って歯切れのよい音にする「ゲイト」などが、その代表格です。  
EOSは、リバーブ、ディレイ、ディストーション、そしてゲイトと、さまざまなエフェクト効果をつけることができます。自然な残響音から積極的な音づくりまで幅広く対応できます。

## エフェクト効果

残響（リバーブ）や山びこ（エコー）などの効果をつけると音色が広がり感や奥行感がつきます。このような効果をつけるのがEFFECT（エフェクト）です。

EFFECTスイッチを押します。

EFFECT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。



EFFECTにはプリセット（Preset）、タイム（Time）、バランス（Balance）の3つの設定項目があります。

まず、どんなエフェクトをかけるかをプリセット（Preset）で選択します。

残響（リバーブ）、山びこ（エコー）など、エフェクトの種類を選びます。

次に、エフェクトの長さをタイム（Time）で決めます。残響の長さや山びこの間かくなどです。

最後に、エフェクトのかかり具合をバランス（Balance）で決めます。

本来の音と残響や山びこの音量をきめます。

それでは順を追って説明していきます。

## エフェクトの種類を選ぶ（Preset）

まず、この音色にどんなエフェクトをかけるかを選択します。

ディスプレイのプリセット（Preset）の下をみてください。プリセット音色に設定してあるエフェクトが表示されています。

ディスプレイの下に、+、-キーを押して、エフェクトの種類を変えてみてください。

EFFECT)	Preset	Time	Balance
No.0	Rev. Hall	(20) 2.6sec	64

No. 0	Rev. Hall
No. 1	Rev. Room
⋮	⋮
No. 8	Gate Rev.
No. 9	Reverse Gt

エフェクトは大きくわけて4種類あり、そのバリエーションを含めて0番から9番までの10タイプのなかから選びます。

### ●リバーブ（残響）

- 0番 Rev. Hall（リバーブ・ホール）  
大きなホール（演奏会場）で演奏しているような残響効果がつきます。
- 1番 Rev. Room（リバーブ・ルーム）  
比較的小さなホール（演奏会場）で演奏しているような残響効果がつきます。  
0番のリバーブ・ホールに比べると響きが小さくなります。
- 2番 Rev. Plate（リバーブ・プレート）  
鉄板を振動させて得られるような残響効果です。

### ●ディレイ（山びこ）

- 3番 DELAY（ディレイ）  
山びこのように、同じ音が後から一回聞こえます。
- 4番 DELAY L/R（ディレイ・エルアール）  
原音に続いて、左、右の順に繰り返して聞こえます。
- 5番 Stereo Echoe（ステレオ・エコー）  
原音に続いて、音が左右交互に出ます。

### ●ディストーション（歪み）

- 音を歪ませる効果で、エレキギターの音にかけると効果的です。  
このエフェクトを選ぶと、音が割れて、キタナクなりますが、わざと音をきたなくする効果です。故障ではありません。
- 6番 Dist. Rev（ディストーション・リバーブ）  
残響音が歪んで聞こえます。
- 7番 Dist. Echo（ディストーション・エコー）  
繰り返し音が歪みます。

### ●ゲイト

- 8番 Gate Rev.（ゲイト・リバーブ）  
残響音がスパッと切れます。
- 9番 Reverse Gt（リバース・ゲイト）  
テープを逆からかけたような残響音になり、その後スパッと残響音が切れます。

## タイム（Time）を変える

エフェクトの残響時間や山びこの間隔などを決めます。  
ディスプレイには、もともになる音色で決められた数値が表示されています。  
タイム（Time）の下の方の+、-キーを押して時間を決めます。

テンキーで入力した数値が、（ ）の中に表示されます。  
指定できる時間は、プリセット（Preset）で選んだエフェクトの種類によって異なります。また、8番と9番のエフェクトを選んだときには、ルームサイズ（Room Size）を決めます。

#### エフェクトの種類

#### 設定時間（タイム）

0番 Rev. Hall（リバーブ・ホール）	(00) 0.3sec ~ (36) 10.0sec
1番 Rev. Room（リバーブ・ルーム）	(00) 0.3sec ~ (36) 10.0sec
2番 Rev. Plate（リバーブ・プレート）	(00) 0.3sec ~ (36) 10.0sec
3番 DELAY（ディレイ）	(00) 0.1msec ~ (75) 300msec
4番 DELAY L/R（ディレイ・エルアール）	(00) 0.1msec ~ (75) 300msec
5番 Stereo Echoe（ステレオ・エコー）	(00) 0.1msec ~ (75) 300msec
6番 Dist. Rev（ディストーション・リバーブ）	(00) 0.3sec ~ (36) 10.0sec
7番 Dist. Echo（ディストーション・エコー）	(00) 0.1msec ~ (75) 300msec
8番 Gate Rev.（ゲイト・リバーブ）	(00) 0.5 ~ (27) 3.2（ルームサイズ）
9番 Reverse Gt（リバース・ゲイト）	(00) 0.5 ~ (27) 3.2（ルームサイズ）

## バランスを決める (Balance)

ここでは、原音とエフェクト音の割合を決めます。

原音とは、エフェクトをかける前の音、エフェクト音とは残響音や山びこで繰り返される音のことです。

ディスプレイには、もとなる音色で決められた数値が表示されています。

バランス (Balance) の下の +、- キーでバランスを決めます。

00では原音のみがです。つまりエフェクト効果がありません。

数値が増えるほど原音にエフェクト音がまざってきます。

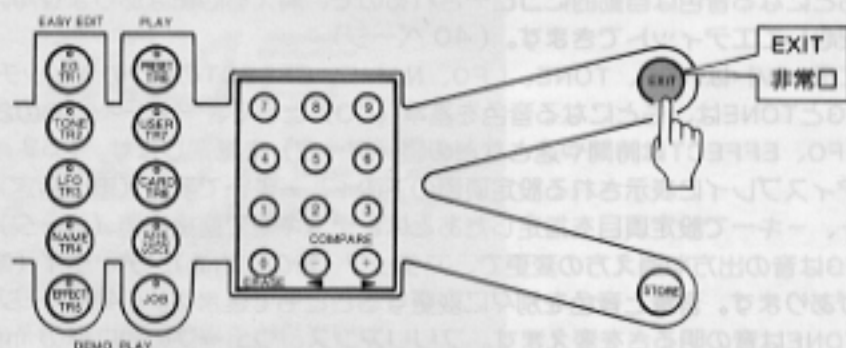
50では、原音とエフェクト音が同じ割合です。

99ではほとんどがエフェクト音になり、原音はほとんど聞こえません。



# 迷ったらEXITスイッチを押そう

本体パネルの右にあるEXIT（エクジット）スイッチは非常脱出用スイッチです。このスイッチを押せば、どの状態でも「音色の呼び出しの画面」にもどります。操作の途中でわからなくなったときに、押してください。



EXITスイッチは、次のようなときに押します。

- エディットの操作中に操作がわからなくなったとき
- エディットを途中でやめたいとき
- 保存（ストア）終了後、プレイ画面にもどりたとき
- デモ演奏を聞き終わり、プレイ画面にもどりたとき
- シーケンサー機能から、シンセサイザー機能にもどりたとき

EXITスイッチを押すと、プリセット、ユーザー、カードいずれかの音色呼び出し画面に戻ります。プリセット、ユーザー、カードのうち最後に選んでいた音色の呼び出し画面にもどります。

EXITスイッチは非常脱出のためのスイッチですから、何もかも忘れて「音色の呼び出し画面」にもどります。

そのため、音色の変更中にEXITスイッチを押すと、それまでエディットしていた内容（変更中のデータ）はすべて忘れてしまいます。

EXITスイッチを押したからといって、プリセット、ユーザー、カードの音色まで忘れてしまうわけではありません。

# この章のまとめ

- エディットとは、プリセットやカードの音色を変更をして自分だけの音色をつくることです。ユーザー音色を変更することもできます。(40 ページ)
- もともになる音色は自動的にコピーされるので、消える心配はありません。  
安心してエディットできます。(40 ページ)
- エディットは、EG、TONE、LFO、NAME、EFFECTの5つのスイッチで行ないます。(41 ページ)
- EGとTONEは、もともになる音色を基準(00)として、-10~+10の20段階で変更します。(44 ページ)
- LFO、EFFECTは時間や速さなどの値(データ)を指定します。(53 ページ)
- ディスプレイに表示される設定項目の下の+、-キーで変更(値の指定)を行ないます。(42 ページ)
- +、-キーで設定項目を指定したあとは、テンキーで直接数値(データ)を入力できます。(50 ページ)
- EGは音の出方や消え方の変更で、アタック(音の始まり)、ディケイ(減衰)、リリース(余韻)の3つの設定項目があります。音量と音色を別々に変更することもできます。(48 ページ)
- TONEは音の明るさを変えます。プリリブ、ウェーブの他に謎の Input-4 Nos / もあります。(49 ページ)
- ビブラートやトレモロはLFOで設定します。ゆれの速さと深さを変更します。(53 ページ)
- NAMEで音色に10文字以内の好きな名前をつけられます。白鍵盤で入力、黒鍵盤で文字や記号が確定します。  
最低音で大文字と小文字の切り換え、最高音はスペース、数字はテンキーで入力します。(55 ページ)
- EFFECTでリバースやエコーをかけて、残響効果や音の広がり、奥行感を出します。(59 ページ)
- エフェクトには、ディストーションやゲイトなど積極的に音をつくるためのエフェクトもあります。(60 ページ)
- 10種類のエフェクトの中から、エフェクトのタイプを選び、時間、原音との音量バランスを決めます(60 ページ)。
- エディット中に、テンキー部の+、-キーを同時に押せば、もともになる音色と比較できます。(コンペア) 機能。  
エディットを再開するときには、再度+、-キーを同時に押します。(51 ページ)
- EXITスイッチを押せば、「音色の呼び出しの画面」に戻れます。  
しかし、EXITスイッチを押した瞬間にエディット中のデータは消えて無くなります。(63 ページ)
- データの設定によっては反応範囲を越えるときもあり、「/」マークが表示されそれ以上の音色変化がなくなります。  
(47 ページ)
- 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。  
ユーザー、別売RAMカードにそれぞれ100音色まで保存できます。(43 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しまいます。  
(43 ページ)

## ★★★Input-4Nos!の秘密★★★

Input-4Nos / (インプット4ナンバーズ)。いろいろな数値で試してみましたか?

4つの数字の秘密を簡単にお話ししましょう。外からは見えませんが、EOSの中には音をつくりだす機械(音源)が4つ入っています。この4つの音源の組み合わせ方で音の概略が決まります。さらに音の出方や消え方、明るさなどの要素を加えて、最終的な音色ができていきます。

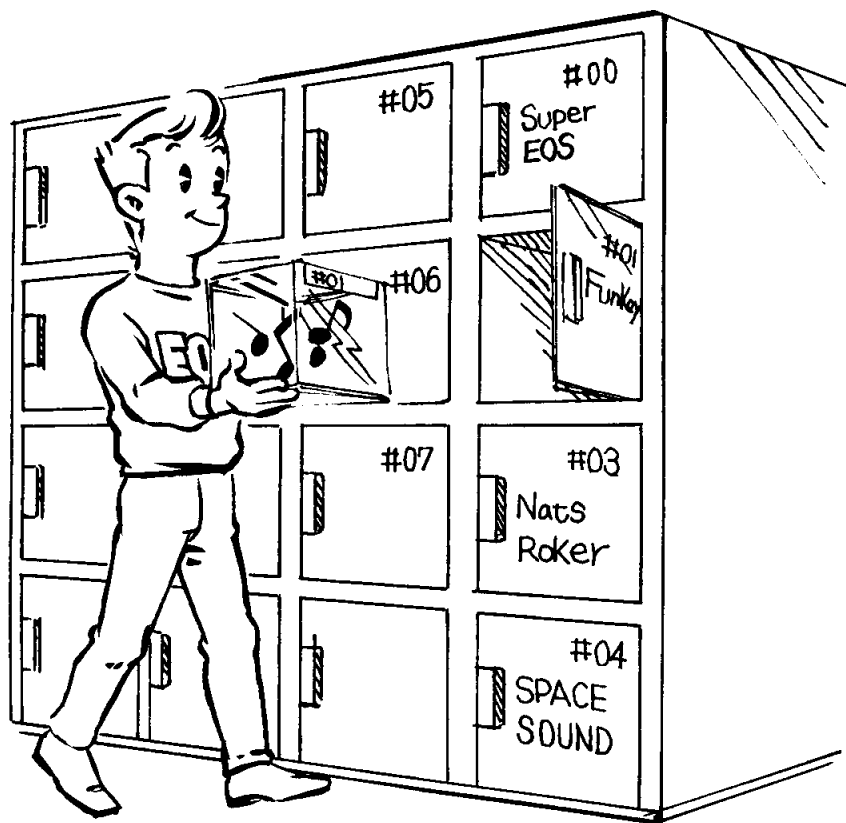
ところで4つの音源は、それぞれ8種類の音のもと(波形)を持っています。

Input-4Nos!で4つの音源それぞれに、0番から7番の音のもとの中でどれを使うのか指定しているのです。8種類が4つだから $8 \times 8 \times 8 \times 8 = 4096$ 通り。さらに音の出方や消え方、明るさ、LFO、エフェクトなどを組み合わせると、何通りの音色ができるのかな……?

## 第4章 音色の保存

もとになる音色を変更（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、指に三角形の跡（+、-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。

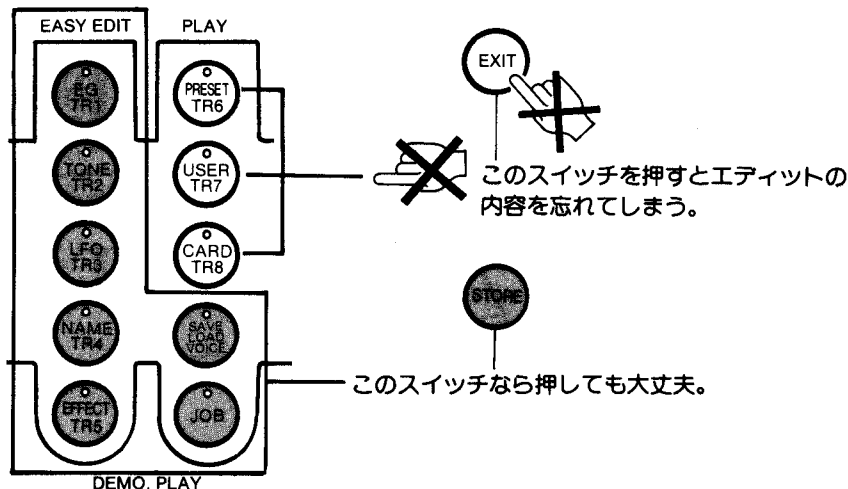
## 保存とはどういうことか？

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。

たとえば、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。



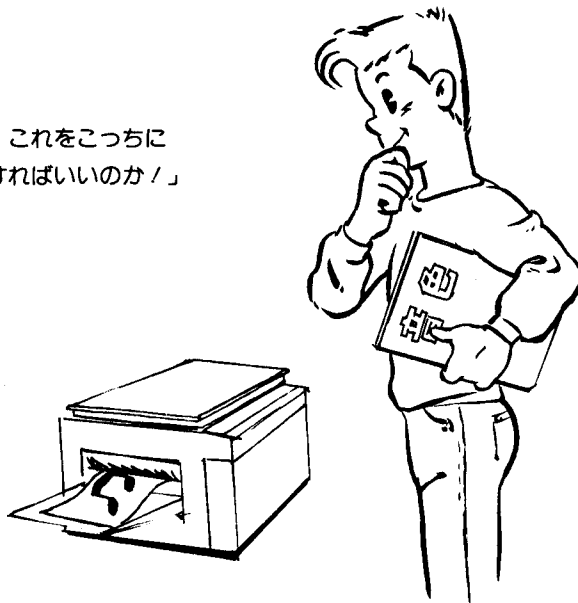
**注意**

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音色ということをお出ししてください。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！」

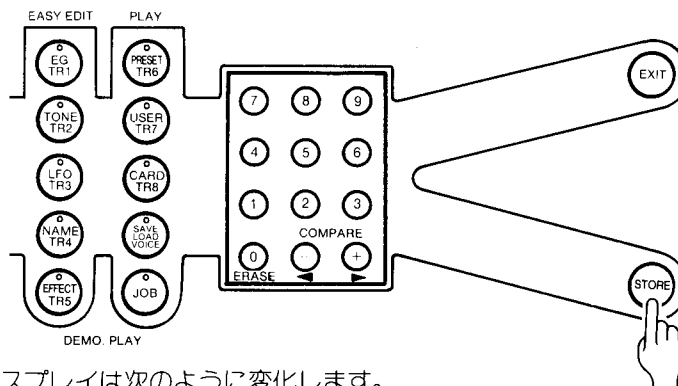


保存用のコピー用紙にコピーするのがストア

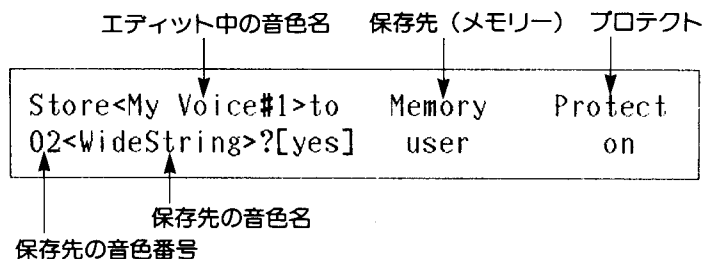
# 保存の手順

## 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、本体右下のストア (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。

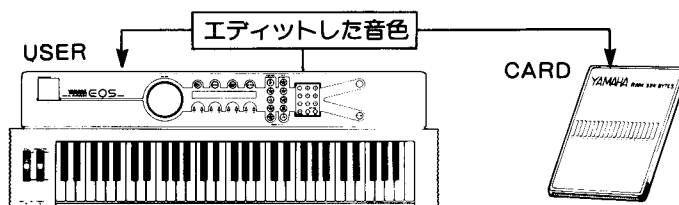


ディスプレイの上段にはエディット中の音色名、メモリー (Memory) とプロテクト (Protect) が表示されています。  
ひとつずつ説明していきましょう。

## 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、コピー用紙といったところを、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+、-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。

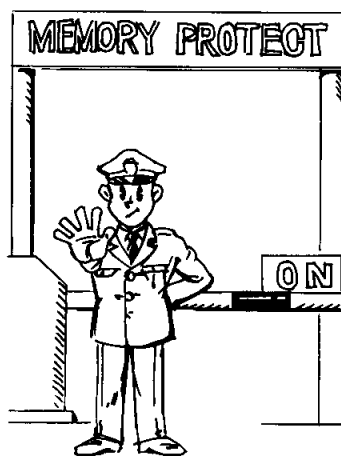
メモリープロテクトがかかっていると（オンの状態のとき）は、保存の操作を行なっても保存できません。

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。

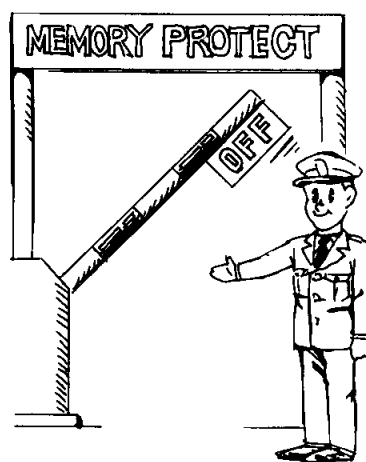
テンキーで切り換えることはできません。

- 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になります。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] の表示の下の方の+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?」の下の方の+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!) と表示されます。

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、ストアをやめなくなったら、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。