

S90XS
S70XS

リファレンスマニュアル

この取扱説明書の使い方

S90 XS/S70 XSリファレンスマニュアル(本書)は、電子ファイル(PDFファイル)ですので、表示したい項目をクリックして表示するリンク機能や、用語の検索機能を活用できます。

目次リスト

各ページの右側にあるリストは、目次と同じ働きをしています。

読みたい項目をクリックすると、その項目が表示されます。

「リファレンス」では、リストがS90 XS/S70 XS本体の階層構造と同じ構造になっていますので、機能ツリー図としても活用できます。

本体のディスプレイに表示されている項目について詳しく知りたいときは、画面の一番上にある名前と同じ項目をクリックすると、その画面にあるパラメーターの説明が表示されます。

用語の検索

用語を検索するときは、本書を表示しているソフトウェアの機能を使います。

Adobe Readerを使っているときは、検索バーに用語を入力してコンピューターキーボードの<Enter>キーを押すと、入力した用語を検索します。

NOTE 最新のAdobe Readerは、下記URLからダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

前の画面/次の画面を表示する

Adobe Readerを使っているときは、前の画面/次の画面を表示することができます。

ページのリンクでページを移動したあとに、前の画面に戻りたいときに便利です。

NOTE 前の画面/次の画面ボタンがツールバーに表示されていない場合は、コンピューターキーボードの<Alt>キーを押しながら矢印<←><→>キーでも前の画面/次の画面に移動できます。

NOTE 他のソフトウェアの機能は、お使いのソフトウェアの取扱説明書などをご参照ください。

例：「リファレンス」のパフォーマンスマード

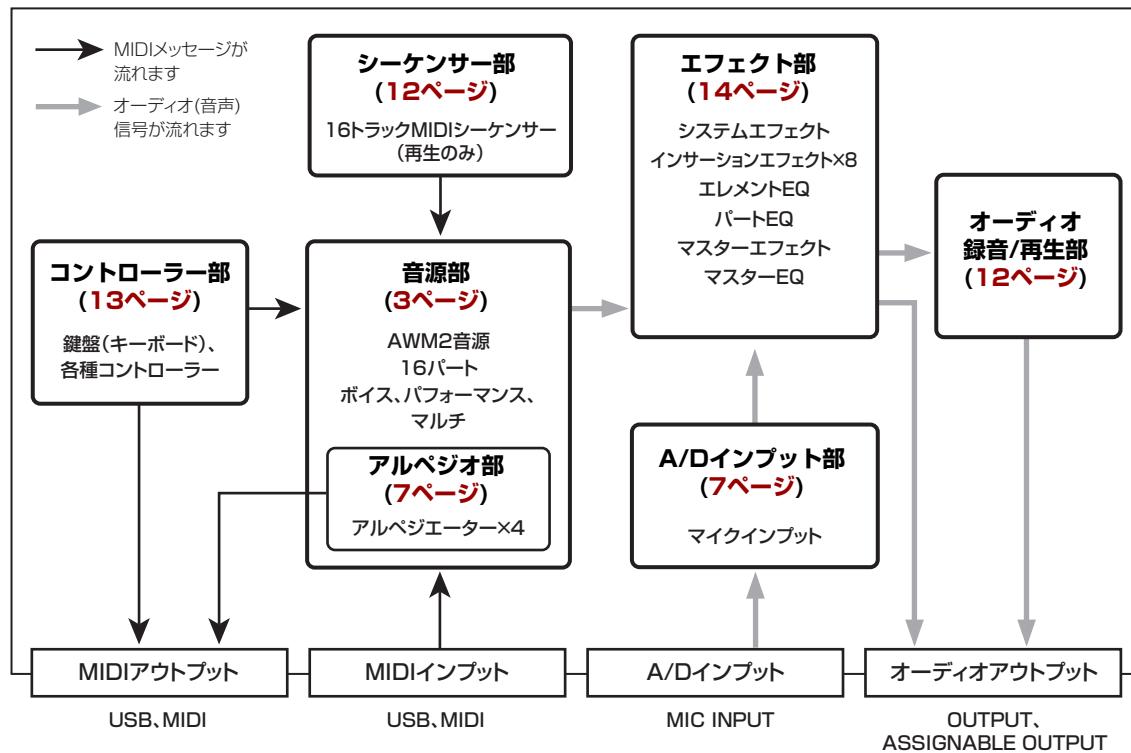


S90 XS/S70 XSのしくみ

S90 XS/S70 XSを構成する7つのブロック

S90 XS/S70 XSは、音源部、A/Dインプット部、シーケンサー部、アルペジオ部、コントローラー部、エフェクト部、オーディオ録音/再生部の7つのブロックから構成されています。

S90 XS/S70 XS



S90 XS/S70 XSのしくみ

●	本体の構成
	音源部
	A/D インプット部
	アルペジオ部
	シーケンサー部
	オーディオ録音 / 再生部
	コントローラー部
	エフェクト部
	内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

AWM2 (Advanced Wave Memory2)音源

S90 XS/S70 XS本体には、AWM2音源が内蔵されています。AWM2音源とは、ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする楽器音を、高品位なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

音源部

外部MIDIコントローラーやシーケンサー、本体アルペジオ部やコントローラー部からのMIDI情報を受けて、実際に発音するブロックです。MIDI情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられており、同時に16チャンネル分の情報を扱えます。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。本体の音源部では、ポート1のMIDIメッセージのみを受信します。選んでいるモードによってパート構成やメモリー構成など、音源部のしくみが大きく変わります。

ボイスモードでの音源部のしくみ

ボイスモードでのパート構成

ボイスモードでは、音源部は1パートで構成され、1つのボイスを選んで演奏する状態になります。1パートで構成されているため、受信するMIDIチャンネルは1つだけです。このように1チャンネルのMIDIデータだけを受信する音源の状態をシングル音源と呼びます。ボイスモードでのMIDI受信チャンネルは、ユーティリティー MIDI画面の「Basic Receive Ch (ベーシックレシーブチャンネル)」(135ページ)で設定します。受信できるポートは1で固定です。

NOTE 複数のチャンネルで構成されている外部シーケンサー上のソングデータをS90 XS/S70 XSで再生させる場合は、S90 XS/S70 XSをマルチモード(6ページ)にします。

ボイスについて

ボイスとは、電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことです。S90 XS/S70 XSには、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類のボイスが内蔵されています。ノーマルボイスは主に音階演奏ができる楽器の音色で、ドラムボイスは主に打楽器の音色です。

各ボイスは、最大8エレメント(ノーマルボイスの場合)または最大73ドラムキー(ドラムボイスの場合)で構成されます。

エレメントおよびドラムキーは、ボイスを構成する音の要素のことです、音作りの最小単位です。たとえば、1つのエレメントやキーだけで、さまざまな楽器音の中から選択した音を出すことができます。さらにノーマルボイスでは、複数のエレメントを組み合わせて使うことで、リアルでバリエーション豊かな音作りが可能になっています。

ボイスは、エレメント/ドラムキー固有のパラメーター(エレメントエディットパラメーター/キーエディットパラメーター)と、全エレメント/全キー共通のパラメーター(コモンエディットパラメーター)で構成されています。エレメントエディットパラメーター/キーエディットパラメーターについては、S90 XS/S70 XSエディターでのみエディット可能です。

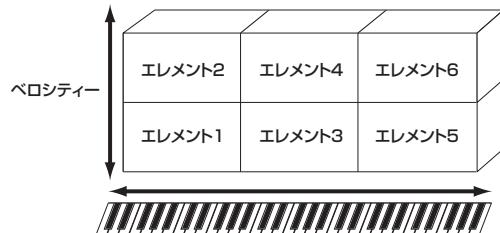
NOTE ノーマルボイスの作成やエディットは、ノーマルボイスエディット(35ページ)で、ドラムボイスの作成やエディットはドラムボイスエディット(59ページ)で行ないます。

ノーマルボイスとドラムボイス

ノーマルボイス

ノーマルボイスは、鍵盤の音階に合った音の高さで発音するボイスです。音源の最小単位であるエレメントが、最大8エレメント集まって構成されています。複数のエレメントで構成されているボイスには、1エレメントでは作れない分厚いボイスや、鍵盤を強く強さによって音色を切り替えられるボイス、鍵盤を弾く位置によって音色を切り替えられるボイス、XA機能によってエレメントを切り替ながら発音するボイスなどがあります。

図は、ノーマルボイスの例を示しています。このボイスは、鍵盤を弱く弾くと、低音域ではエレメント1が、中音域ではエレメント3が、高音域ではエレメント5が発音し、鍵盤を強く弾くと低音域ではエレメント2が、中音域ではエレメント4が、高音域ではエレメント6が鳴ります。たとえば、ピアノのボイスの場合、エレメント1、3、5に鍵盤を弱く弾いたピアノ音を、エレメント2、



4、6に鍵盤を強く弾いたピアノ音を割り当てます。またエレメント1、2には低音域に適したピアノ音を、エレメント3、4には中音域に適したピアノ音を、エレメント5、6には高音域に適したピアノ音を割り当てます。そうすることで、鍵盤を強く強さによってエレメントを切り替え、タッチセンシティビティでは表現しきれない音量や音質の差をつけることができ、鍵盤を弾く位置によって、キースケ

S90 XS/S70 XSのしくみ

● 音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

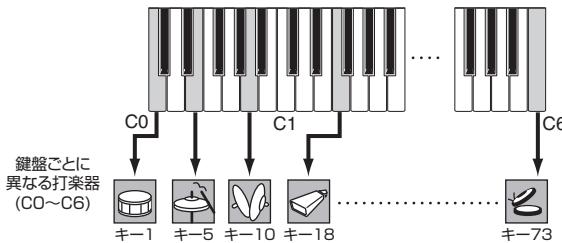
付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

ルだけでは合わせきれない音域による音色の変化を表現できます。実際には、ベロシティや音域の差をよりきめ細かく表現するために、最大8エレメントまで利用できます。その他、各エレメントに異なった音を割り当てるなど、工夫次第でさまざまなボイスを作ることができます。

ドラムボイス

ドラムボイスは、C0～C6の範囲の各ノートに1つずつドラムキーが割り当てられています。ドラムキーは各ノートに固定されていて、移動したり範囲を広げたりすることはできません。ドラムキーには、ドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。割り当てる楽器音の種類を変えたり、ピッチやEGを調節することで、さまざまなドラムボイスを作成できます。



XA機能について

XA機能(エクスパンデッド アーティキュレーション機能)は、生楽器に近い自然な音を出すことや、シンセ系の音色での新たな演奏表現を創り出す機能です。この機能はMOTIF XSで初めて採用され、それまでのシンセサイザーとは異なる次の5点について、工夫を行なっています。

自然なレガートを再現する

従来のシンセサイザーでは、モノモードでレガート演奏したとき、前の音のエンベロープを次の音が引き継ぐという形でレガート演奏を再現していましたが、生楽器のレガート時の発音とは違っていました。S90 XS/S70 XSでは、MOTIF XSシリーズと同様のテクノロジーで、アタックのある音を発音するエレメント(XAモード=normal)とレガート時に発音するエレメント(XAモード=legato)を、XAモードで自動的に切り替えることで、より自然なレガート演奏を再現しています。

鍵盤を離したときに発音する音を再現する

それまでのシンセサイザーは、鍵盤を離したときに鳴る音の再現が得意ではありませんでした。S90 XS/S70 XSでは、XAモード=Key off soundのエレメントを設定することにより、鍵盤を離したときに鳴る音を簡単に再現できます。

同じ音を演奏しても発音が異なるといったばらつきを表現する

それまでのシンセサイザーでも、ピッチやフィルターをランダムに変更することでばらつきを表現する機能を持っていましたが、ウェーブフォームを切り替えることはできませんでした。S90 XS/S70 XSでは、同じ音を演奏したときに順番に切り替えて発音するエレメント(XAモード=wave cycle)と、その中でランダムに発音するエレメント(XAモード=wave random)という2種類のエレメントをXAモードで設定することで発音のばらつきを表現しています。

楽器特有の奏法を再現する

生楽器によっては、その楽器にしかできない特殊な奏法があります。たとえばギターのハーモニクスやミュート、フルートのフラッターダンギング、サックスのグロートーンなどがそうです。それまでのシンセサイザーでは、こういった音色については、強いベロシティーで鍵盤を弾いたときにだけ発音させるなどの工夫で再現してきました。S90 XS/S70 XSでは、パネルのASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンをオンにして演奏したときに発音するエレメント(XAモード=AF 1 on, AF 2 on)や、両ボタンをオフにして演奏したときに発音するエレメント(XAモード=all AF off)をXAモードで設定することで、この特殊な演奏を再現しています。

NOTE ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンのオン/オフは、ユーティリティーController画面の「A. Func 1/2 Ctrl No.」(137ページ)で設定されているコントロールチェンジナンバーを外部から送信することでも実現できます。

新たな演奏表現を創る

上記で述べてきた機能は、生楽器の音色だけでなく、シンセ系の音色にも有効です。演奏中にまったく異なった音を鳴らすなど、新たな演奏表現が可能になります。

S90 XS/S70 XSのしくみ	
● 本体の構成	本体の構成
● 音源部	A/D インプット部
	アルペジオ部
	シーケンサー部
	オーディオ録音 / 再生部
	コントローラー部
	エフェクト部
	内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

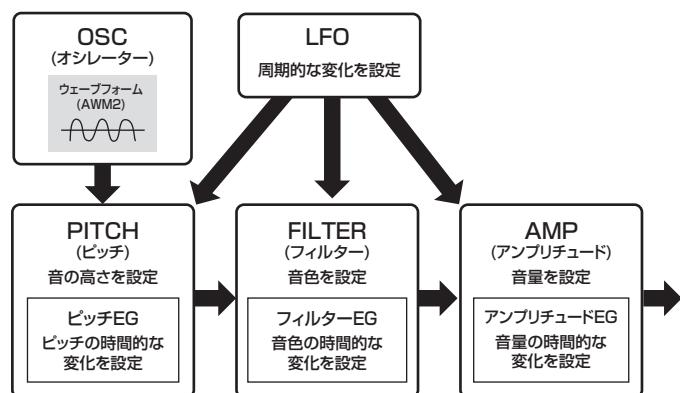
MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

エレメント/ドラムキーのしくみ

エレメントおよびドラムキーは、音作りの最小単位で、シンセサイザーとしての機能と構造を備えています。図のように、S90 XS/S70 XSエディター上の「OSC (オシレーター)」で選択したウェーブフォームを基にして、「Tune (チューン)」および「PEG (ピッチEG)」でピッチの変化を、「Filter (フィルター)」で音色の変化を、「AMP (アンプリチュード)」で音量の変化をそれぞれ加えて、さらにLFOが、これら三要素の、音が鳴ってから消えるまでの周期的变化を決め、目的の音色を作成するしくみになっています。

重要

エレメントおよびドラムキーのエディットは、本体と通信しているS90 XS/S70 XSエディター上で行ないます。



オシレーター

S90 XS/S70 XSエディターのオシレーター設定画面では、サウンドの基になるウェーブフォームを選んだり、発音する音域やベロシティーの範囲などを設定します。XA機能の設定もここで行ないます。ウェーブフォームは、実際の楽器音を録音して作成された1つまたは複数のサンプルを、鍵盤やベロシティーごとに割り当てられたものです。

オシレーターに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのOSC ([47ページ](#))、ドラムボイスキーエディットのOSC ([61ページ](#))をご覧ください。

ピッチ

S90 XS/S70 XSエディターのピッチ設定画面では、エレメントのチューニングやピッチEGの設定など、ピッチに関する設定をします。

ピッチに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのTune ([48ページ](#))やPEG ([49ページ](#))をご覧ください。ドラムボイスに関しては、ドラムボイスキーエディットのTune ([62ページ](#))をご覧ください。

フィルター

S90 XS/S70 XSエディターのフィルター設定画面では、エレメントのフィルタータイプやカットオフ周波数、レゾナンスの設定、フィルターEGの設定など、フィルターに関する設定をします。

フィルターに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのFilter Type ([51ページ](#))やFEG ([52ページ](#))、Filter Scale ([54ページ](#))、ドラムボイスキーエディットのFilter Type ([62ページ](#))をご覧ください。

アンプリチュード

S90 XS/S70 XSエディターのアンプリチュード設定画面では、エレメントの音量やパンなど、音量に関する設定をします。

アンプリチュードに関するパラメーターは、ボイスエレメントエディットのAMP Level/Pan ([54ページ](#))、AMP Scale ([56ページ](#))、ドラムボイスキーエディットのAMP Level/Pan ([63ページ](#))やAEG ([63ページ](#))をご覧ください。

LFO (ローフリーケンシオシレーター)

LFOは、低周波数を発振するユニットです。

LFOから発振された低周波数によって、各エレメントのピッチ、フィルター、アンプリチュードが変調され、ビブラート(ピッチを揺らす効果)、ワウワウ(音色を揺らす効果)、トレモロ(音量を揺らす効果)がそれぞれ得られます。LFOの設定は、ボイスエディットのLFO (コモンLFO)画面 ([41ページ](#))、ボイスエレメントエディットのLFO (エレメントLFO)画面 ([57ページ](#))をご覧ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
● 音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

ボイスのメモリー構成

ノーマルボイス

プリセット1~8バンク×各128ボイス=合計1024ボイス

GMバンク×128ボイス=合計128ボイス

ユーザー 1~4バンク×各128ボイス=合計512ボイス

ドラムボイス

プリセットドラムバンク×64ボイス=合計64ボイス

GMドラムバンク×1ボイス=合計1ボイス

ユーザードラムバンク×32ボイス=合計32ボイス

パフォーマンスマードでの音源部のしくみ

パフォーマンスマードでのパート構成

パフォーマンスマードでは、音源部はボイスモードと同じシングル音源となり、1つのパフォーマンスを選んで演奏できる状態になります。音源は4パートで構成されていて、各パートのボイスを重ねたり、鍵盤の音域やベロシティによって分けたりして作ることができます。

パフォーマンスについて

ボイスを、複数重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セットのことをパフォーマンスといいます。1つのパフォーマンスには最大4つのボイスを重ねられます。パフォーマンスは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。パフォーマンスを作成したり修正したりする作業は、パフォーマンスマード([70ページ](#))で行ないます。

パフォーマンスマードのメモリー構成

ユーザー 1~4バンク×各128パフォーマンス=合計512パフォーマンス

マルチモードでの音源部のしくみ

マルチモードでのパート構成

マルチモードでは、音源部が16パートで構成されており、それぞれで異なるボイスを設定できるモードです。複数の音源パートに個別にMIDI受信チャンネルを設定できるため、本体とMIDI接続した外部MIDI機器やコンピューターのシーケンサーを再生させたい場合に有効なモードです。シーケンサー各トラックの再生データは、MIDI送信チャンネルと同じ受信チャンネルが設定されている音源パートで鳴ります。このように複数のチャンネルのMIDIデータを受信して同時に複数のパートが発音する音源をマルチ音源と呼びます。

本体の音源を鳴らすには、外部シーケンサーのポートを1に設定し、本体音源部の各パートの受信チャネルをマルチパートエディットのVoice画面の「Receive Ch」([102ページ](#))で設定します。

マルチについて

マルチとは、複数のボイスがマルチ音源のパートに割り当てられているプログラムです。各マルチは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作られます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

● 本体の構成
● 音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

マルチのメモリー構成

ユーザーバンクに128個のマルチが用意されています。

最大同時発音数について

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源部で同時に発音可能な最大数を「最大同時発音数」といいます。

本体内蔵AWM2音源では最大で128音まで同時に発音できます。この音数を超える演奏データを本体音源部が受信すると、発音中の音が消えて音切れが起きてしまいます。減衰の遅いボイスを使う場合には、最大同時発音数を超えないようにしてください。

また、最大同時発音数はボイス単位ではなくエレメント単位またはドラムキー単位で計算されます。ノーマルボイスでは最大8エレメントを重ねられるので、その場合は最大同時発音数は128音よりも少なくなります。

S90 XS/S70 XSのしくみ

●	本体の構成
●	音源部
●	A/D インプット部
●	アルペジオ部
●	シーケンサー部
●	オーディオ録音 / 再生部
●	コントローラー部
●	エフェクト部
●	内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

A/Dインプット部

MIC INPUT (マイク入力)端子からのオーディオ信号に対して、ボリュームやパン、エフェクトへ送る量などをコントロールするブロックです。MIC INPUT端子からの信号は、エフェクト部のインサーションエフェクト、システムエフェクト、マスター効果、マスターEQに送ることが可能です。

A/Dインプット部のボリュームやパン、エフェクトへ送る量の設定は、下記で設定します。

モード	画面	参照ページ
ボイスモード	ユーティリティのVoice A/D Out画面、Voice A/D FX画面	138、139ページ
パフォーマンスマード	パフォーマンスコモンエディットのA/D Out画面、A/D FX画面	79、80ページ
マルチモード	マルチコモンエディットのA/D Out画面、A/D FX画面	99、100ページ

アルペジオ部

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなシーケンスが、その時点で選択されているボイスで自動的に演奏される機能です。S90 XS/S70 XSのアルペジオではアルペジオの枠を大きく超えて、鍵盤を演奏するときの演奏補助的な役割にとどまらず、音楽制作のためのツールや、作曲/編曲のためのツールとして活用できるようなものに進化しています。そのためアルペジオタイプも、通常の分散和音的なものから、ドラム演奏パターンやベースの演奏パターン、ギターのカッティングやピアノのバッキングなど、さまざまな楽器や音楽ジャンルごとに多彩なシーケンスが用意されています。

アルペジオカテゴリー

本体に搭載されているアルペジオタイプは、下記のとおり18種類のカテゴリーに分類されます。カテゴリーは楽器を軸にして分類されています。

カテゴリー一覧

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
DrEnd	Drum Ending

NOTE 「GtMG」、「BaMG」にはメガボイス用のアルペジオタイプが分類されています。

S90 XS/S70 XSのしくみ

メガボイスを活かしたアルペジオ

通常のボイスでは、鍵盤を弾いた強さ(ベロシティ)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してメガボイスは、多くのエレメントが使われ、複雑な構造になっており、リアルタイム演奏には適していません。しかし、メガボイスには、メガボイス用のアルペジオタイプが用意されており、それを用いることによって、より高品質で自然な演奏を実現します。メガボイスを使用する場合は、メガボイス用のアルペジオタイプとともに使いください。それぞれのメガボイスに最適なメガボイス用アルペジオタイプに関しては、別PDFファイル「データリスト」内にある「アルペジオタイプリスト」のVoice Typeをご参照ください。

本体の構成
音源部
A/D インプット部
● アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

サブカテゴリー

アルペジオカテゴリーに含まれるアルペジオは、さらにサブカテゴリーにも分類されています。サブカテゴリーは音楽ジャンルや使用される目的によって分類されています。作曲する曲のジャンルや目的に合わせてアルペジオを選択しやすくなっています。

サブカテゴリー一覧

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electronic
Jazz	Jazz
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*

Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2

NOTE *が付いたサブカテゴリーに分類されたアルペジオタイプは、1つのタイプ内でベロシティの範囲がいくつか設けられており、その範囲ごとに異なったフレーズが割り当てられています。ボイスにこのアルペジオタイプを設定したとき、ボイスを構成する各エレメントのベロシティーリミット([48ページ](#))を、下記に示す各アルペジオのベロシティーリミットに合わせることによって、アルペジオを効果的に再生させることができます。

各アルペジオタイプのベロシティーリミット

「2Z_*****」: 1~90, 91~127

「4Z_*****」: 1~70, 71~90, 91~110, 111~127

「8Z_*****」: 1~16, 17~32, 33~48, 49~64, 65~80, 81~96, 97~108, 109~127

「PadL_*****」: 1~1, 2~2, 3~127

「PadH_*****」: 1~112, 113~120, 121~127

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

アルペジオネーム

アルペジオタイプの名前の付け方には、名前の末尾の表記による次のようなルールがあります。このルールを理解すれば、アルペジオネームからそのデータの中身について予測がつくようになり、アルペジオタイプ選びが簡単になります。

末尾に「_ES」が付加されるタイプ(例: HipHop1_ES)

演奏したノートに合わせて鳴る、ノーマルボイス用のアルペジオタイプ([11ページ](#))です。

末尾に「_XS」が付加されるタイプ(例: Rock1_XS)

演奏したコードに合わせて鳴る、ノーマルボイス用のアルペジオタイプ([11ページ](#))です。

末尾に何も付加されないタイプ(例: UpOct1)

演奏した音だけが鳴るノーマルボイス用のアルペジオタイプ([11ページ](#))や、ドラム用のアルペジオタイプ([11ページ](#))、ノート(音符)以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ([12ページ](#))です。

アルペジオタイプリストの読み方

別PDFファイル「データリスト」内にある「アルペジオタイプリスト」の読み方について解説します。

① Main Category	② Sub Category	③ ARP No.	④ ARP Name	⑤ Time Signature	⑥ Length	⑦ Original Tempo	⑧ Accent	⑨ Random SFX	⑩ Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

NOTE このリストは説明のためのサンプルです。正確なアルペジオタイプリストは、PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

① Main Category (カテゴリー)

カテゴリーを示します。

② Sub Category (サブカテゴリー)

サブカテゴリーを示します。

③ ARP No (アルペジオナンバー)

アルペジオタイプの番号を示します。

④ ARP Name (アルペジオネーム)

アルペジオタイプの名前を示します。

⑤ Time Signature (タイムシグネチャー)

アルペジオタイプの拍子を示します。

⑥ Length (レンジス)

アルペジオタイプの長さ(小節数)を示します。「Loop (ループ)」*をoffに設定したときに再生する小節数です。

⑦ Original Tempo (オリジナルテンポ)

アルペジオタイプに最も適したテンポを示します。アルペジオを選択したときに、自動的にこのテンポが設定されるわけではありません。

⑧ Accent (アクセント)

あらかじめアクセントフレーズ([10ページ](#))が再生されるように設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

⑨ Random SFX (ランダムSFX)

あらかじめランダムSFX機能([10ページ](#))が設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

⑩ Voice Type (ボイスタイプ)

このアルペジオタイプに最適なボイスの種類を示します。

マルチパートエディットのArp Edit画面の「Voice with Arp」([105ページ](#))をonに設定したときに、自動的に選ばれるボイスになります。

* 「Loop (ループ)」は、ボイスエディットのArp Edit画面([37ページ](#))、パフォーマンスパートエディットのArp Edit画面([85ページ](#))、マルチパートエディットのArp Edit画面([105ページ](#))で設定します。

S90 XS/S70 XSのしくみ

●	本体の構成
	音源部
	A/D インプット部
●	アルペジオ部
	シーケンサー部
	オーディオ録音 / 再生部
	コントローラー部
	エフェクト部
	内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

アルペジオ再生の仕方を設定する

アルペジオは、鍵盤を押している間だけ再生する通常の状態から、鍵盤を離しても鳴り続ける状態などに切り替えることができます。また、強いベロシティーで鍵盤を弾いたときに特殊なアルペジオを鳴らすかどうかや、再生するアルペジオ演奏に効果音を付けるかどうかについても設定が可能です。ここでは、ボイス、パフォーマンス、マルチで設定可能なアルペジオの再生方法についてまとめます。

アルペジオ再生のオン/オフの仕方を切り替える

アルペジオ再生のオン/オフの仕方は、下記の設定によって切り替えることができます。

鍵盤を押している間だけ再生する状態	「Hold」 = 「off」 「Trigger Mode」 = 「gate」
鍵盤を離してもアルペジオが鳴り続ける状態	「Hold」 = 「on」 「Trigger Mode」 = 「gate」
鍵盤を押さえるごとに、アルペジオ再生のオン/オフが切り替わる状態	「Trigger Mode」 = 「toggle」 (「Hold」のon/offは関係ありません)

NOTE 「Hold」と「Trigger Mode」は、ボイスエディットのArp Edit画面(37ページ)、パフォーマンスパートエディットのArp Edit画面(85ページ)、マルチパートエディットのArp Edit画面(105ページ)で設定できます。

NOTE 「Arp Sw」が「on」の場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー=64)を受信することによって、「Arp Hold」が「on」の場合と同じ効果が得られます。

アクセントフレーズの再生について

アクセントフレーズとは、一部のプリセットのアルペジオパターンにあらかじめ設定されている、強いベロシティーで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズのことです。アクセントフレーズは、アクセントベロシティースレッショルドより大きなベロシティーで鍵盤を弾くことで再生できます。

アクセントフレーズが再生されない場合は、「Accnt Vel Th (アクセントベロシティースレッショルド)」を少し低めの値に設定して鍵盤を弾いてみましょう。

NOTE 「Accnt Vel Th (アクセントベロシティースレッショルド)」は、ボイスエディットのArp Edit画面(37ページ)、パフォーマンスパートエディットのArp Edit画面(85ページ)、マルチパートエディットのArp Edit画面(105ページ)で設定できます。

NOTE この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」内にある「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

効果音の再生について

一部のアルペジオタイプには、たとえば鍵盤を離したときにギターのフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ランダムSFX機能には、下記のパラメーターが用意されています。

ランダムSFX機能のオン/オフ	Random SFX (ランダムSFX)
ランダムSFX機能の音の大きさ	SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)
鍵盤のベロシティーでランダムSFX機能の音の大きさをコントロールするかどうか	SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

NOTE 「Random SFX (ランダムSFX)」、「SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)」、「SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)」は、ボイスエディットのArp Edit画面(37ページ)、パフォーマンスパートエディットのArp Edit画面(85ページ)、マルチパートエディットのArp Edit画面(105ページ)で設定できます。

NOTE この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」内にある「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
● アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

押された鍵盤とアルペジオタイプの関係について

押された鍵盤とアルペジオタイプの関係は、アルペジオタイプのカテゴリーによって、大きく3つのタイプに分けることができます。

ノーマルボイス用のアルペジオタイプ

ノーマルボイスで鳴らすことを想定して作られたアルペジオタイプ(DrPc、Cntr以外のカテゴリーが該当)には、アルペジオの鳴り方として下記3種類が用意されています。

押鍵音だけが鳴るタイプ

押鍵音(押鍵音に対するオクターブ音も含む)だけを使って、アルペジオが自動演奏されます。

押鍵したノートに合わせて鳴るタイプ

1つの鍵盤を押しただけで、その音がルートとなるような特定のコードタイプのフレーズが、自動演奏されます。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、押鍵した音に合わせてフレーズの音の高さが変換されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「_ES」が付加されています。

押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ

押した鍵盤からコードタイプを判別し、コードに沿って音程変換されたアルペジオが、常に適切な音域で自動演奏されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「_XS」が付加されています。

NOTE 「Key Mode (キーモード)」の設定が、「sort」または「sort+direct」になっていると鍵盤を弾いた順番に関係なく同じアルペジオが再生され、「thru」または「thru+direct」になっていると鍵盤を弾いた順番によってアルペジオ再生の仕方が変わります。

NOTE これらのアルペジオタイプはノーマルボイスを想定して作られているため、ドラムボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

ドラムボイス用のアルペジオタイプ(カテゴリー：DrPc、DrEnd)

アルペジオタイプの中には、ドラムボイスで鳴らすことを想定して作られたものがあります。この場合のアルペジオ機能は、リズムパターンの自動演奏として機能します。これらのアルペジオタイプでは、リズムパターンの鳴り方に、下記3種類が用意されています。

1つのドラムパターンだけが鳴るタイプ

押鍵音に関係なく(同時に押した鍵盤の数や種類に関係なく)、常に同じドラムパターンが鳴ります。

1つのドラムパターンをベースに打楽器を追加していくタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、どの鍵盤を押しても同じドラムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、最初に鳴っていたドラムパターンに追加されていきます。

押鍵音に割り当てられた打楽器だけを使うタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、その鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、追加されています。したがって、複数の鍵盤を押すことで、押した鍵盤に割り当てられた打楽器音を使ったドラムパターンを作り上げることになります。ただし、「Key Mode (キーモード)」を「thru」または「thru+direct」に設定している場合、同じ鍵盤でも、押す順番によってドラムパターンが変わってきますので、同じ打楽器を使っていろいろな種類のリズムパターンを作りだせます。

NOTE 上記3種類のタイプは、特にカテゴリー名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らしてみることで確認できます。

NOTE これらのアルペジオタイプはドラムボイスを想定して作られているため、ノーマルボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
● アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
● シーケンサー部
● オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

ノート以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ(カテゴリー : Cntr)

これらのアルペジオタイプでは、コントロールチェンジやピッチベンドデータ中心のシーケンスが組まれており、それを再生することによって押鍵中の音が変化していきます。

ノートオン/オフ(音符)データを含まないアルペジオもあり、これらを選択した場合は、「Key Mode (キーモード)」を「direct」、「thru+direct」、「sort+direct」のいずれかに設定する必要があります。

NOTE 「Key Mode (キーモード)」の設定は、ボイスエディットのArp Edit画面([37ページ](#))、パフォーマンスパートエディットのArp Edit画面([85ページ](#))、マルチパートエディットのArp Edit画面([105ページ](#))で行ないます。

アルペジオの活用のヒント

アルペジオは、ライブパフォーマンスなどで演奏を補助するためのツールとしてだけではなく、楽曲制作などでもクオリティーの高いMIDIデータを手軽に入力したり、目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったバックキングフレーズを作成したりするツールとして活用できます。

活用方法については、取扱説明書の「アルペジオ」をご覧ください。

シーケンサー部

マルチ/シーケンスプレイモードで、16パートのスタンダードMIDIファイルを再生するブロックです。シーケンサー部で再生されたMIDIファイルのデータは音源部に送られます。

オーディオ録音/再生部

本体での演奏をオーディオデータとして録音したり、USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーに保存されたオーディオデータを再生したりするブロックです。

オーディオの録音

本体の音源部から出た音と、MIC INPUT (マイク入力)端子からの音声がエフェクト部を経由してオーディオデータとして記録されます。記録されるオーディオデータのフォーマットはWAVEファイル(44.1kHz/16bit/ステレオ)です。

オーディオの再生

USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーに保存されたオーディオデータを再生します。再生された音声はエフェクト部などを経由せず、そのままアウトプットへ送られます。

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

コントローラー部

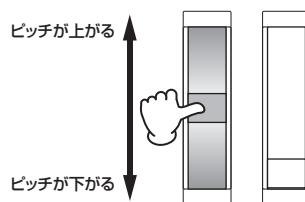
MIDIデータを出力して、音源部やDAWソフトウェアをコントロールするブロックです。鍵盤を弾いて音源部を演奏したり、ノブやスライダーで鍵盤演奏中にボイスやパフォーマンスに変化を加えたり、DAWソフトウェアのコントロールをしたりできます。

鍵盤

音源部やシーケンサー部に対して演奏データ(ノートデータ)を送り、音を出したり演奏を録音したりするコントローラーです。アルペジオ部にノートデータを送って、アルペジオ演奏をコントロールする働きもあります。OCTAVE [-]/[+]ボタンを押して音の高さを1オクターブ単位で移動したり、TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押して音の高さを半音単位で移動したり、鍵盤を弾く強さに対するベロシティの出方を調節したりできます。

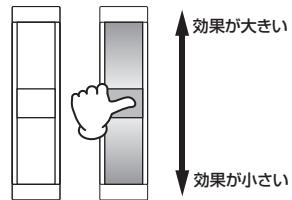
ピッチベンドホイール

鍵盤演奏などで鳴っている音の高さ(ピッチ)を上げたり下げたりするために使うコントローラーです。奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。ピッチベンドから手を離すと、自動的にまん中の位置に戻り、本来のピッチに戻ります。ピッチが変化する幅(ピッチベンドレンジ)は、ボイスエディットのPlay Mode画面([35ページ](#))で設定します。また、ボイスエディットのController画面([40ページ](#))では、ピッチベンドホイールにピッチベンド以外の機能をボイスごとに割り当てることもできます。



モジュレーションホイール

モジュレーションホイールは、本来は鍵盤演奏の音にビブラートをかけるためのホイールですが、プリセットの各ボイスには、さまざまな機能があらかじめ割り当てられています。ホイールを一番手前まで回すと効果が最小になり、奥に回すと効果が大きくなります。効果を使わない場合は、一番手前に戻しておきます。また、ボイスエディットのController画面([40ページ](#))では、モジュレーションホイールに、さまざまな機能をボイスごとに割り当てることもできます。



アサイナブルファンクションボタン

XA機能([4ページ](#))の一部として、より多彩な表現を実現させるために、リアルタイムにエレメントを変化させるボタンとして機能します。アサイナブルファンクションの設定は、S90 XS/S70 XSエディターで行ないます。また、このボタンを押すと、再度押しなおすまでオンとするか、押し続けている間だけオンとするかについて、ボイスエディットのController画面のアサイナブルファンクション1/2モード([40ページ](#))で設定できます。さらに、ボイスエディットのController画面([40ページ](#))で、さまざまな機能をボイスごとに割り当てて使用することもできます。

ノブ/スライダー

演奏しながらノブやスライダーを動かすことでも、鍵盤演奏などで鳴っているボイスの音色や音質、音量を、リアルタイムに変えることができます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

DAWリモート

パネルの[DAW REMOTE]ボタンを押すとリモートモードに入ります。リモートモードのときは、[MIC INPUT ON/OFF]、OCTAVE [-]/[+]、TRANSPOSE [-]/[+]、[UTILITY]をのぞいて、パネルの挙動がリモートモード独自の機能に切りかわります。詳しくはリファレンスのリモートモード([122ページ](#))をご参照ください。

エフェクト部

音源部やA/Dインプット部から出力された音声に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ、音を加工する装置です。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

エフェクトの構成

システムエフェクト(リバーブ、コーラス)

システムエフェクトは、各パートのセンドレベルによって出力された信号をまとめてエフェクトに送り、効果のかかった信号をリターンレベルで出力ラインとミックスするタイプのエフェクトです。そのため、すべてのパートに対して効果をかけることができます。

S90 XS/S70 XSでは、システムエフェクトとしてリバーブとコーラスの2つのエフェクトを搭載しています。

コーラスからリバーブへのセンドレベル(コーラストゥーリバーブ)も設定できます。これは、コーラスの出力音にリバーブをかけるためのもので、コーラスを通らない信号と同じ程度のリバーブ感を加えることで、自然な効果を得ることができます。

インサーションエフェクト

インサーションエフェクトは、ボイスに対して効果をかけるためのエフェクトです。各ボイスにはインサーションA/Bを1セットにした1系統のインサーションエフェクトが内蔵されていて、A/Bを異なったエフェクトに設定できます。ボイスエディットのエフェクトパラメーター画面([46ページ](#))で設定します。

S90 XS/S70 XSは8系統のインサーションエフェクトを内蔵しているのでマルチモードの場合は、パート1~16、A/Dインプットパートの中からボイスのインサーションエフェクトを有効にする8パートを設定するしくみになっています。

マスター効果

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかけるエフェクトです。複数のエフェクトタイプがあります。

エレメントEQ

ノーマルボイスの各エレメント、ドラムボイスの各ドラムキーが持つEQです。2バンドのシェルビングタイプのパラメトリックEQと、1バンドのピーキングタイプのパラメトリックEQ、そして単に出力音をブーストするEQの3種類のタイプから選んでパラメーターを設定します。設定はS90 XS/S70 XSエディターでのみ可能です。

コモンEQ/パートEQ

ボイス、またはマルチの各パートに内蔵されている3バンドのパラメトリックEQです。ローとハイはシェルビングタイプ、ミッドはピーキングタイプです。各エレメントEQの設定を相対的に増減します。

マスターEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、5バンドのEQです。ローとハイの形状を、ピーキングタイプかシェルビングタイプかに切り替えることができます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

●	本体の構成
	音源部
	A/D インプット部
	アルペジオ部
	シーケンサー部
	オーディオ録音 / 再生部
	コントローラー部
●	エフェクト部
	内部メモリー

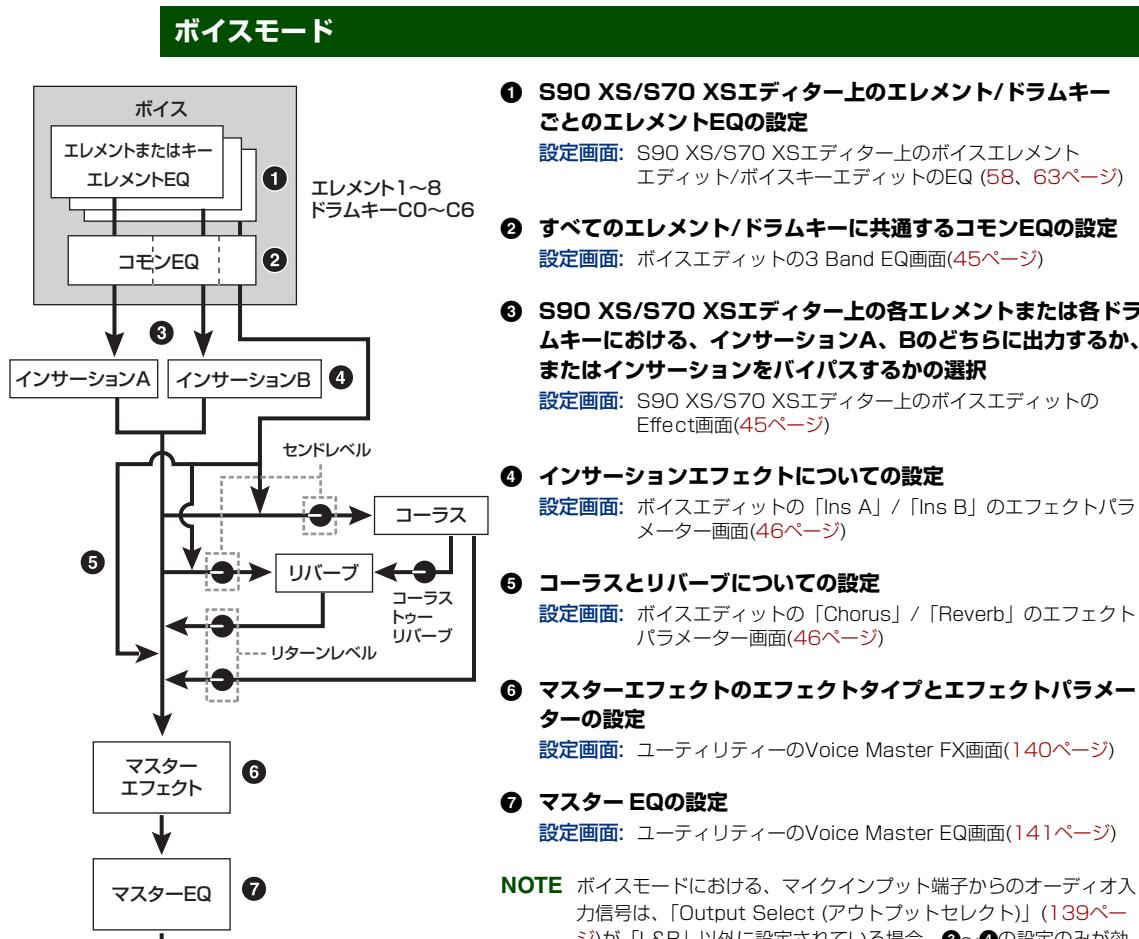
リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

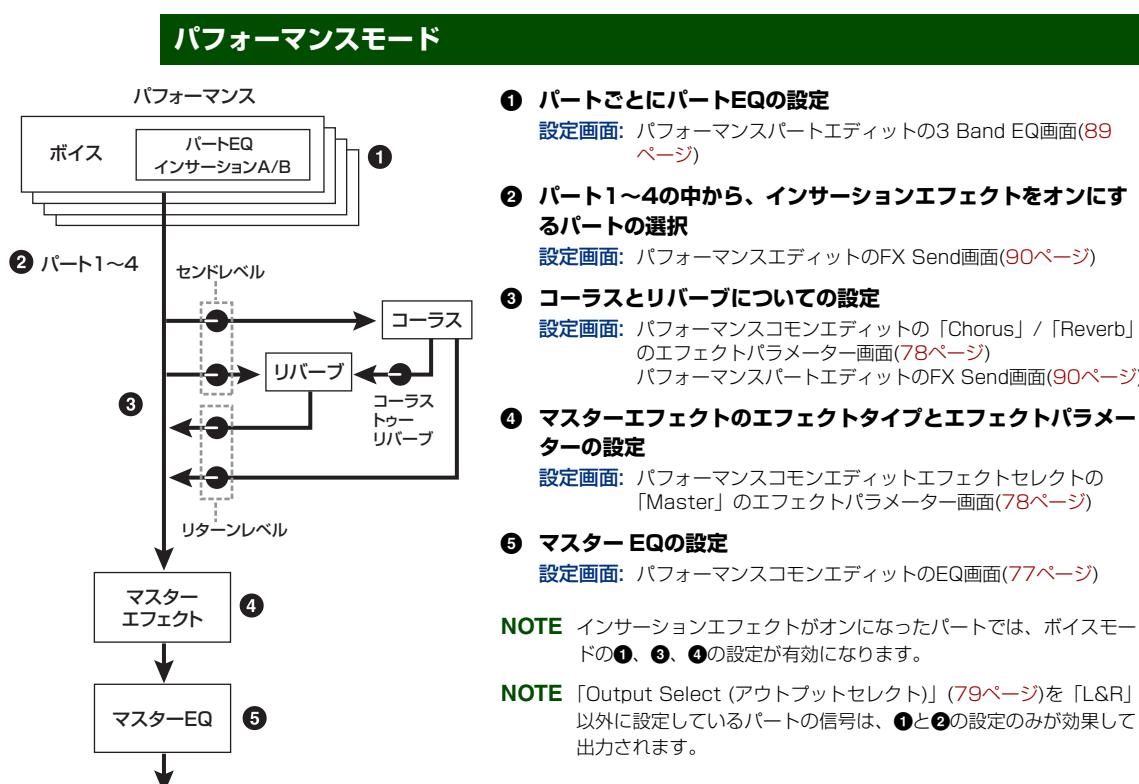
各モードでのエフェクト接続と設定



S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
● エフェクト部
内部メモリー

リファレンス
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

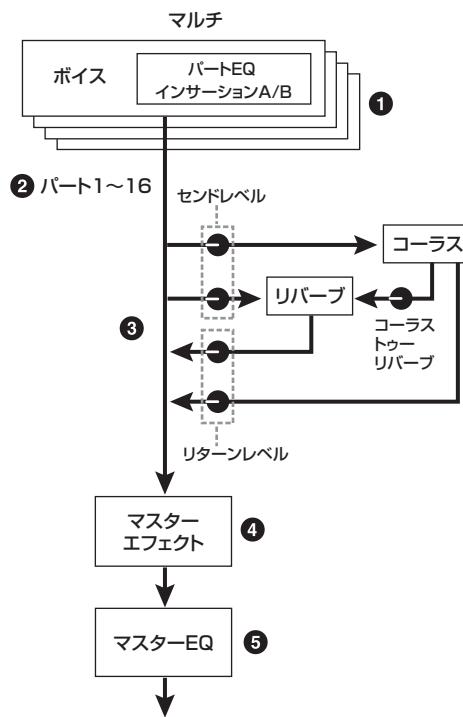
付録
MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは



NOTE インサーションエフェクトがオンになったパートでは、ボイスモードの①、③、④の設定が効果になります。

NOTE 「Output Select (アウトプットセレクト)」(79ページ)を「L&R」以外に設定しているパートの信号は、①と②の設定のみが効果して出力されます。

マルチモード



① パートごとにパートEQの設定

設定画面: マルチパートエディットの3 Band EQ画面(109ページ)

② パート1~16の中から、インサーションエフェクトをオンにする8パートの選択

設定画面: マルチパートエディットのFX Send画面(109ページ)
S90 XS/S70 XSエディターのマルチコモンエディットのEffect画面

③ コーラスとリバーブについての設定

設定画面: マルチコモンエディットの「Chorus」 / 「Reverb」のエフェクトパラメーター画面(98ページ)マルチパートエディットのFX Send画面(109ページ)

④ マスター効果のエフェクトタイプとエフェクトパラメーターの設定

設定画面: マルチコモンエディットの「Master」のエフェクトパラメーター画面(97ページ)

⑤ マスター EQの設定

設定画面: マルチコモンエディットのMaster EQ画面(98ページ)

NOTE インサーションエフェクトがオンになった8パートでは、ボイスモードの①、③、④の設定(15ページ)が有効になります。

NOTE 「Output Select (アウトプットセレクト)」(99ページ)を「L&R」以外に設定しているパートの信号は、①と②の設定のみが効果して出力されます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
● エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

エフェクトプログラムのカテゴリーとタイプについて

ここでは、各エフェクトタイプのしくみや効果について説明します。また、そのカテゴリーに含まれるエフェクトタイプを紹介します。エフェクトを設定する際の参考にしてください。

カテゴリーごとに掲載しているエフェクトタイプリストには、リバーブ(Rev)、コーラス(Cho)、インサーションA/B(Ins)、マスター効果(Mas)それぞれに含まれているかどうかを丸印または一(ハイフン)で表示しています。丸印が割り当てられているエフェクトタイプは、画面上で選択できます。

Reverb (リバーブ)

複雑な残響音を人工的に作って、音が鳴っている空間の拡がりを再現するエフェクトです。音に自然な余韻を与え、空間や奥行きを演出できます。再現する空間の大きさや響き方によって、HALL、ROOM、PLATE、STAGEなどのプログラムがあります。

エフェクトタイプ	Rev	Cho	Ins	説明
REV-X HALL	○	—	—	新世代リバーブアルゴリズム"REV-X"を採用したホールリバーブです。
R3 HALL	○	—	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したホールリバーブです。
SPX HALL	○	○	○	往年の名機SPX1000直系のホールリバーブです。
REV-X ROOM	○	—	—	新世代リバーブアルゴリズム"REV-X"を採用したルームリバーブです。
R3 ROOM	○	—	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したルームリバーブです。
SPX ROOM	○	○	○	往年の名機SPX1000直系のルームリバーブです。
R3 PLATE	○	—	—	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したプレートリバーブです。
SPX STAGE	○	○	○	往年の名機SPX1000直系のステージリバーブです。
SPACE SIMULATOR	○	—	—	空間を幅、高さ、奥行きを用いて設定できるリバーブです。

Delay (ディレイ)

入力音を時間的に遅らせて発音させ、やまびこのような効果を作り出すエフェクトです。空間の奥行きや拡がりを作ったり、音を太くしたりなど、さまざまな使い方があります。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	Mas	説明
CROSS DELAY	○	○	-	2本のディレイのフィードバックをクロスさせたエフェクトです。ディレイ音が左右に飛び交うタイプのディレイです。
TEMPO CROSS DELAY	○	○	-	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのクロスディレイです。
TEMPO DELAY MONO	○	○	-	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのモノラルディレイです。
TEMPO DELAY STEREO	○	○	-	ディレイタイムが曲のテンポとシンクするタイプのステレオディレイです。
CONTROL DELAY	-	○	-	ディレイ長をリアルタイムに変えてスクランチ音などを作り出すディレイです。
DELAY LR	○	○	-	L/Rの2本のディレイ音を発生するディレイです。
DELAY LCR	○	○	-	L/C/Rの3本のディレイ音を発生するディレイです。
DELAY LR (Stereo)	○	○	○	L/Rの2本のディレイ回路をステレオ入力化したディレイです。

Chorus (コーラス)

複数の音源が同時に鳴っているような、音に奥行きと厚みを付加するエフェクトです。複数の音源を同時に鳴らした場合、それぞれの音源のピッチや位相が微妙に違っているため、聴いている人に拡がり感や人間感を感じさせます。ディレイを使って、これと同じ効果を出すエフェクトがコーラスです。実際には、遅延時間をLFOによって1秒程度の周期で規則的に変化させて、音をビブラートがかかったような状態にしてから原音と混ぜることで、複数の音源を同時に鳴らした場合と同じ効果を得ています。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
G CHORUS	○	○	複雑なモジュレーションで深みのある音が得られるコーラスエフェクトです。
2 MODULATOR	○	○	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。
SPX CHORUS	○	○	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。
SYMPHONIC	○	○	変調を多重化し、より広がり感を得られるようにしたエフェクトです。
ENSEMBLE DETUNE	○	○	音の高さをわずかにずらした音を付加することによる、うねりのないコーラスエフェクトです。

Flanger (フランジャー)

ジェット機の上昇下降音のような響きを作り出すエフェクトです。基本原理はコーラスと同じですが、コーラスよりもディレイタイムを短くし、さらにフィードバック回路を持つことで激しいうねりと音の高さが移行する効果を与えます。曲中で常時かけるのではなく、ポイントを決めて部分的にかけるように使います。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
VCM FLANGER	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のフランジャーです。
CLASSIC FLANGER	○	○	癖がないうねりが得られるフランジャーです。
TEMPO FLANGER	○	○	LFOの揺れ周期がテンポと同期するタイプのフランジャーです。
DYNAMIC FLANGER	-	○	入力音のレベルによってディレイ変調をリアルタイムにコントロールするフランジャーです。

Phaser (フェーザー)

位相をずらして原音とミックスするフェーズシフト回路とその出力をフィードバックする回路を持つエフェクターです。シュワシュワといった独特のトーンで、メローなサウンドを作ることができます。フランジャーよりも目が細かく効果が柔らかいので活用できる範囲は広く、特にエレピに使うと多彩な音作りができます。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
VCM PHASER MONO	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のモノラルのフェーザーです。
VCM PHASER STEREO	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のステレオのフェーザーです。
TEMPO PHASER	○	○	LFOのスピードがテンポと同期するタイプのフェーザーです。
DYNAMIC PHASER	-	○	入力音のレベルによって位相をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。

S90 XS/S70 XS のしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

Tremolo & Rotary (トレモロ&ロータリースピーカー)

ロータリースピーカーは、オルガンサウンドでポピュラーなロータリースピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。ホーンやローターが回転してドップラー効果を生み出すように、音色に独特の効果を与えます。

エフェクトタイプ	Ins	説明
AUTO PAN	○	オートパン。周期的に左右に音を動かすエフェクトです。
TREMOLO	○	トレモロ。音量を周期的に変化させるエフェクトです。
ROTARY SPEAKER	○	ロータリースピーカーの効果を再現するエフェクトです。

Distortion (ディストーション)

サウンドを歪ませるエフェクトです。アンプの出力を過大に高くしたり、アンプに入力する前に信号を充分に増幅すると、アンプからは歪みを持った信号が出力されます。ディストーションは、歪みを音作りの中で積極的に利用するためのエフェクトです。ディストーションの特徴は、厚みのある音と、長い持続時間にあります。厚みは、クリップした波形が多く倍音を含むために生まれます。また持続時間は、実際に音が伸びているわけではなく、普段は徐々に減衰して聴感上は聴こえないようなレベルの音を拾って歪ませるために長く鳴っているように感じるわけです。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
AMP SIMULATOR 1	○	—	ギター・アンプ・シミュレーターです。
AMP SIMULATOR 2	○	—	ギター・アンプ・シミュレーターです。
COMP DISTORTION	○	—	コンプとディストーションの複合エフェクトです。
COMP DISTORTION DELAY	○	○	コンプとディストーション、ディレイの複合エフェクトです。

Compressor (コンプレッサー)

大きな音を圧縮したり小さな音を持ち上げたりして、音のツブをそろえたり音に迫力を出したりするエフェクトです。アタックやリリースを設定することで、音のアタック感やリリースの長さなどもコントロールできます。マルチバンドコンプは、特定の周波数帯域で働く3台のコンプレッサーを組み合わせたもので、イコライザーとコンプレッサーを組み合わせたような積極的な音作りが可能です。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
VCM COMPRESSOR 376	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のコンプです。
CLASSIC COMPRESSOR	○	—	比較のかかりがよいコンプです。ソロ楽器などに適しています。
MULTI BAND COMP	○	○	3バンドのマルチバンドコンプです。

Wah (ワウ)

フィルターの周波数特性を変化させることで、独特のサウンドを作り出すエフェクトです。周波数特性がLFOによって周期的に変化するのがオートワウ、入力する楽器音の音量によって変化するのがタッチワウ、足下のペダルでコントロールするのがワウペダル(ペダルワウ)です。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
VCM AUTO WAH	○	○	"VCM"技術を用いたビンテージ系のオートワウです。
VCM TOUCH WAH	○	—	"VCM"技術を用いたビンテージ系のタッチワウです。
VCM PEDAL WAH	○	—	"VCM"技術を用いたビンテージ系のペダルワウです。コントローラーセットの設定で、"VCM PEDAL WAH"のパラメーターの一つである「Pedal Control」をフットコントローラーなどに割り当て、ペダルから操作してお使いください。

Lo-Fi (ローファイ)

意図的に音質を劣化させて、存在感やレトロな雰囲気を出すためのエフェクトです。音を劣化させる方法として、サンプリング周波数を低くしたり、フィルターを通したり、軽く歪ませたり、ノイズを混ぜるなどの方法があります。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
LO-FI	○	○	サンプリング周波数やフィルターを変化させてローファイサウンドを実現するエフェクトです。
NOISY	○	—	音を汚してローファイサウンドを実現するエフェクトです。
DIGITAL TURNTABLE	○	—	ターンテーブルのノイズを付加するエフェクトです。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

Tech (テック)

フィルターやモジュレーションなどにより、積極的に音を変化させるエフェクトです。効果音を作ったり、曲や音に大きな変化を付けたいときなどに効果的です。

エフェクトタイプ	Ins	Mas	説明
RING MODULATOR	○	○	入力音を金属的な音に変化させるエフェクトです。
DYNAMIC RING MODULATOR	○	—	入力音のレベルによって、RING MODULATORのパラメーター「OSC Freq」をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。
DYNAMIC FILTER	○	○	入力音のレベルによって、フィルターのカットオフ周波数をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。
AUTO SYNTH	○	—	ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。
ISOLATOR	○	○	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。
SLICE	○	○	入力音をぶつ切りにするエフェクトです。
TECH MODULATION	○	—	独特の変調をかけ、入力音を金属的なサウンドに変身させるエフェクトです。

Vocoder (ボコーダー)

ボコーダーはインサーションエフェクトの接続方法の設定(インサーションコネクション)により選択できるエフェクトです。カテゴリーとしては選択できません。

エフェクトタイプ	Ins	説明
VOCODER	○	Mic入力音の周波数成分比を分析し、それと同等比に入力音を再合成するエフェクトです。楽器音をロボットボイスのようにしゃべらせたりできます。

Misc (その他)

上記のカテゴリーに含まれないエフェクトタイプです。

エフェクトタイプ	Cho	Ins	説明
VCM EQ 501	—	○	"VCM"技術を用いたピントページ系の5バンドバラメトリックEQです。
HARMONIC ENHANCER	—	○	原音に新たな倍音を附加して音の輪郭をきわだたせるエフェクトです。
TALKING MODULATOR	—	○	入力音を母音のフォルマントを持つように再合成するエフェクトです。
DAMPER RESONANCE	—	○	ピアノのダンパー・ペダルを踏んだときの倍音の拡がりを再現するエフェクトです。
PITCH CHANGE	—	○	ピッチを変更するエフェクトです。
EARLY REFLECTION	○	○	リバーブから初期反射音だけを取り出したエフェクトです。
NOISE GATE+COMP+EQ	—	○	Noise Gate、Compressor、3Band EQが含まれたエフェクトタイプです。おもにマイク入力の音声に使用するのに適したエフェクトタイプです。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
● エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

VCM (Virtual Circuitry Modeling/仮想回路モデリング)について

VCMとは、アナログエフェクターの回路挙動を素子レベル(ICやコンデンサーなど)からモデリングする技術のことです。VCMテクノロジーを使ったエフェクトタイプは、ビンテージで味わいのある音を演出できます。

S90 XS/S70 XSでは、次の8種類のVCMエフェクトを搭載しています。

VCM Compressor 376

レコーディングスタジオで定番として求められるアナログコンプレッサーの特性をエミュレートしています。ドラムやベース向きの太く芯のある音が得られます。

VCM Equalizer 501

1970年代のアナログイコライザーの特性をエミュレートしたEQです。アナログ回路特有の歪みを再現することによって、ドライブ感などを得ることができます。2つのシェルビングフィルターと3つのピーキングフィルターにより構成されています。

VCM Flanger

1970年代のいくつかの代表的な評価の高いアナログフランジャーの特性と音楽性をシミュレートしています。フランジャーに求められるサウンドメイキングのすべてを高いレベルで実現したモデルです。

VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo

1970年代のアナログフェーザーの特性をシミュレートしています。このアルゴリズムは特定のVintage Phaserの再現にこだわることなく、フェーザーに求められるサウンドメイキングを非常に高い自由度で実現したモデルです。モノとステレオの2種類のプログラムを搭載しています。

VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCM Pedal Wah

1970年代の代表的な評価の高いアナログワウの特性と音楽性をシミュレートしています。ワウに求められるサウンドメイキングを非常に高いレベルで実現したモデルです。オートワウ、タッチワウ、ペダルワウの3種類のプログラムを搭載しています。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
● エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

REV-X

REV-Xとは、ヤマハがプロオーディオ機器用に開発した、リバーブアルゴリズムのことです。REV-Xによるリバーブ音は、高密度で豊かな残響の音質、なめらかな減衰、原音を生かす広がりと奥行きといった特長を持っています。

S90 XS/S70 XSでは、2種類(REV-X HALL、REV-X ROOM)のREV-Xによるリバーブを搭載しています。

エフェクトパラメーターについて

エフェクトパラメーターは、エフェクトの効果のかかり方を調節するための設定です。エフェクトをかける音色や楽曲に合わせてエフェクトパラメーターを操作することによってはじめて、エフェクトの効果が活きてきます。エフェクトパラメーターの働きについては、以下のエフェクトパラメーター解説で確認し、音を聴きながら最適な状態に設定しましょう。

プリセットプログラム

各エフェクトタイプは、いくつかの場面を想定したエフェクトパラメーターの設定を、プリセットプログラムとして内蔵しています。エフェクトパラメーターを設定する際には、対象となる音色や楽曲に最も適したプリセットプログラムを選んでから、さらに作り込むようにすれば最初から設定する手間が省けます。

プリセットプログラムは、各エフェクトパラメーター画面の「Preset」で設定できます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

エフェクトパラメーター解説

ここでは、各エフェクトタイプのエフェクトパラメーターの一部を、アルファベット順に説明します。

NOTE この表中のパラメーターネームは正式名称を記載しています。本体の画面上では、省略表記で表示されているパラメーターもあるため、表中の名称と一致しない場合があります。目的のパラメーターが見つからない場合は、別PDFファイル「データリスト」のEffect Parameter Listでパラメーターの正式名称を確認した上で、この表をご覧ください。

NOTE 同じパラメーターネームでも、意味がエフェクトタイプによって異なるものがあります。その場合、1つのパラメーターにつき、複数の説明文を載せています。各説明文に該当するエフェクトタイプ名は、文頭に記しています。

パラメーターネーム	パラメーターの意味
AEG Phase	AEGの位相をずらす
AM Depth	音量変調の深さを設定する
AM Inverse R	右チャンネルにおける音量変調の位相を設定する
AM Speed	音量変調の速さを設定する
AM Wave	音量変調用の波形を選択する
AMP Type	シミュレートするアンプタイプを選択する
Analog Feel	アナログフランジャーの音質を加味する
Attack	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Attack Offset	ワウがかかり始めるまでの時間を設定する
Attack Time	エンペロープフォロワーの立ち上がり時間を設定する
Bit Assign	Word Lengthの効き方を調節する
Bottom ^{†1}	ワウフィルターの可変範囲の最低値を設定する
Click Density	クリックの発生頻度を設定する
Click Level	クリックのレベルを設定する
Color ^{†2}	固定位相変調を設定する
Common Release	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から開放されるまでの時間)を設定する
Compress	コンプレッサーのスレッシュルド(効果が効き始める入力レベル)値を設定する
Control Type	「Normal」に設定した場合は、常にディレイがかかり、「Scratch」に設定した場合は、Delay Timeに割り当てられたコントローラー値が0で、かつDelay Time offsetが0のときはディレイがかからない。それ以外の場合はディレイがかかる
Damper Control	ピアノダンパー効果による響きの深さを設定する
Decay	リバーブの減衰感を制御する
Delay Level C	センターチャンネルのディレイ音のレベルを設定する
Delay Mix	複合エフェクトとしてミキシングするときのディレイ音のレベルを設定する
Delay Offset	変調のためのディレイタイムのオフセット値を設定する
Delay Time	ディレイの長さを音符や時間で指定する
Delay Time C, L, R	センターチャンネル、左側チャンネル、右側チャンネルのディレイの長さをそれぞれ設定する
Delay Time L>R	左(入力)から右(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Time Ofst R	右チャンネルにおけるディレイの長さのオフセットを設定する
Delay Time R>L	右(入力)から左(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Transition Rate	Delay Timeを変更したときの移行速度(現在のDelay Timeから指定されたDelay Timeへの移行速度)を設定する
Density	[REVERB系] リバーブの密度を設定する [EARLY REFLECTION] 反射音の密度を設定する

S90 XS/S70 XSのしくみ

● 本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
● エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

パラメーター名	パラメーターの意味
Depth	[SPACE SIMULATOR] シミュレートする部屋の奥行きを設定する
	[VCM FLANGER] ディレイ変調の周期的变化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
	[PHASER系] 位相変調の周期的变化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
Detune	音程をずらす量を設定する
Device	音の歪み方を変化させるデバイスを選ぶ
Diffusion	広がり感をコントロールする
Direction	エンベロープフォロワーによる変調の向きを設定する
Divide Freq High	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定する
Divide Freq Low	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定する
Divide Min Level	スライスする(切り取る)部分の最小レベルを決定する
Divide Type	スライスする(切り取る)タイミングを音符で指定する
Drive	[DISTORTION系、NOISY、SLICE] 歪み方の度合を設定する
	[MISC系] 効果をかける度合を設定する
Drive Horn	ホーン(高域側)の回転による変調の深さを設定する
Drive Rotor	ローター(低域側)の回転による変調の深さを設定する
Dry Level	ドライ音のレベルを設定する
Dry LPF Cutoff Frequency	ドライ音にかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Dry Mix Level	ドライ音のレベルを設定する
Dry Send to Noise	ノイズへ送られるドライ信号の量を設定する
Dry/Wet Balance	ドライ音とウェット音(エフェクト音)のバランスを設定する
Dyna Level Offset	エンベロープフォロワー出力の値を増減するオフセットを設定する
Dyna Threshold Level	エンベロープフォロワーが動き出すレベルを設定する
Edge	歪み方のカーブを設定する
Emphasis	高域の特性の変化を設定する
EQ Frequency	EQで増減させる周波数を設定する
EQ Gain	EQで増減させるゲインを設定する
EQ High Frequency	高域をEQで増減させる周波数を設定する
EQ High Gain	高域をEQで増減させるゲイン量を設定する
EQ Low Frequency	低域をEQで増減させる周波数を設定する
EQ Low Gain	低域をEQで増減させるゲイン量を設定する
EQ Mid Frequency	中域をEQで増減させる周波数を設定する
EQ Mid Gain	中域をEQで増減させるゲインを設定する
EQ Mid Width	中域をEQで増減させる範囲の幅を設定する
EQ Width	EQで増減させる範囲の幅を設定する
ER/Rev Balance	初期反射音とリバーブ音のレベルバランスを設定する
F/R Depth	前後のパンの深さ(PAN Direction=Lturn、Rturnのときに有効)を設定する
FB Hi Damp Ofst R	右側チャンネルにおける高音の減衰の量のオフセットを設定する
FB Level Ofst R	右側チャンネルにおけるフィードバックの量のオフセットを設定する
Feedback	エフェクト出力を再び入力に戻すレベルを設定する
Feedback High Damp	フィードバック音における高域の減衰の調節をする(値が小さいとき高域が速く減衰する)
Feedback Level	[REVERB系、EARLY REFLECTION] イニシャルディレイのフィードバック量を設定する
	[DELAY系全般、CHORUS系、FLANGER系、COMP DISTORTION DELAY、TEC系] ディレイ出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する
	[TEMPO PHASER、DYNAMIC PHASER] フェーザー出力を再び入力へ戻すレベル(マイナスは位相反転)を設定する
Feedback Level 1, 2	1、2系列目のディレイ音のフィードバックの量をそれぞれ設定する
Feedback Time	フィードバックディレイの長さを設定する
Feedback Time 1, 2, L, R	フィードバックディレイ1、2、左側、右側の長さをそれぞれ設定する
Filter Type	[LO-FI] 音色効果のタイプを設定する [DYNAMIC FILTER] フィルターのタイプ選択をする
Fine 1, 2	1、2系列目の細かいピッチをそれぞれ設定する
Gate Time	スライスのゲート時間を設定する
Height	シミュレートする部屋の高さを設定する
Hi Resonance	高域成分の調節をする
High Attack	高域側においてコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
High Gain	高域側においての出力のレベルを設定する
High Level	高域のレベルを設定する
High Mute	高域のミュートスイッチ
High Ratio	[REV-X HALL、REV-X ROOM] 高域成分の調節をする
	[MULTI BAND COMP] 高域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
High Threshold	高域側において効果が効き始める入力レベルを設定する
Horn Speed Fast	ファスト回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
Horn Speed SLow	スロー回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
● エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

パラメーター名	パラメーターの意味
Initial Delay	初期反射音までのディレイタイムを設定する
Initial Delay 1, 2	1、2系列目の初期反射音までのディレイタイムをそれぞれ設定する
Initial Delay Lch, Rch	左チャンネル、右チャンネルの初期反射音までのディレイタイムをそれぞれ設定する
Input Level	コンプレッサーをかけるために入力する音のレベルを設定する
Input Mode	入力のモノ/ステレオ切り替えを設定する
Input Select	入力チャンネルの選択をする
L/R Depth	左右のパンの深さを設定する
L/R Diffusion	広がり感を出すための左右のディレイ差を設定する
Lag	音符で指定されたディレイの長さに加算する値を設定する
LFO Depth	[SPX CHORUS、SYMPHONIC、CLASSIC FLANGER、RING MODULATOR] 変調の深さを設定する
	[TEMPO PHASER] 位相変調の深さを設定する
LFO Phase Difference	変調波形のL/R位相差(0 deg(=64)で位相差なし)を設定する
LFO Phase Reset	LFOの初期位相のリセット方法を設定する
LFO Speed	[CHORUS系、FLANGER系、TREMOLO、RING MODULATOR] 変調の周波数を設定する
	[TEMPO FRANCER、TEMPO PHASER] 変調スピードを音符で指定する
LFO Wave	[AUTO PAN] オートパンの周波数を設定する
	[FLANGER系、RING MODULATOR] 変調波形を選択する
	[AUTO PAN] パンニングカーブを変更する
Liveness	[VCM AUTO WAH] 波形を選択する(サイン波か矩形波)
	初期反射音の減衰を設定する
	低域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Low Attack	低域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Low Gain	低域側においての出力のレベルを設定する
Low Level	低域のレベルを設定する
Low Mute	低域のミュートスイッチ
Low Ratio	[REV-X HALL、REV-X ROOM] 低域成分の調節を設定する
	[MULTI BAND COMP] 低域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
Low Threshold	低域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
LPF Resonance	入力のローパスフィルターにくせを付ける
Manual	[VCM FLANGER] ディレイ変調のオフセット値を設定する
	[VCM PHASER MONO、VCM PHASER STEREO] 位相変調のオフセット値を設定する
Meter	Meterの切り替えをする
Mic L-R Angle	出力を取り出すマイクのL/Rの角度
Mid Attack	中域側においてのコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Mid Gain	中域側においての出力のレベルを設定する
Mid Level	中域のレベルを設定する
Mid Mute	中域のミュートスイッチ
Mid Ratio	中域側においてのコンプレッサーの圧縮比を設定する
Mid Threshold	中域側においての効果が効き始める入力レベルを設定する
Mix	エフェクト音の音量を調節する
Mix Level	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベルを設定する
Mod Depth	変調の深さを設定する
Mod Depth Ofst R	右チャンネルにおける変調の深さのオフセットを設定する
Mod Feedback	変調に対するフィードバック量を設定する
Mod Gain	変調のゲイン量を設定する
Mod LPF Cutoff Frequency	変調音の高域をローパスフィルターでカットする周波数を設定する
Mod LPF Resonance	変調音にローパスフィルターでくせを付ける
Mod Mix Balance	[NOISY] 変調した成分のミックスバランスを設定する
	[TECH MODULATION] 変調音の音量を調節する
Mod Speed	変調の速さを設定する
Mod Wave Type	変調用波形を選択する
Mode	フェーザータイプを切り替える1要素を設定する
Modulation Phase	変調波形のL/R位相差を設定する
Move Speed	Vowelで設定した音に移る時間を設定する
Noise Level	ノイズのレベルを設定する
Noise LPF Cutoff Frequency	ノイズにかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Noise LPF Q	ノイズにかけるローパスフィルターのレゾナンスを設定する
Noise Mod Depth	ノイズの変調の深さを設定する
Noise Mod Speed	ノイズの変調スピードを設定する
Noise Tone	ノイズの音質を設定する
On/Off Switch	すばやく音の変化を出すためのアイソレーターのOn/Offスイッチ
OSC Frequency Coarse	入力波形を変調するための周波数を設定する

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録
MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

パラメーター名	パラメーターの意味
OSC Frequency Fine	入力波形を変調するための周波数をより細かく設定する
Output	
Output Gain	効果をかけた音の出力レベルを設定する
Output Level	
Output Level 1, 2	1、2系列目の効果をかけた音の出力レベルをそれぞれ個別に設定する
Over Drive	歪み方の度合を設定する
Pan 1, 2	1、2系列目のPANをそれぞれ設定する
Pan AEG Min Level	パンをAEGコントロールする最小レベルを設定する
Pan AEG Type	パンをAEGコントロールするタイプを選択する
Pan Depth	パンのかかる深さを設定する
Pan Direction	オートパンのタイプを設定する
Pan Type	パンのタイプを指定する
Pedal Control	ワウフィルターのカットオフ周波数、フットコントローラーなどのペダルからを制御する
Pedal Response	Damper Controlの変化に対する追従性を設定する
Phase Shift Offset	位相変調のオフセット値を設定する
Pitch 1, 2	1、2系列目の半音単位のピッチをそれぞれ設定する
PM Depth	音程変調の深さを設定する
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	変調変更前の低音域をカットするハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Pre-LPF Cutoff Frequency	高域をカットするローパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Pre-LPF Resonance	入力のローパスフィルターにくせを付ける
Presence	ギターアンプなどによくみられるパラメーターで、高域をコントロールする
Ratio	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Release	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間を設定する
Release Curve	エンペロープフォロワーのリリースカーブを設定する
Release Time	エンペロープフォロワーのリリース時間を設定する
Resonance	フィルターにくせをつける
Resonance Offset	レゾナンスの値のオフセット値を設定する
Reverb Delay	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイムを設定する
Reverb Time	リバーブの長さを設定する
Room Size	音が鳴っている空間の大きさを設定する
Rotor Speed Fast	ファスト回転時のローター(低域側)の回転する周波数を設定する
Rotor Speed Slow	スロー回転時のローター(低域側)の回転する周波数を設定する
Rotor/Horn Balance	ホーン(高音側)とローター(低音側)の音量バランスを設定する
Sampling Freq. Control	サンプリング周波数をコントロールする
Sensitivity	[DYNAMIC FLANGER, DYNAMIC PHASER, TEC系] 入力の変化に対する変調の感度を設定する [VCM TOUCH WAH] 入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度を設定する
Slow-Fast Time of Horn	ホーン(高音側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
Slow-Fast Time of Rotor	ローター(低域側)における回転速度切り替え時の移行時間を設定する
Space Type	空間シミュレーションのタイプを選択する
Speaker Type	シミュレートスピーカーのタイプを選択する
Speed	[VCM FLANGER] ディレイ変調の周期的变化を制御するLFO波形の周波数を設定する [PHASER系] 位相変調の周期的变化を制御するLFO波形の周波数を設定する [VCM AUTO WAH] LFOのスピードを設定する
Speed Control	回転速度(Slow/Fast)を切り替える
Spread	音の広がり感を設定する
Stage	フェーズシフターの段数を設定する
Threshold	効果が効き始める入力レベルを設定する
Top ^{*3}	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
Type	[VCM FLANGER] フランジャーのタイプを選択する [WAH系全般] ワウのタイプを選択する [EARLY REFLECTION] 反射音のタイプを選択する
Vowel	母音を選択する
Wall Vary	シミュレートする部屋の壁の状態(値が大きいほど乱反射する)を設定する
Width	シミュレートする部屋の幅を設定する
Word Length	音の粗さを設定する

*1: Bottomの設定値が、Topの設定値未満の場合のみ、設定が有効になります。

*2: Colorの設定値である「mode」と「stage」の組み合わせによっては、効果しないことがあります。

*3: Topの設定値が、Bottomの設定値以上の場合のみ、設定が有効になります。

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
● エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

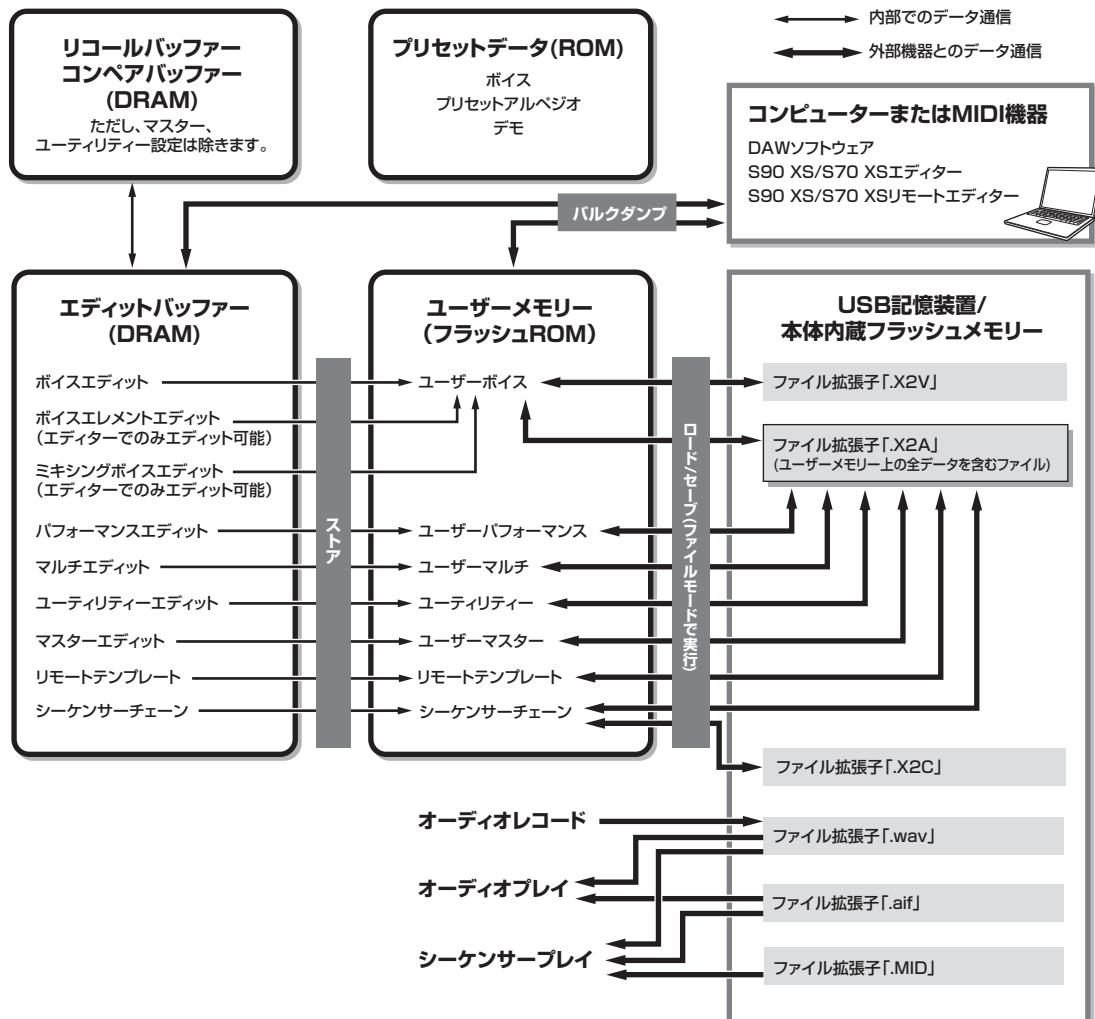
付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

内部メモリー

S90 XS/S70 XSでは、ボイス、パフォーマンス、マルチなど、さまざまなデータを作成することになります。ここでは、これらデータの管理方法や、データが保存されるメモリーについて説明します。

S90 XS/S70 XSの内部メモリー



オーディオレコード/プレイモードとシーケンサー・プレイモードは、機能から直接データにアクセスします。

フラッシュ ROM

ROM (ロム=Read Only Memoryの略)とは、読み出し専用のメモリーのことです。従来はデータを書き換えることはできませんでした。それに対してフラッシュ ROMは、従来のROMと違ってデータの消去/書き込みができるROMです。フラッシュ ROM上のデータは、電源を切っても消えません。

DRAM

RAM (ラム=Random Access Memory)は、読み出し/書き込みの両方が可能なメモリーのことです。RAMには、記憶を保持できる条件によりSRAM (Static RAM)とDRAM (Dynamic RAM)の2種類があります。本体に搭載されているのは、DRAMのみです。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますが、電源を切る前に、USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーへの保存(セーブ)が必要です。

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
● 内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

エディットバッファーとユーザーメモリー

エディットバッファーとは、1つのボイス/パフォーマンス/マスター/マルチのデータを編集(エディット)するための作業用メモリーエリアです。このエリアで作業して作ったデータを、ユーザーメモリーにストアすることになります。

別のボイス/パフォーマンス/マスター/マルチを選択すると、エディットバッファーの内容は変更後のボイス/パフォーマンス/マスター/マルチに書き換えられます。保存が必要な場合は、変更前にユーザーメモリーにストア(保存)する必要があります。

エディットバッファーとリコールバッファー

エディットバッファーのバックアップ用メモリーとしてリコールバッファーが用意されています。これを利用すれば編集中の内容をストアせずに、別のボイス/パフォーマンス/マルチを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をエディットバッファー内に呼び戻す(リコール)ことができます。

NOTE マスターエディットでは、リコールバッファーはありません。

内蔵フラッシュメモリー

S90 XS/S70 XSには、上記の内部メモリーとは別に、USB記憶装置のように使えるフラッシュメモリーを内蔵しています。内蔵フラッシュメモリーは、ファイルモードで保存できるファイルの保存先や、オーディオレコード/プレイモード([130ページ](#))で使用するオーディオデータの保存先として使用できます。電源を切ってもデータが消えませんので、データのバックアップ先としても活用できます。

NOTE 内蔵フラッシュメモリーの容量は192MBです。



注意

ファクトリーセットを行なうと、内蔵フラッシュメモリーがフォーマットされます。ファクトリーセットを行なう前に、大切なデータはUSB記憶装置などにバックアップしてください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

●	内部メモリー
	本体の構成
	音源部
	A/D インプット部
	アルペジオ部
	シーケンサー部
	オーディオ録音 / 再生部
	コントローラー部
	エフェクト部

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

リファレンス

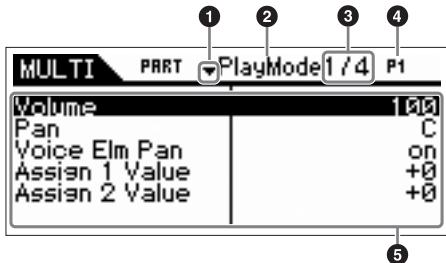
S90 XS/S70 XSのしくみ

ここでは、S90 XS/S70 XSおよびS90 XS/S70 XSエディターで設定できるパラメーターを説明します。S90 XS/S70 XSのコモンエディットの一部のパラメーターやエレメント/キーエディットのパラメーターは、S90 XS/S70 XSエディターでのみエディット(編集)可能です。S90 XS/S70 XS本体とS90 XS/S70 XSエディターとを同期させてお使いいただくと、どちらか一方で設定を変更したらもう一方の設定も自動的に変更されるので、適宜使い分けてスムーズにエディット操作が行なえます。データ同期方法については、S90 XS/S70 XSエディター取扱説明書をご覧ください。

EDITOR マークについて

本書のリファレンスでは、S90 XS/S70 XSエディターにしかないパラメーターに、EDITORマークを付けています。

エディット画面の見方



- ① このマークは、上(▲)/下(▼)ページが隠れていることを表しています。カーソル[▲]/[▼]ボタンを押してカーソル(反転表示部分)を動かしていくことで、前/後のページに移動できます。
- ② 現在エディット対象として選択している画面を表示します。
- ③ 選択中のエディット画面の何ページ目を表示しているかを示しています。たとえば「2/4」の場合、選択中のエディット画面は全部で4ページあり、現在、そのうちの2ページ目を表示していることを示しています。
- ④ パフォーマンス/マルチモードでは、現在選択中のパートを表示します。パフォーマンスマードの場合は[PART SELECT]ボタンを押すことでパートの切り替えができます。マルチモードの場合は、ナンバーボタンの右横にある[PART]ボタンを押してランプを点灯させた状態で、ナンバーボタンを押すことでパートの切り替えができます。
- ⑤ 現在編集が可能なパラメーターを表示します。カーソル[▲]/[▼]/[◀]/[▶]ボタンで画面上のカーソルを動かし、データダイアルで各パラメーターの値を変更します。

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

ボイスモード

S90 XS/S70 XSのしくみ

ボイスプレイ

ボイスモードは、音色(ボイス)を選んで演奏したり、ボイスを作り変えたりするためのモードです。ボイスモードの入り口に当たるボイスプレイでは、音色(ボイス)を選んで演奏するほか、ボイスの設定を一部作り変えることもできます。

手順

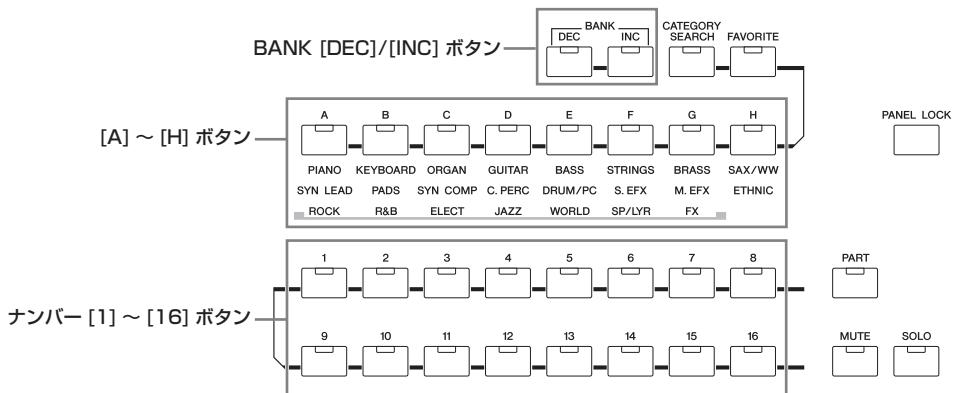
[VOICE]ボタンを押します。



ボイスプレイ画面

ボイスを選ぶ

S90 XS/S70 XSのボイスは、16のバンク(プリセット1~8、ユーザー1~4、GM、プリセットドラム、ユーザー-ドラム、GMドラム)にそれぞれ分類されて記憶されています。バンクの中には8つのグループ(A~H)に分かれていて、各グループに16ボイスずつが記憶されています。ボイスを選ぶ操作は、目的のボイスが記憶されているバンクとグループを選択し、最後に番号(ナンバー)でボイスを選択するという順番で行ないます。



1 [VOICE]ボタンを押します。

[VOICE]ボタンのランプが点灯し、ボイスモードのボイスプレイ画面が表示されます。

2 BANK [DEC]/[INC]ボタンでボイスバンクを選びます。

この時点で、鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているボイスの音が出ます。

3 グループを選びます。

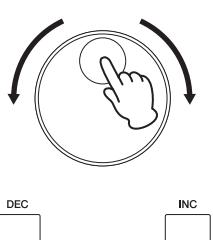
[A]～[H]ボタンを押してグループを選びます。プリセットドラムバンクを選んでいる場合は[A]～[D]ボタン、ユーザードラムバンクを選んでいる場合は[A]～[B]ボタンを押してグループを選びます。なお、GMドラムバンクを選択した場合グループは選択できません(GMドラムバンクには1ドラムボイスだけが記憶されているためグループを選ぶ必要がありません)。

4 ボイスを選択します。

ナンバー[1]～[16]ボタンを押してボイスを選択します。

これで、目的のボイスが選択できました。

NOTE 同じバンクやグループのボイスを続けて選ぶ場合は、バンクやグループを選びなおす必要がありますません。[DEC]/[INC]ボタンやデータダイアルを使ってボイスナンバーを増減すると、バンクやグループが自動的に切り替わり、異なるバンクやグループのボイスを次々に選択できます。



Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

カテゴリー検索を使う

S90 XS/S70 XSのボイスは、カテゴリーごとに分類されています。カテゴリーは、ボイスをピアノ、オルガンといった楽器の種類や音のキャラクター別に分けたものです。カテゴリー検索は、特定のカテゴリーを指定して、その中から使いたいボイスをすばやく探すことができる便利な機能です。

1 ボイスプレイ画面で[CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。

カテゴリー検索ダイアログが表示されます。

2 データダイアルを回してメインカテゴリーを選択します。

3 カーソル[▼]ボタンで、「Sub (サブカテゴリー)」にカーソルを移動し、[DEC]/[INC]ボタンを押すか、データダイアルを回してサブカテゴリーを選択します。

4 [ENTER]ボタン、またはカーソル[▶]ボタンを押し、カテゴリーを確定します。

確定されたカテゴリーのボイスリストが表示されます。

5 カーソル[▲]/[▼]ボタン、[DEC]/[INC]ボタン、またはデータダイアルでボイスを選択します。

カテゴリーを変更したい場合は、カーソル[◀]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押して、手順2に戻ります。

6 [ENTER]ボタンを押し、ボイスを確定します。

カテゴリー検索ダイアログが閉じます。

お気に入りのボイスを集めたカテゴリーを作る(フェーバリットカテゴリー)

カテゴリー検索には、気に入った音色をフェーバリットカテゴリーとして登録する機能があります。あらかじめ気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリーに登録しておくと、曲作りの際に使いたいボイスをすばやく選び出すことができます。

気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリーに登録する

1 「カテゴリー検索を使う」の手順1~4を行ない、選択したカテゴリーのボイスリストを表示させます。

2 カーソル[▶]ボタンを押し、フェーバリットチェックボックス欄にカーソルを移動させます。

3 カーソル[▲]/[▼]ボタン、[DEC]/[INC]ボタンを押すか、データダイアルを回して、気に入ったボイスを選びます。

4 [ENTER]ボタンを押して、フェーバリットチェックボックスにチェックを入れます。

チェックボックスに「×」マークが表示され、選択中のボイスがフェーバリットカテゴリーに登録されます。もう一度[ENTER]ボタンを押すと、フェーバリットチェックボックスのチェックが外れます。

複数のボイスを登録したい場合は、手順3~4を繰り返します。

NOTE フェーバリットカテゴリーは設定直後に保存されます。

5 フェーバリットカテゴリーへの登録が済んだら、[VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイ画面に戻ります。

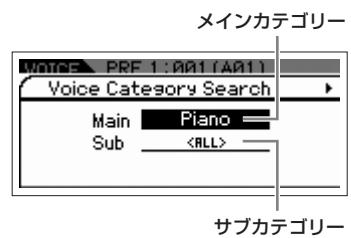
カテゴリー検索ダイアログで選択していたボイスが表示されます。

現在選択されているボイスをフェーバリットカテゴリーに登録/解除する場合は、パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[FAVORITE]ボタンを押すと簡単に登録/解除できます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明



現在選択されている
メインカテゴリーとサブカテゴリー



現在選択されているカテゴリーの
ボイスリスト

フェーバリット
チェックボックス欄



フェーバリットカテゴリーに登録されているボイスを選ぶ

1 ボイスプレイ画面で[FAVORITE]ボタンを押します。

フェーバリットカテゴリーとして登録されているボイスリストが表示されます。

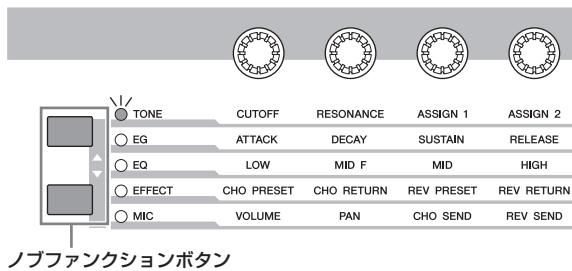
2 カーソル[▲]/[▼]ボタン、[DEC]/[INC]ボタン、またはデータダイアルでボイスを選択します。

3 [ENTER]ボタンを押し、ボイスを確定します。

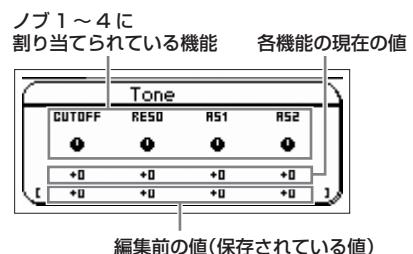
ノブやスライダーを操作して音色を変化させる

ノブやスライダーを操作すると、選択中のボイスのパラメーターやエフェクトのかかり具合を増減して音色を変化させることができます。ノブにはそれぞれ5種類の機能が割り当てられていて、ノブファンクションボタンで切り替えることができます。ボタンを押すたびに、TONE、EG、EQ、EFFECT、MICランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯します。

ノブの機能



ノブファンクションボタン



TONEが点灯している状態

ノブ1	CUTOFF (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を増減して、音色の明るさを変化します。
ノブ2	RESONANCE (レゾナンス)	フィルターのレゾナンスを増減して、音に独特のクセを付けて音色が変化する度合いをコントロールします。
ノブ3	ASSIGN 1 (アサイン1)	このノブには、いろいろな機能を自由に割り当てることができます。現在割り当てられている機能は、ノブを操作したときに表示されるノブポップアップ画面で確認できます。機能の割り当ては、ボイスエディットのコントローラー画面で行ないます。
ノブ4	ASSIGN 2 (アサイン2)	

EGが点灯している状態

ノブ1	ATTACK (アタックタイム)	EGのアタックタイムを増減して、音の立ち上がりを遅くしたり速くしたりします。
ノブ2	DECAY (ディケイタイム)	EGのディケイタイムを増減して、アタックの後、サステインレベルに変化するまでの時間を変化させます。音の歯切れの良さや、減衰音の減衰の速さをコントロールします。
ノブ3	SUSTAIN (サステインレベル)	EGのサステインレベルを増減して、音が持続するときの音量を調節します。ノブを右に回すとオルガン的な持続性のある音になり、左に回すと打楽器的な減衰の速い音になります。
ノブ4	RELEASE (リリース)	EGのリリースタイムを増減して、鍵盤を離した後の音の減衰を遅くしたり速くしたりします。

EQが点灯している状態

ノブ1	LOW (ローゲイン)	EQのローゲインを増減して低音域の音量を調節し、音色を変化させます。
ノブ2	MID F (ミドルフリーケンシー)	EQのミドルフリーケンシーを増減して、ノブ3 (EQミドルゲイン)で操作する周波数帯域を調節します。
ノブ3	MID (ミドルゲイン)	EQのミドルゲインを増減して中音域の音量を調節し、音色を変化させます。
ノブ4	HIGH (ハイゲイン)	EQのハイゲインを増減して高音域の音量を調節し、音色を変化させます。

EFFECTが点灯している状態

ノブ1	CHO PRESET (コーラスピリセット)	コーラスピリセットを切り替えます。プリセットを切り替えると、プリセット以下のパラメーターを一度に変更します。
ノブ2	CHO RETURN (コーラスリターン)	コーラスリターンを変更して、コーラスピリセットのかかり具合を調節します。
ノブ3	REV PRESET (リバーブプリセット)	リバーブエフェクトのプリセットを切り替えます。プリセットを切り替えると、プリセット以下のパラメーターを一度に変更します。
ノブ4	REV RETURN (リバーブリターン)	リバーブリターンを変更して、リバーブエフェクトのかかり具合を調節します。

MICが点灯している状態

ノブ1	VOLUME (ボリューム)	MIC INPUT端子からの信号の出力レベルを調節します。
ノブ2	PAN (パン)	MIC INPUT端子からの信号の左右の定位を調節します。
ノブ3	CHO SEND (コーラスセンド)	コーラスセンドを変更して、コーラスピリセットのかかり具合を調節します。
ノブ4	REV SEND (リバーブセンド)	リバーブセンドを変更して、リバーブエフェクトのかかり具合を調節します。

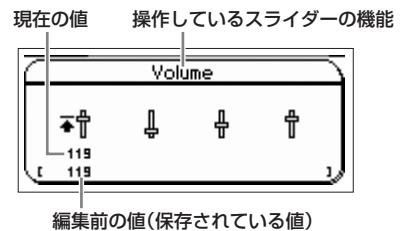
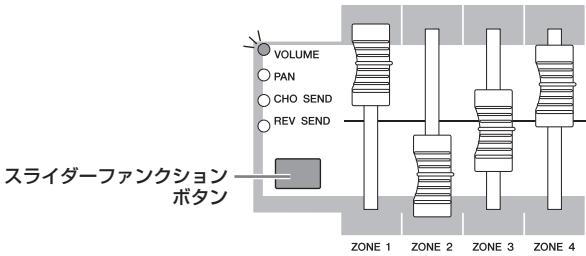
S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

スライダーの機能

スライダーにはそれぞれ4種類の機能が割り当てられていて、スライダーファンクションボタンで切り替えることができます。ボタンを押すたびに、VOLUME、PAN、CHO SEND、REV SENDランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯します。



ボイスモードの場合はスライダー1のみで操作します。スライダーを上下に動かすことで、ボイスエディットのPlay Mode画面にある各パラメーターを操作できます。

VOLUME (ボリューム)	ボリュームの値を変更して、ボイスの出力レベルを調節します。
PAN (パン)	パンの値を変更して、音の左右の定位を調節します。
CHO SEND (コーラスセンド)	コーラスセンドの値を変更して、コーラスエフェクトのかかり具合を調節します。
REV SEND (リバーブセンド)	リバーブセンドの値を変更して、リバーブエフェクトのかかり具合を調節します。

NOTE ボイスエディットモードのときに、スライダーファンクションボタンを何度も押してすべてのランプが消灯した状態にすると、スライダー1~4でエレメント1~4およびエレメント5~8のエレメントレベルを調節できます。

[E](エディット)マークについて

ボイスプレイやボイスエディットでパラメーターの値を変更すると、ディスプレイ右上に[E](エディット)マークが表示されます。この表示により、選択中のボイスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、パネルの[STORE]ボタンを押して、ストアの操作を行ないます。

NOTE エディットマークは、他のボイスやモードを選択すると消えますが、エディットした内容も失われます。間違ってエディットした内容を失った場合は、リコール機能([64ページ](#))で復元できます。

作ったボイスを保存する（ストア）

1 [STORE]ボタンを押して、ボイスストア画面に切り替えます。



2 ボイスの保存先を設定します。

データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンを使って、保存先のユーザーバンクとボイスナンバーを設定します。[A]～[H]ボタン、ナンバー[1]～[16]ボタンで保存先を設定することもできます。

NOTE この状態で[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態となり、保存先のバンク/ナンバーのボイスを試聴できます。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

ストアを中止したい場合は、ここで[EXIT]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の状態に戻ります。

4 [ENTER]ボタンを押すと、ストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、ボイスプレイ画面に戻ります。

⚠ 注意

ストアを実行することで、ストア先のボイスデータは書き換えて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーにセーブ(保存)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については[126ページ](#)をご覧ください。

Voice	
Performance	
Multi	
SEQ Play	
Master	
Remote	
File	
Audio Rec/Play	
Utility	
Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
補足説明	
付録	

鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルを変更する

鍵盤を演奏したときにMIDI OUTから出力されるMIDIデータのチャンネルを1～16の範囲で設定します。

- 1 [PART]ボタンを押します。
[PART]ボタンのランプが点灯します。
- 2 [1]～[16]ボタンを押して、MIDI送信チャンネルを切り替えます。
- 3 [PART]ボタンを押すと、元の状態に戻ります。
[PART]ボタンのランプが消灯します。

NOTE ここでの設定は、ユーティリティーモードのMIDI画面(135ページ)のキーボードトランスマッチングチャンネルと連動しています。

鍵盤の音の高さを変更する

鍵盤の音の高さを変更するには、OCTAVE [-]/[+]ボタンとTRANSPOSE [-]/[+]ボタンを使います。

OCTAVE [-]/[+]ボタンでは、鍵盤の音の高さを1オクターブ単位で、最大±3オクターブ移動できます。この機能を使うと、ベースやピッコロなど音域の違う楽器と同じ鍵盤の位置で演奏できるようになります。

OCTAVE [-]または[+]ボタンを押して、音の高さを変更します。[+]ボタンを押すたびに音の高さが1、2、3オクターブと高くなり、[-]ボタンを押すたびに-1、-2、-3オクターブと低くなります。両方のボタンを同時に押すことで、設定を0に戻すことができます。またOCTAVE [-]/[+]ボタンのランプの点灯の仕方によって、何オクターブ変更している状態かを見分けることができます。±1オクターブにした場合はランプが点灯し、±2オクターブにした場合はランプがゆっくり点滅し、±3オクターブにした場合はランプが速く点滅します。

TRANSPOSE [-]/[+]ボタンでは、鍵盤の音の高さを半音単位で、最大±11半音移動できます。この機能を使うと、転調をするときに同じ押さえ方のまま演奏できるようになります。TRANSPOSE [-]または[+]ボタンを押して、音の高さを変更します。[+]ボタンを押すたびに音の高さが1、2、3半音と高くなり、[-]ボタンを押すたびに-1、-2、-3半音と低くなります。両方のボタンを同時に押すことで、設定を0に戻すことができます。またトランスポーズがかかっている方のボタンのランプが点灯します。

NOTE OCTAVE [-]/[+]ボタンとTRANSPOSE [-]/[+]ボタンでの設定は、ユーティリティーモードのMIDI画面(132ページ)にあるキーボードオクターブとキーボードトランスポーズに連動しています。

アルペジオを使う

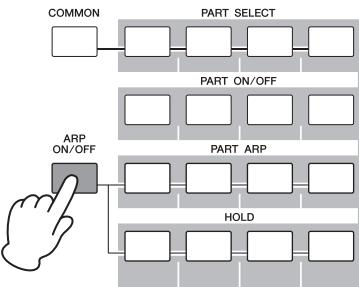
アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなリズムのフレーズやコードバックニングが自動演奏される機能です。

アルペジオの種類

S90 XS/S70 XSでは、シンセ/ピアノ/ギター/ベース/ストリングス/ドラムなど18種類のカテゴリ、計6,779のアルペジオがプリセットされています。

アルペジオをオン/オフする

アルペジオをオン/オフを切り替えるには、パネルの[ARP ON/OFF]ボタンを押します。



アルペジオパターンを選ぶ

- 1 ボイスで[EDIT]ボタンを押します。
- 2 カーソルボタンで「Arpeggio」を選択して、[ENTER]ボタンを押します。
- 3 カーソルボタンで「Arp Select」を選択して、データダイアルでArp1～5のいずれかを選択します。
NOTE パネルのアルペジオ/エフェクトファンクションボタンで「ARP SELECT」を選択すると、ファンクションボタンでArp1～5の選択ができます。
- 4 カーソルボタンで「Arp 1～5 Type」を選択して[ENTER]ボタンを押します。
- 5 データダイアルでMain Category/Sub Category/Typeを変更しながら気に入ったパターンを選択します。
- 6 気に入ったパターンが見つかったら、[STORE]ボタンを押して保存します。

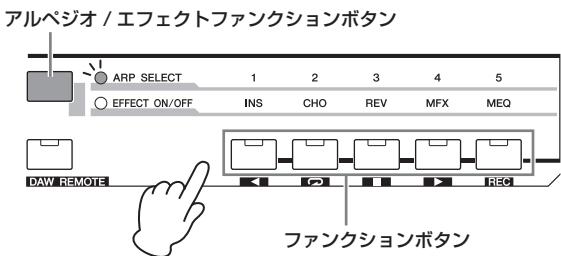
S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

アルペジオを切り替える

アルペジオの5種類を切り替えるには、アルペジオ/エフェクトファンクションボタンとファンクションボタンを使います。



- 1 パネルの[ARP ON/OFF]ボタンを押してアルペジオをオンにします。
- 2 アルペジオ/エフェクトファンクションボタンを押して「ARP SELECT」を選びます。
- 3 ファンクションボタンでアルペジオを切り替えます。

MIC INPUT (マイク入力)端子を使う

S90 XS/S70 XSのリアパネルにはMIC INPUT(マイク入力)端子があり、マイクを接続して弾き語り演奏やMCマイクとして活用できます。MIC INPUT端子からの信号には本体内蔵のエフェクトをかけられるほか、ボコーダーエフェクトの入力としても使用します。ここでは、マイクを接続して演奏しながら歌う場合を例として説明します。

- 1 リアパネルのMIC INPUT (マイク入力)端子にマイクを接続します。
- 2 パネルの[MIC ON/OFF]ボタンを押してマイク入力をオン(ランプが点灯)にします。
- 3 [INPUT GAIN]ノブを右に回して、入力ゲインを調節します。
最も大きな音を入力したときに、PEAKランプが一瞬光る程度に入力ゲインを調節します。
- 4 ノブファンクションボタンを押して「MIC」を選択して、VOLUMEがアサインされたノブで音量を調節します。
- 5 必要に応じてPANやCHO SEND、REV SENDがアサインされたノブで調節します。

エフェクトをかける

MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号に、エフェクトをかけることができます。

- 1 ボイスプレイモードで[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードになります。
- 2 ユーティリティーセレクト画面で「Voice」を選択して[ENTER]ボタンを押します。
- 3 「A/D FX」を選択して[ENTER]ボタンを押します。
- 4 カーソルボタンで「Ins A」を選択して[ENTER]ボタンを押します。
- 5 「Category」にカーソルを移動して、データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンでエフェクトのカテゴリーを選びます。
- 6 カテゴリーが決まったら「Type」にカーソルを移動して、データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンでエフェクトを選びます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit

Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Job
Recall
Bulk

補足説明

付録

その他の機能

S90 XS/S70 XSのしくみ

シンプル画面に切り替える

ボイスプレイ画面でパネルの[SHIFT]ボタンを押しながらカーソル[◀]/[▶]ボタンを押すとシンプル画面に切り替わります。シンプル画面では、ボイスネームを大きな文字で表示します。文字の種類は3種類から選べます。



シンプル画面1



シンプル画面2



シンプル画面3

NOTE シンプル画面に切り替えたときは、表示されたボイスネームがスクロールします。[EXIT]ボタンを押すと、ボイスネームのスクロールを停止します。[ENTER]ボタンを押すとボイスネームが再度スクロールします。

パネルロック機能

S90 XS/S70 XSには演奏中の誤操作を防ぐためにパネルロック機能があります。パネルの[PANEL LOCK]ボタンを押すとランプが点灯し、MASTER VOLUME、INPUT GAIN、ピッチベンド/モジュレーションホイール、フットスイッチをのぞくパネル上のボタン、ノブ、スライダーが操作を受け付けなくなります。パネルロック中に[PANEL LOCK]ボタンを押すと、パネルロックを解除します。

NOTE ユーティリティーモードのパネルロック画面(143ページ)で、パネルロックの対象となるボタンを選択できます。パネルロックの対象を「All」以外にしたときは、[PANEL ROCK]ボタンを押すとランプが点滅します。

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

ノーマルボイスエディット

鍵盤どおりのピッチで発音する「ノーマルボイス」は、最大8個のエレメントで構成されています。ノーマルボイスを作り変えるボイスエディットは、すべてのエレメントに共通したパラメーターを設定する「コモンエディット」と、エレメントを構成するパラメーターをエレメントごとに設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。ここでは、ノーマルボイスを作るときの操作と、パラメーターを説明します。

コモンエディット

8つのエレメントに共通(コモン)したボイスの設定をエディット(編集)するモードです。

手順

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → ボイスエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



1 Name (ネーム)

Name (ボイスネーム)

ボイスに名前をつけます。「Name」にカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押してネーミングダイアログを表示し、名前を入力します。英数字を使って最大20文字まで設定できます。名前の入力方法について詳しくは、取扱説明書の「名前をつける」をご覧ください。

Main Ctgry (メインカテゴリー)

Sub Ctgry (サブカテゴリー)

ボイスが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。

カテゴリーとは音色の種類や特徴を一目でわかるようにするためのキーワードで、適切なカテゴリーを設定しておくと、多くのボイスの中から目的のボイスを短時間で見つけ出せます。

メインカテゴリーは楽器の大きな区分けを示すもので、あらかじめ用意されている17種類の中から選びます。サブカテゴリーはメインカテゴリーの中をさらに細かく分類するためのもので、カテゴリーごとに用意されている最大6種類から選びます。

設定値: ボイスカテゴリスト(65ページ)をご覧ください。

2 Play Mode (プレイモード)

Volume (ボリューム)

ボイスの音量を設定します。他のボイスとの音量バランスをとるときなどに使います。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Pan (パン)

ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

NOTE ボイスを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、パンの効果がわかりにくいことがあります。

Note Shift (ノートシフト)

ピッチを半音単位で調整します。

設定値: -24~+0~+24

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

PB Range Upper (ピッチベンドレンジ アッパー)**PB Range Lower (ピッチベンドレンジ ロワー)**

ピッチベンドホイールの変化幅を半音単位で設定します。

たとえばアッパーの値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ロワーの値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。

設定値: -48semi～+0semi～+24semi

Mono/Poly (モノ/ポリ)

発音方式を選択します。

設定値: mono、poly

mono (モノ)	単音で演奏する状態です。レガート演奏をするとアタック音が出ないため、滑らかな演奏を再現できます。
poly (ポリ)	和音で演奏できる状態です。

Key Assign Mode (キーアサインモード)

発音中の音に対して、同じチャンネルで同じノートオン情報を続けて受信したときの、音源側の発音方法を設定します。

設定値: single、multi

single (シングル)	先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らします。
multi (マルチ)	発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。

Porta Sw (ポルタメントスイッチ)

ポルタメント効果をかけるか(on)、かけないか(off)を設定します。

設定値: off、on

Porta Time (ポルタメントタイム)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。「Porta Time Mode」の設定によって、パラメーターの働きが変化します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなり、ピッチ変化の速さは遅くなります。

設定値: 0～127

Porta Mode (ポルタメントモード)

鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。

設定値: fingered、fulltime

fingered (フィンガード)	レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。
fulltime (フルタイム)	常にポルタメントがかかります。

Porta Time Mode (ポルタメント タイムモード)

ポルタメントのピッチ変化が時間と速さのどちらを基準にして変化するかを設定します。

設定値: rate1、time1、rate2、time2

rate1 (レート1)	一定の速さでピッチが変化します。
time1 (タイム1)	一定の時間でピッチが変化します。
rate2 (レート2)	一定の速さでピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。
time2 (タイム2)	一定の時間でピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。

Porta Lgt Slope (ポルタメント レガートスロープ)

「Mono/Poly (モノ/ポリ)」を「mono」に設定してレガートで演奏すると、選んでいるボイスに割り当てられているウェーブフォームのアタックの速さによっては、音の立ち上がりが不自然になる場合があります。そういう場合に、このパラメーターで音の立ち上がりを調節します。通常は、アタックの短いウェーブフォームではこの値を小さく、長い場合は大きく設定します。

設定値: 0～7

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

Micro Tune Bank (マイクロチューニング バンク)

マイクロチューニングを選ぶためのバンクを設定します。

設定値: preset, user

preset (プリセット)	本体にあらかじめ準備されている13種類のマイクロチューニングを選択できます。
user (ユーザー)	ユーティリティーのMicro Tune (マイクロチューニング)画面(138ページ)で作成したオリジナルのマイクロチューニングを選択できます。

Micro Tune No. (マイクロチューニング ナンバー)

マイクロチューニングを選びます。プリセットバンクでは、平均律をはじめ、全部で13種類の音律が用意されています。マイクロチューニングについて詳しくは、補足説明のマイクロチューニング(65ページ)をご覧ください。

設定値: プリセットバンク: 1~13 (65ページのマイクロチューニングリストをご覧ください。)
ユーザー銀行: 1~8

Micro Tune Root (マイクロチューニング ルート)

音律の基準となる音を設定します。音律によっては、基準音の設定が必要ないものもあります。

設定値: C~B

3 Arpeggio (アルペジオセレクト)

各ボイスに登録できる5種類のアルペジオに関して、共通の設定(Arp Edit)を行なうか、各アルペジオに固有の設定(Arp 1~5 Type)を行なうかを選択します。

Arp Sw (アルペジオスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルの[ARP ON/OFF]ボタンを使って、このアルペジオスイッチをオン/オフすることもできます。

設定値: off, on

Arp Select (アルペジオ1~5セレクト)

アルペジオ1~5を選択します。タイプが割り当てられているアルペジオには、音符マーク(♪)が表示されます。アルペジオ/エフェクトファンクションが「ARP SELECT」のときは、パネルのファンクションボタンで選択できます。

設定値: Arp 1~Arp 5

Arp Edit (アルペジオエディット)

5種類のアルペジオの共通の設定を行ないます。

Arp Sw (アルペジオスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。Arp Select画面の「Arp Sw」と同じ設定になります。

設定値: off, on

Arp Hold (アルペジオホールド)

一度ノートオンを受信したあと、ノートオフを受信しても、次のノートオンを受信するまでアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能をオン/オフします。

設定値: sync-off (シンクオフ), off, on

sync-off (シンクオフ)	ノートオフを受信しても内部的にはアルペジオ再生が続き、次にノートオンを受信すると発音が再開されます。
------------------	--

NOTE 「Arp Sw」が「on」の場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー=64)を受信することによって、「Arp Hold」が「on」の場合と同じ効果が得られます。

Arp Tempo (アルペジオテンポ)

アルペジオのテンポを設定します。

設定値: 5~300

NOTE アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティーMIDI画面の「MIDI Sync」(136ページ)を「external」/「auto」に設定します。「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、設定値が「external」となり、変更できません。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1~5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

Velocity Rate (ベロシティーレート)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: 0~200%

Gate Time Rate (ゲートタイム レート)

アルペジオ再生のゲートタイムを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: 0~200%

Unit Multiply (ユニットマルチプライ)

アルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。再生時間を伸縮することでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオとなります。たとえば、値を200%に設定すると、元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。また、逆に値を50%に設定すると、元の再生時間の半分になります。テンポは倍のスピードにアップします。元の再生時間のまま変更しない場合は100%を設定します。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

Quantize Value (クォンタイズバリュー)

クォンタイズやスイングをかけるときの基準となる音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連符)、120 (16分音符)、160 (8分3連符)、240 (8分音符)、320 (4分3連符)、480 (4分音符)

Quantize Strength (クォンタイズストレングス)

クォンタイズ機能によって、元の位置からジャストの位置に移動する比率を設定します。0%ではクォンタイズ機能はかかりず、100%で「Quantize Value」で設定した音符のジャストの位置に移動します。50%ではそのちょうど真ん中の位置まで移動します。

設定値: 0%~100%

Swing (スイング)

「Quantize Value」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。値を+1より大きくするとジャストのタイミングより後ろに移動し、-1より小さくすると前に移動します。スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合には便利です。

設定値: -120~-+120

NOTE 「Quantize Value」で3連符の設定をしている場合、3連符の最後の拍のノートイベントがスイング対象となります。

Octave Range (オクターブレンジ)

アルペジオ演奏の音域を、1オクターブ単位で変更します。プラスの値を設定するとアルペジオ演奏のオクターブ幅が上方向に広がり、マイナスの値を設定すると下方向に広がります。

設定値: -3~-+0~-+3

Change Timing (チェンジタイミング)

アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更したとき、すぐに切り替わるのか(realtime)、次の小節の頭で切り替わるのか(measure)を設定します。

設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー)

Velocity Mode (ベロシティーモード)

ノートオンを受信したときのアルペジオ再生のベロシティーについて設定します。

設定値: original、thru

original (オリジナル)	アルペジオタイプに設定されているベロシティーで再生されます。
thru (スルー)	実際に受信したノートオンのベロシティーで再生されます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

Key Mode (キーモード)

ノートオンを受信したときのアルペジオ再生の仕方を設定します。

設定値: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (ソート)	複数のノートオンを受信したとき、受信した順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴ります。
thru (スルー)	複数のノートオンを受信したとき、受信した順番によってアルペジオの再生の仕方が変わります。
direct (ダイレクト)	アルペジオによる演奏は再生されず、受信したノートオンメッセージがそのまま鳴ります。ただし、アルペジオによって、パンやブライテネスなどのコントロールチェンジデータによる音色変化の効果が得られます。したがって、アルペジオデータ内にコントロールチェンジデータが入っているアルペジオタイプや、カテゴリー Cntr (コントロール)に含まれるアルペジオタイプを選択している場合に有効な設定です。
sort +direct (ソートダイレクト)	sort (ソート)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。
thru +direct (スルーダイレクト)	thru (スルー)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。

NOTE カテゴリーがCntr (コントロール)のアルペジオタイプには、ノートオン/オフを含まないアルペジオがあります(12ページ)。このようなアルペジオタイプを選んでいる場合、「Key Mode」を「sort」や「thru」に設定すると、ノートオンを受信しても音が出ません。

Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー / ハイ)

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。設定した範囲内のノートを受信したとき、アルペジオは鳴ります。C5～C4のように最低音の方が最高音より高いような設定を行なった場合、C -2～C4とC5～G8の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: C -2～G8

Velocity Limit Lo/Hi (ペロシティーリミット ロー / ハイ)

アルペジオが鳴るペロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定した範囲内のペロシティーで、アルペジオが鳴ります。93～34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1～34と93～127の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: 1～127

Octave Shift (オクターブシフト)

アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。

設定値: -10～+10

Loop (ループ)

鍵盤を押さえ続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(on)と、鍵盤を押さえるたびに1回だけ演奏される状態(off)とを切り替えます。

設定値: off, on

Trigger Mode (トリガーモード)

ノートオンを受信するとアルペジオの再生がスタートし、ノートオフを受信するとストップする状態(gate)と、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる状態(toggle)を切り替えます。

「gate」は通常のアルペジオの状態です。「toggle」は、ノートオフを受信してもアルペジオ再生がストップせず、ストップしたいタイミングでのノートオンを受信させると、いつでもアルペジオ再生をストップできるので便利です。

設定値: gate (ゲート), toggle (トグル)

NOTE トリガーモードが「toggle」に設定されていると、Arp Edit画面の「Arp Hold」(37ページ)が「on」または「sync-off」に設定されていても、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わります。

Accnt Vel Th (アクセントペロシティースレッショルド)

プリセットされている一部のアルペジオパターンには、アクセントフレーズと呼ばれる通常は再生されない演奏が記憶されていて、強いペロシティーでのノートオンを受信したときにだけ再生できます。ここでは、アクセントフレーズを再生するペロシティーの強さを設定します。

設定値: off, 1～127

Accnt Strt Qtz (アクセントスタートクォンタイズ)

一部のアルペジオタイプに用意されているアクセントフレーズが、強いペロシティーのノートオンを受信したと同時に再生する(off)か、そのアルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせて再生する(on)かを設定します。

設定値: off, on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

Random SFX (ランダムSFX)

一部のアルペジオタイプには、たとえばノートオフを受信したときにギターのフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ここでは、その機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値: off, on

SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベロシティーを増減する値を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -64～+0～+63

SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、受信したノートオンのベロシティーで再生する(on)か、自動的に決められるベロシティーで再生するか(off)を設定します。

設定値: off, on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録**Arp 1～5 Type (アルペジオ1～5タイプ)**

「Arp Select」で選択しているアルペジオの設定を行ないます。

Main Ctgry (メインカテゴリー)**Sub Ctgry (サブカテゴリー)**

メインカテゴリーとサブカテゴリーから目的のアルペジオタイプが含まれるカテゴリーを選びます。

設定値: 「S90 XS/S70 XSのしくみ」のカテゴリー一覧表(7ページ)をご覧ください。

Type (アルペジオタイプ)

カテゴリー内のアルペジオタイプを番号で選択します。画面の上から2段目には、ここで選択されたアルペジオタイプの「タイプ番号:タイプ名」が表示されます。S90 XS/S70 XSにプリセットされているアルペジオタイプ一覧については、別PDFファイル「データリスト」の「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

設定値: off, pre0001-6779, usr0001-0256

NOTE 「アルペジオタイプリスト」の読み方については、9ページをご覧ください。

Vel Rate (ベロシティーレート オフセット)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する値を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -100%～+0%～+100%

GTime Rate (ゲートタイムレート オフセット)

アルペジオ再生のゲートタイムを増減する値を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: -100%～+0%～+100%

4 Controller (コントローラー)**Assign 1 Value (アサイン1バリュー)****Assign 2 Value (アサイン2バリュー)**

ASSIGN 1/2に割り当てた機能の設定値を相対的に増減します。

設定値: -64～+0～+63

NOTE ASSIGN 1/2の機能は、「Assign 1/Assign 2」を設定した「Ctrl Set 1～6 Src」の「Ctrl Set 1～6 Dest」で設定します。

A. Func 1 Mode (アサインブルファンクション1 モード)**A. Func 2 Mode (アサインブルファンクション2 モード)**

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選択します。ラッチタイプ(latch)では、ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになります。モーメンタリータイプ(momentary)では、ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになります。

設定値: momentary (モーメンタリー), latch (ラッチ)

Ctrl Set 1~6 Src (コントローラーセット1~6 ソース)

機能を割り当てるコントローラーを選択します。同じコントローラーを複数設定して、1つのコントローラーに複数の機能を割り当てることもできます。

設定値: 下記参照

PitchBend (ピッチベンドホイール)
ModWheel (モジュレーションホイール)
AfterTch (アフタータッチ)
FootCtrl1 (フットコントローラー 1)
FootSw (フットスイッチ)
Ribbon (リボンコントローラー)

Breath (プレスコントローラー)
Assign 1 (アサイン1)
Assign 2 (アサイン2)
FootCtrl2 (フットコントローラー 2)
A. Func 1 (アサインブルファンクション1)
A. Func 2 (アサインブルファンクション2)

NOTE コントロールエンジンバーを変更できるコントローラーに関しては、ユーティリティー Controller画面(137ページ)で設定されているコントロールナンバーがそのまま設定されます。

NOTE PitchBend (ピッチベンドホイール)は、Play Mode画面(36ページ)の「PB Range Upper (ピッチベンドレンジッパー)」、「PB Range Lower (ピッチベンドレンジロワー)」でピッチベンドの効果があらかじめ割り当てられています。

Ctrl Set 1~6 Dest (コントローラーセット1~6 デスティネーション)

コントローラーに割り当てる機能を設定します。ボリューム、ピッチ、LFOの深さなど、101種類の機能から選択できます。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「コントロールリスト」をご覧ください。

NOTE コントロールリストにある「Insertion Effect A/B Parameter 1~16」、「Vocoder」は、実際は現在選択中のエフェクトタイプの実パラメーター名が表示されます。該当するパラメーターが、存在しないか設定されていないものについては、「InsA/B---(Prm 1~16)」と表示されます。

NOTE S90 XS/S70 XSエディター上の「Controller Set 1~6 Element Sw」が1セット内で1つでもオフに設定されている場合、「Ctrl Set 1~6 Dest」をエレメントに関するパラメーターに設定すると、「Ctrl Set 1~6 Src」と「Ctrl Set 1~6 Dest」と「Ctrl Set 1~6 Depth」の設定値の先頭に「!」が表示されます。これは、すべてのエレメントに効果しないことを示しています。

Ctrl Set 1~6 Depth (コントローラーセット1~6 デプス)

設定した機能をコントロールする深さを設定します。マイナス値に設定すると、コントローラーの効果が逆転します。

設定値: -64~+0~+63

Controller Set 1~6 Element Sw (コントローラーセット1~6 エレメントスイッチ) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にするか、無効にするかを選択します。「Ctrl Set 1~6 Dest」で設定したパラメーターがエレメントに関するものでないときは設定できません。ボタンがオンの場合は有効になり、オフの場合は無効になります。

5 LFO (コモンLFO)

ビブラートやトレモロ、ワウ効果などの周期的な変化を作り出すLFOの効果について設定します。ここでは、すべてのエレメントに共通にかかるコモンLFOの設定を行ないます。

Wave (ウェーブ)

ウェーブを選択して、LFOの揺れ方(周期的な変化の仕方)を設定します。

設定値: 下記参照

triangle (トライアングル: 三角波)
triangle+ (トライアングル+)
saw up (ソーアップ: ノギリ波)
saw down (ソーダウン: ノギリ波)
squ1/4 (スクエア: 矩形波1/4)
squ1/3 (スクエア: 矩形波1/3)
square (スクエア: 矩形波)

squ2/3 (スクエア: 矩形波2/3)
squ3/4 (スクエア: 矩形波3/4)
trapezoid (トラペゾイド: 台形波)
S/H1 (サンプルアンドホールド1)
S/H2 (サンプルアンドホールド2)
user (ユーザー)

user (ユーザー)

オリジナルのウェーブを、LFO波形として使用できる設定です。ウェーブの作成は、S90 XS/S70 XSエディターでのみ可能です。設定の詳細については、User LFO Templateのパラメーター(44ページ)をご覧ください。

Play Mode (プレイモード)

LFOを繰り返し揺らし続ける(loop)か、1周期分揺れたところでストップする(one shot)かを設定します。

設定値: loop (ループ)、one shot (ワンショット)

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

Speed (スピード)

LFOの揺れの速さを設定します。値が大きいほど揺れが速くなります。「Tempo Sync (テンポシンク)」が「on」の場合は設定できません。

設定値: 0~63

Phase (フェーズ)

LFOがリセットされたときの、初期位相を設定します。

設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°

Tempo Sync (テンポシンク)

LFOの揺れの速さを、アルペジオの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: off (同期させない)、on (同期させる)

NOTE アルペジオの再生テンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器と同期させている場合、この設定を「on」にすると、外部クロックのテンポと同期します。

Tempo Speed (テンポスピード)

「Tempo Sync (テンポシンク)」が「on」のときに有効なパラメーターで、LFOの揺れの速さを音符で設定します。

設定値:

16th (16分音符)	8th/3 (8分音符の3連符)	16th. (付点16分音符)	8th (8分音符)
4th/3 (4分音符の3連符)	8th.(付点8分音符)	4th (4分音符)	2nd/3 (2分音符の3連符)
4th. (付点4分音符)	2nd (2分音符)	whole/3 (全音符の3連符)	2nd. (付点2分音符)
4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)	4thx5 (4分音符5拍)	4thx6 (4分音符6拍)	4thx7 (4分音符7拍)
4thx8 (4分音符8拍)	4thx16 (4分音符16拍)	4thx32(4分音符32拍)	4thx64 (4分音符64拍)

NOTE ここでの音符の長さは、アルペジオの再生テンポが基準となります。

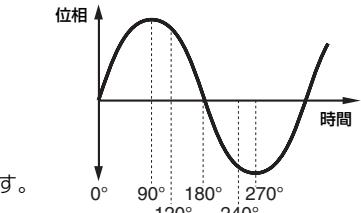
Key on Reset (キーオンリセット)

ノートオンを受信したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。次のように3種類の設定が用意されています。

設定値: off、each-on、1st-on

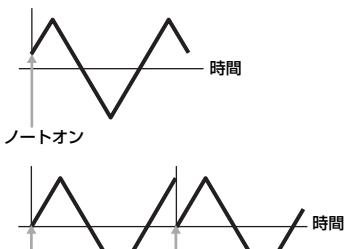
off

LFOの発振はリセットされず、ノートオンを受信するたびに、毎回鍵盤を弾いたときの位相から信号波形が始まります。



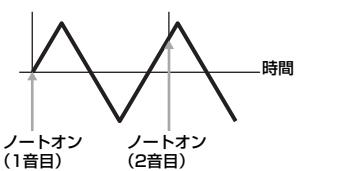
each-on (イーチオン)

ノートオンを受信するたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。



1st-on (ファーストオン)

ノートオンを受信したときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。



NOTE 図では、リセット時の位相が常に「0°」になっていますが、実際は「Phase」で設定した値になります。

Random Speed (ランダムスピード)

LFOの揺れの速さをランダムに変化させます。0で元のスピード、値を大きくするほど、スピード変化が大きくなります。「Tempo Sync (テンポシンク)」が「on」の場合は設定できません。

設定値: 0~127

Delay Time (ディレイタイム)

ノートオンを受信してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定値: 0~127

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

Fade in Time (フェードインタイム)

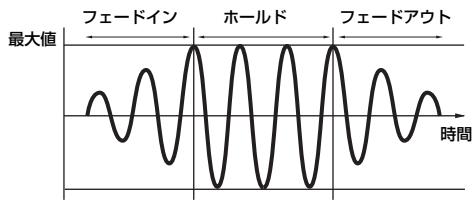
LFOの効果が徐々に深くかかる時間で設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっています。0に設定すると、LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になります。

設定値: 0～127

Hold Time (ホールドタイム)

LFOの効果が最大レベルに達したあと、フェードアウトに移行するまでの持続時間を設定します。値が大きいほど持続時間が長くなります。「Hold」に設定すると、フェードアウトには移行しなくなります。

設定値: 0～126, hold



Fade out Time (フェードアウトタイム)

ノートオンを受信してからホールドで設定された持続時間を経過したのち、LFOの効果が徐々に減衰して消えていく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が減衰していく時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっています。

設定値: 0～127

LFO Set 1～3 Dest (LFOセット1～3 デスティネーション)

LFO信号で変調する機能を選択します。設定できるセットが3つ(セット1～3)あるので、目的に応じて複数の変調機能を選べます。

設定値: insA1～insA16, insB1～insB16, voco1～voco32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

エフェクトパラメーター (insA1～insA16, insB1～insB32, voco1～voco32)	エフェクトパラメーターが周期的に変化します。ここでエフェクトパラメーターを選択すると、現在割り当てられているエフェクトパラメーター名が表示されます。
A mod (アンプリチュードモジュレーションデプス)	音量が周期的に変化するトレモロになります。
P mod (ピッチモジュレーションデプス)	ピッチが周期的に変化するビブラートになります。
F mod (フィルターモジュレーションデプス)	音の明るさが周期的に変化するワウ効果になります。
reso (レスナンス)	レスナンスが周期的に変化して、特殊なワウ効果になります。
pan (パン)	音の定位が周期的に変化してオートパンになります。
LFOspd (エレメントLFO スピード)	エレメントLFOの揺れの速さが、コモンLFOの揺れの速さによって周期的に変化します。

NOTE S90 XS/S70 XSエディター上の「LFO Set 1～3 Element Sw」が1セット内で1つでもオフに設定されている場合、「LFO Set 1～3 Dest」をエフェクトパラメーター以外の設定値に選択すると、「LFO Set 1～3Dest」と「LFO Set 1～3 Depth」の設定値の先頭に「!」が表示されます。これは、すべてのエレメントに効果しないことを示しています。

LFO Set 1～3 Depth (LFOセット1～3 デプス)

LFO信号による変調の深さを、セットごとに設定します。

設定値: 0～127

LFO Set 1～3 Element Sw (LFOセット1～3 エレメントスイッチ) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、セットごとに、各エレメントに対してLFO信号での変調を有効にするか、無効にするかを選択します。ボタンがオンの場合は有効になり、オフの場合は無効になります。

設定値: on, off

LFO Set 1～3 Depth Offset (LFOセット1～3 デプスオフセット) EDITOR

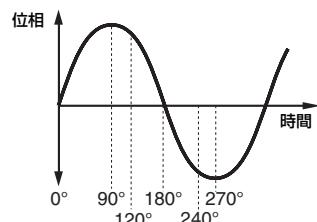
S90 XS/S70 XSエディター上で、「LFO Set 1～3 Depth」で設定したLFO信号による変調の深さを、エレメントごとに増減する設定です。この設定によって「LFO Set 1～3 Depth」がマイナスになる場合は0に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: 0～127

LFO Phase Offset (LFOフェーズ オフセット) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、LFOウェーブがリセットされたときの初期位相を、エレメントごとに設定します。

設定値: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

User LFO Cycle (ユーザー LFO サイクル) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、波形を作るときのステップ数を決めます。

設定値: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

User LFO Slope (スロープ) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、現在表示されている波形グラフの傾斜を設定します。

設定値: off, up, down, up&down

off	傾斜をなくします。
up (アップ)	上昇の傾斜にします。
down (ダウン)	下降の傾斜にします。
up&down (アップアンドダウン)	上昇して下降する傾斜にします。

User LFO Template (テンプレート) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、オリジナル波形を作成するときの基になる波形を、あらかじめ用意されたテンプレートの中から選びます。

設定値:

all 0 (オール0)	すべてのステップのパリューが0になります。
all -64 (オール-64)	すべてのステップのパリューが-64になります。
all +63 (オール+63)	すべてのステップのパリューが+63になります。
saw up (ソー・アップ)	パリューが-64から+63へアップしていくノコギリ波になります。
saw down (ソー・ダウン)	パリューが+63から-64にダウンしていくノコギリ波になります。
even step (イーブンステップ)	奇数ステップのパリューが+63、偶数ステップのパリューが-64の矩形波になります。
odd step (オッドステップ)	偶数ステップのパリューが+63、奇数ステップのパリューが-64の矩形波になります。
Random (ランダム)	ランダムな波形になります。クリックするたびに、異なる波形が表示されます。

User LFO Step Value 1~16 (ステップパリュー) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、各ステップの値を設定します。

設定値: -64~+0~+63

6 Filter/EG (フィルター / EG)

すべてのエレメントに共通にかかるフィルターの設定やEGの設定を行ないます。EGでは、アンプリチュードEGとフィルターEGを操作して、音の時間的な変化を設定します。

Cutoff (カットオフ)

各エレメントで設定されているフィルターのカットオフ周波数([51ページ](#))に対して、増減する共通の値を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

Resonance (レゾナンス)

各エレメントで設定されているフィルターのResonance (レゾナンス)/Width (ウィズ)([51ページ](#))に対して、増減する共通の値を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

FEG Attack / Decay / Release / Depth**(FEGアタックタイム/ディケイタイム/リリースタイム/デプス)**

フィルターEGのタイムとレベルを設定します。ノートオンを受信してから音が消えるまでの、カットオフ周波数の時間的な変化を作ります。ここで設定は、各エレメントで設定されているフィルターEG ([52ページ](#))の各設定値を、相対的に増減します。「FEG Sustain」は、ここでは設定できません。

設定値: -64~+0~+63

AEG Attack / Decay / Sustain / Release**(AEGアタックタイム/ディケイタイム/サステインレベル/リリースタイム)**

ノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ることができます。ここで設定は、各エレメントで設定されているアンプリチュードEG ([55ページ](#))の各設定値を、相対的に増減します。各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

7 3 Band EQ (3バンドEQ)

Low Freq (ローフリケンシー)	Mid Freq (ミドルフリケンシー)	High Freq (ハイフリケンシー)
Low Gain (ローゲイン)	Mid Gain (ミドルゲイン)	High Gain (ハイゲイン)
	Mid Q (ミドルキュードル)	

High、Mid、Lowの3つの帯域を持つ、3バンドのパラメトリックEQの設定です。High (ハイ)で高音域、Mid (ミドル)で中音域、Low (ロー)で低音域の音量を増減して音色を変化します。パラメトリックEQとは、各帯域の周波数を設定できるタイプのEQのことです、ミドルについてはQ (キュードル)を設定することもできます。「Low Freq」「Mid Q」「High Freq」以外の各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。

Freq (フリケンシー)

音量を増減する周波数を帯域ごとに設定します。音の中のカットしたい(または増幅したい)周波数に設定します。

設定値: Low Freq: 50.1Hz~2.00kHz、Mid Freq: 139.7Hz~10.1kHz、High Freq: 503.8Hz~14.0kHz

Gain (ゲイン)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の音量を増減する値を設定します。値を大きくすると「Freq」で設定した周波数付近の信号が増幅(ブースト)され強調されます。値を小さくするとカットされます。

設定値: -12.00dB ~+0dB ~+12.00dB

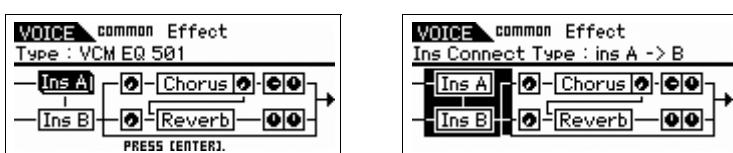
Q (キュードル)

音量を増減する帯域の幅を設定します。値を大きくすると帯域の幅が狭くなり、「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の音だけが増減されます。値を小さくすると帯域の幅が広くなり、「Freq」で設定した周波数を中心として、広い範囲でなだらかに音量が増減されます。

設定値: 0.7~10.3

NOTE Qは、ピーキングタイプであるミドルにだけ用意されています。ピーキングタイプとは特定の周波数を中心として音量を増減するタイプのEQのことです、ミドルのEQがこれにあたります。ハイとローのEQは、「Freq」で設定した周波数より高い周波数(または低い周波数)全体の音量を増減するシェルビングタイプのEQとなっています。

8 Effect (エフェクト)



Ins Connect Type (インサーションコネクションタイプ)

インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。詳しくは、「S90 XS/S70 XSのしくみ」にあるボイスモードでのエフェクトの内部構成図(15ページ)をご覧ください。

設定値: parallel, ins A->B, ins B->A, vocoder

parallel (パラレル)	インサーションエフェクトAとBの出力が個別にリバーブ、コーラス、マスターエフェクト/マスターEQに送られます。
ins A->B	インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がリバーブ、コーラス、マスターエフェクト/マスターEQに送られます。
ins B->A	インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がリバーブ、コーラス、マスターエフェクト/マスターEQに送られます。
vocoder	インサーションエフェクトがボコーダーに設定され、インサーションA、Bのラインが統合されます。ボコーダーの出力がリバーブ、コーラス、マスターエフェクト/マスターEQに送られます。

Chorus Send (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Chorus Return (コーラスリターン)

コーラスエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Chorus Pan (コーラスパン)

コーラスエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

Chorus To Reverb (コーラス トゥー リバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。値を大きくすると、コーラスがかった音にリバーブが深くかかる状態になります。

設定値: 0～127

Reverb Send (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0～127

Reverb Return (リバーブリターン)

リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0～127

Reverb Pan (リバーブパン)

リバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端)

Element Out 1～8 (エレメントアウト1～8) EDITOR

S90 XS/S70 XSエディター上で、各エレメントの出力先を、インサーションエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。また、インサーションエフェクトを通さない設定(thru=スルー)にすることもできます。

設定値: thru (スルー)、insA (インサーションA)、insB (インサーションB)

Ins A (インサーションエフェクトA)**Ins B (インサーションエフェクトB)****Vocoder (ボコーダー)****Chorus (コーラス)****Reverb (リバーブ)**

ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すと、各エフェクトのタイプやパラメーターを設定するエフェクトパラメーター画面に移ります。

エフェクトパラメーター**Switch (スイッチ)**

マスター効果でのみ有効なパラメーターです。ここでは、変更できません。

Category (カテゴリー)**Type (タイプ)**

カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについての詳細は、「S90 XS/S70 XSのしくみ」の16ページをご覧ください。

NOTE 「Reverb」と「Vocoder」のエフェクトパラメーター画面では、カテゴリーは1つなので、「Category」の設定はできません。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。プリセットプログラムを変更することで、複数のパラメーターを同時に変更できます。さらに細かい設定は、エフェクトパラメーター1～16で行ないます。

NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

エフェクトパラメーター 1～16

エフェクトのかかり方を細かく調節します。

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。エフェクトパラメーターの詳細については21ページをご覧ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「エフェクトタイプリスト」をご覧ください。

NOTE Vocoderのパラメーターは1～32となります。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

エレメントエディット EDITOR

エレメントエディットでは、シンセサイザーの音作りの基本ともいえるパラメーター（オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEGなど）をエレメントごとにエディット（編集）します。このパラメーターはすべてS90 XS/S70 XSエディターでのみエディットできます。設定画面については、S90 XS/S70 XSエディター取扱説明書をご覧ください。

NOTE 本体では、エレメントスイッチのオン/オフとエレメントのソロの切り替えができます。

ナンバー[1]～[8]ボタンでエレメントの選択、ナンバー[9]～[16]ボタンでエレメントのオン/オフおよびソロの切り替えを行います。[MUTE]ボタンを押して、MUTEのランプが点灯している場合は、[9]～[16]でエレメントスイッチのオン/オフ、[SOLO]ボタンを押してSOLOのランプが点灯している場合は、[9]～[16]でエレメントソロを設定します。

また、ボイスモードのすべてのエディット画面で、スライダーファンクションボタンが「REV SEND」のときにスライダーファンクションボタンを押すと、スライダーファンクションのランプが消え、スライダーでノーマルボイスのエレメントレベルを調節できます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
補足説明	
付録	

OSC (オシレーター)

エレメントスイッチ1～8

各エレメントを使用するかどうかの設定をします。オフ(使用しない)に設定すると、そのエレメントは発音しなくなります。

設定値: off (使用しない)、on (使用する)

Wave Bank (ウェーブフォームバンク)

Category (ウェーブフォームカテゴリー)

Number (ウェーブフォームナンバー)

Name (ウェーブフォームネーム)

エレメントに割り当てるウェーブフォームを選択します。ウェーブフォームバンクはプリセットバンクのみです。プリセットウェーブフォームの詳細については、別PDFファイル「データリスト」の「ウェーブフォームリスト」をご覧ください。

XA Control (XAコントロール)

XA機能におけるエレメントの役割を設定します。「S90 XS/S70 XSのしくみ」の「XA機能について」(4ページ)を参考に、5つのタイプごとにエレメントが切り替わるルールを考えながら、各エレメントのXAコントロールを設定してください。同じタイプのエレメントは、「Elm Group (エレメントグループ)」でまとめておくと、目的の効果が得られやすくなります。

設定値: normal、legato、key off sound、wave cycle、wave random、all AF off、AF 1 on、AF 2 on

normal (ノーマル)	通常のエレメントとして発音します。
legato (レガート)	モノモードでレガート演奏をしたときに、XAコントロール=「normal」のエレメントの代わりに発音します。
key off sound (キーオフサウンド)	ノートオフを受信したときに発音します。
wave cycle (ウェーブサイクル)	このモードが設定されているエレメントが複数ある場合に、エレメント番号順に発音します。
wave random (ウェーブランダム)	「wave cycle」と入れ替える形で、ランダムに発音します。
all AF off (オールアサイナブルファンクションオフ)	ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]ボタンとともにオフになっている場合に発音するエレメントです。
AF 1 on (アサイナブルファンクション1オン)	ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンがオンになっているときに発音するエレメントです。
AF 2 on (アサイナブルファンクション2オン)	ASSIGNABLE FUNCTION [2]ボタンがオンになっているときに発音するエレメントです。

Elm Group (エレメントグループ)

XA機能によって別のエレメントに発音が引き継がれる場合に、同じタイプの「XA Control」を持ったエレメントに発音が引き継がれるようにグループ分けをするための設定です。XA機能を使う場合には、XAコントロールの種類によってエレメントグループを分けておきます。

「XA Control」がすべて「normal」に設定されている場合には、この設定による影響はありません。

設定値: 1～8

Key on Delay (キーオンディレイ)

ノートオンを受信したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。値が大きくなるほど遅れが大きくなります。

設定値: 0～127

Tempo Sync (ディレイ テンポシンク)

「Key on Delay」のタイミングを、アルペジオの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: off (同期させない)、on (同期させる)

Tempo (ディレイテンポ)

「Tempo Sync (ディレイ テンポシンク)」 = 「on」の場合に有効なパラメーターです。キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。

設定値:

16th (16分音符)	8th/3 (8分音符の3連符)	16th. (付点16分音符)	8th (8分音符)
4th/3 (4分音符の3連符)	8th.(付点8分音符)	4th (4分音符)	2nd/3 (2分音符の3連符)
4th. (付点4分音符)	2nd (2分音符)	whole/3 (全音符の3連符)	2nd. (付点2分音符)
4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)	4thx5 (4分音符5拍)	4thx6 (4分音符6拍)	4thx7 (4分音符7拍)
4thx8 (4分音符8拍)			

Vel Cross Fade (ベロシティー クロスフェード)

「Velocity Limit」の範囲外のベロシティーのノートオンを受信したときに、ベロシティーリミットから離れるにつれてオシレーターの出力レベルが徐々に下がっていくような状態にする設定です。0に設定すると「Velocity Limit」の範囲外のベロシティーはまったく発音しなくなります。設定値が大きいほどオシレーターの出力レベルの下がり方がゆるやかになります。ベロシティーリミットによって複数のウェーブフォームを切り替えるようなボイスを作るときに、この値を設定することで、ウェーブフォームが自然に切り替わるようになります。

設定値: 0~127

Velocity Limit (ベロシティーリミット)

エレメントが発音するベロシティーの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、エレメントが発音します。93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1~34と93~127の範囲で発音します。

設定値: 1~127

Note Limit (ノートリミット)

エレメントが発音する音域の最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音と最高音のノート範囲で、エレメントが発音します。C5~C4のように最低音の方が最高音より高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

設定値: C -2~G8

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Tune (チューン)

Coarse (コースチューニング)

エレメントのピッチを半音単位で調整します。

設定値: -48semi~+0semi~+48semi

Fine (ファインチューニング)

エレメントのピッチを1セント単位で微調整します。

設定値: -64cent~+0cent~+63cent

Vel Sens (ピッチベロシティーセンシティビティー)

鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で、エレメントのピッチを変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾くとピッチが高くなり、弱く弾くと低くなります。0に設定するとベロシティーによるピッチ変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどピッチは高く、強く弾くと低くなります。

設定値: -64~+0~+63

Fine Scaling (ファインスケーリング センシティビティー)

「Fine (ファインチューニング)」によるピッチの変化を、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、高音部のノートオンを受信したときほど「Fine」の効果が大きく、低音部のノートオンを受信したときほど「Fine」の効果が小さくなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定値: -64~+0~+63

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

Random (ランダム)

ノートオンを受信するたびにエレメントのピッチをランダムに変化させます。値を大きくするほどピッチ変化が大きくなります。0に設定すると元のピッチのまま変化しません。

設定値: 0~127

Pitch Key Follow Center Key (ピッチキーフォロー センターキー)

ピッチキーフォローセンシティビティーで基準となるノートナンバーを設定します。ここで設定したノートナンバーでは、キーフォローセンシティビティーの設定に関係なく、通常の音が鳴ります。

設定値: C-2~G8

Pitch Key Follow

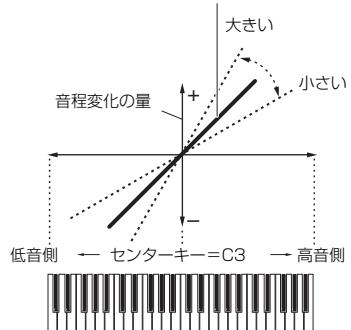
(ピッチキーフォロー センシティビティー)

「Pitch Key Follow Center Key」で設定したノートのピッチを基準として、となりのノートとの音程を設定します。+100%でとなりのノートとの音程が通常どおり半音となり、+200%で全音、+50%でクオータートーン(1/4音)となります。+0%ではとなりのノートとの音程がなくなり、すべてのノートにおいてセンターキーで指定したピッチが鳴ります。マイナス(-)の値を設定した場合は、ノートの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わります。

設定値: -200%~+0%~+200%

NOTE このパラメーターは、打楽器音をノーマルボイスとして使う場合など、となりのノートナンバーとの音程が必ずしも半音でなくてよい場合などに有効です。

ピッチキーフォローセンシティビティーとセンターキー
ピッチキーフォローセンシティビティー=+100%の場合



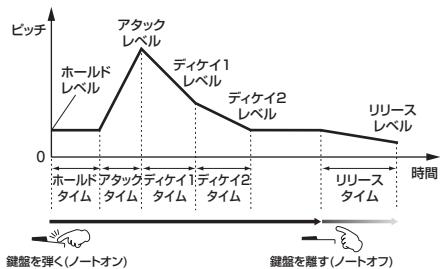
PEG (ピッチEG)

Time (タイム)

ここでは、ピッチEGのタイムを設定します。タイムでは、「Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。

設定値: 0~127

Hold Time (ホールドタイム)	ノートオンを受信してから「Hold Level」で設定したピッチを持続する時間を設定します。
Attack Time (アタックタイム)	ホールドタイムが終わり、ピッチ変化がスタートしてから、「Attack Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。
Decay 1 Time (ディケイ1タイム)	「Attack Level」で設定したピッチに達してから、「Decay 1 Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。
Decay 2 Time (ディケイ2タイム)	「Decay 1 Level」で設定したピッチに達してから、「Decay 2 Level」で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。
Release Time (リリースタイム)	ノートオフを受信してから「Release Level」に至るまでの時間を設定します。



Level (レベル)

ここでは、ピッチEGのレベルを設定します。レベルでは、「Tune」で設定した「Coarse (コースチューニング)」および「Fine (ファインチューニング)」の値を基準のピッチとして、各ポイントでのピッチを基準のピッチからどの程度変化させるかを設定します。

設定値: -128~+0~+127

Hold Level (ホールドレベル)	ノートオンを受信した瞬間のピッチを設定します。
Attack Level (アタックレベル)	ノートオンを受信して、「Hold Level」から最初に変化したときに到達するピッチです。
Decay 1 Level (ディケイ1レベル)	「Attack Level」に達してから、次の変化の目標となるピッチです。
Decay 2 Level (ディケイ2レベル)	「Decay 1 Level」に達してから、次の変化の目標となるピッチです。
Release Level (リリースレベル)	ノートオフを受信してから、最終的に到達するピッチです。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect

Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ

Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ

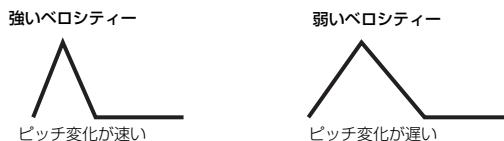
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

Time Velocity Sens (EGタイム ベロシティーセンシティビティー)

ピッチEGによるピッチ変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでピッチEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、値をマイナスにすると弱いベロシティーで速く、強いベロシティーで遅くなります。

設定値: -64～+0～+63



Segment (EGタイム ベロシティーセンシティビティー セグメント)

ピッチEGのどの部分でEGタイム ベロシティーセンシティビティーを有効にするかを設定します。

設定値: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack (アタック)	ホールドタイムとアタックタイムに対して有効。
atk+dcy (アタック+ディケイ)	ホールドタイムとアタックタイムとディケイ1タイムに対して有効。
decay (ディケイ)	ディケイ1/2タイムに対して有効。
atk+rls (アタック+リリース)	ホールドタイムとアタックタイムとリリースタイムに対して有効。
all (オール)	ピッチEGのすべてのタイム設定に対して有効。

EG Depth (EGデプス)

ピッチEGによるピッチの変化幅を設定します。0に設定するとピッチEGによるピッチ変化はなくなり、値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなります。値をマイナスに設定すると、ピッチ変化の高低が逆になります。

設定値: -64～+0～+63

EG Depth Vel Sens (EGデプス ベロシティーセンシティビティー)

ピッチEGによるピッチの変化幅を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでピッチEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによるピッチEGの変化はなくなり、値をマイナスにすると、弱いベロシティーで変化幅が広く、強いベロシティーで狭くなります。

設定値: -64～+0～+63

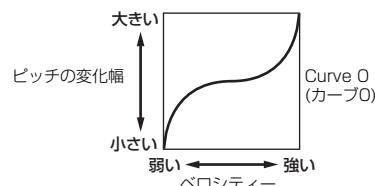


EG Depth Curve

(EGデプス ベロシティーセンシティビティー カーブ)

鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によるピッチEGの変化幅の増減の仕方を、5種類のカーブから選びます。選択したカーブはパラメーターの横にグラフで表示されます。グラフは、横軸がベロシティー、縦軸がピッチの変化幅で、ベロシティーカーブを表示しています。

設定値: Curve 0～4

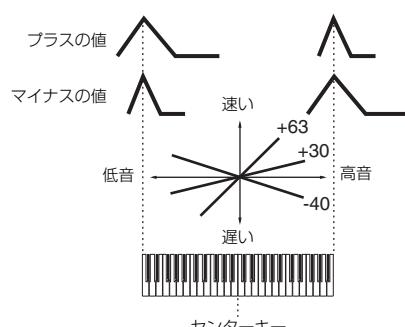


Time Key Follow Center Key

(EGタイム キーフォローセンシティビティー センターキー)

「Time Key Follow (EGタイムキーフォローセンシティビティー)」の基準音を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、ピッチEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま再現されます。

設定値: C-2～G8



Time Key Follow

(EGタイム キーフォローセンシティビティー)

ピッチEGのピッチ変化の速さを、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、ピッチEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。0に設定するとノートナンバーによる変化はなくなり、値をマイナスにすると低音部で速く、高音部で遅くなります。

設定値: -64～+0～+63

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
補足説明	
付録	

Filter Type (フィルタータイプ)

S90 XS/S70 XSのしくみ

Type (タイプ)

ここでは、各エレメントで使用するフィルターを選びます。各タイプについて詳しくは、補足説明のフィルタータイプ(66ページ)をご覧ください。

設定値:

LPF24D	LPF24A	LPF18	LPF18s	LPF12	LPF6
HPF24D	HPF12	BPF12D	BPFw	BPF6	BEF12
BEF6	Dual LPF	Dual HPF	Dual BPF	Dual BEF	LPF12+BPF6
thru (スルー)					

Cutoff (カットオフ)

フィルターが不要な信号を削るときの基準となる周波数のことをカットオフ(カットオフ周波数)と呼びます。ここでは、カットオフ周波数を設定してフィルターのかかり方を調節します。「Type」で選んだフィルタータイプによって、カットオフ周波数の働きは大きく異なります。画面に表示される特性図を確認して、カットオフ周波数を調節しましょう。

設定値: 0~255

Cutoff Velocity Sens (カットオフ ベロシティーセンシティビティー)

「Cutoff」で設定したカットオフ周波数を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどカットオフ周波数は高いほうへ移動します。

設定値: -64~+0~+63

Distance (ディスタンス)

デュアルタイプのフィルター(Dual LPF、Dual HPF、Dual BPF、Dual BEF)、およびLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定します。「Type」で他のフィルタータイプが選択されている場合は機能しません。

設定値: -128~+0~+127

Resonance (レゾナンス)/Width (ウィズ)

このパラメーターは、「Type」で選ばれているフィルターの種類によって機能が切り替わります。LPF、HPF、BPF(BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance (レゾナンス)、BPFwの場合はWidth (ウィズ)となります。Resonanceの場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。レゾナンス効果とは、「Cutoff」で設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける効果のことです、数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。Widthの場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。LPF6、thruの場合は、空欄となり設定できません。

設定値: 0~127

Resonance Velocity Sens (レゾナンス ベロシティーセンシティビティー)

レゾナンス効果を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなり、大きな音色変化が得られます。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなります。

設定値: -64~+0~+63

Gain (ゲイン)

フィルターへ送る音量を設定します。値を下げるほどエレメントの音量が下がります。この値によってフィルターのかかり方が変わり、音色が変化します。

設定値: 0~255

Center Key (カットオフ キーフォローセンシティビティー /HPFカットオフ キーフォローセンシティビティー センターキー)

「Cutoff Key Follow」と「HPF Key Follow」の基準音となるC3を表示します。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

Cutoff Key Follow**(カットオフ キーフォローセンシティビティー)**

フィルターの「Cutoff」を、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。0に設定すると鍵盤による変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で高く、高音部で低くなります。

設定値: -200%～+0%～+200%

HPF Cutoff (ハイパスフィルターカットオフ)

LPF12、LPF6が持っているHPFのカットオフ周波数を設定します。「Type」がLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: 0～255

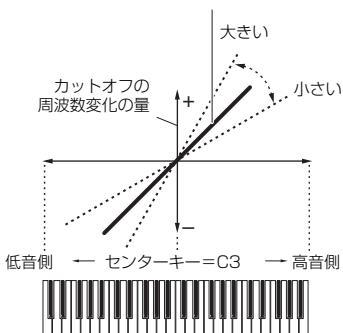
HPF Key Follow (ハイパスフィルターカットオフ キーフォローセンシティビティー)

LPF12、LPF6が持っている「HPF Cutoff」が、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。0に設定するとノートによる変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で高く、高音部で低くなります。「Type」がLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: -200%～+0%～+200%

カットオフキーフォローセンシティビティーとセンターキー

カットオフキーフォローセンシティビティー=100%の場合

**S90 XS/S70 XSのしくみ****Voice**

Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

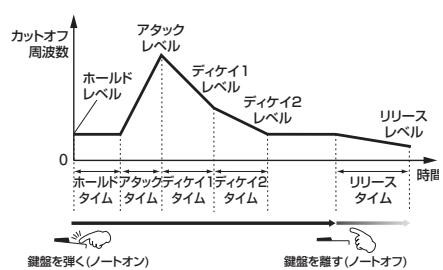
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

FEG (フィルター EG)**Time (タイム)**

ここでは、フィルターEGのタイムを設定します。タイムでは、「Level」で設定したカットオフ周波数に変化するまでの時間を設定します。隣り合うレベルの設定が同じ値の場合、該当するタイムは、そのレベルを保持する時間となります。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。

設定値: 0～127

Hold Time (ホールドタイム)	ノートオンを受信してから「Hold Level」で設定したカットオフ周波数を持続する時間を設定します。
Attack Time (アタックタイム)	ホールドタイムが終わり、カットオフ周波数の変化がスタートしてから、「Attack Level」で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。
Decay 1 Time (ディケイ1タイム)	「Attack Level」で設定したカットオフ周波数に達してから、「Decay 1 Level」で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。
Decay 2 Time (ディケイ2タイム)	「Decay 1 Level」で設定したカットオフ周波数に達してから、「Decay 2 Level」で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。
Release Time (リリースタイム)	ノートオフを受信してから「Release Level」で設定したカットオフ周波数に至るまでの時間を設定します。

**Level (レベル)**

ここでは、フィルターEGのレベルを設定します。レベルでは、「Filter Type」(51ページ)で設定したカットオフの値を基準として、各ポイントでのカットオフ周波数をどの程度変化させるかを設定します。

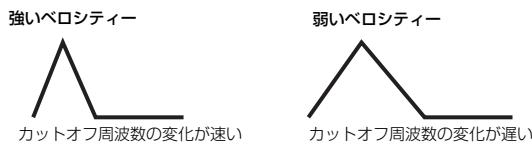
設定値: -128～+0～+127

Hold Level (ホールドレベル)	ノートオンを受信した瞬間のカットオフ周波数を設定します。
Attack Level (アタックレベル)	ノートオンを受信してから最初に変化するカットオフ周波数です。
Decay 1 Level (ディケイ1レベル)	「Attack Level」に達してから、次の変化の目標となるカットオフ周波数です。
Decay 2 Level (ディケイ2レベル)	「Decay 1 Level」に達してからノートオフを受信するまでの間、持続し続けるカットオフ周波数です。
Release Level (リリースレベル)	ノートオフを受信してから、変化の目標となるカットオフ周波数です。

Time Velocity Sens (EGタイムベロシティーセンシティビティー)

フィルター EGによるカットオフ周波数の変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティ)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティでフィルター EGの変化が速くなり、弱いベロシティでは遅くなります(右図)。0に設定するとベロシティによる変化はなくなり、値をマイナスにすると弱いベロシティで速く強いベロシティで遅くなります。

設定値: -64～+0～+63



Segment (EGタイム ベロシティーセンシティビティー セグメント)

フィルター EGのどの部分で「Time Velocity Sens (EGタイム ベロシティーセンシティビティー)」を有効にするかを設定します。

設定値: attack (アタック)、atk+dcy (アタック+ディケイ)、decay (ディケイ)、atk+rls (アタック+リリース)、all
各設定値の詳細は、PEGの「Segment」(50ページ)をご覧ください。

EG Depth (EGデプス)

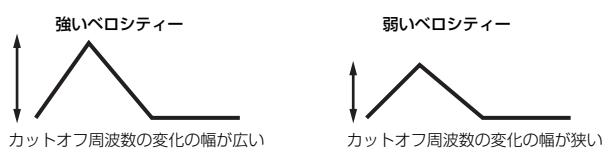
フィルター EGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。0に設定するとフィルター EGによるカットオフ周波数の変化はなくなり、値が0から離れるほどカットオフ周波数の変化の幅が大きくなります。値をマイナスに設定すると、カットオフ周波数変化の高低が逆になります。

設定値: -64～+0～+63

EG Depth Vel Sens (EGデプス ベロシティーセンシティビティー)

フィルター EGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティ)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティでフィルター EGの変化幅が広くなり、弱いベロシティでは狭くなります(右図)。0に設定するとベロシティによるカットオフ周波数の変化はなくなり、値をマイナスにすると、弱いベロシティで変化幅が広く、強いベロシティで狭くなります。

設定値: -64～+0～+63

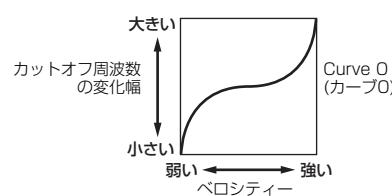


EG Depth Curve

(EGデプス ベロシティーセンシティビティー カーブ)

鍵盤を弾く強さ(ベロシティ)によるフィルター EGの変化幅の増減の仕方を、5種類のカーブから選びます。グラフは、横軸がベロシティー、縦軸がカットオフ周波数の変化幅で、ベロシティーカーブを表示しています。

設定値: Curve 0～4

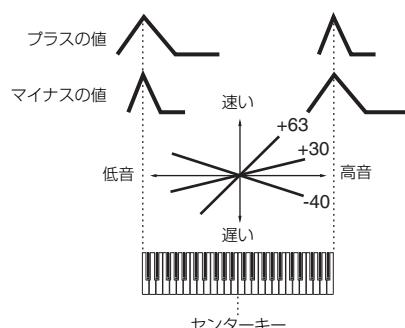


Time Key Follow Center Key

(EGタイム キーフォローセンシティビティー センターキー)

「Time Key Follow (EGタイム キーフォローセンシティビティー)」の基準音を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、フィルター EGで設定したカットオフ周波数の変化の速さがそのまま再現されます。

設定値: C -2～G8



Time Key Follow

(EGタイム キーフォローセンシティビティー)

フィルター EGのカットオフ周波数の変化の速さを、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、フィルター EGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。0に設定するとノートによる変化はなくなり、値をマイナスにすると低音部で速く、高音部で遅くなります。

設定値: -64～+0～+63

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit

Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect

Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan

AEG
EQ

Job
Recall
Bulk

補足説明

付録

Filter Scale (フィルタースケール)

Break Point 1~4 (ブレークポイント1~4)

「Offset 1~4」を設定する4か所のノートナンバーを設定します。

設定値: C-2~G8

NOTE ブレークポイントのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

Cutoff Offset 1~4 (カットオフ オフセット1~4)

4か所のブレークポイントに「Filter Type」で設定した「Cutoff」を増減する値を設定します。設定について詳しくは、補足説明のフィルタースケーリングの設定例(68ページ)をご覧ください。

設定値: -128~+0~+127

NOTE カットオフ周波数の上限/下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、カットオフ周波数は上限/下限を超えることはありません。

NOTE ブレークポイント1より下の音は、1のレベルとなります。ブレークポイント4より上の音は、4のレベルとなります。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

AMP Level/Pan (アンプリチュード レベル/パン)

Level (レベル)

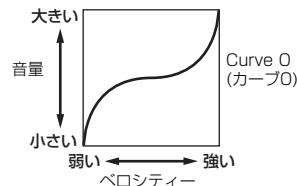
エレメントの音量を設定します。

設定値: 0~127

Level Velocity Sens (レベル ベロシティーセンシティビティー)

エレメントの音量を、鍵盤を強く強さ(ベロシティ)で変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。0に設定するとベロシティによる音量変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほど音量は大きくなります。

設定値: -64~+0~+63



Level Velocity Curve

(レベル ベロシティーセンシティビティー カーブ)

鍵盤を強く強さ(ベロシティ)による音量の変化の仕方を、5種類のカーブから選びます。グラフは横軸がベロシティー、縦軸が音量で、ベロシティーカーブを表示しています。

設定値: Curve 0~4 (カーブ0~4)

Level Velocity Offset (レベル ベロシティーセンシティビティー オフセット)

「Level Velocity Sens (レベル ベロシティーセンシティビティー)」で決定した音量を一律に増減します。値を64に設定すると、「Level Velocity Sens」で決定した音量のまま演奏されます。値を64よりも大きくすると、「Level Velocity Sens」で決定した音量が増加され、弱いベロシティでも音量は大きくなります。値を64よりも小さくすると、音量は小さくなります。

設定値: 0~127

Level Key Follow Center Key (レベル キーフォローセンシティビティー センターキー)

「Level Key Follow (レベル キーフォローセンシティビティー)」の基準音となるC3を表示します。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。

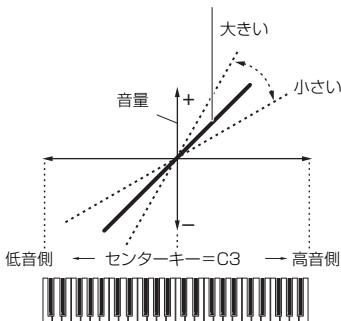
Level Key Follow

(レベル キーフォローセンシティビティー)

エレメントの音量を、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほど音量が小さく、高音部の鍵盤を弾いたときほど音量が大きくなります。0に設定するとノートによる変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で大きく、高音部で小さくなります。

設定値: -200%~+0%~+200%

レベルキーフォローセンシティビティーとセンターキー レベルキーフォローセンシティビティー=100%の場合



Pan (パン)

音の左右の定位を調節します。

設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端)

Alternate Pan (オルタネートパン)

ノートオンを受信するたびに、「Pan (パン)」で設定した定位を中心として、左右交互に音の定位が移動する効果を設定します。設定値の数値が大きくなるほど、定位が左右に移動する幅が広くなります。

設定値: L64～C～R63

Random Pan (ランダムパン)

ノートオンを受信するたびに、ランダムに音の定位が移動する度合を設定します。「Pan」で設定した位置が定位の変化の中心となります。

設定値: 0～127

Scaling Pan (スケーリングパン)

音の定位が、ノートの高低によって左右に変化する度合いを設定します。「Pan」の設定がC3での定位となります。値をプラスに設定すると、低音部のノートほど定位が左になり、高音部のノートほど右に移動します。0に設定すると定位の変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で右に、高音部で左になります。

設定値: -64～+0～+63

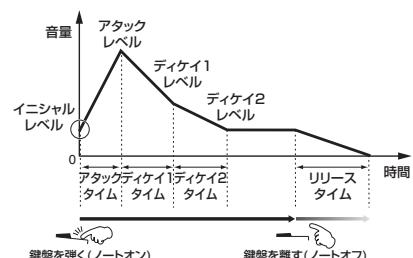
AEG (アンプリチュードEG)

Time (タイム)

ここでは、アンプリチュードEGのタイムを設定します。タイムでは、「Level」で設定した音量に変化するまでの時間を設定します。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。

設定値: 0～127

Attack Time (アタックタイム)	ノートオンを受信してから「Attack Level」で設定した音量に達するまでの時間を設定します。
Decay 1 Time (ディケイ1タイム)	「Attack Level」で設定した音量に達してから、「Decay 1 Level」で設定した音量に達するまでの時間を設定します。
Decay 2 Time (ディケイ2タイム)	「Decay 1 Level」で設定した音量に達してから、「Decay 2 Level」で設定した音量に達するまでの時間を設定します。
Release Time (リリースタイム)	ノートオフを受信してから音が消えるまでの時間を設定します。



Level (レベル)

ここでは、アンプリチュードEGのレベルを設定します。レベルでは、AMP Level/Pan画面(54ページ)の「Level」で設定した音量の値を基準として、各ポイントで音量をどの程度変化させるかを設定します。

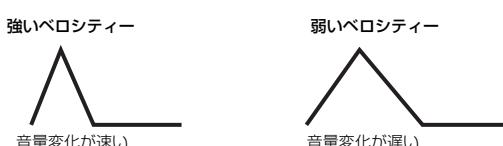
設定値: 0～127

Initial Level (イニシャルレベル)	ノートオンを受信した瞬間の音量を設定します。
Attack Level (アタックレベル)	ノートオンを受信してから最初に変化する音量です。
Decay 1 Level (ディケイ1レベル)	「Attack Level」に達してから、次の変化の目標となる音量です。
Decay 2 Level (ディケイ2レベル)	「Decay 1 Level」に達してからノートオフを受信するまでの間、持続し続ける音量です。

Time Vel Sens (EGタイム ベロシティーセンシティビティー)

アンプリチュードEGによる音量変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。値をプラスに設定すると、強いベロシティーでアンプリチュードEGの音量変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなります(下図)。0に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、値をマイナスにすると弱いベロシティーで速く、強いベロシティーで遅くなります。

設定値: -64～+0～+63



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

Segment (EGタイム ベロシティーセンシティビティー セグメント)

アンプリチュードEGのどの部分で「Time Vel Sens (タイム ベロシティーセンシティビティー)」を有効にするかを設定します。

設定値: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack (アタック)	アタックタイムに対して有効。
atk+dcy (アタック+ディケイ)	アタックタイムとディケイ1タイムに対して有効。
decay (ディケイ)	ディケイ1/2タイムに対して有効。
atk+rls (アタック+リリース)	アタックタイムとリリースタイムに対して有効。
all (オール)	アンプリチュードEGのすべてのタイム設定に対して有効。

Half Damper (ハーフダンパー スイッチ)

ハーフダンパーをオンにすると、コントロールエンジンバー 64を送信する外部コントローラーを操作することにより、ハーフダンパー機能を使った演奏ができるようになります。ハーフダンパー機能を使えば、従来のようなダンパペダルのオン/オフだけでなく、実際のピアノのようにペダルを踏み込む量によってサウンドの響きをコントロールできます

設定値: off, on

Half Damper Time (ハーフダンパー タイム)

「Half Damper (ハーフダンパー スイッチ)」を「on」に設定しているとき、コントロールエンジンバー 64を送信する外部コントローラーを、最大に効かせたまま鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。コントローラーの効き方によって、「Half Damper Time」から「Release Time」の間で減衰時間を調節できます。コントローラーの操作をやめると「Release Time」で減衰する状態になります。「Release Time」を小さな値に設定し、「Half Damper Time」を大きめの値に設定すると、実際のピアノに近い効果になります。

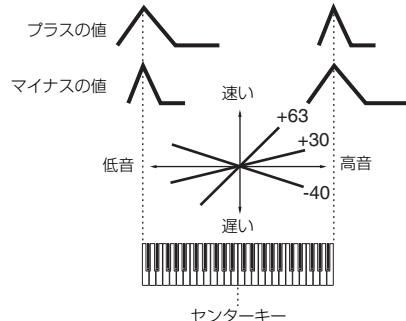
設定値: 0~127

Time Key Follow Center Key

(EGタイム キーフォローセンシティビティー センターキー)

「Time Key Follow (EGタイム キーフォローセンシティビティー)」の基準音を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、アンプリチュードEGの「Time」で設定した音量変化の速さがそのまま再現されます。

設定値: C-2~G8



Time Key Follow

(EGタイム キーフォローセンシティビティー)

アンプリチュードEGの音量変化の速さを、ノートの高低によって増減する度合いを設定します。プラスの値を設定すると、アンプリチュードEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。0%に設定するとノートによる変化はなくなり、値をマイナスにすると低音部で速く、高音部で遅くなります。

設定値: -64~+0~+63

AMP Scale (アンプリチュードスケール)

Break Point 1~4 (ブレークポイント1~4)

音量のオフセット値を設定するノートナンバーを設定します。

設定値: C-2~G8

NOTE ブレークポイントのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

Level Offset 1~4 (レベルオフセット1~4)

ブレークポイントに音量を増減する値を設定します。設定について詳しくは、補足説明のアンプリチュードスケーリングの設定例(68ページ)をご覧ください。

設定値: -128~+0~+127

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice

- Performance
- Multi
- SEQ Play
- Master
- Remote
- File
- Audio Rec/Play
- Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

LFO

S90 XS/S70 XSのしくみ

LFO Wave (LFOウェーブ)

ウェーブを選択して、LFOの揺れ方(周期的な変化の仕方)を設定します。

設定値: saw (ノコギリ波)、triangle (三角波)、square (矩形波)

Speed (スピード)

LFOの揺れの速さを設定します。値が大きいほど揺れが速くなります。

設定値: 0~63

Key on Reset (キーオンリセット)

これをonに設定すると、ノートオンを受信したときに必ずLFOの発振がリセットされるようになります。

設定値: off, on

off	LFOの発振はリセットされず、毎回ノートオンを受信したときのLFOの位相から信号波形が始まります。
on	ノートオンを受信するたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。

Delay (ディレイ)

ノートオンを受信してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定値: 0~127

Fade in Time (フェードインタイム)

LFOの効果が徐々に深くかかるいく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっています。0に設定すると、LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になります。

設定値: 0~127

P Mod (ピッチモジュレーション)

LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させ、ビブラートをかける設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広くなります。

設定値: 0~127

F Mod (フィルターモジュレーション)

LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させ、ワウ効果をかける設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広くなります。

設定値: 0~127

A Mod (アンプリチュードモジュレーション)

LFOのウェーブで音量を周期的に変化させ、トレモロをかける設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広くなります。

設定値: 0~127

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

EQ

S90 XS/S70 XSのしくみ

Type (EQタイプ)

EQのタイプを選びます。EQのタイプによって、パラメーターの構成が大きく変わります。

設定値: 2 Band (2バンドEQ)、P.EQ (パラメトリックEQ)、Boost 6 (ブースト+6dB)、Boost 12 (ブースト+12dB)、Boost18 (ブースト+18dB)、thru (スルー)

2 Band (2バンドEQ)	「Low Freq (ローフリケンシー)」と「High Freq (ハイフリケンシー)」で設定された周波数を基準に、それより上、もしくは下の周波数帯域すべてを、「Low Gain (ローゲイン)」と「High Gain (ハイゲイン)」の設定に従ってブースト/カットします。
P.EQ (パラメトリックEQ)	「Low Freq (ローフリケンシー)」付近の信号レベルを「Low Gain (ローゲイン)」の設定にしたがってブースト/カットします。また、ブースト/カットする帯域の広さを「Q (キュー)」で設定できます。
Boost 6 (ブースト+6dB) Boost 12 (ブースト+12dB) Boost 18 (ブースト+18dB)	エレメントの出力全体を、それぞれ+6dB、+12dB、+18dBブーストするEQです。設定できるパラメーターはありません。
thru	EQを通さず信号をそのまま通過させます。

Low Freq (ローフリケンシー)

「Type (EQタイプ)」が「2 Band」または「P.EQ」の場合に有効なパラメーターです。「2 Band」の場合は低音側の基準周波数を、「P.EQ」の場合は中心周波数を設定します。

設定値: 「2 Band」の場合: 50.1Hz～2.00kHz、「P.EQ」の場合: 139.7Hz～12.9kHz

High Freq (ハイフリケンシー)

「Type (EQタイプ)」が「2 Band」の場合のみ有効なパラメーターです。高音側の基準周波数を設定します。

設定値: 503.8Hz～10.1kHz

Low Gain (ローゲイン)

「Type (EQタイプ)」が「2 Band」または「P.EQ」の場合に有効なパラメーターです。「2 Band」の場合は「Low Freq (ローフリケンシー)」より下の周波数帯域を、「P.EQ」の場合は中心周波数付近の信号をブースト/カットするレベルを設定します。

設定値: -12.00dB～+0.00dB～+12.00dB

High Gain (ハイゲイン)

「Type (EQタイプ)」が「2 Band」の場合のみ有効なパラメーターです。「High Freq (ハイフリケンシー)」より上の周波数帯域をブースト/カットするレベルを設定します。

設定値: -12.00dB～+0.00dB～+12.00dB

Q (キュー)

「Type (EQタイプ)」が「P.EQ」の場合のみ有効なパラメーターです。ブースト/カットする帯域の幅を設定します。値が小さいほど帯域の幅が広くなり、音の変化はなだらかになります。値が大きいほど帯域が狭くなり、特徴的な音の変化となります。

設定値: 0.7～10.3

Voice	
Performance	
Multi	
SEQ Play	
Master	
Remote	
File	
Audio Rec/Play	
Utility	
Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
補足説明	
付録	

ドラムボイスエディット

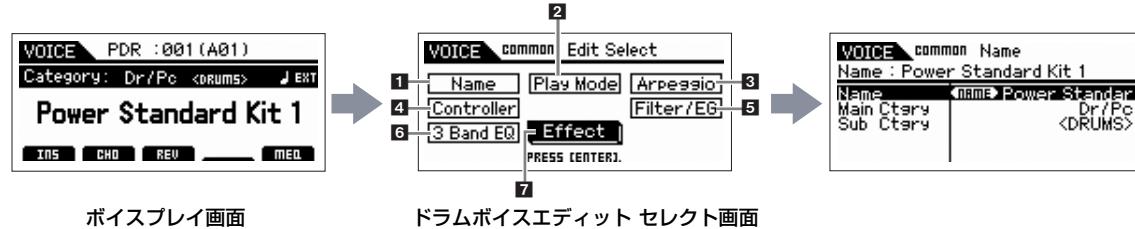
各ノートにいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」は、C0～C6の各ノートに割り当てられた73のドラムキーで構成されています。ドラムボイスを作り変えるボイスエディットは、すべてのドラムキーに共通するボイスとしてのパラメーターを設定する「コモンエディット」と、ドラムキーを構成するパラメーターをドラムキーごとに設定する「キーエディット」の2種類に分かれます。ここでは、ドラムボイスを作るときの操作と、パラメーターを説明します。

コモンエディット

すべてのドラムキーに共通した設定をエディットするモードです。

手順

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → ボイスエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



1 Name (ネーム)

ノーマルボイスのコモンエディットのName画面(35ページ)と同じです。

2 Play Mode (プレイモード)

ノーマルボイスのコモンエディットのPlay Mode画面(35ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスでは、以下の設定に関するパラメーターは設定できません。

ノートシフト設定、モノ/ポリ設定、キーアサインモード設定、ポルタメント設定、マイクロチューニング設定

3 Arpeggio (アルペジオセレクト)

ノーマルボイスのコモンエディットのArpeggio画面(37ページ)と同じです。

4 Controller (コントローラー)

ノーマルボイスのコモンエディットのController画面(40ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスではS90 XS/S70 XSエディター上にあるエレメントスイッチのパラメーターは設定できません。

5 Filter/EG (フィルター / EG)

ノーマルボイスのコモンエディットのFilter/EG画面(44ページ)と同じです。ただし、ドラムボイスでは以下のパラメーターは設定できません。

FEG Attack Time、FEG Decay Time、FEG Sustain、FEG Release Time、FEG Depth、AEG Sustain Level、AEG Release Time

6 3 Band EQ (3バンドEQ)

ノーマルボイスのコモンエディットの3 Band EQ画面(45ページ)と同じです。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit

Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

7 Effect (エフェクト)

S90 XS/S70 XSのしくみ

ノーマルボイスのコモンエディットのEffect画面(45ページ)と同じです。ただし、S90 XS/S70 XSエディター上にあるインサーション(A、B)への出力設定(「インサーションエフェクトアウト」)は、ドラムキーごとの設定となります。また、4つのパラメーターが追加されます。ここでは、ノーマルボイスと異なるパラメーターのみ、説明します。

Key Out (ドラムキーアウト) EDITOR

ドラムキーから出る信号の出力先を、インサーションエフェクトA (insA)にするか、インサーションエフェクトB (insB)にするか、インサーションエフェクトをバイパスさせるか(thru)を選択します。「Key (キー)」で選択したドラムキーごとに、別の値を設定できます。

設定値: thru (スルー)、Ins A (インサーションA)、Ins B (インサーションB)

Key (キー) EDITOR

設定するドラムキーを選びます。鍵盤部をクリックすることでも選択できます。「Key Out (ドラムキーアウト)」、「Reverb Send (キーリバーブセンド)」、「Chorus Send (キーコーラスセンド)」の3つのパラメーターについては、ドラムキーごとに別の値を設定できます。

設定値: C0~C6

Chorus Send (キーコーラスセンド) EDITOR

インサーションエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。この設定は、「Key Out」が「thru」に設定されている場合にのみ有効となります。

設定値: 0~127

Reverb Send (キーリバーブセンド) EDITOR

インサーションエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。この設定は、「Key Out」が「thru」に設定されている場合にのみ有効となります。

設定値: 0~127

Chorus Ins Send (インサーションコーラスセンド) EDITOR

「Key Out」が「thru」以外に設定されている場合に、インサーションエフェクト(AまたはB)を通過してきたドラムキーの出力信号をコーラスエフェクトに送る信号の量を設定します。

設定値: 0~127

Reverb Ins Send (インサーションリバーブセンド) EDITOR

「Key Out」が「thru」以外に設定されている場合に、インサーションエフェクト(AまたはB)を通過してきたドラムキーの出力信号をリバーブエフェクトに送る信号の量を設定します。

設定値: 0~127

Voice	
Performance	
Multi	
SEQ Play	
Master	
Remote	
File	
Audio Rec/Play	
Utility	

Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
補足説明	

付録

キーエディット [EDITOR]

キーエディットでは、シンセサイザーの音作りの基本ともいえるパラメーター（オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEGなど）をドラムキーごとにエディット（編集）します。このパラメーターはすべてS90 XS/S70 XSエディターでのみエディットできます。設定画面については、S90 XS/S70 XSエディター取扱説明書をご覧ください。

OSC (オシレーター)

Key (キー)

エディットするドラムキーを選択します。ドラムキーは鍵盤部をクリックすることでも選択できます。

設定値: C0～C6

Key Sw (キースイッチ)

現在選ばれているドラムキーを使用するかどうかの設定をします。オフ（使用しない）に設定すると、そのノートナンバーでは発音しなくなります。

設定値: off (使用しない)、on (使用する)

Wave Bank (ウェーブフォームバンク)

Category (ウェーブフォームカテゴリー)

Number (ウェーブフォームナンバー)

Name (ウェーブフォームネーム)

ドラムキーに割り当てるウェーブフォームを選択します。ウェーブフォームバンクはプリセットバンクのみです。プリセットウェーブフォームの詳細については、別PDFファイル「データリスト」の「ウェーブフォームリスト」をご覧ください。

Assign Mode (アサインモード)

発音中の音に対して、同じチャンネルで同じ音の高さのノートオン情報を続けて受信したときの、音源側の発音方法を設定します。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、「multi」に設定すると自然な発音になります。ただし、「multi」にすると同時発音数を多く消費するため、他のパートが音切れを起こすような場合には、「single」に設定しましょう。

設定値: single、multi

single (シングル)	先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らします。
multi (マルチ)	発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。

Receive Note Off (レシーブノートオフ)

ドラムキーでMIDIノートオフを受けるか（on）、受けないか（off）を設定します。スネアロールなど、発音時間の長いウェーブフォームを割り当てたドラムキーをonに設定すると、発音を途中で止めることができます。

設定値: off、on

Alternate Group (オルタネートグループ)

本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。同じ番号に設定したドラムキーは、同時に発音しなくなります。たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズ、ハイハットペダルなど、通常同時に発音されるはずのないウェーブフォームを割り当てたドラムキーを同じグループ番号に登録しておきます。オルタネートグループを設定しないキーは、offに設定します。

設定値: off、1～127

Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)

ドラムキーから出る信号の出力先を、インサーションエフェクトA（ins A）にするか、インサーションエフェクトB（ins B）にするか、インサーションエフェクトをバイパスさせるか（thru）を選択します。このパラメーターは、ドラムボイスエディットのEffect画面の「Key Out」（60ページ）と連動しています。

設定値: thru（スルー）、ins A（インサーションエフェクトA）、insB（インサーションエフェクトB）

Reverb Send (キー リバーブセンド)

インサーションエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。「Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)」を「thru」に設定した場合のみ有効な値です。ドラムボイスエディットのEffect画面の「Reverb Send」（60ページ）と連動しています。

設定値: 0～127

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

Chorus Send (キー コーラスセンド)

インサーションエフェクトをバイパスしたドラムキーの出力信号を、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。「Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)」を「thru」に設定した場合のみ有効な値です。ドラムボイスエディットのEffect画面の「Chorus Send」(60ページ)と連動しています。
0~127

Output Select (アウトプットセレクト)

ドラムキーの再生音をS90 XS/S70 XS本体から出力する端子を選択します。ここで設定により、各ドラムキーを別々の端子から出力させることができます。特定の打楽器に、S90 XS/S70 XS本体とは別のエフェクターをかけたい場合などにこの機能を使うと便利です。ここで設定は、「Ins Effect Output (インサーションエフェクトアウトプット)」を「thru」に設定した場合のみ有効です。

設定値: 補足説明のアウトプットセレクト一覧表(69ページ)をご覧ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

Tune (チューン)

Coarse (コースチューニング)

ドラムキーのピッチを半音単位で調節します。

設定値: -48semi～+0semi～+48semi

Fine (ファインチューニング)

ドラムキーのピッチを1セント単位で微調節します。

設定値: -64cent～+0cent～+63cent

Vel Sens (ピッチ ベロシティーセンシティビティー)

鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で、ドラムキーのピッチを変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾くと音が高くなり、弱く弾くと低くなります。0に設定するとベロシティーによるピッチ変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほど音は高く、強く弾くと低くなります。

設定値: -64～+0～+63

Filter Type (フィルタータイプ)

Cutoff (カットオフ)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定して音の明るさを調節します。数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、音の高音成分を通すために音色が明るくなります。数値を下げるカットオフ周波数が低くなり、音の高音成分がカットされて音色が暗くなります。

設定値: 0～255

Cutoff Vel Sens (カットオフ ベロシティーセンシティビティー)

カットオフ周波数を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。0%に設定するとベロシティーによる変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほどカットオフ周波数は高いほうへ移動します。

設定値: -64～+0～+63

Resonance (レゾナンス)

「Cutoff」で設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけます。数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。

設定値: 0～127

HPF Cutoff (ハイパスフィルター カットオフ)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、音の低音成分がカットされて音色が軽い感じになります。数値を下げるカットオフ周波数は低くなり、音の低音成分を通すために音色がどっしうした感じになります。

設定値: 0～255

AMP Level/Pan (アンプリチュード レベル/パン)

S90 XS/S70 XSのしくみ

Level (レベル)

ドラムキーの音量を設定します。

設定値: 0～127

Velocity Sens (ベロシティーセンシティビティー)

ドラムキーの音量を、鍵盤を強く強さ(ベロシティ)で変化させる度合いを設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。0に設定するとベロシティによる音量変化はなくなり、マイナスに設定すると鍵盤を弱く弾いたときほど音量は大きくなります。

設定値: -64～+0～+63

Pan (パン)

音の左右の定位を調節します。

設定値: L63 (左端)～C (センター)～R63 (右端)

Alternate Pan (オルタネートパン)

鍵盤を弾くたびに、「Pan」で設定した定位を中心として、左右交互に音の定位が移動する効果を設定します。設定値の数値が大きくなるほど、定位が左右に移動する幅が広くなります。

設定値: L64～C～R63

Random Pan (ランダムパン)

鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。「Pan」で設定した位置が定位の変化の中心となります。

設定値: 0～127

AEG (アンプリチュードEG)

Time (タイム)

ここでは、アンプリチュードEGの音量変化の時間を設定します。値が大きくなると次のレベルに達するまでの時間が長くなり、変化がゆっくりになります。

設定値: Attack (アタックタイム)、Decay 1 (ディケイ1タイム): 0～127、Decay 2 (ディケイ2タイム): 0～126、hold

Attack (アタックタイム)	鍵盤を弾いてから最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay 1 (ディケイ1タイム)	最大レベルに達してからディケイ1レベルになるまでの時間を設定します。
Decay 2 (ディケイ2タイム)	ディケイ1レベルに達してから音が消えるまでの時間を設定します。

Level (レベル)

ここでは、アンプリチュードEGのレベル(音量の変化量)を設定します。

設定値: 0～127

Decay 1 (ディケイ1レベル)	最大レベルに達した後、次の音量変化の目標となる音量を設定します。
--------------------	----------------------------------

EQ

ドラムキーごとに装備されているEQを設定して音を補正します。ノーマルボイスのエレメントエディットのEQ画面(58ページ)と同じです。

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

ボイスジョブ

ボイスジョブには、ボイスを作る際に便利な機能が用意されています。

手順

[VOICE] → プログラム選択 → [JOB] → ボイスジョブセレクト画面



Recall (リコール)

あるボイスを作り変えたあと、ストア(保存)しないまま別のボイスを選ぶと、作り変えたボイスは消えてしまいます。このような場合にリコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すことができます。[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、その後[ENTER]ボタンを押すとリコールが実行されます。

Bulk (バルクダンプ)

現在選択中のボイスデータを、MIDIのシステムエクスクルーシブデータ(バルクデータ)として、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、その後[ENTER]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[VOICE]ボタンを押しても同様の操作ができます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。デバイスナンバーの設定は、ユーティリティモードのMIDI画面([137ページ](#))で行ないます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice	
Performance	
Multi	
SEQ Play	
Master	
Remote	
File	
Audio Rec/Play	
Utility	
Voice	
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
補足説明	
付録	

補足説明

S90 XS/S70 XSのしくみ

ボイスカテゴリー

S90 XS/S70 XSのボイスが属するメインカテゴリーとサブカテゴリーです。

メインカテゴリー	サブカテゴリー					
Piano (Acoustic Piano)	APno (Acoustic Piano)	Layer	Modrn (Modern)	Vintg (Vintage)	Arp (Arpeggio)	---
Keys (Keyboard)	EP (Electric Piano)	FM (FM Piano)	Clavi	Synth	Arp	---
Organ	Tn Whl (Tone Wheel)	Combo	Pipe	Synth	Arp	---
Guitar	A. Gtr (Acoustic Guitar)	E.Cln (Electric Clean)	E. Dst (Electric Distortion)	Synth	Arp	---
Bass	ABass (Acoustic Bass)	EBass (Electric Bass)	SynBs (Synth Bass)	Arp (Arpeggio)	---	---
String (Strings)	Solo	Ensem (Ensemble)	Pizz (Pizzicato)	Synth	Arp	---
Brass	Solo	BrsEn (Brass Ensemble)	Orche (Orchestra)	Synth	Arp	---
SaxWW (Sax/Woodwind)	Sax (Saxophone)	Flute	WWind (Woodwind)	RPipe (Reed/Pipe)	Arp	---
SynLd (Synth Lead)	Analg (Analog)	Digtl (Digital)	H Hop (Hip Hop)	Dance	Arp	---
Pads (Synth Pad/Choir)	Analg (Analog)	Warm	Brite (Bright)	Choir	Arp	---
SyCmp (Synth Comp)	Analg (Analog)	Digtl (Digital)	Fade	Hook	Arp	---
CPerc (Chromatic Percussion)	Malet (Mallet Percussion)	Bell	SynBl (Synth Bell)	PDrum (Pitched Drum)	Arp	---
Dr / Pc (Drum/Percussion)	Drums	Perc (Percussion)	Synth	Arp (Arpeggio)	---	---
S.EFX (Sound Effect)	Move (Moving)	Ambie (Ambient)	Natur (Nature)	SciFi (Sci-Fi)	Arp	---
M. EFX (Musical Effect)	Move	Ambie	Sweep	Hit	Arp	---
Ethnc (Ethnic)	Bowed	Pluk (Plucked)	Struk (Struck)	Blown	Arp	---
Vocoder	---	---	---	---	---	---
--- (No Assign)	---	---	---	---	---	---

マイクロチューニング

ボイスエディットのPlay Mode画面での、「Micro Tune (マイクロチューニング)」(37ページ)について説明します。

マイクロチューニングとは

通常平均律で調律されている鍵盤の音律を、平均律以外の音律に変更するための仕組みです。歌声や管楽器などの純正律、古典派からロマン派時代のピアノ調律法だった調性的音律、クオータートーンと呼ばれる半音が1/2となる音律、インド音楽で使われる音律など、プリセットバンクに準備されているマイクロチューニングを選ぶだけで、様々な音律に簡単に切り替えることができます。また、ユーザーバンクでは、ユーティリティーのMicro Tune (ユーザーマイクロチューニング)画面(138ページ)で作成したオリジナルの音律を使って演奏することもできます。

マイクロチューニングリスト

NO	調律名	調	特徴
1	Equal 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛がもたらされました。
2	PureMajor 純正律(長調)	C～B	金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな渦りのないハーモニーとなります。ただし移調の際にはルート音を変える必要があります。
3	PureMinor 純正律(短調)	C～B	
4	Werckmeist ヴェルクマイスター	C～B	調性的音律と呼ばれています。演奏する際の調の調号(# b)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
5	Kirberger キルベルガー	C～B	
6	Vallot&Yng バロッティ &ヤング	C～B	
7	1/4 Shift	—	全体に1/4音上げた平均律です。通常の平均律の音階と混せて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
8	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる音律です。
9	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる音律です。
10	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される音律です(白鍵[C～B]のみ)。
11	Arabic 1 アラビック1	C～B	アラビア音楽で使用される音律です。
12	Arabic 2 アラビック2		
13	Arabic 3 アラビック3		

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

ディスティネーションの設定例

ボイスエディットのController画面での「Ctrl Set Dest (コントロールセット ディスティネーション)」(41ページ)において、よく使われる効果についての設定例を紹介します。

音量をコントロールする	Volume (volume)
ビブラートをかける	Common LFO Depth 1~3 (C-LFO dpth1~3) ^{*1}
ピッチを変化させる	Element Pitch (coarse tune) ^{*2}
音の明るさ(ブライトネス)をコントロールする	Element Filter Frequency (cutoff) ^{*2}
ロータリースピーカーのスピードを切り替える	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Rotor Slow) ^{*3}
ワウペダルの効果をかける	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) ^{*4}

上記の効果をさせたい場合、「Ctrl Set Dest (コントロールセットディスティネーション)」の設定以外にも以下の設定が必要です。

*1 ボイスエディットのLFO画面の「Play Mode」 = 「Loop」

ボイスエディットのLFO画面の「Dest 1~3 (コントロールディスティネーション1~3)」 = 「P mod」

*2 S90 XS/S70 XSエディター上のボイスエディットのControl Setで、「Controller Set Assign」の「SW (エレメントスイッチ)」 = オン

*3 ボイスエディットのEffect画面の「Ins A/B」のエフェクトパラメーター画面で、「Type」 = 「Rotary Speaker」
S90 XS/S70 XSエディター上のボイスエディットのEffectで、「Element Out」 / 「Key Out」 = 「Rotary Speaker」に設定したインサーションエフェクト(insA/insB)

*4 ボイスエディットのEffect画面の「Ins A/B」のエフェクトパラメーター画面で、「Type」 = 「VCM Pedal Wah」
S90 XS/S70 XSエディター上のボイスエディットのEffectで、「Element Out」 / 「Key Out」 = VCM Pedal Wahに設定したインサーションエフェクト(insA/insB)

フィルタータイプリスト EDITOR

ボイスエレメントエディットのFilter Type画面(51ページ)で設定する、フィルタータイプについて説明します。

■ LPF (ローパスフィルター)

「Cutoff (カットオフ)」で設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットするフィルターです。カットオフ周波数を上げるとパスする信号が多くなり音が明るくなります。カットオフ周波数を下げると多くの信号がカットされるため音が暗くなります。「Resonance (レゾナンス/ウィズ)」を上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。最も使いやすく、シンセサイザーの音作りに適したフィルターです。

LPF24D

デジタルならではのクセを持つ-24dB/octのLPF型ダイナミックフィルターです。次のLPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。

LPF24A

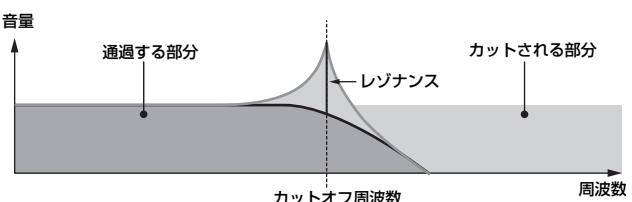
アナログシンセの4ポールLPF(-24dB/oct)に近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルターです。

LPF18

3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

LPF18s

3ポール(-18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カープを持っています。



■ HPF (ハイパスフィルター)

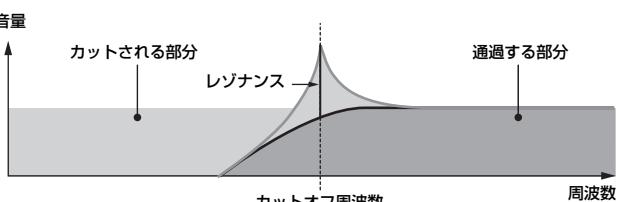
「Cutoff (カットオフ)」で設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットするフィルターです。カットオフ周波数を上げると、基音や低い信号がカットされて高い信号だけが残るため、音程感のない軽い音になります。カットオフ周波数を下げると基音や低い信号がパスするので落ち着いた音になります。「Resonance/Width」を上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。

HPF24D

デジタルならではのクセを持つ-24dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。

HPF12

-12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

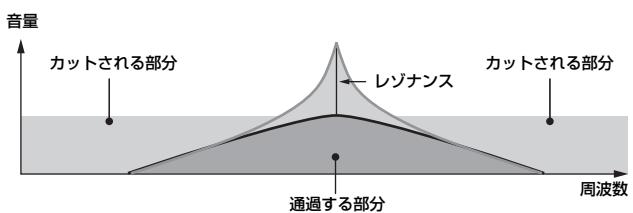
Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

■ BPF (バンドパスフィルター)

LPFとHPFを組み合わせたフィルターです。カットオフの上下の周波数の音をカットして、カットオフ周波数付近の音をパスします。

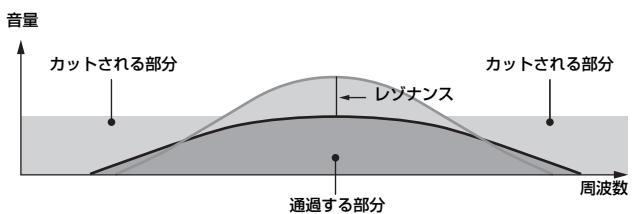
BPF12D

デジタルならではのクセを持つ-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



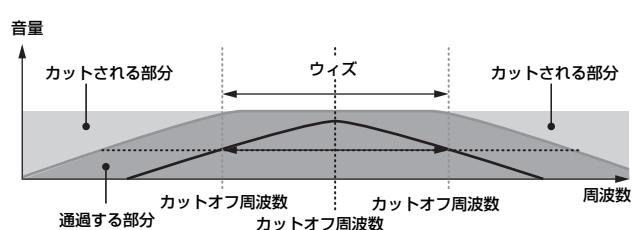
BPF6

-6dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



BPFw

-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、通過させるバンド幅をより広く設定できます。

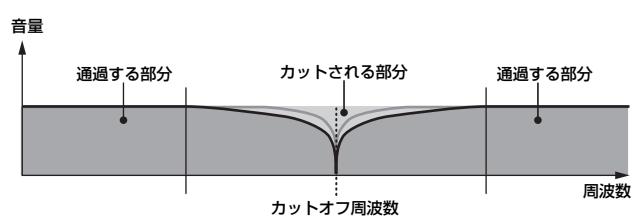


■ BEF (バンドエリミネートフィルター)

カットオフ周波数付近の音をカットして、カットオフ周波数の上下の周波数の音をパスします。バンドパスフィルターと逆の特性を持ったフィルターです。

BEF12

BEF6



■ デュアルタイプ

同じタイプのフィルターを2つ組み合わせたフィルタータイプです。2つのフィルター間の距離を、「Distance」で設定します。フィルターの特性図は画面に表示されます。

Dual LPF

-12dB/octのLPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

Dual HPF

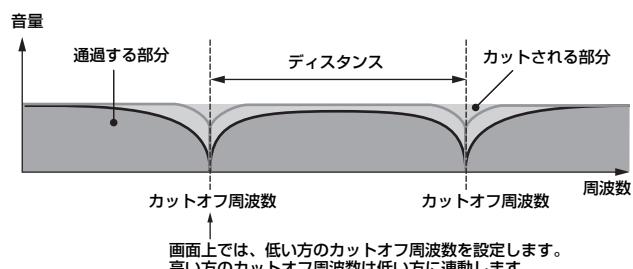
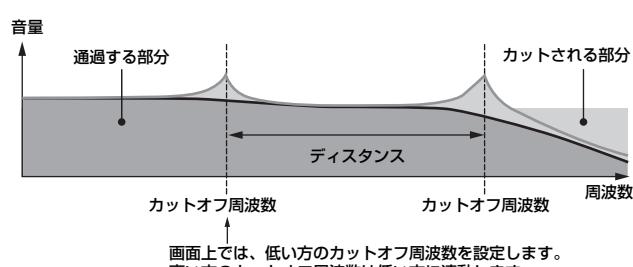
-12dB/octのHPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

Dual BPF

-6dB/octのBPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

Dual BEF

-6dB/octのBEFを2つシリーズ(直列)に組み合わせたフィルターです。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice

Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明
付録

■複合タイプ

異なるタイプのフィルターを2つ組み合わせたフィルタータイプです。フィルターの特性図は画面に表示されます。

LPF12+HPF12

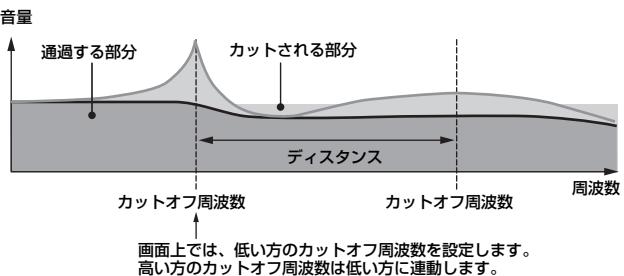
2ポール(-12dB/oct)のLPFとHPFが組み合わされたフィルターです。「HPF Cutoff」と「HPF Key Follow (HPFキーフォローセンシティビティー)」を設定できます。画面上にはLPFのグラフのみ表示されます。

LPF6+HPF6

1ポール(-6dB/oct)のLPFとHPFが組み合わされたフィルターです。「HPF Cutoff」と「HPF Key Follow (HPFキーフォローセンシティビティー)」を設定できます。画面上にはLPFのグラフのみ表示されます。

LPF12+BPF6

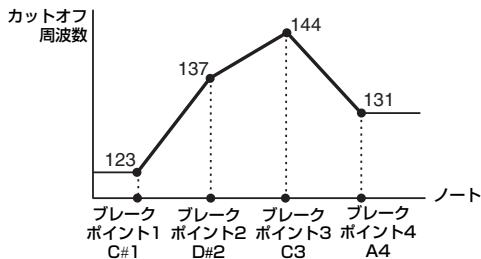
LPFとBPFを組み合わせたフィルターです。2つのフィルター間の距離を、「Distance」で設定します。



フィルタースケーリングの設定例 EDITOR

ボイスエレメントエディットのFilter Scale (54ページ)での、フィルタースケーリングの設定例について説明します。カットオフ周波数=127のときに下記のように設定した場合、各ブレークポイント(Break Point)での周波数は以下のように「Cutoff Offset (カットオフ オフセット)」の値が加算された値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレークポイント間を直線で結んだ周波数となります。

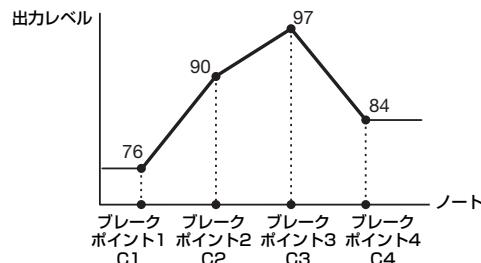
	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	C4
Cutoff Offset	-4	+10	+17	+4



アンプリチュードスケーリングの設定例 EDITOR

ボイスエレメントエディットのAMP Scale (56ページ)での、アンプリチュードスケーリングの設定例について説明します。「Level」=「80」のときに下記画面のように設定した場合、各ブレークポイントでの音量は以下のように「Level Offset (レベル オフセット)」の値が加算された値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレークポイント間を直線で結んだ音量となります。

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Level Offset	-4	+10	+17	+4



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
補足説明

付録

アウトプットセレクト一覧表 EDITOR

信号の出力を設定する「Output Select」の設定値について説明します。「Output Select」は、ドラムキーエディットのOSC(62ページ)、パフォーマンスコモンエディットのA/D Out(79ページ)、パフォーマンスパートエディットのPlay Mode画面(84ページ)、マルチコモンエディットのA/D Out(99ページ)、マルチパートエディットのPlay Mode画面(104ページ)、ユーティリティーのVoice A/D Out(139ページ)とA/D FX(140ページ)、ユーティリティGeneral画面のClick Output Sel(134ページ)で各信号の「Output Select」を設定します。

LCD	出力される端子	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
drum	下記参照*	下記参照*

*「drum」は、マルチモードのパートエディット画面(ドラムボイスが割り当てられているパート)でのみ選択できます。「drum」に設定した場合は、エディット中のパートに割り当てられているドラムボイスの各キーの「Output Select」が出力先として有効になります。

NOTE アウトプットセレクトが「L&R」以外のときは、リバーブセンド/コーラスセンドが0、ドライレベルが127に固定されます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Voice

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ

Drum Voice Edit

Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect

Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ

Job

Recall
Bulk

補足説明

付録

パフォーマンスマード

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスマードは、パフォーマンスを選んで演奏したり、パフォーマンスを作り変えたりするためのモードです。パフォーマンスとは、複数のボイスを重ねて鳴らすための音色セットのことです、1つのパフォーマンスは最大4つのボイスを組み合わせて作ります。パフォーマンスマードの入り口に当たるパフォーマンスプレイでは、パフォーマンスを選んで演奏するほか、パフォーマンスの設定を一部作りえることもできます。

手順 [PERFORM]ボタンを押します。

パフォーマンスを選ぶ

S90 XS/S70 XSのパフォーマンスは、ユーザー1～4バンクに各128個記憶されています。

パフォーマンスの選び方は、基本的にはボイスと同じです。[28ページ](#)をご覧ください。また、パフォーマンスをカテゴリー別に選ぶカテゴリーサーチ機能([29ページ](#))や、気に入ったパフォーマンスを集めてカテゴリーを作るフェーバリットカテゴリー機能([29ページ](#))もボイスと同じ操作で行なえます。

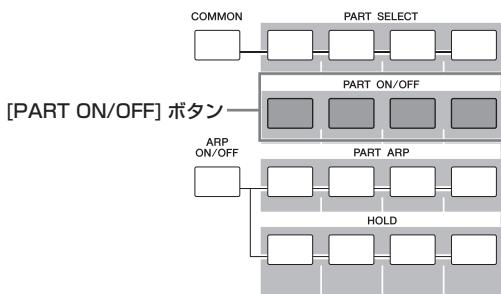
パートのオン/オフを切り替える

パフォーマンスプレイでは、パフォーマンスを構成する4パートの発音を次の操作でオン/オフできます。

[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスプレイに入った状態で操作してください。

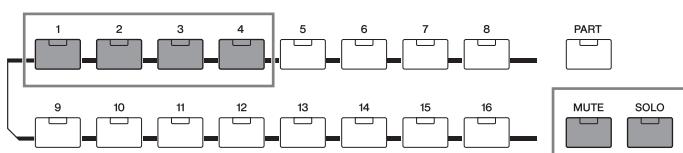
パートのオン/オフ

パートのオン/オフの切り替えは、パフォーマンスコントロールボタン群の[PART ON/OFF]1～4ボタンを使います。ランプが点灯したボタンがオンのパートです。



パートのミュート/ソロ

パートのミュート/ソロは、[MUTE]/[SOLO]ボタンとナンバー[1]～[4]ボタンを使います。[MUTE]ボタンを押してランプが点灯した状態ではミュートを、[SOLO]ボタンを押してランプが点灯した状態ではソロを切り替えます。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録

アルペジオを使う

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなリズムのフレーズやコードバックングが自動演奏される機能です。S90 XS/S70 XSには4基のアルペジエーターが搭載されているので、パフォーマンスを構成する4パートに対して同時に異なるアルペジオをかけることができます。いろいろなパフォーマンスを選んで、アルペジオを鳴らしてみましょう。

NOTE アルペジオのしくみについては[7ページ](#)をご覧ください。

アルペジオを演奏する

最初から記憶されているパフォーマンスにはアルペジオがあらかじめ設定されているので、[ARP ON/OFF]ボタンをオンにするだけですぐにアルペジオ演奏を楽しめます。

アルペジオの操作方法は、基本的にボイスモード([32ページ](#))と同じです。

アルペジオのオン/オフをパートごとに切り替える

パフォーマンスを構成する4パートのアルペジオをパフォーマンスコントロールボタン群の[PART ARP] 1~4ボタンでパートごとにオン/オフできます。

アルペジオのホールド機能のオン/オフをパートごとに切り替える

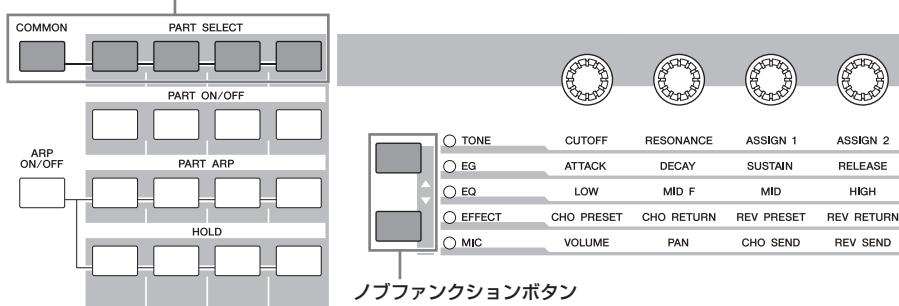
パフォーマンスを構成する4パートのアルペジオのホールド機能を、[HOLD] 1~4ボタンでパートごとにオン/オフまたはオン/シンクオフにできます([85ページ](#))。ホールド機能とは、一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続ける機能です。

ノブを操作して音色を変化させる

ノブを操作すると、選択中のパフォーマンスのパラメーターやエフェクトのかかり具合を増減して、音色を変化させることができます。

各ノブに割り当てられた機能は、パフォーマンスコントロールボタン群の[COMMON]ボタンや[PART SELECT] 1~4ボタンで選択されたパートに対して働きます。機能の切り替えはノブファンクションボタンで行ないます。

[COMMON]、[PART SELECT] 1~4 ボタン



1 ノブに割り当てられた機能を選びます。

ノブファンクションボタンを何度か押して、ノブに割り当てられている機能を選びます。ボタンを押すたびに、TONE、EG、EQ、EFFECT、MICランプが、現在割り当てられている機能から順番に点灯します。それに従ってすべてのノブに割り当てられている機能が一度に切り替わります。

2 音色を変化させます。

演奏しながらノブを操作し、音色の変化を確認します。ノブ1~4にはボイスモードと共通の機能が割り当てられます。詳しくはボイスモードの「ノブの機能」([30ページ](#))をご覧ください。

NOTE パフォーマンスコントロールボタン群の[COMMON]ボタンを押すと、各機能が全パート共通に働く状態になります。[PART SELECT] 1~4ボタンを押すと、パート1~4が選ばれ、各機能がそのパートだけに働く状態になります。ただし、TONEのASSIGN1/2、EFFECTの各パラメーターについては、常に全パート共通に働きます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

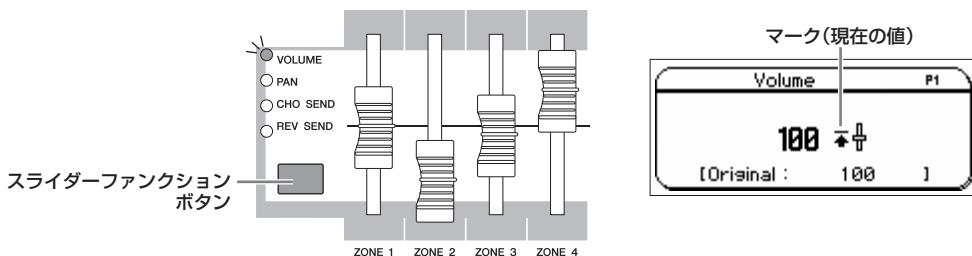
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

スライダーでパートごとの音量、パン、エフェクトのかかり具合を操作する

スライダー1～4を操作すると、選択中のパフォーマンスを構成する4つのパートの音量、パン、コーラスセンド、リバーブセンドを操作できます。機能の切り替えはスライダーファンクションボタンで行ないます。



NOTE ユーティリティモードのGeneral画面(133ページ)でSlider Modeが「catch」に設定されている場合、画面上のスライダーのイラストにマーク(現在の値)が表示されているときは、スライダーを操作してもすぐには音色に反映されません。スライダーの位置が現在の値に到達した時点でマークが消え、スライダーを動かした結果が音色に反映されるようになります。

パフォーマンスプレイ画面について

パフォーマンスプレイ画面は、[PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスマードに入ったときに、最初に表示される画面です。

① パフォーマンスバンク

② パフォーマンスナンバー

選択中のパフォーマンスのバンクとパフォーマンスナンバーを表示します。

バンクは128個のパフォーマンスが記憶されているメモリーです。S90 XS/S70 XSにはUSR1～4(ユーザー1～4)の4つのバンクがあります。

パフォーマンスナンバーはパフォーマンスの番号をバンク内の通し番号(001～128)で表示したものです。パフォーマンスを選択する際に使用する[A]～[H]ボタンおよびナンバー[1]～[16]ボタンとパフォーマンスナンバーとの関係は右の表になります。

③ Category (メインカテゴリー<サブカテゴリー>)

選択中のパフォーマンスに設定されているカテゴリーを表示します。カテゴリーとは音色の種類や特徴を一目で分るようにするためのキーワードで、メインカテゴリーとサブカテゴリーで構成されています。パフォーマンスには、メインカテゴリーとサブカテゴリーが、それぞれ1種類ずつ登録されています。カテゴリーはパフォーマンスコモンエディットのName画面(74ページ)で登録します。

④ パフォーマンスネーム

選択中のパフォーマンスの名前を表示します。

⑤ 選択パート表示

選択中のパートを表示します。

⑥ テンポ表示

アルペジオのテンポを表示します。

⑦ エフェクトのオン/オフ表示

選択中のパフォーマンスでオンになっているエフェクトを表示します。

[E](エディット)マークについて

パフォーマンスプレイやパフォーマンスエディットでパラメーターの値を変更すると、画面右上に[E](エディット)マークが表示されます。この表示によって、選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、ストアの操作を行ないます。

NOTE エディットマークは、他のパフォーマンスやモードを選択すると消えますが、エディットした内容も失われます。間違ってエディットした内容を失った場合は、リコール機能(91ページ)で復元できます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

作ったパフォーマンスを保存する(ストア)

1 [STORE]ボタンを押して、パフォーマンスマニア画面に切り替えます。



2 パフォーマンスの保存先を設定します。

データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンを使って、保存先のユーザーバンクとパフォーマンスナンバーを設定します。[A]～[H]ボタン、ナンバー[1]～[16]ボタンで保存先を設定することもできます。

NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になり、保存先のデータを試聴できます。

NOTE 保存先の設定にカテゴリーサーチを使うこともできます。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

ストアを中止したい場合は、ここで[EXIT]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の状態に戻ります。

4 [ENTER]ボタンを押すと、ストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、パフォーマンスマニア画面に戻ります。



注意

ストアを実行することで、ストア先のパフォーマンスマニアは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーにセーブ(保存)しておくことを、おすすめします。セーブの操作についてはS90 XS/S70 XS取扱説明書をご覧ください。

ミキシング

パフォーマンスの各パートの情報を表示して、さまざまな設定をする画面です。ミキシング画面では、各パートのボイスを入れ替えたり、ボリュームやパン、スプリットの設定をしたりして、ミキシングを作り変える作業を行ないます。

手順 [PERFORM]ボタン → [MIXING]ボタン



ミキシング画面では、ボイスバンク/ナンバー、ボリューム、パン、ノートリミット、スプリットロワー/アッパー、スプリットポイントを設定できます。カーソルボタンで選択したパラメーターを、データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンで設定します。

NOTE ページ端のパラメーターにカーソルがあるときにカーソル[◀]/[▶]ボタンを押すと、左右のページに移動します。[SHIFT]ボタンを押しながらカーソル[◀]/[▶]ボタンを押すと、カーソルの位置にかかわらず左右のページに移動します。

NOTE ノートリミット、スプリットポイントにカーソルがある場合は、[SHIFT]ボタンを押しながらノートリミット、スプリットポイントに設定したい音の高さの鍵盤を押すとパラメーターの値を設定できます。

NOTE スプリットを有効にするには、パフォーマンスマニアエディットのプレイモード画面(75ページ)で、「Split Sw」を「on」に設定する必要があります。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

補足説明

付録

パフォーマンスエディット

パフォーマンスエディットには、すべてのパートに共通する設定を行なうコモンエディットと、パートごとの設定を行なうパートエディットがあります。

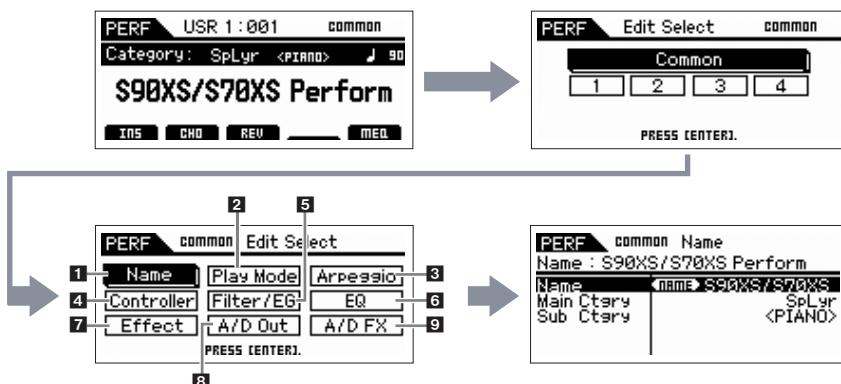
ここではパフォーマンスマードのコモンエディット/パートエディットで設定できるパラメーターについて説明します。

コモンエディット

全パートに共通したパラメーターをエディットします。

手順

[PERFORM] → プログラム選択 → [EDIT] → パフォーマンスエディットセレクト画面で「Common」選択 → [ENTER] → エディット画面



1 Name (ネーム)

Name (パフォーマンスネーム)

パフォーマンスに名前をつけます。「Name」にカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押してネーミングダイアログを表示し、名前を入力します。英数字を使って最大20文字まで設定できます。カーソルキーとデータダイアルを使って文字を選択して、[DEC]/[INC]ボタンを使ってカーソルを進めます。入力が終わったら[ENTER]ボタンを押すと確定します。[EXIT]ボタンを押すと、名前を変更せずに名前を入力する画面に戻ります。

Main Ctry (メインカテゴリー)

Sub Ctry (サブカテゴリー)

パフォーマンスが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。

カテゴリーとは音色の種類や特徴を一目でわかるようにするためのキーワードで、適切なカテゴリーを設定しておくと、多くのパフォーマンスの中から目的のパフォーマンスを短時間で見つけ出せます。

メインカテゴリーは楽器ジャンルの大きな区分けを示すもので、あらかじめ用意されている7種類の中から選びます。サブカテゴリーはメインカテゴリーの中をさらに細かく分類するためのもので、カテゴリーごとに用意されている最大12種類から選びます。

設定値: パフォーマンス カテゴリーリスト(93ページ)をご覧ください。

2 Play Mode (プレイモード)

Volume (ボリューム)

パフォーマンスの音量を設定します。

設定値: 0～127

Pan (パン)

パフォーマンスのパン(ステレオ定位)を設定します。

設定値: L63 (左端)～C～R63 (右端)

NOTE 各パートのボイスや、ボイスを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、パンの効果がわかりにくいくことがあります。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
● Common Edit	
● Name	
● Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

Chorus Send (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。

設定値: 0~127

Split Sw (スプリットスイッチ)

スプリットポイントの設定と各パートで行なったスプリットの設定(パートパラメーターの「Split Lower/Upper」の設定)を有効(on)にするか、無効(off)にするかを設定します。

設定値: on, off

Split Point (スプリットポイント)

各パートの鍵域をスプリットするノートナンバーを設定します。

設定値: C#-2 ~G8

NOTE 各パートのパートパラメーター「Split Lower/Upper」が「both」の場合は、ノートナンバーを指定しても効果がありません。

NOTE Splitで設定した鍵域とNote Limitで設定した鍵域の両方の範囲を満たしている音域のみ発音します。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Porta Sw (ポルタメントコモンスイッチ)

Porta Part 1 Sw / Part 2 Sw / Part 3 Sw / Part 4 Sw

(ポルタメントパート1スイッチ/パート2スイッチ/パート3スイッチ/パート4スイッチ)

ポルタメント効果をかけるか(on)、かけないか(off)を設定します。ポルタメントコモンスイッチが「on」のときはパートごとにポルタメント効果のオン、オフを設定できます。ポルタメントコモンスイッチが「off」のときは、各パートのスイッチが「---」と表示され、ポルタメントの設定はできません。

設定値: on, off

NOTE ドラムパートはすべてのスイッチが「---」と表示され、オン、オフの設定ができません。

Time Offset (タイムオフセット)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。各パートのボイスに設定されているポルタメントタイムを相対的に増減します。値を大きくするほどピッチ変化にかかる時間が長くなり、ピッチ変化の速さは遅くなります。

設定値: -64~+63

3 Arpeggio (アルペジオ)

各ボイスに登録できる5種類のアルペジオに関して、共通の設定(Arp Edit)を行なうか、各アルペジオに固有の設定(Arp 1-5 Type)を行なうかを選択します。

Arp Common Sw (アルペジオコモンスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルの[ARP ON/OFF]ボタンを使って、このアルペジオスイッチをオン/オフすることもできます。

設定値: off, on

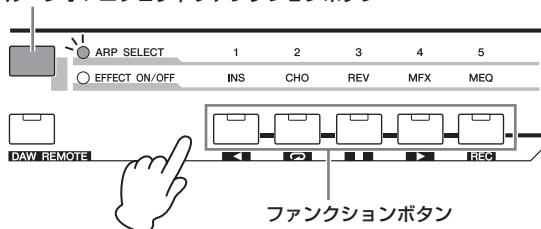
Arp 1-5 Select (アルペジオ1~5セレクト)

アルペジオ1~5を選択します。タイプが割り当てられているアルペジオには、音符マークが表示されます。

アルペジオエフェクトファンクションが「ARP SELECT」のとき、パネルのファンクションボタンで設定できます。

設定値: Arp 1 ~ Arp 5

アルペジオ / エフェクトファンクションボタン



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

Arp Tempo (アルペジオテンポ)

アルペジオのテンポを設定します。

設定値: 5~300

NOTE アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティー MIDI画面の「MIDI Sync」(136ページ)を「external」/「auto」に設定します。「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、設定値が「external」となり、変更できません。

Sync Qntz Val (シンク クオンタイズバリュー)

複数のアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを設定します。オフに設定すると、各パートに割り当てられたボイスを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。

設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連符)、120 (16分音符)、160 (8分3連符)、240 (8分音符)、320 (4分3連符)、480 (4分音符)、off

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録

4 Controller (コントローラー)

A. Func 1 Mode (アサインブルファンクション1 モード)

A. Func 2 Mode (アサインブルファンクション2 モード)

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選択します。ラッチタイプ(latch)では、ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになります。モーメンタリータイプ(momentary)では、ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになります。

設定値: momentary (モーメンタリー)、latch (ラッチ)

5 Filter / EG (フィルター / EG)

Cutoff(カットオフ)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定して音の明るさを調節します。数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、音の高音成分を通すために音色が明るくなります。数値を下げるするとカットオフ周波数が低くなり、音の高音成分がカットされて音色が暗くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

Resonance (レゾナンス)

「Cutoff」で設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけます。数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

FEG Attack / Decay / Release / Depth

(FEGアタックタイム/ディケイタイム/リリースタイム/デプス)

フィルター EGのタイムとレベルを設定します。ノートオンを受信してから音が消えるまでの、カットオフ周波数の時間的な変化を作ります。ここで設定は、各パートで設定されているフィルター EG (52ページ)の各設定値を、相対的に増減します。「FEG Sustain」は、ここでは設定できません。

設定値: -64~+0~+63

AEG Attack / Decay / Sustain / Release

(AEGアタックタイム/ディケイタイム/サステインレベル/リリースタイム)

ノートオンを受信した瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ることができます。ここで設定は、各パートで設定されているアンプリチュードEG (63ページ)の各設定値を、相対的に増減します。各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

6 EQ

S90 XS/S70 XSのしくみ

3 Band EQ (3バンドEQ)

Low Freq (ローフリケンシー)

Low Gain (ローゲイン)

Mid Freq (ミドルフリケンシー)

Mid Gain (ミドルゲイン)

Mid Q (ミドルキー)

High Freq (ハイフリケンシー)

High Gain (ハイゲイン)

High、Mid、Lowの3つの帯域を持つ、3バンドのパラメトリックEQの設定です。High (ハイ)で高音域、Mid (ミドル)で中音域、Low (ロー)で低音域の音量を増減して、音色を変化します。パラメトリックEQとは、各帯域の周波数を設定できるタイプのEQのこと、ミドルについてQ (キー)を設定することもできます。「Low Freq」、「High Freq」、「Mid Q」以外の各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。パフォーマンスエディットの3バンドEQはオフセットEQとなっていますので、各パートで設定したEQの値を+0として、全体を同時に相対的に変化させます。

Freq (フリケンシー)

音量を増減する周波数を帯域ごとに設定します。ボイスで設定されたフリケンシーを基準として、音の中のカットしたい、または増幅したい値に設定します。

設定値: Low Freq: -64~+0~+63, Mid Freq: -64~+0~+63, High Freq: -64~+0~+63

Gain (ゲイン)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の音量を増減する値を設定します。値を大きくすると「Freq」で設定した周波数付近の信号が増幅(ブースト)され強調されます。値を小さくするとカットされます。

設定値: -64~+0~+63

Q (キー)

音量を増減する帯域の幅を設定します。値を大きくすると帯域の幅が狭くなり、「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の音だけが増減されます。値を小さくすると帯域の幅が広くなり、「Freq」で設定した周波数を中心として、広い範囲でなだらかに音量が増減されます。

設定値: -64~+0~+63

NOTE Qは、ピーキングタイプであるミドルにだけ用意されています。ピーキングタイプとは特定の周波数を中心として音量を増減するタイプのEQのこと、ミドルのEQがこれにあたります。ハイとローのEQは、「Freq」で設定した周波数より高い周波数(または低い周波数)全体の音量を増減するシェルビングタイプのEQとなっています。

Master EQ (マスター EQ)

パフォーマンス全体の音質補正を行ないます。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。

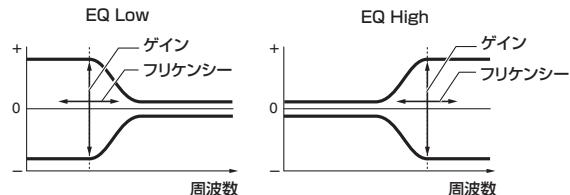
Shape (シェイプ)

EQの両端に当たるLow (ロー)とHigh (ハイ)の2つのバンドについて、シェルビングとピーキングのどちらのタイプとして使うかを設定します。

設定値: shelv, peak

shelv (シェルビングタイプ)

特定の周波数以下あるいは以上の信号をブースト/カット(増減)するタイプのイコライザ。



Freq (フリケンシー)

「Gain (ゲイン)」によってブースト/カット(増減)する中心周波数を設定します。

設定値: Low (ロー)

シェルビングの場合: 32Hz~2.0kHz、ピーキングの場合: 63Hz~2.0kHz

Lo-Mid (ローミッド)、Mid (ミッド)、Hi-Mid (ハイミッド)

100Hz~10.0kHz

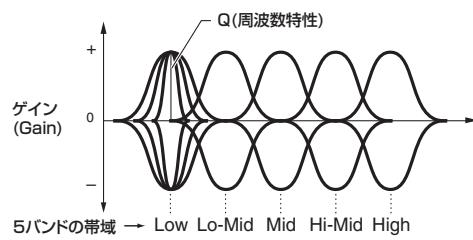
High (ハイ)

500Hz~16.0kHz

Gain (ゲイン)

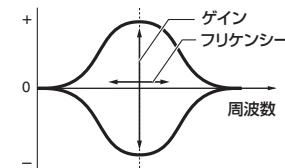
「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値: -12dB~+0dB~+12dB



peak (ピーキングタイプ)

特定の周波数帯の信号をブースト/カット(増減)するタイプのイコライザ。



Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

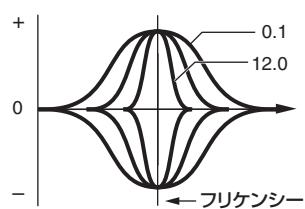
付録

Q (キュー)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。

設定値: 0.1~12.0

NOTE Low (ロー)とHigh (ハイ)に関しては、「Shape」を「shelv」に設定すると、「Q」は空欄になり、設定できなくなります。

**S90 XS/S70 XSのしくみ**

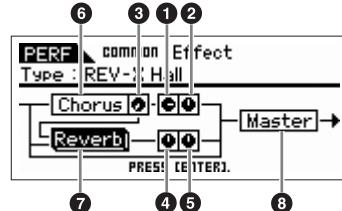
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録**7 Effect (エフェクト)****① Chorus Return (コーラスリターン)**

コーラスエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

**② Chorus Pan (コーラスパン)**

コーラスエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

③ Chorus To Reverb (コーラストゥーリバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。値を大きくすると、コーラスがかった音にリバーブが深くかかる状態になります。

設定値: 0~127

④ Reverb Return (リバーブリターン)

リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

⑤ Reverb Pan (リバーブパン)

リバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

⑥ Chorus (コーラス)**⑦ Reverb (リバーブ)****⑧ Master (マスター効果)**

ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すと、各エフェクトのタイプやパラメーターを設定するエフェクトパラメーター画面に移動します。

エフェクトパラメーター**Switch (スイッチ)**

マスター効果でのみ有効なパラメーターです。

アルペジオ/エフェクトファンクションが「EFFECT ON/OFF」のときは、ファンクションボタンを使って各エフェクトのオン/オフを操作できます。

Category (カテゴリー)**Type (タイプ)**

カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについての詳細は、「S90 XS/S70 XSのしくみ」の16ページをご覧ください。

NOTE 「Reverb」と「Master」のエフェクトパラメーター画面では、カテゴリーは1つなので、「Category」の設定はできません。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。

プリセットプログラムを変更することで、エフェクトのかかり方を変更できます。

NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

エフェクトパラメーター 1~16

エフェクトパラメーターは、選択されているエフェクトタイプによって異なります。エフェクトパラメーターの詳細については[21ページ](#)をご参照ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。

8 A/D Out (A/Dアウトプット)

A/Dインプットパートの出力に関する設定を行ないます。

Volume (ボリューム)

A/Dインプットパートの音量を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Pan (パン)

A/Dインプットパートのパン(ステレオ定位)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

Output Select (アウトプットセレクト)

A/Dインプットパートの出力先を設定します。

設定値: 下表参照

LCD	出力先	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
vocoder	Part 1のボイスのインサーションエフェクト	—

Chorus Send (コーラスセンド)

A/Dインプットパートのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

A/Dインプットパートのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

A/Dインプットパートの、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。

設定値: 0~127

Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)

A/Dインプットパートに対するインサーションエフェクトのオン/オフを設定します。

設定値: off, on

NOTE アウトプットセレクトで「L&R」以外を選んでいる場合は、「Chorus Send」「Reverb Send」「Dry Level」は「---」となり設定できません。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録

9 A/D FX (A/Dエフェクト)

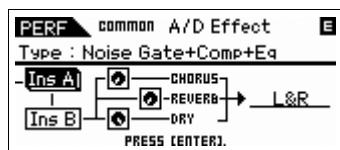
A/Dインプットパートのインサーションエフェクトの設定を行ないます。インサーションエフェクトA/Bのパラメーター詳細設定画面には、この画面から移動できます。

Ins Connect Type (インサーションコネクションタイプ)

Ins A/Bの周囲にカーソルがあるときは、インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。また、画面上部にエフェクトタイプを表示します。

設定値: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B	インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がリバーブとコーラスに送られます。
ins B -> A	インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がリバーブとコーラスに送られます。



Chorus Send (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。

設定値: 0~127

Output Select (アウトプットセレクト)

出力先を設定します。

設定値: 下表参照

LCD	出力先	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT L&R	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	ステレオ
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
vocoder	Part 1のボイスのインサーションエフェクト	—

NOTE アウトプットセレクトが「L&R」以外のときは、リバーブ/コーラスセンドは0、ドライレベルは127に設定されます。

Ins A (インサーションA)

Ins B (インサーションB)

ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すと、インサーションエフェクトA/Bのタイプやパラメーターを設定するインサーションエフェクトパラメーター詳細設定画面に移動します。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録

エフェクトパラメーター

Switch (スイッチ)

マスター効果でのみ有効なパラメーターです。ここでは変更できません。

Category (カテゴリー)

Type (タイプ)

カテゴリーでは、効果の大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的の効果タイプを選択します。

設定値: カテゴリーと効果タイプについての詳細は、「S90 XS/S70 XSのしくみ」の16ページをご覧ください。

Preset (プリセット)

各効果タイプに用意されている効果パラメーターのプリセットプログラムを選択できます。

プリセットプログラムを変更することで、複数のパラメーターを同時に変更できます。さらに細かい設定は、効果パラメーター1~16で行ないます。

NOTE 各効果タイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

エフェクトパラメーター1~16

効果のかかり方を細かく調節します。

効果パラメーターは、選択している効果タイプによって異なります。効果パラメーターの詳細については21ページをご参照ください。効果タイプごとの効果パラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

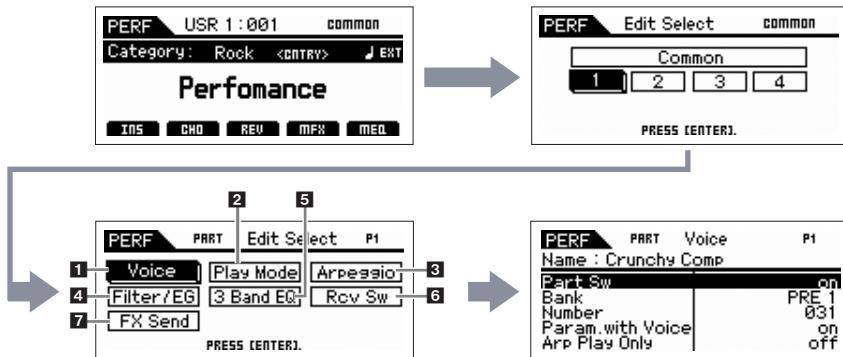
付録

パートエディット

パフォーマンスを構成するパートを、個別にエディットします。

手順

[PERFORM] → プログラム選択 → [EDIT] → パフォーマンスエディットセレクト画面でエディットしたいパート1～4を選択 → [ENTER] → パフォーマンスパートエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



1 Voice (ボイス)

Part Sw (パートスイッチ)

パートを使用するかどうかの設定をします。off (使用しない)に設定すると発音しなくなります。パネルの[PART ON/OFF]ボタンと連動しています。

設定値: off (使用しない)、on (使用する)

Bank (バンク)

Number (ナンバー)

ボイスバンクとボイスナンバーを設定して、パートに割り当てるボイスを選択します。

NOTE Voice画面が表示されているときに、[PART]/[MUTE]/[SOLO]で点灯しているボタンを押してすべて消灯させると、本体のBANK [DEC]/[INC]ボタン/[A]～[H]ボタン/ナンバー[1]～[16]ボタンでプログラムを選択できます。また、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すと、カテゴリーサーチを使ってプログラムを選択できます。

Param. with Voice (パラメーター ウィズ ボイス)

「Bank」、「Number」を変更したとき、選択されたボイスが持っている以下の設定を、パートにコピーするかどうかを設定します。

アルペジオ設定、フィルターカットオフ周波数、フィルターレゾナンス、アンプリチュードEG、フィルターEG、ピッチベンドレンジアップバー／ロワー、ノートシフト、アサイナブル1/2の設定

NOTE 「Mono/Poly」、「Porta Sw (ポルタメント パーツイッチ)」、「Porta Time (ポルタメントタイム)」、「Porta Mode (ポルタメントモード)」については、「Param. with Voice」の設定に関わらず、ノーマルボイスの場合は常にコピーされます。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

Arp Play Only (アルペジオ プレイ オンリー)

アルペジエーターでのみ演奏するパートにするか(on)、しないか(off)を設定します。オンの場合は、アルペジエーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: off, on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

2 Play Mode (プレイモード)

Volume (ボリューム)

各パートの音量を設定します。他のパートとの音量バランスを取るときなどに使います。スライダーで直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Pan (パン)

各パートのパン(ステレオ定位)を設定します。スライダーで直接操作可能なパラメーターです。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

NOTE ボイスを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、パンの効果が分かりにくいことがあります。

Voice Elm Pan (ボイスエレメントパン)

各パートのボイスが、ボイスエレメントエディットで設定されたパンの値を有効にする(on)か、しない(off)かを設定します。offに設定すると、ボイスエレメントエディットでのパン設定をC (センター)とみなします。

設定値: on, off

Assign 1 Value (アサイン1 バリュー)

Assign 2 Value (アサイン2 バリュー)

ボイスエディットモードのコントローラー画面(40ページ)でASSIGN 1/2に割り当てた機能の設定値を増減します。

ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

Note Shift (ノートシフト)

各パートの音の高さを半音単位で調整します。

設定値: -24~+0~+24

Detune (デチューン)

各パートの音の高さを0.1ヘルツ単位で微調整します。

設定値: -12.8Hz~+0Hz~+12.7Hz

PB Range Upper (ピッチベンドレンジ アッパー)

PB Range Lower (ピッチベンドレンジ ロワー)

ピッチベンドホイールの変化幅を半音単位で設定します。たとえばアッパーの値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ロワーの値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。

設定値: -48semi~+0semi~+24semi

Mono / Poly (モノ/ポリ)

発音方式を選択します。

設定値: mono, poly

mono (モノ)	単音で演奏する状態です。レガート演奏をするとアタック音が出ないため、滑らかな演奏を再現できます。
poly (ポリ)	和音で演奏できる状態です。

NOTE ドラムボイスを選択したパートでは、「--」と表示され、設定ができません。

Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー/ハイ)

パートが発音する音の高さの最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音(Low)と最高音(High)の鍵盤範囲で、パートが発音します。C5~C4のように最低音の方が最高音より音の高さが高いような設定を行なった場合、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

設定値: C-2~G8

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	
付録	

Velocity Limit Lo/Hi (ベロシティーリミットロー / ハイ)

パートが発音するベロシティーの、最低値(Low)と最高値(High)を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、パートが発音します。93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1~34と93~127の範囲で発音します。

設定値: 1~127

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Split Lo/Up (スプリット ロワー / アッパー)

コモンパラメーターの、スプリットポイントで設定したノート以上の鍵域を鳴らす(upper)か、未満の鍵域をならす(lower)か、どちらでも鳴らす(both)かを設定します。実際に発音できる鍵域は、この設定とノートリミットの設定の両方を満たす鍵域となります。

設定値: both, lower, upper

Porta Sw (ポルタメント パートスイッチ)

ポルタメント効果をかけるか(on)かけないか(off)を設定します。

設定値: off, on

NOTE ドラムボイスを選択したパートでは、「---」と表示され、設定ができません。

Porta Time (ポルタメントタイム)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。

設定値: 0~127

NOTE ドラムボイスを選択したパートでは、「---」と表示され、設定ができません。

Porta Mode (ポルタメントモード)

鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。

設定値: fingered, fulltime

fingered (フィンガード)	レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。
fulltime (フルタイム)	常にポルタメントがかかります。

NOTE ドラムボイスを選択したパートでは、「---」と表示され、設定ができません。

Output Select (アウトプットセレクト)

各パートの出力先を設定します。ここで設定により、各パートの信号を別々の端子から出力させることができます。

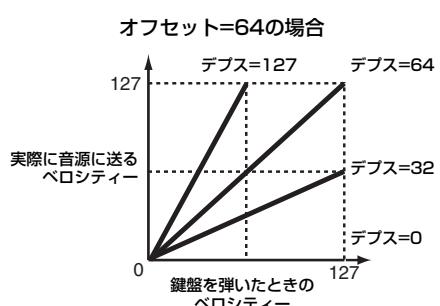
設定値: L&R, asL&R, asL, asR, drum (ドラムボイスのみ)

NOTE 「Output Select (アウトプットセレクト)」を「L&R」以外に設定している場合は、FX Send画面(90ページ)の「Chorus Send」、「Reverb Send」、「Dry Level」は設定できなくなります。

Vel Sens Depth (ベロシティーセンシティビティ デブス)

「ノートオンを受信したときのベロシティー」に対する、「実際に音源部に送るベロシティー」の変化の度合いを設定します。図のように、値を大きくするほど、「ノートオンを受信したときのベロシティー」に対して、「実際に音源に送るベロシティー」の変化が大きくなり、グラフの傾きが急になります。値を0に設定すると、「ノートオンを受信したときのベロシティー」が変化しても「実際に音源に送るベロシティー」は変化しなくなり、オルガンのようにベロシティー変化のない状態になります。

設定値: 0~127



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

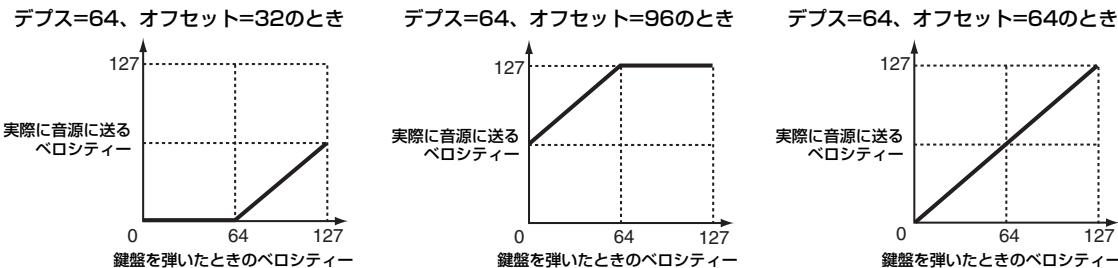
Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

Vel Sens Offset (ベロシティーセンシティビティー オフセット)

実際に音源に送るベロシティーの値を一律に増減します。図のように、ここで設定値から64を引いて2倍した値が実際のベロシティー値にプラス/マイナスされます。ただし、プラス/マイナスした結果、ベロシティーが1より小さくなる場合は1になります、127より大きくなる場合は127になります。

設定値: 0 ~ 127



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

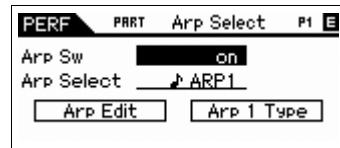
付録

3 Arpeggio (アルペジオセレクト)

Arp Sw (アルペジオスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルの[PART ARP] 1~4ボタンでも操作できます。

設定値: off, on



Arp Select (アルペジオ1~5セレクト)

アルペジオ1~5を選択します。タイプが割り当てられているアルペジオには、音符マーク(♪)が表示されます。

設定値: Arp 1~Arp 5

Arp Edit (アルペジオエディット)

5種類のアルペジオの共通の設定を行ないます。

Arp Sw (アルペジオスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。Arp Select画面の「Arp Sw」と同じ設定になります。

設定値: off, on

Arp Hold (アルペジオホールド)

一度ノートオンを受信したあと、ノートオフを受信しても、次のノートオンを受信するまでアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能をオン/オフします。

設定値: sync-off (シンクオフ)、off, on

sync-off (シンクオフ)

ノートオフを受信しても内部的にはアルペジオ再生が続き、次にノートオンを受信すると発音が再開されます。

NOTE 「Arp Sw」が「on」の場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー=64)を受信することによって、「Arp Hold」が「on」の場合と同じ効果が得られます。

Arp MIDI Out Sw (アルペジオ MIDIアウトスイッチ)

アルペジオ演奏を外部にMIDIデータとして出力するかどうかを設定します。

設定値: off (MIDI出力しない)、on (MIDI出力する)

Arp Transmit Ch (アルペジオ トランスマッターチャンネル)

アルペジオ演奏をMIDI出力する場合のMIDIチャンネルを設定します。「kbd-ch (キーボードチャンネル)」では、ユーティリティーモードのMIDI画面の「Keyboard Transmit Ch」(135ページ)で設定したMIDIチャンネルで出力します。

設定値: 1~16, kbd-ch (キーボードチャンネル)

Voice with Arp (ボイス ウィズ アルペジオ)

アルペジオタイプごとに最適なボイスが登録されています。Arp 1～5 Type画面の「Type」で設定したアルペジオタイプを変更することによって、編集中のパートに最適なボイスをコピーするかどうかを設定します。「on」にすると、設定されたアルペジオタイプに最適なボイスがパートにコピーされます。「off」にすると、アルペジオタイプを変更しても、最適なボイスはパートにコピーされません。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

Velocity Rate (ペロシティーレート)

アルペジオ再生のペロシティーを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってペロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: 0～200%

Gate Time Rate (ゲートタイムレート)

アルペジオ再生のゲートタイムを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: 0～200%

Unit Multiply (ユニットマルチプライ)

アルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。再生時間を伸縮することでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオとなります。たとえば、値を200%に設定すると、元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。また、逆に値を50%に設定すると、元の再生時間の半分になり、テンポは倍のスピードにアップします。元の再生時間のまま変更しない場合は100%を設定します。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

Quantize Value (クォンタイズバリュー)

クォンタイズやスイングをかけるときの基準となる音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連符)、120 (16分音符)、160 (8分3連符)、240 (8分音符)、320 (4分3連符)、480 (4分音符)

Quantize Strength (クォンタイズストレンジス)

クォンタイズ機能によって、元の位置からジャストの位置に移動する比率を設定します。0%ではクォンタイズ機能はかかりず、100%で「Quantize Value」で設定した音符のジャストの位置に移動します。50%ではそのちょうど真ん中の位置まで移動します。

設定値: 0%～100%

Swing (スイング)

「Quantize Value」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。値を+1より大きくするとジャストのタイミングよりも後ろに移動し、-1より小さくすると前に移動します。スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合には便利です。

設定値: -120～+120

NOTE 「Quantize Value」で3連符の設定をしている場合、3連符の最後の拍のノートイベントがスイング対象となります。

Octave Range (オクターブレンジ)

アルペジオ演奏の音域を、1オクターブ単位で変更します。プラスの値を設定するとアルペジオ演奏のオクターブ幅が上方向に広がり、マイナスの値を設定すると下方向に広がります。

設定値: -3～+0～+3

Change Timing (チェンジタイミング)

アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更したとき、すぐに切り替わるのか(realtime)、次の小節の頭で切り替わるのか(measure)を設定します。

設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー)

Velocity Mode (ペロシティーモード)

ノートオンを受信したときのアルペジオ再生のペロシティーについて設定します。

設定値: original、thru

original (オリジナル)	アルペジオタイプに設定されているペロシティーで再生されます。
thru (スルー)	実際に受信したノートオンのペロシティーで再生されます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
補足説明	

付録

Key Mode (キーモード)

ノートオンを受信したときのアルペジオ再生の仕方を設定します。

設定値: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (ソート)	複数のノートオンを受信したとき、受信した順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴ります。
thru (スルー)	複数のノートオンを受信したとき、受信した順番によってアルペジオの再生の仕方が変わります。
direct (ダイレクト)	アルペジオによる演奏は再生されず、受信したノートオンメッセージがそのまま鳴ります。ただし、アルペジオによって、パンやブライテネスなどのコントロールチェンジデータによる音色変化の効果が得られます。したがって、アルペジオデータ内にコントロールチェンジデータが入っているアルペジオタイプや、カテゴリー Cntr (コントロール)に含まれるアルペジオタイプを選択している場合に有効な設定です。
sort +direct (ソートダイレクト)	sort (ソート)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。
thru +direct (スルーダイレクト)	thru (スルー)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。

NOTE カテゴリーがCntr (コントロール)のアルペジオタイプには、ノートオン/オフを含まないアルペジオがあります(12ページ)。このようなアルペジオタイプを選んでいる場合、「Key Mode」を「sort」や「thru」に設定すると、ノートオンを受信しても音が出ません。

Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー / ハイ)

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。設定した範囲内のノートを受信したとき、アルペジオは鳴ります。C5～C4のように最低音の方が最高音より高いような設定を行なった場合、C -2～C4とC5～G8の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: C -2～G8

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Velocity Limit Lo/Hi (ベロシティーリミット ロー / ハイ)

アルペジオが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、アルペジオが鳴ります。93～34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1～34と93～127の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: 001～127

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Octave Shift (オクターブシフト)

アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。

設定値: -10～+10

Loop (ループ)

鍵盤を押さえ続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(on)と、鍵盤を押さえるたびに1回だけ演奏される状態(off)とを切り替えます。

設定値: off, on

Trigger Mode (トリガーモード)

ノートオンを受信するとアルペジオの再生がスタートし、ノートオフを受信するとストップする状態(gate)と、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる状態(toggle)を切り替えます。

「gate」は通常のアルペジオの状態です。「toggle」は、ノートオフを受信してもアルペジオ再生がストップせず、ストップしたいタイミングでのノートオンを受信させると、いつでもアルペジオ再生をストップできるので便利です。

設定値: gate (ゲート), toggle (トグル)

NOTE トリガーモードが「toggle」に設定されていると、Arp Edit画面の「Arp Hold」(85ページ)が「on」または「sync-off」に設定していても、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わります。

Accnt Vel Th (アクセント ベロシティースレッショルド)

プリセットされている一部のアルペジオパターンには、アクセントフレーズと呼ばれる通常は再生されない演奏が記憶されていて、強いベロシティーでのノートオンを受信したときにだけ再生できます。ここでは、アクセントフレーズを再生するベロシティーの強さを設定します。

設定値: off, 1～127

Accnt Strt Qtz (アクセント スタートクォンタイズ)

一部のアルペジオタイプに用意されているアクセントフレーズが、強いベロシティーのノートオンを受信したと同時に再生する(off)か、そのアルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせて再生する(on)かを設定します。

設定値: off, on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録

Random SFX (ランダムSFX)

一部のアルペジオタイプには、たとえばノートオフを受信したときにギターのフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ここでは、その機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値: off, on

SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベロシティーを増減する値を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -64~+0~+63

SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、受信したノートオンのベロシティーで再生する(on)か、自動的に決められるベロシティーで再生するか(off)を設定します。

設定値: off, on

Arp 1~5 Type (アルペジオ1~5タイプ)

「Arp Select」で選択しているアルペジオの設定を行ないます。

Main Ctgry (メインカテゴリー)**Sub Ctgry (サブカテゴリー)**

メインカテゴリーとサブカテゴリーから目的のアルペジオタイプが含まれるカテゴリーを選びます。

設定値: 「S90 XS/S70 XSのしくみ」のカテゴリー一覧表([7ページ](#))をご覧ください。

Type (アルペジオタイプ)

カテゴリー内のアルペジオタイプを番号で選択します。画面の上から2段目には、ここで選択されたアルペジオタイプの「タイプ番号:タイプ名」が表示されます。S90 XS/S70 XSにプリセットされているアルペジオタイプ一覧については、PDFファイル「データリスト」の「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

NOTE 「アルペジオタイプリスト」の読み方については、[9ページ](#)をご覧ください。

Vel Rate (ベロシティーレート オフセット)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する値を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -100%~+0%~+100%

GTime Rate (ゲートタイムレート オフセット)

アルペジオ再生のゲートタイムを増減する値を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: -100%~+0%~+100%

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

4 Filter/EG (フィルター / EG)

Cutoff (カットオフ)

カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、フィルターをかけるしきい値となります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64～+0～+63

Resonance (レゾナンス)

各パートのボイスに設定されているフィルターの種類によって機能が切り替わります。割り当てられているボイスのFilter Type画面(51ページ)の「Type」にLPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance (レゾナンス)、BPFwの場合はWidth (ウィズ)の機能となります。

Resonanceの機能の場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。レゾナンス効果とは、カットオフで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける効果のことです、数値を上げるほどこの効果が深くなります。

フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。

Widthの機能の場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。ボイスの同名のパラメーター(51ページ)の値を相対的に増減します。

ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64～+0～+63

FEG Attack / Decay / Release / Depth

(FEGアタックタイム/ディケイタイム/リリースタイム/デプス)

AEG Attack / Decay / Sustain / Release

(AEGアタックタイム/ディケイタイム/サステインレベル/リリースタイム)

選択中のパートの、アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEGの設定をします。ここで設定は、パートに割り当てられているボイスの、各エレメントの設定に対するオフセットとなります。AEG/FEGについて詳しくは、ボイスエディットのFilter/EG画面(44ページ)の説明をご覧ください。ただし、ドラムボイスが割り当てられている場合は、「AEG Attack」と「AEG Decay」のみ設定可能になります。「AEG」の各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64～+0～+63

5 3 Band EQ (3バンドEQ)

パートごとに3バンドパラメトリックEQをかけて、音を補正します。ローとハイのシェイプは、シェルビングに固定されています。

Freq (フリケンシー)

「Gain (ゲイン)」によってブースト/カット(増減)する中心周波数を設定します。値が大きくなると周波数が高くなり、小さくなると周波数は低くなります。「Mid Freq」は、ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: Low (ロー): 50.1Hz～2.0kHz, Mid (ミドル): 139.7Hz～10.1kHz, High (ハイ): 503.8Hz～14.0kHz

Gain (ゲイン)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -12dB～+0dB～+12dB

Q (キュー)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。

設定値: 0.7～10.3

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter

Part Edit

Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type

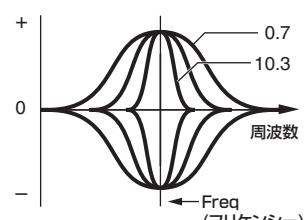
Filter / EG

3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select

Job Select

Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録



6 Rcv Sw (レシーブスイッチ)

パートごとにコントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、受信する(on)か、しない(off)かを設定します。画面中にあるコントローラーの名称については、そのコントローラーを操作することにより発生するMIDIメッセージを指しています。

NOTE ドラムボイスが割り当てられているパートでは、「Sustain (サステイン)」の設定ができません。

NOTE パフォーマンスマードの場合、ここでの「Bank Select」 / 「Program Change」 / 「Pan」の設定はできなくなります。

NOTE この画面の「Control Change」を「off」にすると、コントロールチェンジに関するパラメーターはすべて設定できなくなります。

設定値: off, on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録

7 FX Send (エフェクトセンド)

Chorus Send (コーラスセンド)

選択中のパートにおける、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

選択中のパートにおける、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

選択中のパートにおける、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。

設定値: 0~127

NOTE パフォーマンスマード画面の「Play Mode (プレイモード)」の「Output Select (アウトプットセレクト)」を「L&R」以外に設定している場合は、「Chorus Send」、「Reverb Send」、「Dry Level」は設定できなくなります。

Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)

インサーションエフェクトを有効にするパートを設定します。このスイッチをオンに設定すると、そのパートに割り当てられているボイスのインサーションエフェクトが有効になります。

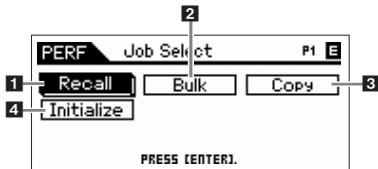
設定値: off, on

パフォーマンスジョブ

パフォーマンスジョブには、パフォーマンスを作る際に便利な機能が用意されています。

手順

[PERFORM] → プログラム選択 → [JOB] → パフォーマンスジョブセレクト画面



1 Recall (リコール)

あるパフォーマンスを作り変えたあと、ストア(保存)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、作り変えたパフォーマンスは消えてしまいます。このような場合にリコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すことができます。[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、その後[ENTER]ボタンを押すとリコールが実行されます。

2 Bulk (バルクダンプ)

現在選択中のパフォーマンスデータを、MIDIのシステムエクスクルーシブデータ(バルクデータ)として、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、その後[ENTER]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[PERFORM]ボタンを押しても同様の操作ができます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。デバイスナンバーの設定は、ユーティリティモードのMIDI画面(135ページ)で行ないます。

3 Copy (コピー)

Part (パート)

あるパフォーマンスのコモンデータやパートデータを、現在エディット中のパフォーマンスにコピーします。あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、別のパフォーマンスを作成する場合に便利な機能です。

NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になります、コピー元のデータを試聴できます。

① コピー元のパフォーマンス

バンクとパフォーマンスナンバーを設定して、コピー元のパフォーマンスを選びます。「current (カレント)」が選択されていると、現在エディット中のパフォーマンスがコピー元のパフォーマンスとなります。すなわち、1つのパフォーマンスの中でのパートのコピーとなります。

設定値: バンク: USR1~4、---

パフォーマンスナンバー: 001(A01)~128 (H16)、current

NOTE コピー元のパフォーマンスにカーソルがあるときに本体の[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すと、カテゴリーサーチを使ってプログラムを選択できます。

② コピー元のデータの種類

コピー元のデータの種類やパートの番号を指定します。この設定を変更すると、コピー先のデータの種類(③)がコピー元と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common, part 1~4, A/D

③ コピー先のデータの種類

コピー先のデータの種類やパートの番号を指定します。この設定を変更すると、コピー元のデータの種類(②)がコピー先と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common, part 1~4, A/D

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録

Voice (ボイス)

ボイスのエフェクトやマスターEQの設定を、選択中のパフォーマンスのコモンパラメーターにコピーします。あるボイスの雰囲気を残したままパフォーマンスに取り込みたい場合に便利な機能です。

NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になります、コピー元のデータを試聴できます。

① コピー元のボイス

バンクとボイスナンバーを設定して、コピー元のボイスを選びます。

設定値: バンク: PRE1~8、USR1~4、PDR、UDR、GM、GMDR
ボイスナンバー: 001(A01)~128(H16)

② コピーするボイスのエフェクトの設定

ボイスのエフェクトやマスターEQの設定を選択中のパフォーマンスにコピーするかどうかを設定します。Reverb(リバーブ)、Chorus(コーラス)、Master EQ(マスターEQ)、Master Effect(マスターエフェクト)のチェックしたデータがコピーされます。

NOTE リバーブまたはコーラスをコピーした場合、センドレベルはコピーされません。コピーしたボイスの雰囲気を残したい場合は、コピーするボイスで設定されているリバーブセンドまたはコーラスセンドを確認し、パフォーマンスパートエディットのFX Send画面([90ページ](#))でリバーブセンドまたはコーラスセンドを同様のレベルに設定する必要があります。

4 Initialize (イニシャライズ)

パフォーマンスの初期設定データを呼び出し、パフォーマンスを初期状態に戻します。初期化するデータの種類を指定することができるので、既存のパフォーマンスの一部を利用して新しいパフォーマンスを作ることができます。

All (オールパラメーター)

パフォーマンスを構成するすべてのパラメーターを初期化します。

Common (コモンパラメーター)

コモンエディット([74ページ](#))のすべてのパラメーターを初期化します。

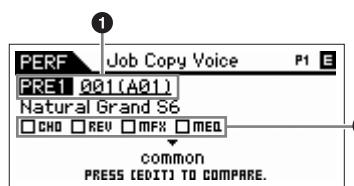
NOTE インサーションエフェクトスイッチはパートごとに持つパラメーターです。したがって、インサーションエフェクトスイッチのパラメーターを初期化したい場合は、パートパラメーターのPart 1~4のボックスにチェックを入れてください。

Part 1~4 (パート1~4パラメーター)

オンに設定したパートのパートエディット([82ページ](#))のすべてのパラメーターを初期化します。

A/D (A/Dインプットパラメーター)

MIC INPUT端子に接続した機器から入力される音声パートです。コモンエディットのA/Dインプットパートに関する設定([79ページ](#))を初期化します。

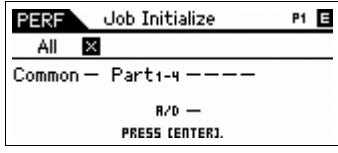
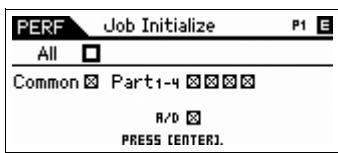


S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Performance	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter / EG	
EQ	
Effect	
Parameter	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter / EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	
補足説明	

付録



補足説明

S90 XS/S70 XSのしくみ

パフォーマンス カテゴリーリスト

S90 XS/S70 XSのパフォーマンスが属するメインカテゴリーとサブカテゴリーです。

メイン カテゴリー	サブカテゴリー											
	Top40	Clasic (Classic Rock)	Hard (Hard Rock)	Cntry (Country)	Blues	Folk	Balad (Ballad)	Film	---			
Rock (Rock / Pops)												
R&B (R&B / Hip Hop)	HipHp (Hip Hop)	Modrn (Modern R&B)	Clasic (Classic R&B)	Funk	---							
Elect (Electronic)	Tekno (Techno)	Trnce (Trance)	House (Dance Pop / House)	D&B (Breakbeats / D&B)	Chill (Chillout / Ambient)	---						
Jazz	Swing	Modrn (Modern Jazz)	Smooth (Smooth Jazz)	JzFnk (Jazz Funk)	Club (Club Jazz)	---						
World	Latin	Reggae (Reggae / Dancehall)	Ethno (Ethnic / World)	---								
SpLyr (Splits & Layers)	Piano	Organ	Synth	Sympn (Symphonic)	String (Strings)	WWind (Woodwind)	Brass	Guitr (Guitar)	Bass	Cperc (Chromatic Percussion)	Pad	---
FX	Seq (Sequence)	Hard	Soft	S.EFX (Sound Effect)	---							
---	(No Assign)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Performance
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
補足説明

付録

マルチモード

マルチモードは、S90 XS/S70 XSをソングファイル再生用のマルチ音源として活用するための優れた機能を備えています。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、マルチの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、外部シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、S90 XS/S70 XSは同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行なうマルチ音源として機能します。S90 XS/S70 XSでは、最大16チャンネル分の音を鳴らすことができます(6ページ)。また、バンクが1つだけ(ユーザーバンク)ですので、マルチモードではバンク選択の操作は必要ありません。

NOTE マルチのユーザーバンクについて

工場出荷時のユーザーバンクには、あらかじめ128種類のマルチが用意されています。

これらのユーザーバンクのマルチは、上書きすると消えてしまいます。エディットしたマルチを保存する場合は、大事なマルチに上書き保存しないようご注意ください。

マルチプレイ

マルチプレイでは、あらかじめ作成したマルチプログラムの中から好きなものを選んで、発音させることができます。

手順

[MULTI/SEQ PLAY]ボタンを押します。

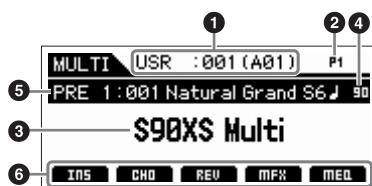


マルチプログラムを選ぶ

S90 XS/S70 XSには、マルチプログラムがユーザーバンクに128個記憶されています。バンクの中には8つのグループ(A～H)に分かれています。各グループに16個ずつのマルチプログラムが記憶されています。マルチプログラムの選び方は、基本的にボイスと同じです。目的のマルチプログラムが記憶されている[A]～[H]ボタンを選択し、次にナンバー[1]～[16]ボタンでマスタープログラムを選択するという順番に行ないます。

マルチプレイ画面

- ① マルチナンバー
- ② マルチコントロールの対象パート番号
- ③ マルチネーム
- ④ アルペジオテンポ
- ⑤ カレントパートのボイスバンク/ナンバー/ネーム
- ⑥ Ins、Cho、Rev、MFX、MEQのオン/オフ



NOTE シンプル画面への変更は、パネルの[SHIFT]+カーソル[◀]/[▶]ボタンで行ないます。

NOTE パネルの[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すと、選択されたパートのボイスに対してカテゴリーサーチを行なうことができます。

[E](エディット)マークについて

マルチプレイやマルチエディットでパラメーターの値を変更すると、ディスプレイ右上に[E](エディット)マークが表示されます。この表示により、選択中のマルチが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、パネルの[STORE]ボタンを押して、ストアの操作を行ないます。

NOTE エディットマークは、他のマルチやモードを選択すると消えますが、エディットした内容も失われます。間違ってエディットした内容を失った場合は、リコール機能(110ページ)で復元できます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

作ったマルチを保存する(ストア)

1 [STORE]ボタンを押して、マルチストア画面に切り替えます。

2 マルチの保存先を設定します。

データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンを使って、保存先のマルチナンバーを設定します。[A]～[H]ボタン、ナンバー[1]～[16]ボタンで保存先を設定することもできます。

NOTE この状態で[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態となり、保存先のナンバーのマルチを試聴できます。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

ストアを中止したい場合は、ここで[EXIT]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の状態に戻ります。

4 [ENTER]ボタンを押すと、ストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、マルチプレイ画面に戻ります。



注意

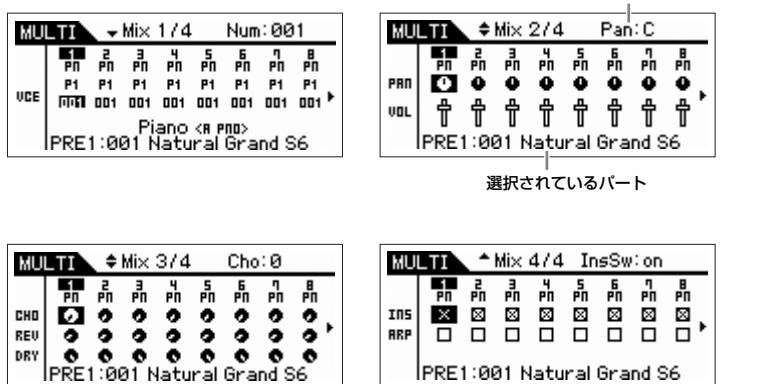
ストアを実行することで、ストア先のマルチデータは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーにセーブ(保存)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については[126ページ](#)をご覧ください。

ミキシング

ソングデータを再生するときの音源部の設定をミキシングと呼びます。ミキシング画面では、ソングデータの演奏にあわせてミキシングの各パートのボイスを入れ替えたり、曲に合わせてエフェクトの設定をしたりしてミキシングを作り変える作業を行ないます。

手順

[MULTI/SEQ PLAY] → [MIXING]



ミキシング画面では、主要なパートパラメーターを8パート分一覧表示して、それぞれのパラメーターを操作できます。パート8にカーソルがある状態でパネルのカーソル[▶]ボタンを押すと、パート9～16が表示されます。パート16にカーソルがある状態でパネルのカーソル[▶]ボタンを押すと、A/Dパートが表示されます。この画面でコントロールできるパラメーターは、パートエディット([102ページ](#))の下記の項目です。詳しくはパートエディットの項目をご参照ください。

- Bank/Number (バンク/ナンバー)
- Pan (パン)
- Volume (ボリューム)
- Chorus Send (コーラスセンド)
- Reverb Send (リバーブセンド)
- Dry Level (ドライレベル)
- Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)
- Arp Sw (アルペジオスイッチ)(A/Dパート以外)

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

マルチエディット

マルチエディットには、すべてのパートに共通する設定を行なうコモンエディットと、パートごとの設定を行なうパートエディットとがあります。コモンエディットは、マスター効果やマスターEQの設定、コントローラーの設定など、すべてのパートに共通する設定を行ないます。パートエディットは、マルチの各パートのさまざまな設定を行ないます。

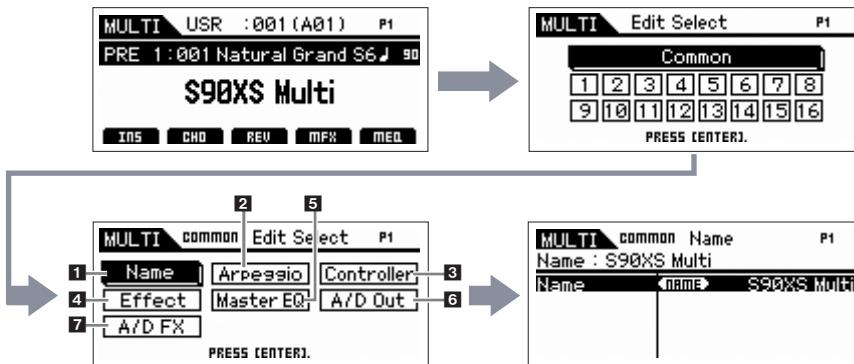
ここではマルチモードのコモンエディット/パートエディットで設定できるパラメーターについて説明します。

コモンエディット

全パートに共通したパラメーターをエディットします。

手順

[MULTI] → プログラム選択 → [EDIT] → マルチエディットセレクト画面で「Common」選択 → [ENTER] → エディット画面



1 Name (ネーム)

Name (マルチネーム)

マルチに名前をつけます。「Name」にカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押してネーミングダイアログを表示し、名前を入力します。英数字を使って最大20文字まで設定できます。カーソルキーとデータダイアルを使って文字を選択して、[DEC]/[INC]ボタンを使ってカーソルを進めます。入力が終わったら[ENTER]ボタンを押すと確定し、[EXIT]ボタンを押すと、名前を保存せずに、名前を入力する画面に戻ります。

2 Arpeggio (アルペジオ)

各ボイスに登録できる5種類のアルペジオに関して、共通の設定(Arp Edit)を行なうか、各アルペジオに固有の設定(Arp 1~5 Type)を行なうかを選択します。

Arp Common Sw (アルペジオコモンスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルの[ARP ON/OFF]ボタンを使って、このアルペジオスイッチをオン/オフすることもできます。

設定値: off, on

Arp 1-5 Select (アルペジオ 1~5セレクト)

アルペジオ1~5を選択します。選択されているパートでタイプが割り当てられているアルペジオには、音符マークが表示されます。アルペジオ/エフェクトファンクションが「ARP SELECT」のときは、ファンクションボタンを使ってアルペジオ1~5を選択できます。

設定値: Arp 1~Arp 5

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
● Name
● Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

Arp Tempo (アルペジオテンポ)

アルペジオのテンポを設定します。

設定値: 5~300

NOTE アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティー MIDI画面の「MIDI Sync」(136ページ)を「external」/「auto」に設定します。「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、このテンポの設定値が「external」となり、変更できません。

Sync Qntz Val (シンククオントイズバリュー)

複数のアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを設定します。オフに設定すると、各パートに割り当てられたボイスを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。

設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連符)、120 (16分音符)、160 (8分3連符)、240 (8分音符)、320 (4分3連符)、480 (4分音符)、off

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

3 Controller (コントローラー)

A. Func 1 Mode (アサインブルファンクション1モード)

A. Func 2 Mode (アサインブルファンクション2モード)

ASSIGNABLE FUNCTION [1]ボタンと[2]ボタンが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを選択します。ラッチタイプ(latch)では、ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになります。モーメンタリータイプ(momentary)では、ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになります。

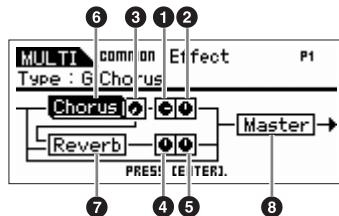
設定値: momentary (モーメンタリー)、latch (ラッチ)

4 Effect (エフェクト)

① Chorus Return (コーラスリターン)

コーラスエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127



② Chorus Pan (コーラスパン)

コーラスエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

③ Chorus To Reverb (コーラス トゥー リバーブ)

コーラスエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。値を大きくすると、コーラスがかった音にリバーブが深くかかる状態になります。

設定値: 0~127

④ Reverb Return (リバーブリターン)

リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

⑤ Reverb Pan (リバーブパン)

リバーブエフェクトで処理された信号の、左右の定位を設定します。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

⑥ Chorus (コーラス)

⑦ Reverb (リバーブ)

⑧ Master (マスター効果)

ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すと、各エフェクトのタイプやパラメーターを設定するエフェクトパラメーター画面に移動します。

エフェクトパラメーター

Switch (スイッチ)

マスター効果でのみ有効なパラメーターです。

Category (カテゴリー)

Type (タイプ)

カテゴリーでは、効果の大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的の効果タイプを選択します。

設定値: カテゴリーと効果タイプについての詳細は、「S90 XS/S70 XSのしくみ」の16ページをご覧ください。

NOTE 「Reverb」と「Master」の効果パラメーター画面では、カテゴリーは1つなので、「Category」の設定はできません。

Preset (プリセット)

各効果タイプに用意されている効果パラメーターのプリセットプログラムを選択できます。

プリセットプログラムを変更することで、効果のかかり方を変更できます。

NOTE 各効果タイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

エフェクトパラメーター 1~16

効果パラメーターは、選択している効果タイプによって異なります。効果パラメーターの詳細については21ページをご参考ください。効果タイプごとの効果パラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「効果タイプリスト」をご参考ください。

5 Master EQ

マルチ全体の音質補正を行ないます。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させることができます。

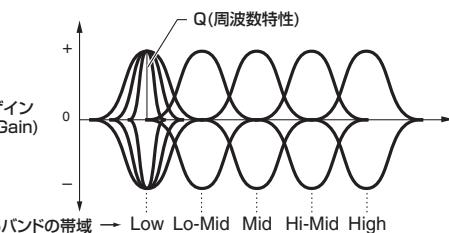
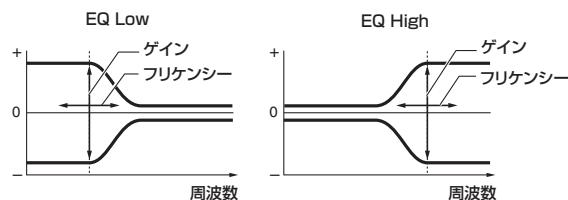
Shape (シェイプ)

EQの両端に当たるLow (ロー)とHigh (ハイ)の2つのバンドについて、シェルビングとピーキングのどちらのタイプとして使うかを設定します。

設定値: shelv, peak

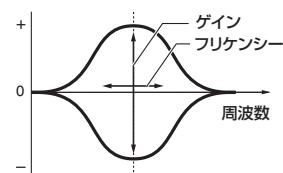
shelv (シェルビングタイプ)

特定の周波数以下あるいは以上の信号をブースト/カット(増減)するタイプのイコライザー。



peak (ピーキングタイプ)

特定の周波数帯の信号をブースト/カット(増減)するタイプのイコライザー。



Freq (フリケンシー)

「Gain (ゲイン)」によってブースト/カット(増減)する中心周波数を設定します。

設定値: Low (ロー)

シェルビングの場合: 32Hz~2.0kHz、ピーキングの場合: 63Hz~2.0kHz

Lo-Mid (ローミッド)、Mid (ミッド)、Hi-Mid (ハイミッド)

100Hz~10.0kHz

High (ハイ)

500Hz~16.0kHz

Gain (ゲイン)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。

設定値: -12dB~-+0dB~-+12dB

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

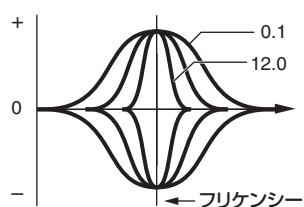
付録

Q (キュー)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。

設定値: 0.1~12.0

NOTE Low (ロー)とHigh (ハイ)に関しては、「Shape」を「shelv」に設定すると、「Q」は空欄になり、設定できなくなります。

**S90 XS/S70 XSのしくみ**

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録**6 A/D Out (A/Dアウトプット)**

A/Dインプットパートの出力に関する設定を行ないます。

Volume (ボリューム)

A/Dインプットパートの音量を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Pan (パン)

A/Dインプットパートのパン(ステレオ定位)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

Output Select (アウトプットセレクト)

A/Dインプットパートの出力先を設定します。

設定値: 下表参照

LCD	出力先	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT LとR	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT LとR	ステレオ
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
vocoder	Part 1のボイスのインサーションエフェクト	---

Chorus Send (コーラスセンド)

A/Dインプットパートのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

A/Dインプットパートのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

A/Dインプットパートの、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。

設定値: 0~127

Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)

A/Dインプットパートに対するインサーションエフェクトのオン/オフを設定します。

設定値: off, on

NOTE アウトプットセレクトで「L&R」以外を選んでいる場合は、「Chorus Send」「Reverb Send」「Dry Level」は「---」となり設定できません。

7 A/D FX (A/Dエフェクト)

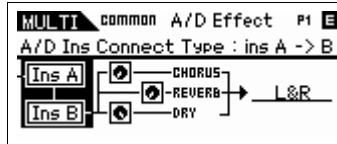
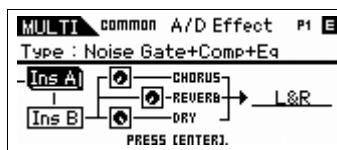
A/Dインプットパートのインサーションエフェクトの設定を行ないます。インサーションエフェクトA/Bのパラメーター詳細設定画面には、この画面から移動できます。

Ins Connect Type (インサーションコネクションタイプ)

Ins A/Bの周囲にカーソルがあるときは、インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。また、画面上部にエフェクトタイプを表示します。

設定値: ins A -> B, ins B -> A

ins A -> B	インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がリバーブとコーラスに送られます。
ins B -> A	インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がリバーブとコーラスに送られます。



Chorus Send (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。

設定値: 0~127

Output Select (アウトプットセレクト)

出力先を設定します。

設定値: 下表参照

LCD	出力先	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT L&R	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	ステレオ
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
vocoder	Part 1 のボイスのインサーションエフェクト	---

NOTE アウトプットセレクトが「L&R」以外のときは、リバーブ/コーラスセンドは0、ドライレベルは127に設定されます。

Ins A (インサーションA)

Ins B (インサーションB)

ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すと、インサーションエフェクトA/Bのタイプやパラメーターを設定するインサーションエフェクトパラメーター詳細設定画面に移動します。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Mult
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

エフェクトパラメーター

Switch (スイッチ)

マスター効果でのみ有効なパラメーターです。ここでは変更できません。

Category (カテゴリー)

Type (タイプ)

カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについての詳細は、「S90 XS/S70 XSのしくみ」の16ページをご覧ください。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。

プリセットプログラムを変更することで、エフェクトのかかり方を変更できます。

NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

エフェクトパラメーター 1~16

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。エフェクトパラメーターの詳細については[21ページ](#)をご参照ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

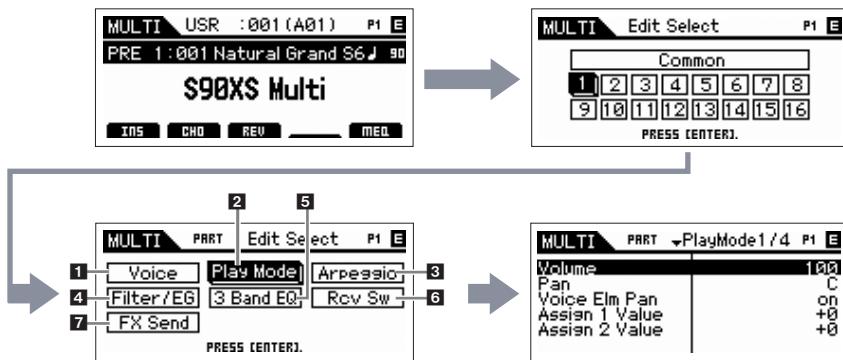
付録

パートエディット

マルチを構成するパートを、個別にエディットします。

手順

[MULTI/SEQ PLAY] → プログラム選択 → [EDIT] → マルチエディットセレクト画面でエディットしたいパート1～16を選択 → [ENTER] → マルチパートエディットセレクト画面で画面選択 → [ENTER] → エディット画面



1 Voice (ボイス)

Receive Ch (レシーブチャンネル)

選択したパートのMIDIレシーブチャンネル(MIDI受信チャンネル)を設定します。本体の操作によるMIDIデータの送信チャンネルは、このMIDIレシーブチャンネルの設定と同じになります。

設定値: 01～16、off

Bank (バンク)

Number (ナンバー)

ボイスバンクとボイスナンバーを設定して、パートに割り当てるボイスを選択します。

NOTE 「Bank」または「Number」にカーソルがあるときに、[PART]/[MUTE]/[SOLO]で点灯しているボタンを押してすべて消灯させると、本体のBANK [DEC]/[INC]ボタン/[A]～[H]ボタン/ナンバー [1]～[16]ボタンでプログラムを選択できます。また、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すと、カテゴリーサーチを使ってプログラムを選択できます。

Param. with Voice (パラメーター ウィズ ボイス)

「Bank」、「Number」を変更したとき、選択されたボイスが持っている以下の設定を、パートにコピーするかどうかを設定します。

アルペジオ設定、フィルターカットオフ周波数、フィルターレゾナンス、アンプリチュードEG、フィルターEG、ピッチベンドレンジアップバー／ロワー、ノートシフト、アサイナブル1/2の設定

NOTE 「Mono/Poly」、「Porta Sw (ポルタメントパートスイッチ)」、「Porta Time (ポルタメントタイム)」、「PortaMode (ポルタメントモード)」については、「Param. with Voice」の設定に関わらず、ノーマルボイスの場合は常にコピーされます。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

Arp Play Only (アルペジオ プレイオンリー)

アルペジエーターでのみ演奏するパートにするか(on)、しないか(off)を設定します。オンの場合は、アルペジエーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: off、on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

2 Play Mode (プレイモード)

S90 XS/S70 XSのしくみ

Volume (ボリューム)

各パートの音量を設定します。他のパートとの音量バランスを取るときなどに使います。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Pan (パン)

各パートのパン(ステレオ定位)を設定します。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

NOTE ボイスを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、パンの効果が分かりにくいことがあります。

Voice Elm Pan (ボイス エレメントパン)

各パートのボイスが、ボイスエレメントエディットで設定されたパンの値を有効にする(on)か、しない(off)かを設定します。offに設定すると、ボイスエレメントエディットでのパン設定をC (センター)とみなします。

設定値: on, off

Assign 1 Value (アサイン1バリュー)

Assign 2 Value (アサイン2バリュー)

各パートのボイスに対して、ボイスエディットにあるController画面(40ページ)でASSIGN 1/2に割り当てた機能の設定値を相対的に増減します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

Note Shift (ノートシフト)

各パートの音の高さを半音単位で調整します。

設定値: -24~+0~+24

Detune (デチューン)

各パートの音の高さを0.1ヘルツ単位で微調整します。

設定値: -12.8Hz~+0Hz~+12.7Hz

PB Range Upper (ピッチベンドレンジ アッパー)

PB Range Lower (ピッチベンドレンジ ロワー)

ピッチベンドホイールの変化幅を半音単位で設定します。たとえばアッパーの値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ロワーの値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。

設定値: -48semi~+0semi~+24semi

Mono/Poly (モノ/ポリ)

発音方式を選択します。

設定値: mono, poly

mono (モノ)	単音で演奏する状態です。レガート演奏をするとアタック音が出ないため、滑らかな演奏を再現できます。
poly (ポリ)	和音で演奏できる状態です。

Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー / ハイ)

パートが発音する音の高さの最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音(Low)と最高音(High)の鍵盤範囲で、パートが発音します。C5~C4のように最低音の方が最高音より音の高さが高いような設定を行なった場合、C-2~C4とC5~G8の範囲で発音します。

設定値: C-2~G8

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Velocity Limit Lo/Hi (ベロシティーリミット ロー / ハイ)

パートが発音するベロシティーの、最低値(Low)と最高値(High)を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、パートが発音します。93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1~34と93~127の範囲で発音します。

設定値: 1~127

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Arpeggio	
Controller	
Effect	
Parameter	
Master EQ	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	

付録

Porta Sw (ポルタメントパートスイッチ)

ポルタメント効果をかけるか(on)かけないか(off)を設定します。

設定値: off, on

Porta Time (ポルタメントタイム)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。

設定値: 0~127

Porta Mode (ポルタメントモード)

鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。

設定値: fingered, fulltime

fingered (フィンガード)	レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。
fulltime (フルタイム)	常にポルタメントがかかります。

Output Select (アウトプットセレクト)

各パートの出力先を設定します。ここで設定により、各パートの信号を別々の端子から出力させることができます。

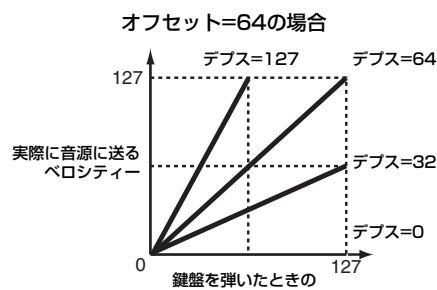
設定値: L&R, asL&R, asL, asR, drum (ドラムボイスのみ)

NOTE 「Output Select (アウトプットセレクト)」を「L&R」、「drum」以外に設定している場合は、FX Send画面(109ページ)の「Chorus Send」、「Reverb Send」、「Dry Level」は設定できなくなります。

Vel Sens Depth (ベロシティーセンシティビティー デプス)

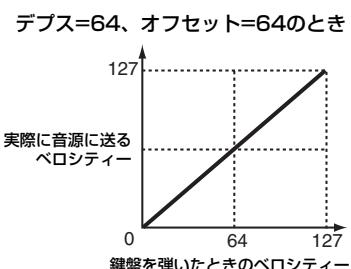
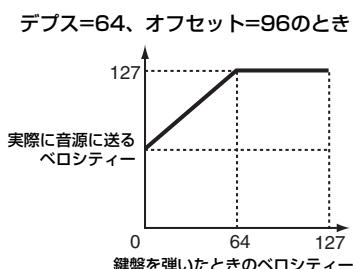
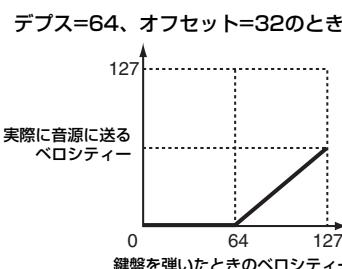
「ノートオンを受信したときのベロシティー」に対する、「実際に音源部に送るベロシティー」の変化の度合いを設定します。図のように、値を大きくするほど、「ノートオンを受信したときのベロシティー」に対して、「実際に音源に送るベロシティー」の変化が大きくなり、グラフの傾きが急になります。値を0に設定すると、「ノートオンを受信したときのベロシティー」が変化しても「実際に音源に送るベロシティー」は変化しなくなり、オルガンのようにベロシティー変化のない状態になります。

設定値: 0~127

**Vel Sens Offset (ベロシティーセンシティビティー オフセット)**

実際に音源に送るベロシティーの値を一律に増減します。図のように、ここで設定値から64を引いて2倍した値が実際のベロシティー値にプラス/マイナスされます。ただし、プラス/マイナスした結果、ベロシティーが1より小さくなる場合は1になり、127より大きくなる場合は127になります。

設定値: 0~127

**S90 XS/S70 XSのしくみ**

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

3 Arpeggio (アルペジオセレクト)

Arp Sw (アルペジオスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルの[ARP ON/OFF]ボタンでも操作できます。最大4パートまで設定できます。

設定値: off, on

Arp Select (アルペジオ1~5セレクト)

アルペジオ1~5を選択します。タイプが割り当てられているアルペジオには、音符マーク(♪)が表示されます。パネルのアルペジオエフェクトファンクションを「ARP SELECT」に設定すると、Arp 1~5をファンクションボタンで選択できます。

設定値: Arp 1~Arp 5

Arp Edit (アルペジオエディット)

5種類のアルペジオの共通の設定を行ないます。

Arp Sw (アルペジオスイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを設定します。Arp Select画面の「Arp Sw」と同じ設定になります。

設定値: off, on

Arp Hold (アルペジオホールド)

一度ノートオンを受信したあと、ノートオフを受信しても、アルペジオが繰り返し鳴り続ける機能をオン/オフします。パネルの[HOLD] 1~4ボタンでもオン/オフの切り替えができます。

設定値: sync-off (シンクオフ)、off, on

sync-off (シンクオフ)	ノートオフを受信しても内部的にはアルペジオ再生が続き、次にノートオンを受信すると発音が再開されます。
------------------	--

NOTE 「Arp Sw」が「on」の場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー=64)を受信することによって、「Arp Hold」が「on」の場合と同じ効果が得られます。

Arp MIDI Out Sw (アルペジオMIDIアウトスイッチ)

アルペジオ演奏を外部にMIDIデータとして出力するかどうかを設定します。

設定値: off (MIDI出力しない)、on (MIDI出力する)

Arp Transmit Ch (アルペジオ トランスマットチャンネル)

アルペジオ演奏をMIDI出力する場合のMIDIチャンネルを設定します。「kbd-ch (キーボードチャンネル)」では、選択中のパートの「Receive Ch」で設定したMIDIチャンネルで出力します。

設定値: 1~16, kbd-ch (キーボードチャンネル)

Voice with Arp (ボイス ウィズ アルペジオ)

アルペジオタイプごとに最適なボイスが登録されています。Arp 1-5 Type画面の「Type」で設定したアルペジオタイプを変更することによって、編集中のパートに最適なボイスをコピーするかどうかを設定します。「on」にすると、設定されたアルペジオタイプに最適なボイスがパートにコピーされます。「off」にすると、アルペジオタイプを変更しても、最適なボイスはパートにコピーされません。

設定値: off (コピーしない)、on (コピーする)

Velocity Rate (ベロシティーレート)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: 0~200%

Gate Time Rate (ゲートタイムレート)

アルペジオ再生のゲートタイムを増減する割合を設定します。100%で元のまま、50%で1/2、200%で2倍となります。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: 0~200%

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

Unit Multiply (ユニットマルチプライ)

アルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。再生時間を伸縮することでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なるタイプのアルペジオとなります。たとえば、値を200%に設定すると、元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。また、逆に値を50%に設定すると、元の再生時間の半分になります。テレホンは倍のスピードにアップします。元の再生時間のまま変更しない場合は100%を設定します。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%

Quantize Value (クォンタイズバリュー)

クォンタイズやスイングをかけるときの基準となる音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: 60 (32分音符)、80 (16分3連符)、120 (16分音符)、160 (8分3連符)、240 (8分音符)、320 (4分3連符)、480 (4分音符)

Quantize Strength (クォンタイズストレングス)

クォンタイズ機能によって、元の位置からジャストの位置に移動する比率を設定します。0%ではクォンタイズ機能はかかりず、100%で「Quantize Value」で設定した音符のジャストの位置に移動します。50%ではそのちょうど真ん中の位置まで移動します。

設定値: 0%～100%

Swing (スイング)

「Quantize Value」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。値を+1より大きくするとジャストのタイミングよりも後ろに移動し、-1より小さくすると前に移動します。スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合には便利です。

設定値: -120～+120

NOTE 「Quantize Value」で3連符の設定をしている場合、3連符の最後の拍のノートイベントがスイング対象となります。

Octave Range (オクターブレンジ)

アルペジオ演奏の音域を、1オクターブ単位で変更します。プラスの値を設定するとアルペジオ演奏のオクターブ幅が上方向に広がり、マイナスの値を設定すると下方向に広がります。

設定値: -3～+0～+3

Change Timing (チェンジタイミング)

アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更したとき、すぐに切り替わるのか(realtime)、次の小節の頭で切り替わるのか(measure)を設定します。

設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー)

Velocity Mode (ベロシティーモード)

ノートオンを受信したときのアルペジオ再生のベロシティーについて設定します。

設定値: original、thru

original (オリジナル)	アルペジオタイプに設定されているベロシティーで再生されます。
thru (スルー)	実際に受信したノートオンのベロシティーで再生されます。

Key Mode (キーモード)

ノートオンを受信したときのアルペジオ再生の仕方を設定します。

設定値: sort、thru、direct、sort+direct、thru+direct

sort (ソート)	複数のノートオンを受信したとき、受信した順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴ります。
thru (スルー)	複数のノートオンを受信したとき、受信した順番によってアルペジオの再生の仕方が変わります。
direct (ダイレクト)	アルペジオによる演奏は再生されず、受信したノートオンメッセージがそのまま鳴ります。ただし、アルペジオによって、パンやブライテネスなどのコントロールエンジデータによる音色変化の効果が得られます。したがって、アルペジオデータ内にコントロールエンジデータが入っているアルペジオタイプや、カテゴリー Cntr (コントロール)に含まれるアルペジオタイプを選択している場合に有効な設定です。
sort +direct (ソートダイレクト)	sort (ソート)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。
thru +direct (スルーダイレクト)	thru (スルー)の設定でアルペジオが鳴り、同時に受信したノートオンメッセージ音も鳴ります。

NOTE カテゴリーがCntr (コントロール)のアルペジオタイプには、ノートオン/オフを含まないアルペジオがあります(12ページ)。このようなアルペジオタイプを選んでいる場合、「Key Mode」を「sort」や「thru」に設定すると、ノートオンを受信しても音が出ません。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

Note Limit Lo/Hi (ノートリミット ロー / ハイ)

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。設定した範囲内のノートを受信したとき、アルペジオは鳴ります。C5～C4のように最低音の方が最高音より高いような設定を行なった場合、C -2～C4とC5～G8の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: C -2～G8

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Velocity Limit Lo/Hi (ベロシティーリミット ロー / ハイ)

アルペジオが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、アルペジオが鳴ります。93～34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1～34と93～127の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: 1～127

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

Octave Shift (オクターブシフト)

アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。

設定値: -10～+10

Loop (ループ)

鍵盤を押さえ続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(on)と、鍵盤を押さえるたびに1回だけ演奏される状態(off)とを切り替えます。

設定値: off, on

Trigger Mode (トリガーモード)

ノートオンを受信するとアルペジオの再生がスタートし、ノートオフを受信するとストップする状態(gate)と、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる状態(toggle)を切り替えます。

「gate」は通常のアルペジオの状態です。「toggle」は、ノートオフを受信してもアルペジオ再生がストップせず、ストップしたいタイミングでのノートオンを受信させると、いつでもアルペジオ再生をストップできるので便利です。

設定値: gate (ゲート)、toggle (トグル)

NOTE トリガーモードが「toggle」に設定されていると、Arp Edit画面の「Arp Hold」(105ページ)が「on」または「sync-off」に設定されていても、ノートオンを受信するたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わります。

Accnt Vel Th (アクセントベロシティースレッショルド)

プリセットされている一部のアルペジオパターンには、アクセントフレーズと呼ばれる通常は再生されない演奏が記憶されていて、強いベロシティーでのノートオンを受信したときにだけ再生できます。ここでは、アクセントフレーズを再生するベロシティーの強さを設定します。

設定値: off, 1～127

Accnt Strt Qtz (アクセントスタートクォンタイズ)

一部のアルペジオタイプに用意されているアクセントフレーズが、強いベロシティーのノートオンを受信したと同時に再生する(off)か、そのアルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせて再生する(on)かを設定します。

設定値: off, on

Random SFX (ランダムSFX)

一部のアルペジオタイプには、たとえばノートオフを受信したときにギターのフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ここでは、その機能を有効にするかどうかを設定します。

設定値: off, on

SFX Vel Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベロシティーを増減する値を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -64～+0～+63

SFX Key on Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、受信したノートオンのベロシティーで再生する(on)か、自動的に決められるベロシティーで再生するか(off)を設定します。

設定値: off, on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

Arp 1-5 Type

「Arp Select」で選択しているアルペジオの設定を行ないます。

Main Ctgry (メインカテゴリー)**Sub Ctgry (サブカテゴリー)**

メインカテゴリーとサブカテゴリーから目的のアルペジオタイプが含まれるカテゴリーを選びます。

設定値: 「S90 XS/S70 XSのしくみ」のカテゴリー一覧表(7ページ)をご覧ください。

Type (アルペジオタイプ)

カテゴリー内のアルペジオタイプを番号で選択します。画面の上から2段目には、ここで選択されたアルペジオタイプの「タイプ番号:タイプ名」が表示されます。S90 XS/S70 XSにプリセットされているアルペジオタイプ一覧については、PDFファイル「データリスト」の「アルペジオタイプリスト」をご覧ください。

NOTE 「アルペジオタイプリスト」の読み方については、9ページをご覧ください。

Vel Rate (ベロシティーレート オフセット)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する値を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -100%~+0%~+100%

GTime Rate (ゲートタイムレート オフセット)

アルペジオ再生のゲートタイムを増減する値を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: -100%~+0%~+100%

4 Filter/EG (フィルター / EG)**Cutoff (カットオフ)**

カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、フィルターを信号が通過するときの基準となります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

Resonance (レゾナンス)

各パートのボイスに設定されているフィルターの種類によって機能が切り替わります。割り当てられているボイスのFilter Type画面(51ページ)の「Type」にLPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance (レゾナンス)、BPFwの場合はWidth (ウィズ)の機能となります。

Resonanceの機能の場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。レゾナンス効果とは、カットオフで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつける効果のことです、数値を上げるほどこの効果が深くなります。フィルターの中には、レゾナンスを上げることで発振を始め、ピーという音が鳴り出すものもあります。

Widthの機能の場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。ボイスの同名のパラメーター(51ページ)の値を相対的に増減します。

ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

FEG Attack / Decay / Release / Depth

(FEGアタックタイム/ディケイタイム/リリースタイム/デプス)

AEG Attack / Decay / Sustain / Release

(AEGアタックタイム/ディケイタイム/サステインレベル/リリースタイム)

選択中のパートの、アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEGの設定をします。ここでの設定は、パートに割り当てられているボイスの、各エレメントの設定に対するオフセットとなります。AEG/FEGについて詳しくは、ボイスエディットのFilter/EG画面(44ページ)の説明をご覧ください。ただし、ドラムボイスが割り当てられている場合は、「AEG Attack」と「AEG Decay」のみ設定可能になります。「AEG」の各パラメーターは、ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -64~+0~+63

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

5 3 Band EQ (3バンドEQ)

パートごとに3バンドパラメトリックEQをかけて、音を補正します。ローとハイのシェイプは、シェルビングに固定されています。

Freq (フリケンシー)

「Gain (ゲイン)」によってブースト/カット(増減)する中心周波数を設定します。値が大きくなると周波数が高くなり、小さくなると周波数は低くなります。「Mid Freq」は、ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: Low (ロー): 50.1Hz~2.0kHz, Mid (ミドル): 139.7Hz~10.1kHz, High (ハイ): 503.8Hz~14.0kHz

Gain (ゲイン)

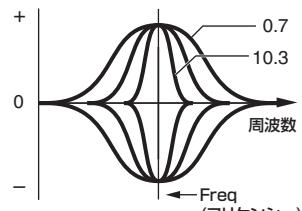
「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを、どの程度ブースト/カット(増減)するかを設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: -12dB~+0dB~-+12dB

Q (キュー)

「Freq (フリケンシー)」で設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。

設定値: 0.7~10.3



6 Rcv Sw (レシーブスイッチ)

パートごとにコントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、受信する(on)か、しない(off)かを設定します。画面中にあるコントローラーの名称については、そのコントローラーを操作することにより発生するMIDIメッセージを指しています。

NOTE ドラムボイスが割り当てられているパートでは、「Sustain (サステイン)」の設定ができません。

NOTE この画面の「Control Change」を「off」にすると、コントロールチェンジに関するパラメーターはすべて設定できなくなります。

設定値: off, on

7 FX Send (エフェクトセンド)

Chorus Send (コーラスセンド)

選択中のパートにおける、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

選択中のパートにおける、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。スライダーから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

選択中のパートにおける、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。

設定値: 0~127

NOTE マルチエディット画面の「Play Mode (プレイモード)」の「Output Select (アウトプットセレクト)」を「L&R」、「drum」以外に設定している場合は、「Chorus Send」、「Reverb Send」、「Dry Level」は設定できなくなります。

Ins Effect Sw (インサーションエフェクトスイッチ)

インサーションエフェクトを有効にするパートを設定します。このスイッチをオンに設定すると、そのパートに割り当てられているボイスのインサーションエフェクトが有効になります。インサーションエフェクトを切ると音が替わってしまうボイスが割り当てられているパートを、オンに設定するようにしましょう。

S90 XS/S70 XSには8系統のインサーションエフェクトが内蔵されているため、同時に8パートまでオンに設定できます。すでに8パートがオンに設定されている場合は、他のパートをオンにできません。

設定値: off, on

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

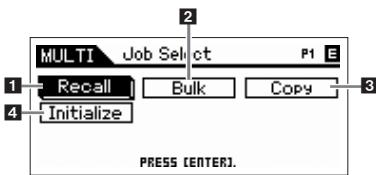
付録

マルチジョブ

マルチジョブには、マルチを作る際に便利な機能が用意されています。

手順

[MULTI/SEQ PLAY] → プログラム選択 → [JOB] → マルチジョブセレクト画面



1 Recall (リコール)

あるマルチを作り変えたあと、ストア(保存)しないまま別のマルチを選ぶと、作り変えたマルチは消えてしまいます。このような場合にリコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すことができます。[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、その後[ENTER]ボタンを押すとリコールが実行されます。

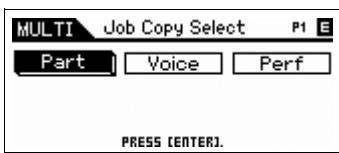
2 Bulk (バルクダンプ)

現在選択中のマルチデータを、MIDIのシステムエクスクルーシブデータ(バルクデータ)として、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、その後[ENTER]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[MULTI/SEQ PLAY]ボタンを押しても同様の操作ができます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。デバイスナンバーの設定は、ユーティリティモードのMIDI画面([137ページ](#))で行ないます。

3 Copy (コピー)



コピーセレクト画面

Part (パート)

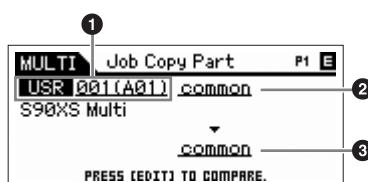
あるマルチのコモンデータやパートデータを、現在エディット中のマルチにコピーします。あるマルチが持っているデータを一部利用して、別のマルチを作成する場合に便利な機能です。

NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になり、コピー元のデータを試聴できます。

① コピー元のマルチ

マルチナンバーを設定して、コピー元のマルチを選びます。「current (カレント)」が選択されていると、現在編集中のマルチがコピー元のマルチとなります。すなわち、1つのマルチの中でのパートのコピーとなります。

設定値: マルチナンバー: 001 (A01)~128 (H16), current



② コピー元のデータの種類

コピー元のデータの種類やパートの番号を指定します。この設定を変更すると、コピー先のデータの種類(③)がコピー元と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common, part 1~16, A/D

③ コピー先のデータの種類

コピー先のデータの種類やパートの番号を指定します。この設定を変更すると、コピー元のデータの種類(②)がコピー先と合うように、自動的に適切な設定に切り替わります。

設定値: common, part 1~16, A/D

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

付録

Voice (ボイス)

ボイスのエフェクトやマスターEQの設定を、選択中のマルチのコモンパラメーターにコピーします。あるボイスの雰囲気を残したままマルチに取り込みたい場合に便利な機能です。

NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になり、コピー元のデータを試聴できます。

① コピー元のボイス

バンクとボイスナンバーを設定して、コピー元のボイスを選びます。

設定値: バンク: PRE1~8、USR1~4、PDR、UDR、GM、GMDR、ボイスナンバー: 001 (A01)~128 (H16)

② コピーするボイスのパラメーターの設定

ボイスのエフェクトやマスターEQの設定を選択中のマルチにコピーするかどうかを設定します。Reverb(リバーブ)、Chorus(コーラス)、Master EQ(マスターEQ)、Master Effect(マスター効果)のチェックしたデータがコピーされます。

NOTE リバーブまたはコーラスをコピーした場合、センドレベルはコピーされません。コピーしたボイスの雰囲気を残したい場合は、コピーするボイスで設定されているリバーブセンドまたはコーラスセンドを確認し、マルチパートエディットのFX Send画面([109ページ](#))でリバーブセンドまたはコーラスセンドを同様のレベルに設定する必要があります。

Perf (パフォーマンス)

パフォーマンスのエフェクトやマスターEQの設定を、選択中のマルチのコモンパラメーターやパートパラメーターにコピーします。あるパフォーマンスをそのままマルチに取り込みたい場合に便利な機能です。

NOTE この画面が表示されているときに[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になり、コピー元のデータを試聴できます。

① コピー元のパフォーマンス

バンクとパフォーマンスナンバーを設定して、コピー元のパフォーマンスを選びます。

設定値: バンク: USR1~4、パフォーマンスナンバー: 001(A01)~128(H16)

② コピーするパフォーマンスのパラメーターの設定

パフォーマンスデータをマルチにコピーする場合は、基本的にすべてのパラメーターがコピーされます。Reverb(リバーブ)、Chorus(コーラス)、Master EQ(マスターEQ)、Master Effect(マスター効果)、A/D(A/Dパート)、Ins Sw(インサーションスイッチ)のうち、コピーするパラメーターにチェックを入れます。

③ コピー先のデータの種類

コピー先のパートの番号を指定します。

設定値: part 1~4、part 5~8、part 9~12、part 13~16

NOTE パフォーマンスをマルチにコピーしたときの受信チャンネルは下記のように設定されます。

part 1~4	Ch 1	part 9~12	Ch 9
part 5~8	Ch 5	part 13~16	Ch 13

4 Initialize (イニシャライズ)

マルチの初期設定データを呼び出し、マルチを初期状態に戻します。初期化するデータの種類を指定することができるので、既存のマルチの一部を残して新しいパフォーマンスを作ることができます。

All (オールパラメーター)

マルチを構成するすべてのパラメーターを初期化します。

Common (コモンパラメーター)

コモンエディット([96ページ](#))のすべてのパラメーターを初期化します。

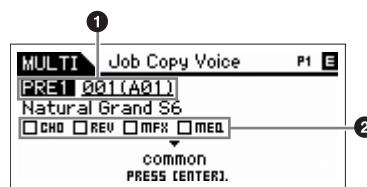
NOTE インサーションエフェクトスイッチはパートごとに持つパラメーターです。したがって、インサーションエフェクトスイッチのパラメーターを初期化したい場合は、パートパラメーターのPart 1~16のボックスにチェックを入れてください。

Part 1-16 (パート1~16パラメーター)

オンに設定したパートのパートエディット([102ページ](#))のすべてのパラメーターを初期化します。

A/D (A/Dインプットパラメーター)

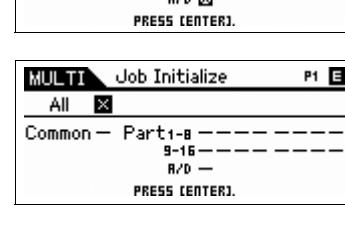
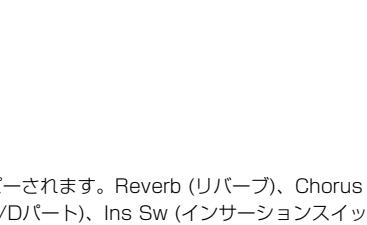
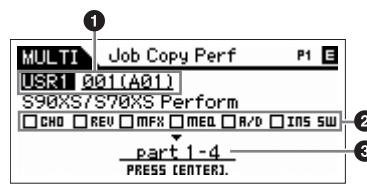
MIC INPUT端子に接続した機器から入力される音声パートです。コモンエディットのA/Dインプットパートに関する設定([99ページ](#))を初期化します。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Multi	
Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
Name	
Arpeggio	
Controller	
Effect	
Parameter	
Master EQ	
A/D Out	
A/D FX	
Parameter	
Part Edit	
Voice	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Rcv Sw	
FX Send	
Job Select	
Recall	
Bulk	
Copy	
Initialize	



付録

シーケンスプレイモード

S90 XS/S70 XSのしくみ

シーケンスプレイ

シーケンスプレイモードでは、USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーに保存されているスタンダードMIDIファイル(フォーマット0/1形式)、44.1kHz/16ビット/ステレオのオーディオファイル(.wav/.aif)を、直接再生することができます。

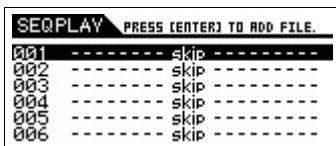


注意

シーケンスプレイモードのときは、USB記憶装置を抜き差ししないでください。

手順

[MULTI/SEQ PLAY]ボタン → マルチプレイ画面 → [MULTI/SEQ PLAY]ボタン → シーケンスプレイ画面



シーケンスプレイ画面

ファイルの再生順を設定する(チェーン)

MIDIファイルやオーディオファイルを再生する順番、MIDIファイルを再生するマルチの選択、ファイル再生の停止などの設定を行ないます。これらの設定はチェーンステップナンバー順に実行されます。チェーンステップナンバー100まで設定でき、100の次は001に戻ります。

1 MIDIファイルの再生に使用的マルチを選択する

チェーンステップナンバーをカーソル[▲][▼]ボタンを使って選び、データダイアル、[DEC]/[INC]ボタンを使って、マルチを選択します。

2 再生するMIDIファイルやオーディオファイルを選択する

チェーンステップナンバーを選び、[ENTER]ボタンを押すと、ファイルロード画面に移ります。USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーに保存されたファイルを選択します。ファイルを選択し終わったら[EXIT]ボタンでシーケンスプレイ画面に戻ります。

3 各ステップナンバーに実行したい設定を割り当てる

各ステップナンバーに設定できるパラメーターは、チェーンステップをとばして次のチェーンを再生する「skip」、チェーンステップナンバー001に戻る「end」、ファイルの再生を停止する「stop」です。データダイアル、[DEC]/[INC]ボタンを使って設定します。

4 パネルの[START/STOP]ボタンで再生/停止をする

再生中は[START/STOP]ボタンのランプが点滅します。パラメーターにendまたはstopの値を設定してあるチェーンステップにくると、自動的に演奏が止まります。

再生テンポを変更する

MIDIファイルを再生しているときは、データダイアルまたは[DEC]/[INC]ボタンで再生テンポを変更することができます。通常ソング再生を開始した時点で、そのファイル内に設定されているテンポ値が自動的に設定されます。必要に応じて、ここで再生テンポを変更できます。

NOTE ユーティリティーMIDI画面の「MIDI Sync」(136ページ)を「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、再生テンポは変更できません。

ファイルの再生順を保存する

シーケンスプレイの設定を電源オフにしても保存しておくには、パネルの[STORE]ボタンを押します。確認画面が表示されたら[ENTER]ボタンを押すと保存が完了します。

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

SEQ Play

Play

Edit

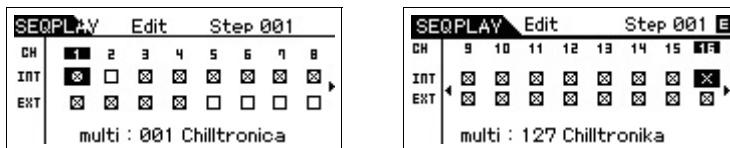
Job

付録

シーケンスプレイエディット

シーケンスプレイエディットでは、チェーンステップごとのMIDIチャンネルの内部/外部送信スイッチの設定(MIDIファイル)や、ステップごとの再生レベルの設定(オーディオファイル)を行ないます。

手順 SEQPLAY画面で[EDIT]ボタンを押す



CH1～8画面/CH9～16画面

INT (インターナルスイッチ)

演奏データを本体内部音源に送信するかどうかを設定します。S90 XS/S70 XSの内部音源を使う場合は、変更したいチャンネルにカーソルを移動して、パネルの[INC]ボタンでチェックを入れてください。
パネルの[DEC]ボタンでチェックをはずすと、そのMIDIチャンネルで内部音源を鳴らすことはできなくなります。

EXT (エクステナルスイッチ)

演奏データを外部音源に送信するかどうかを設定します。MIDI接続した外部音源を使う場合は、変更したいチャンネルにカーソルを移動して、[INC]ボタンでチェックを入れてください。
[DEC]ボタンでチェックをはずすと、そのMIDIチャンネルで外部音源を鳴らすことはできなくなります。

オーディオ設定画面

CH16にカーソルがあるときにパネルのカーソル[▶]ボタンを押すとオーディオ設定画面になります。オーディオ設定画面には、再生するオーディオ/MIDIファイルの再生位置をスライダーと数値で表示しています。

ここではデータダイアルまたは[DEC]/[INC]ボタンでオーディオ再生レベルを設定できます。

NOTE オーディオ設定画面は、オーディオ/MIDIファイルが設定されたステップを選択してエディット画面に入ったときのみ表示されます。

シーケンスプレイジョブ

シーケンスチェーンのステップを挿入/削除したり、シーケンスチェーン全体を初期化したりできます。

手順 [MULTI/SEQ PLAY]ボタン → シーケンスプレイ画面 → [JOB]ボタン



シーケンスプレイジョブセレクト画面

INSERT (インサート)

現在選択しているチェーンステップに、「skip」が割り当てられたチェーンステップを挿入します。選択していたチェーンステップ以降のチェーンステップは、ひとつずつ後ろに変更されます。

NOTE ステップ100 (最後のステップ)に、「skip」以外が設定されている場合、インサートはできません。

DELETE (デリート)

現在選択しているチェーンステップを削除します。削除したチェーンステップ以降のチェーンステップは、ひとつずつ前に変更され、最後のチェーンステップには「skip」が割り当てられます。最後のチェーンステップを削除した場合は、「skip」が割り当てられたチェーンステップが挿入されます。

INITIALIZE (イニシャライズ)

すべてのステップを初期化します。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

SEQ Play
Play
Edit
Job

付録

マスター モード

マスター モードの主な特長は、

- ボイス、パフォーマンス、マルチの組み合わせを128種類保存し、呼び出すことができる
 - 1つのマスター プログラムにつき4ゾーンのマスターキーボード機能を設定することができる
- の2つです。

マスター プログラムには、ボイス、パフォーマンス、マルチの各モードで作ったプログラムの中から必要なものを登録できるので、マスター プログラムを切り替えることで、モードをまたぐプログラムを瞬時に切り替えることができます。同時に外部MIDI機器をコントロールするための設定も同時に切り替えることができますので、たとえば、ライブステージなどで、パフォーマンスを演奏しながら、多数の外部MIDI音源を次々に切り替えて演奏する、といったことが可能になります。

マスター プレイ

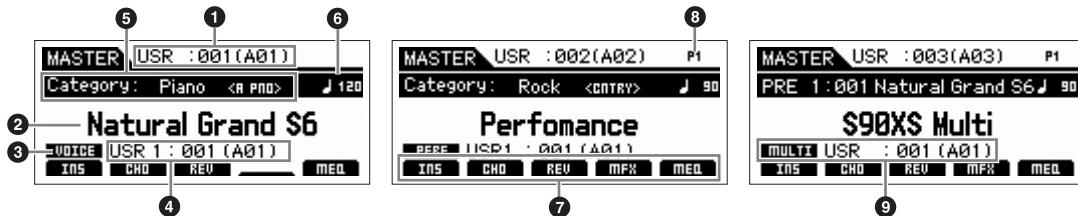
マスター プレイはマスター モードの入口にあたり、他のモードから[MASTER]ボタンを押してマスター モードに入るとき、必ずこの画面が表示されます。

手順

[MASTER]ボタンを押します。

マスター プログラムを選ぶ

S90 XS/S70 XSには、マスター プログラムがユーザー バンクに128個記憶されています。バンクの中には8つのグループ(A~H)に分かれています、各グループに16個ずつのマスター プログラムが記憶されています。マスター プログラムの選び方は、基本的にボイスと同じです。目的のマスター プログラムが記憶されている[A]~[H]ボタンを選択し、次にナンバー [1]~[16]ボタンでマスター プログラムを選択するという順番に行ないます。



作ったマスターを保存する(ストア)

1 [STORE]ボタンを押して、マスター ストア画面に切り替えます。

2 マスターの保存先を設定します。

データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンを使って、保存先のマスター ナンバーを設定します。[A]~[H]ボタン、ナンバー [1]~[16]ボタンで保存先を設定することもできます。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行確認の画面が表示されます。

ストアを中止したい場合は、ここで[EXIT]ボタンを押すと、何も実行されず実行前の状態に戻ります。

4 [ENTER]ボタンを押すと、ストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、マスター プレイ画面に戻ります。



ストアを実行することで、ストア先のマスター データは書き換えられて消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーにセーブ(保存)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については126ページをご覧ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

付録

マスターエディット

マスターエディットでは、マスター プログラムを構成するさまざまなパラメーターの値を変更してマスター プログラムを作り変えます。

手順

[MASTER] → マスター プログラムを選択 → [EDIT] → マスターエディットセレクト画面

全ゾーン共通のエディット(コモンエディット)と、ゾーンごとのエディット(ゾーンエディット)

マスター モードでは、鍵盤を最大4つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDI チャンネルを割り当てたり、ノブやスライダーの機能を変えたりすることができます。

これにより、1台の鍵盤でマルチ 音源の複数パートを同時に鳴らしたり、内部音源と外部音源の鳴らし分けができるなど、マスター キーボードが複数あるかのように使用できます。

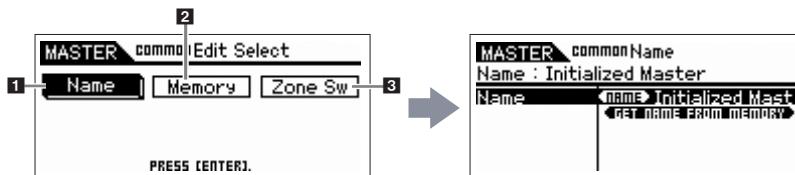
マスター プログラムを作り変えるマスターエディットは、すべてのゾーンに共通するパラメーターを設定するコモンエディットと、ゾーンを構成するパラメーターをゾーンごとに設定するゾーンエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット

すべてのゾーンに共通するパラメーターを設定します。

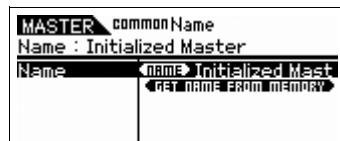
手順

[MASTER] → マスター プログラムを選択 → [EDIT] → マスターエディットセレクト画面で「Common」を選択 → [ENTER] → マスター コモンエディット選択画面



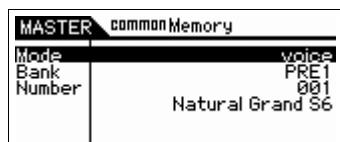
1 Name (ネーム)

マスター プログラムの名前を設定します。マルチ モードのネームエディットと同じ機能です。「Get Name From Memory」アイコンにカーソルがあるときに[ENTER]ボタンを押すと、現在メモリーに割り当てられているボイス/パフォーマンス/マルチの名前をマスター プログラムの名前としてコピーします。



2 Memory (メモリー)

マスター プログラムを選んだときに呼び出されるメモリーナンバーを設定します。選択されたボイス/パフォーマンス/マルチのバンク/ナンバーと名前が表示されます。
「voice」/「performance」が選ばれている場合は、カテゴリーサーチを使ってプログラムを選択できます。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master

Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

付録

3 Zone Sw (ゾーンスイッチ)

Zone Switch (ゾーンスイッチ)

鍵盤をいくつかの領域(ゾーン)に分けて使う(on)か、使わない(off)かを設定します。

設定値: off, on

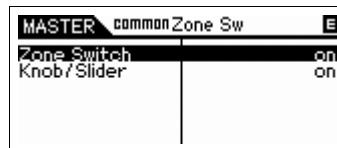
Knob/Slider (ノブ/スライダー)

「Zone Switch」がオンのときに、ノブ/スライダーもゾーンとして機能させるか(on)、プログラムのノブファンクションセレクト/スライダーファンクションセレクトに従うか(off)を設定します。

オンにすると、パネルのノブファンクションとスライダーファンクションのランプが消灯して、ノブとスライダーがゾーンとして機能します。ゾーンとして機能するときは、ゾーンごとのエディットで、ノブとスライダーにどの機能をアサインするかを設定します。

設定値: off, on

NOTE 「Zone Switch」がオンの場合は、ノブファンクションボタンを2つ同時に押すことで「Knob/Slider」のオン/オフを切り替えられます。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

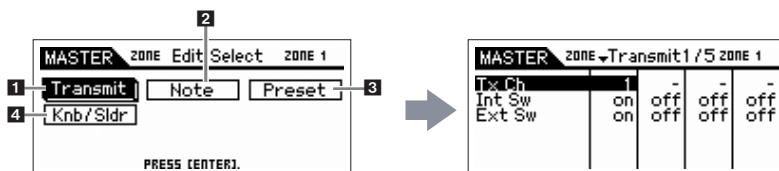
付録

ゾーンエディット

ゾーンを構成するパラメーターをゾーンごとに設定します。

手順

[MASTER] → マスタープログラムを選択 → [EDIT] → マスター エディットセレクト画面で「Zone1」～「Zone4」のいずれかを選択 → [ENTER] → マスター ゾーン エディット選択画面



1 Transmit (トランスマット)

各ゾーンで発生したMIDIメッセージの、送信に関する設定を行ないます。

Tx Ch (送信チャンネル)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、MIDI出力するときのチャンネルを設定します。

設定値: 1～16

Int Sw (インターナルスイッチ)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、本体内部の音源へ送信するか(on)、しないか(off)を設定します。

設定値: on, off

NOTE ユーティリティーモードのMIDI画面(135ページ)のローカルコントロールをオフにしている場合、インターナルスイッチのオン/オフに関係なく、本体内部の音源へは送信されません。

Ext Sw (エクステナルスイッチ)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、外部へMIDI出力するか(on)、しないか(off)を設定します。

設定値: on, off

Int Bank Sel (インターナル バンクセレクト)

Ext Bank Sel (エクステナル バンクセレクト)

Int PC (インターナル プログラムチェンジ)

Ext PC (エクステナル プログラムチェンジ)

音色を変更するためのMIDIデータ(バンクセレクト、プログラムチェンジ)を、本体の音源部(内部音源)や外部MIDI機器に送信する(on)か、送信しない(off)か、を設定します。

設定値: on, off, --

NOTE 「Int Sw」／「Ext Sw」がオフのときは、それぞれ「--」と表示され設定できません。

Pitch Bend (ピッチベンド)

After Touch (チャンネルアフタータッチ)

Modulation (モジュレーションホイール)

Foot Ctrl 1、2 (フットコントローラー 1、2)

Sustain (サステインペダル)

Foot Switch (フットスイッチ)

Knob (ノブ)

Slider (スライダー)

A. Func 1、2 (アサインブルファンクション1、2)

Vol/Express (ボリューム/エクスプレッション)

Pan (パン)

コントロールチェンジやピッチベンド、チャンネルアフタータッチなど、音色変更以外のMIDIデータを、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送信するかどうかを設定します。それぞれのMIDIデータを、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。

設定値: on, off, --

NOTE 「Int Sw」／「Ext Sw」がオフのときは、それぞれ「--」と表示され設定できません。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master	
Play	
Edit Select	
Common Select	
Name	
Memory	
Zone Sw	
Zone Edit Select	
Transmit	
Note	
Preset	
Knob/Slider	
Job Select	
Bulk	
Initialize	

付録

S90 XS/S70 XSのしくみ

2 Note (ノート)

各ゾーンの音域を設定します。

Octave (オクターブシフト)

各ゾーンの鍵盤の音の高さをオクターブ単位で上下に移動します。

上下に3オクターブずつ移動できます。

設定値: -3～+0 (標準)～+3

MASTER	ZONE	Note	ZONE 1
Octave	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0
Note Lmt Lo	C -2	C -2	C -2
Note Lmt Hi	G 8	G 8	G 8

Transpose (トランスポーズ)

各ゾーンの鍵盤の音の高さを半音単位で移調します。

設定値: -11～+0 (標準)～+11

Note Lmt Lo (ノートリミットロー)

Note Lmt Hi (ノートリミットハイ)

最高音と最低音を設定し、各ゾーンが発音する鍵盤の範囲を設定します。パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押しても設定できます。

設定値: C -2～G8

3 Preset (プリセット)

マスター プログラムを変更したときに、各ゾーンから音源へ送信する MIDIメッセージを設定します。

MASTER	ZONE	Preset	ZONE 1
Bank MSB	000	000	000
Bank LSB	000	000	000
PC	001	001	001
Volume	100	100	100
Pan	C	C	C
MIDI Send Sw	off		

Bank MSB (バンクセレクトMSB)

Bank LSB (バンクセレクトLSB)

PC (プログラムチェンジナンバー)

各ゾーンの音色の初期値を設定します。選ばれる音色は、外部MIDI機器の種類によって異なります。

設定値: Bank MSB (バンクMSB): 000～127

Bank LSB (バンクLSB): 000～127

Program Change (プログラムチェンジ): 001～128

Volume (ボリューム)

各ゾーンの音量の初期値を設定します。

設定値: 000～127

Pan (パン)

各ゾーンの音の定位(パン)の初期値を設定します。

設定値: L64～C～R63

MIDI Send Sw (MIDIセンドスイッチ)

この画面で値を設定しているときに、MIDIデータが送信される(on)か、されない(off)かを設定します。オンに設定すると、外部MIDI機器で目的の音色に切り替えられるかどうかを確認しながら値を設定できます。

設定値: off, on

NOTE この設定は、本体の電源を切ると自動的にoffに戻ります。

Master

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

付録

4 Knob/Slider (ノブ/スライダー)

各ゾーンのノブとスライダーが、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送るコントロールチェンジナンバーを設定します。

NOTE Zone Sw (ゾーンスイッチ)の「Knob/Slider」が「on」に設定されている場合にのみ有効な設定です。言い換えると、ノブファンクションとスライダーファンクションのすべてのランプが消灯している場合にのみ有効な設定です。

Knob (ノブ)

Slider (スライダー)

各ゾーンのノブ/スライダーを操作したときに、本体の音源部(内部音源)と外部MIDI機器に送るコントロールチェンジナンバーを設定します。ノブ1~4/スライダー1~4が、それぞれゾーン1~4のノブ/スライダーとして機能します。

設定値: off, 01~95

	MASTER	ZONE	Knob/Slider	ZONE 1
Knob	10 07	10 07	10 07	10 07
Slider				

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master

Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

付録

マスター・ジョブ

マスター・ジョブには、マスター・プログラムを作る際に便利な機能が用意されています。マスタープレイから[JOB]ボタンを押すとマスター・ジョブに入ります。[EXIT]ボタンを押すとマスタープレイに戻ります。

手順

[MASTER] → マスター・プログラムを選択 → [JOB] → マスター・ジョブセレクト画面



Bulk (バルクダンプ)

現在選ばれているマスター・プログラムのデータを、コンピューター・や外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されるので、もう一度[ENTER]ボタンを押すと、バルクダンプが実行されます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。ユーティリティーモードのMIDI画面(137ページ)で、デバイスナンバーが「all」の場合はDevice Number=1として送信し、offの場合は送信を行ないません。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[MASTER]ボタンを押しても同様の機能となります。

Initialize (イニシャライズ)

マスター・プログラムの初期設定データを呼び出し、マスター・プログラムを初期状態に戻します。初期化するデータの種類を指定することができます。既存のマスター・プログラムの一部を利用して新しいマスター・プログラムを作ることができます。

① All (オールパラメーター)

すべてのパラメーターを初期化するかどうかを設定します。onに設定すると、すべてのパラメーターが初期化される状態になり、他の設定はできなくなります。

設定値: on, off

② Common (コモン)

コモンエディットのパラメーターを初期化するかどうかを設定します。onに設定すると、コモンエディットのパラメーターが初期化される状態になります。

設定値: on, off

③ Zone (ゾーン)

ゾーンエディットのパラメーターを初期化するかどうかを設定します。onに設定すると、ゾーンエディットのパラメーターが初期化される状態になります。④で初期化後の設定を選べます。

offに設定すると、④～⑦のパラメーターは設定できなくなります。

設定値: on, off

④ Init Type (イニシャライズタイプ)

ゾーンエディットのパラメーターを初期化する方法を設定します。3つのタイプのいずれかを選択します。これ以外の状態にしたい場合は、近いタイプで初期化してからゾーンエディットで修正してください。

設定値: split, zone, layer

split (スプリット)

ゾーン1、2をonにして、それぞれのMIDI送信チャンネルを⑤、⑥の値に設定し、スプリットポイント(⑦)で音域を上下2つの部分に分けた状態に設定します。このように、ある音の高さを境にして上側と下側で異なる音を演奏する状態を、スプリットと呼びます。

zone (ゾーン)

下記のように初期化します。

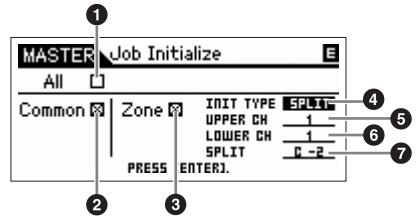
zone	Tx Ch	Int Sw	Ext Sw	Note Low	Note High
1	1	on	on	C -2	B0
2	2	on	on	C1	B2
3	3	on	on	C3	B4
4	4	on	on	C5	G8

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master
Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
● Bulk
● Initialize

付録



layer (レイヤー)

ゾーン1、2をonにして、それぞれのMIDI送信チャンネルを⑤、⑥の値に設定します。鍵盤を弾くと、2つのゾーンが同時に鳴ります。この状態をレイヤーと呼びます。

⑤ Upper Ch (アッパー・チャンネル)**⑥ Lower Ch (ローワー・チャンネル)**

イニシャライズタイプ(④)が「layer」または「split」に設定されている場合に、ゾーン1、2のMIDI送信チャンネルを設定します。

設定値: 1~16

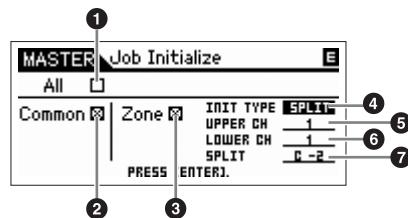
⑦ Split Point (スプリットポイント)

イニシャライズタイプ(④)が「split」に設定されている場合に、ゾーン1のノートリミットハイとゾーン2のノートリミットローの値を設定します。ゾーン1のノートリミットハイはスプリットポイントの半音下の音の高さに、ゾーン2のノートリミットローはスプリットポイントと同じ音の高さになります。

設定値: C-2~G8

NOTE ノートリミットハイ、ノートリミットローについては、ゾーンエディットのNote画面([118ページ](#))で設定するパラメーターです。

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押して設定することもできます。

**S90 XS/S70 XSのしくみ**

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Master

Play
Edit Select
Common Select
Name
Memory
Zone Sw
Zone Edit Select
Transmit
Note
Preset
Knob/Slider
Job Select
Bulk
Initialize

付録

リモートモード

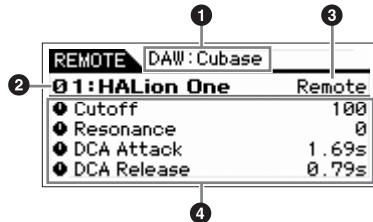
S90 XS/S70 XSのしくみ

リモートモードでは、DAWソフトウェアやソフトシンセサイザーをパネル操作でリモートコントロールできます。パネル上のファンクションボタンによるトランスポート(プレイ、ストップなど)、ノブやスライダーなどを活用することで、通常マウスやキーボードを使って行なう操作をリアルタイムでコントロールでき、ストレスのないスムーズな音楽制作を実現します。

リモート機能では、Cubase、Logic Pro、SONAR、Digital Performerの4種類のDAWソフトウェアをコントロールできます。リモートモードの設定はユーティリティモードのリモート画面で行ないます。

手順 [DAW REMOTE]ボタンを押します。

リモートコントロールモードでは、パネルのボタン、スライダー、データダイアルはリモートコントローラーとなり、本来の操作はできなくなります。



① リモート対象のDAWソフトウェア名

ユーティリティモード([141ページ](#))で設定した、リモート対象のDAWソフトウェア名を表示しています。

② コントロールテンプレートナンバー、テンプレート名称

S90 XS/S70 XSでは、最大50種類のコントロールテンプレートを保存できます。コントロールテンプレートのエディットは、「S90 XS/S70 XSリモートエディター」を使用します。詳しくはS90 XS/S70 XSリモートエディターの取扱説明書をご参照ください。

③ テンプレートごとのノブアウトプットセレクトの値

各リモートテンプレートに設定されているKnob Out Selectの値を表示します。リモートテンプレートのKnob Out SelectはS90 XS/S70 XSリモートエディターで設定します。ただし、下記のいずれかの場合はCCと表示されます。

- MIDI In/Outが「MIDI」のとき
- DAWがCubase以外のとき

④ パラメーター名

パネル上のノブやスライダーでコントロールできるパラメーターを表示します。表示されるパラメーターは、ノブファー、ノブロワー、スライダーのうち、最後に操作した操作子のパラメーター4つです。

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

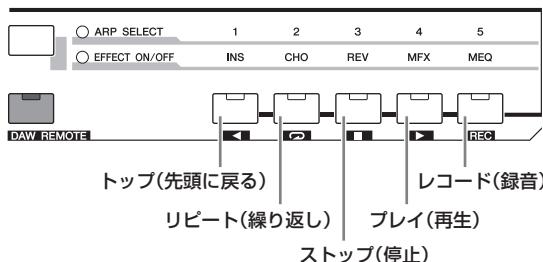
Remote

付録

リモートモードでの操作

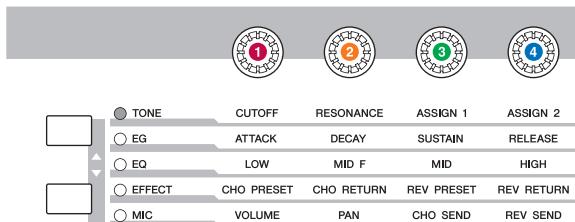
トランスポート

リモートモードでは、ファンクションボタンがトランスポートとして働きます。



ノブ

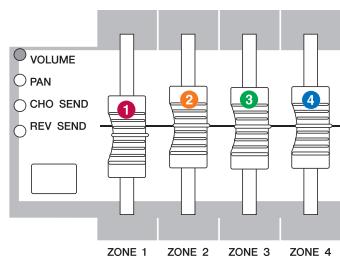
リモートモードでは、ひとつのノブに2種類の機能をアサインできます。機能の切り替えは、ノブファンクションボタンで行ないます。ノブファンクションボタンの上のボタンと下のボタンにそれぞれ4種類の機能をアサインします。割り当てられた機能は、ノブファンクションボタンを押すと、ディスプレイ上に表示されます。ノブファンクションボタンの上のボタンを押したときは、「TONE」のランプが点滅します。下のボタンを押したときは、「MIC」のランプが点滅します。



REMOTE DAW:Cubase	
①	1:HALion One Remote
① ② ③ ④	Cutoff param1
① ② ③ ④	Resonance param2
① ② ③ ④	DCF Amount param3
① ② ③ ④	DCA Attack param4

スライダー

リモートモードではスライダーに機能を割り当てることができます。割り当てられた機能は、スライダーファンクションボタンを押すと、ディスプレイ上に表示されます。スライダーファンクションボタンを押したときは、「VOLUME」のランプが点滅します。



REMOTE DAW:Cubase	
①	1:HALion One Remote
① ② ③ ④	Volume -0.69
① ② ③ ④	Pan Left-Right C
① ② ③ ④	*No Assain
① ② ③ ④	*No Assain

NOTE ノブやスライダーに割り当てる機能は、「S90 XS/S70 XSリモートエディター」で設定します。操作については、S90 XS/S70 XSリモートエディターの取扱説明書をご覧ください。

NOTE DAWソフトウェアにCubaseを使用する場合は、お使いのコンピューターにあらかじめ「S90 XS/S70 XS Remote Tools」をインストールする必要があります。「S90 XS/S70 XS Remote Tools」をインストールすると、「S90 XS/S70 XSリモートエディター」と「S90 XS/S70 XS Extension」がインストールされます。「S90 XS/S70 XS Extension」は、S90 XS/S70 XSとCubaseの連携機能を実現するソフトウェアです。「S90 XS/S70 XS Remote Tools」は下記のURLからダウンロードできます。
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/>

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Remote

付録

リモートモードの主なボタン操作

[SHIFT]	押しながらノブを操作すると、値が速く変更されます。
OCTAVE [-]/[+]	鍵盤の音の高さを1オクターブ単位で移動します。
TRANSPOSE [-]/[+]	鍵盤の音の高さを半音単位で移調します。
スライダーファンクション	画面表示をスライダーに変更します。
スライダー1～4	割り当てられたパラメーターを操作します。
ノブファンクション	画面表示をノブ アッパー / ロワーに変更します。
ファンクション	DAWソフトウェアのトランスポートとして機能します。
[UTILITY]	ユーティリティーモードのリモート画面を表示します。
[EXIT]	ユーティリティーモードのリモート画面から通常画面に戻ります。
[STORE]	現在編集中のコントロールテンプレートを本体に保存します。
[DEC]/[INC]	プログラムチェンジを行ないます。
データダイアル	トランスポートのロケーションを変更します。
BANK SELECT [DEC]/[INC]	コントロールテンプレートを変更します。
[MUTE]/[SOLO]	CubaseのトラックMUTE/SOLOとして機能します。
[A]～[H]	ファンクション1～8として機能します。

NOTE Digital Performerをお使いの場合は、データダイアルと[A]～[H]ボタンの機能がありません。

リモートモードのその他の機能

ベロシティーメーター

ユーティリティーモードのリモート画面で「Velocity Meter」がオンの場合、鍵盤演奏のベロシティーに応じて [COMMON]、[PART SELECT] 1～4、[PART ON/OFF]、[ARP ON/OFF]、[PART ARP]、[ARP HOLD] のランプが、ベロシティーメーターとして点灯します。

HIDデバイス機能

下記のキーはUSB HIDデバイスとして、USBコンピューターキーボードと同様に機能します。

カーソル[▲]/[▼]/[◀]/[▶]	カーソルキー
[ENTER]	Enter キー
[EXIT]	Esc キー
ナンバー [1]～[10]	数字キー
ナンバー [14]	ドット(.)キー
ナンバー [15]	-キー
ナンバー [16]	+キー

ラーニング機能

Cubaseシリーズ4.5以降で使用しているときに、VSTインストゥルメントのあるパラメーターにマウスカーソルをあてた状態で、パネルのスライダーファンクションボタンを押しながらスライダーを動かすか、ノブファンクションボタンを押しながらノブを回すと、動かしたスライダーやノブにマウスカーソルをあてたパラメーターが割り当てられます。[STORE]ボタンを押すと、現在のコントロールテンプレートに設定を保存することができます。

NOTE ソフトウェアによっては、動作しない場合があります。最新の対応ソフトウェアについては、下記URLをご覧ください。
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

MIDIポートについて

S90 XS/S70 XSは、DAWソフトウェアをリモートコントロールするときに2つのMIDIポートを使用します。それぞれのポートで送信される情報は下記のとおりです。

Port 1

- 鍵盤、ピッチベンド、モジュレーションホイールなどの演奏情報をやりとりします。
- コントロールテンプレートの「Knob Out Select」が「CC」のとき、ノブを操作した情報のコントロールチェンジを送信します。
- ユーティリティーモードのリモート画面で、「Prog Change Mode」が「PC」あるいは「PC + Remote」のとき、プログラムチェンジを送信します。

Port 2

- パネルやボタン操作などをリモートコントロール専用のメッセージで送信します。
- コントロールテンプレートの「Knob Out Select」が「Remote」のとき、ノブを操作した情報を送信します。
- ユーティリティーモードのリモート画面で、「Prog Change Mode」が「Remote」あるいは「PC + Remote」のとき、プログラムチェンジに相当するリモート情報を送信します。
- Cubaseシリーズとの通信を行ないます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Remote

付録

ファイルモード

ファイルモードでは、ボイスやパフォーマンスなどのデータをUSB記憶装置や本体に保存したり、読み込んだりします。

手順

[FILE] → ファイルセレクト画面 → 「Save」もしくは「Load」を選択 → [ENTER]



ファイルモードで使われる用語について

ファイルモードの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、ファイルモードで出てくる用語について説明します。

ファイル

メモリーやハードディスクに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。S90 XS/S70 XSやコンピューターがメモリーやハードディスクにデータを保存したり、読み込んだりする場合には、すべてファイル単位でやり取りを行ないます。ファイルには、次に説明するファイル名と拡張子が付けられています。

ファイル名

ファイルにつけた名前をファイル名といいます。S90 XS/S70 XSでは20文字までの英数字を使って設定できます。ファイル名はファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイル名を付けることはできません。コンピューターではカナや漢字が使えたり、長い名前を付けられたりしますが、S90 XS/S70 XSではカナや漢字は記号に置き換えて表示されます。

拡張子

「.mid」や「.wav」などのように、ファイル名の最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示し、S90 XS/S70 XSでは自分で入力したり変更したりすることはできません。S90 XS/S70 XSでは保存するデータの種類ごとに3種類の拡張子が決められています。

ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B (バイト)という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB (キロバイト)やMB (メガバイト)、GB (ギガバイト)という単位を使います。1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

ストレージ(Storage)

ファイルを保存したり読み出したりするメモリーやハードディスクなどの外部記憶装置のことをストレージと呼びます。S90 XS/S70 XSが扱えるストレージには、本体のUSB TO DEVICE端子に接続されたフラッシュメモリー、ハードディスクなどがあります。

ディレクトリー (Dir)

メモリーやハードディスクの中で、ファイルを整理するための保管場所をディレクトリーと呼びます。コンピューターでは一般的にディレクトリーのことをフォルダーと呼びますが、両者はまったく同じものです。ディレクトリーには、ファイル名と同じようにディレクトリー名が設定されます。ただし、ディレクトリー名には拡張子はありません。

カレント

「現在作業中の」という意味を表す形容詞です。デバイスやディレクトリーの前に付けて、カレントデバイス(現在作業中のデバイス)、カレントディレクトリー(現在作業中のディレクトリー)というように使われます。

階層構造(ツリー構造)

メモリーやハードディスクに保存されているファイルが膨大な数になってくると、ファイルを整理するためのディレクトリーの数が多くなり、ディレクトリーを整理するために、ディレクトリーの中にディレクトリーを作成する必要が出てきます。このようなディレクトリーの中にディレクトリーが入るような複雑なディレクトリー構成のことを階層構造(またはツリー構造)と呼びます。このとき、メモリーやハードディスクを開いたときに最初に表示される場所を「ルートディレクトリー」と呼びます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

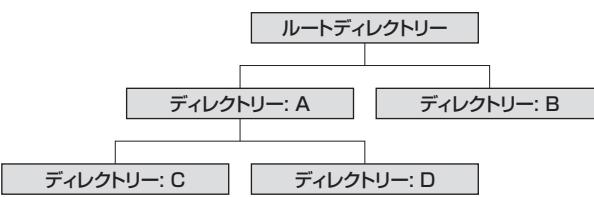
File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy

付録

ディレクトリー(フォルダー)の移動について

図のようなディレクトリー構成を持つハードディスクを例にとって、ディレクトリーの移動について説明します。まず、このハードディスクのルートディレクトリーを開くと、AとBの2つのディレクトリーだけが表示されます。次にディレクトリーAに入ると、CとDの2つのディレクトリーが表示されます。

さらにディレクトリーCに入ると、ディレクトリーは何も表示されなくなり、ディレクトリーCに保存されているファイルだけが表示されます。このように、表示されるディレクトリーの中に入りて階層構造の下側に移動することを、「階層を降りる」といいます。次に、ディレクトリーCからディレクトリーBに移動してみましょう。まず階層を1つ上がってディレクトリーAに移動します。さらにもう一度階層を上がってルートディレクトリーに移動します。すると再びディレクトリーAとBが表示される状態になるので、目的のディレクトリーBに入ります。このように、離れた位置にあるディレクトリーに移動するためには、上下に接しているディレクトリーを1つずつたどりながら目的のディレクトリーに移動する必要があります。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy

付録

Save (セーブ)

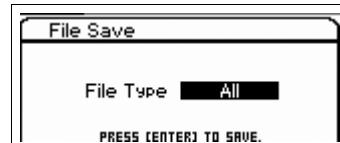
本体のユーザーデータを保存します。セーブ画面にはUSB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーで保存できるファイルのみが表示されます。保存先のボリュームラベルとして、USB記憶装置は「xxx(USB記憶装置の名前)_usb*-*」(番号)、内蔵フラッシュメモリーは「internal」という名前で表示されます。カーソル[▲][▼]ボタンで同じディレクトリー階層のファイル選択、カーソル[◀][▶]ボタンでディレクトリー階層の移動、[ENTER]でファイルセーブ、[EXIT]でひとつ上のディレクトリー階層に戻ります。

各ディレクトリー階層の先頭にある[NEW FILE]にカーソルがあるときに、パネルの[ENTER]ボタンかカーソル[▶]ボタンを押すと、ファイルタイプ選択ダイアログが表示されます。



ファイルタイプを選択して[ENTER]ボタンを押すと、文字入力ダイアログが表示されます。名前をつけて[ENTER]ボタンを押すと確認画面が表示されます。もう一度[ENTER]ボタンを押すとファイルが保存されます。

保存できるファイルの種類は下記のとおりです。



All	ユーザー メモリー上のすべてのデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。 リモートモードのコントロールテンプレートも含みます。	.X2A
All Voice	ユーザー バンク(フラッシュ ROM)に保存(ストア)されたすべてのボイスデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。	.X2V
Seq Chain	シーケンスプレイモードのチェーンデータをファイルとして保存(セーブ)します。	.X2C

Load (ロード)

指定されたファイルに含まれるコンテンツデータを本体にロード(読み込み)します。



ロードできるファイルタイプは下記のとおりです。

S90 XS/S70 XSファイルタイプ	All (.X2A)、All Voice (.X2V)、Seq Chain (.X2C)、S90 XS/S70 XS Editor (.X2E)
S90 ESファイルタイプ	All (.S7A)、All Voice (.S7V)、S90 ES Voice Editor (.S7E)
MOTIF XSファイルタイプ	All (.XOA)、All Voice (.XOV)、All Arpeggio (.XOG)、MOTIF XS Editor (.XOE)
MOTIF-RACK XSファイルタイプ	MOTIF-RACK XS Editor (.X1E)
その他のファイルタイプ	Wave (.wav)、AIFF (.aif)、SMFフォーマット0/1 (.mid) (WaveとAIFFの対応フォーマットは、44.1kHz/16 bit/ステレオのみ)

Allファイルのロード

Allファイルを選択してロードする場合、すべてのコンテンツをロードすることもできますし、バンクごと、1コンテンツごとにロードすることもできます。Allファイルを選択して[ENTER]ボタン/カーソル[▶]ボタンを押すと、下記の項目を選択する画面が表示されます。

All

すべてのコンテンツをロードします。

All without system

ユーティリティモードの設定を除いたすべてのコンテンツをロードします。

Voice

ここにカーソルがあるときに[ENTER]ボタンを押すと、すべてのユーザー voices をロードします。カーソル[▶]ボタンを押すと、バンク選択画面に移動します。

Performance

ここにカーソルがあるときに[ENTER]ボタンを押すと、すべてのパフォーマンスをロードします。カーソル[▶]ボタンを押すと、バンク選択画面に移動します。

All Arpeggio

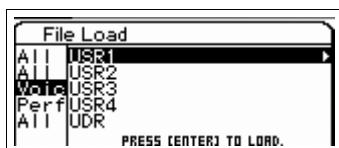
すべてのアルペジオデータをロードします。

Seq Chain

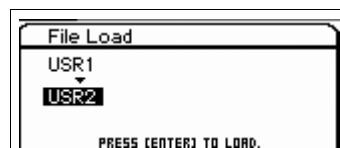
シーケンスプレイモードのチェーンデータをロードします。

バンク選択画面

ボイスデータやパフォーマンスデータをロードするときに表示される、バンクのロード元とロード先を選択する画面です。

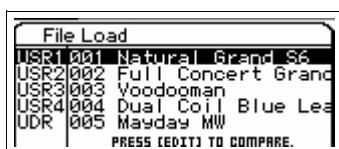


ロード元選択画面



ロード先選択画面

ロード元選択画面では、1バンクまとめてロードするか、1プログラムごとにロードするかを選択します。ロードしたいバンク名にカーソルがあるときに[ENTER]ボタンを押すと、ロード先選択画面へ移動します。ロード元選択画面でカーソル[▶]ボタンを押すと、プログラム選択画面に移動します。

プログラム選択画面

ロード元選択画面



ロード先選択画面

ロード元選択画面でロードしたいプログラムを選択して[ENTER]ボタンかカーソル[▶]ボタンを押すと、ロード先選択画面が表示されます。ロード先のバンク、ナンバーを選択して[ENTER]ボタンを押すと、確認画面が表示されます。

NOTE [PART]/[MUTE]/[SOLO]で点灯しているボタンを押してすべて消灯させると、パネルのBANK [DEC]/[INC]/[A]~[H]ボタン/ナンバー [1]~[16]ボタンでプログラムを選択できます。また、パネルの[CATEGORY SEARCH]を押すと、カテゴリー サーチを使ってプログラムを選択できます。

NOTE プログラムのロード先選択画面が表示されているときに、[EDIT]ボタンを押すとコンペア状態になり、ロード先に保存されているデータを試聴できます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy

付録

All Voiceデータのロード

AllデータのロードでVoiceを選択したときと同じです。All Voiceファイルでは、すべてのボイスをまとめてロードすることもできますし、バンクごとや1プログラムごとにロードすることも可能です。

Seq Chainデータのロード

シーケンスプレイモードのチェーンデータをロードします。AllデータのロードでSeq Chainを選択したときと同じです。

Editorデータのロード

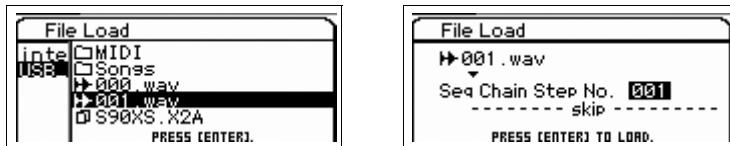
S90 XS/S70 XSエディターなどのファイルから、ユーザーVoicesのデータをロードします。ロードする項目や手順は、AllデータのロードでAll Voiceを選択したときと同じです。

All Arpeggioデータのロード

MOTIF XSで保存されたAll Arpファイルをロードします。すべてのユーザーArpeggioの一括ロードのみが可能です。Allデータのロードで、All Arpを選択したときと同じです。

その他のデータのロード

オーディオデータ(Waveファイル、AIFFファイル)やスタンダードMIDIファイルをロードして、シーケンスプレイモードのSeq Chainデータの任意のステップに設定します。ファイルを選択して[ENTER]ボタンを押すと、ロード先選択ダイアログが表示されます。ロード先のステップを選択して[ENTER]を押すと、確認画面が表示されます。



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

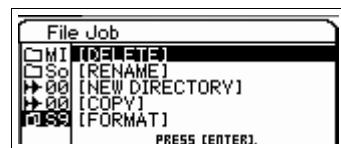
File

File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy

付録

ファイルジョブ

ファイルジョブ画面では、選択したファイルやディレクトリーの削除や名前の変更、ディレクトリー作成、フォーマットを行ないます。



S90 XS/S70 XSのしくみ

手順

[FILE] → ファイルセレクト画面 → 「Save」もしくは「Load」を選択 → [ENTER] → ファイルやディレクトリーを選択 → [JOB]

Delete (デリート)

現在選択しているファイルやディレクトリーを削除します。ストレージを選択しているときや、[NEW FILE]を選択しているときは、この項目は表示されません。

Rename (リネーム)

現在選択しているファイルやディレクトリーの名前を変更します。変更後のファイル名を入力する画面でファイル名を入力します。英数字を使って最大20文字で設定できます。

NOTE ストレージを選択しているときや、[NEW FILE]を選択しているときは、この項目は表示されません。

New Directory (ニューディレクトリー)

現在作業中のディレクトリー内に、新しいディレクトリーを作成します。新しいディレクトリーネームを入力する画面が表示され、ディレクトリーネームを入力します。英数字を使って最大20文字で設定できます。ストレージを選択しているときは、この項目は表示されません。

Format (フォーマット)

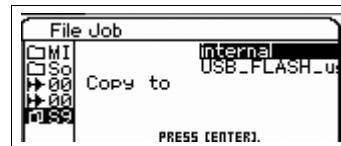
選択中のUSB記憶装置や、内蔵フラッシュメモリーをフォーマットします。

NOTE 内蔵フラッシュメモリー (internal) のボリュームラベル名の変更はできません。

NOTE USB記憶装置をフォーマットしたときのファイルシステムはFAT32です。

Copy (コピー)

現在選択しているファイルを、任意のストレージのルートディレクトリーにコピーします。ファイルを選択しているときのみ表示される項目です。このジョブを実行すると、ストレージを選択する画面が表示されますので、任意のストレージを選んで[ENTER]ボタンを押すと、ファイルがコピーされます。コピー先に同じ名前のファイルがある場合は、上書きを確認する画面が表示されます。



Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

File
File Select
Save
Load
File Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy

付録

オーディオレコード/プレイモード

オーディオレコード/プレイモードでは、本体での演奏をUSB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーの最上位の階層にオーディオファイルとして録音したり、指定したストレージのオーディオファイルを再生することができます。

手順

[AUDIO REC/PLAY] → オーディオレコード/プレイ選択画面



Rec (レコード)

本体での演奏を44.1kHz/16bitのWaveファイルとして録音します。録音時の録音レベルは固定で、連続で最大74分の録音ができます。

NOTE 録音できる時間は、使用するUSB記憶装置によって変わります。内蔵フラッシュメモリーに録音する場合は、最大で約18分です。

Rec Storage (レコードストレージ)

ここで選択したボリュームラベルの最上位のディレクトリーに本体の演奏が録音されます。

録音先として内蔵フラッシュメモリーとUSB記憶装置が選択できます。各ストレージ内のディレクトリーは選択できません。また、ファイル名は自動的につけられます。

設定値: internal、USB記憶装置

Trigger Level (トリガーレベル)

録音を開始するレベルを設定します。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、弾きはじめの音が途切れずに録音できます。パネルの[ENTER]ボタンを押すと、録音待機画面になります。「manual」に設定した場合は、パネルの[ENTER]ボタンを押すと、演奏をしていなくても録音がすぐに開始します。

設定値: manual、1~127

Recordable Time (レコーダブルタイム)(表示のみ)

残りのメモリーでレコーディング可能な時間を表示します。

スタンバイ画面

Rec Storage (レコードストレージ)とTrigger Level (トリガーレベル)を設定します。

録音待機画面

設定したTrigger Levelを超えるレベルを待っている状態の画面です。演奏のレベルがTrigger Levelを超えると録音が始まります。この画面で[ENTER]ボタンを押しても録音が始まります。[EXIT]ボタンを押すと、スタンバイ画面に戻ります。

録音画面

録音中の画面です。録音中はRecordable Timeが減っていきます。録音が終了したら[ENTER]ボタンを押します。ストレージに保存するかどうかの確認画面が表示されたら「Yes」を選ぶとファイルの書き込み状態になります。「No」を選ぶとスタンバイ画面に戻ります。

録音中に[EXIT]ボタンを押すと、録音状態のままでオーディオレコード/プレイ選択画面に戻ります。録音中は[AUDIO REC/PLAY]ボタンのランプが点滅しますので、録音中であることを確認できます。この状態から現在のモード内でプログラムの変更を行なうことができます。録音を終了するときは、パネルの[SHIFT]+[AUDIO REC/PLAY]ボタンを押して録音画面に戻り、[ENTER]ボタンを押します。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Audio Record/Play	
Audio Rec/Play Select	
● Rec	
Play	
Audio Play Job	
Delete	
Rename	
New Directory	
Format	
Copy	

付録



Play (プレイ)

USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーに保存されたオーディオファイルを再生します。再生できるオーディオファイルは、拡張子「.wav」「.aif」(いずれも44.1kHz/16ビット/ステレオ)のオーディオファイルです。ディレクトリーの移動やアイコンはファイルモード([125ページ](#))と同じです。オーディオレコード/プレイモードでRec (レコード) を終了すると、自動的にこの画面が表示されます。



ファイル選択画面

ファイル選択画面

再生するオーディオファイルを選択する画面です。再生可能なオーディオファイルを選択して、[ENTER]ボタンかカーソル[▶]ボタンを押すと、ファイル再生画面になり、ファイルが再生されます。もう一度[ENTER]ボタンを押すと、ファイル再生待機画面になります。[EXIT]ボタンかカーソル[◀]ボタンを押すと、ファイル選択画面に戻ります。

NOTE 再生できないフォーマットのファイルを再生しようとすると、エラーメッセージが表示されます。



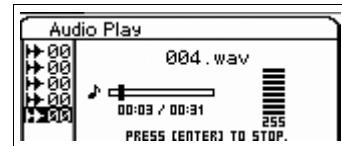
ファイル再生画面

オーディオファイル再生中の画面です。画面の上部には、再生中のファイル名が表示されます。画面の下部には、オーディオファイルの総時間と現在再生している時間が表示され、その目安を横向きのバーで表示しています。右側には再生レベルを表示するレベルメーターがあります。その下にはオーディオファイルの再生レベル設定値が表示されています。

パネルの[DEC]/[INC]ボタンかデータダイアルで、オーディオファイルの再生レベルを調節できます。再生レベルを「255」に設定すると、録音されたレベルで再生します。ファイル再生中に[ENTER]ボタンを押すと、再生を停止します。

NOTE オーディオプレイの再生音には本体のエフェクトを掛けられません。

NOTE オーディオプレイの再生音を本体で録音することはできません。



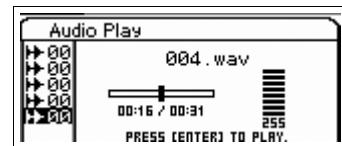
S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Audio Record/Play

Audio Rec/Play Select
Rec
Play
Audio Play Job
Delete
Rename
New Directory
Format
Copy

付録



オーディオプレイジョブ

オーディオプレイ画面で、オーディオファイルを選択して[JOB]ボタンを押すと、ファイルの削除とファイル名の変更ができます。

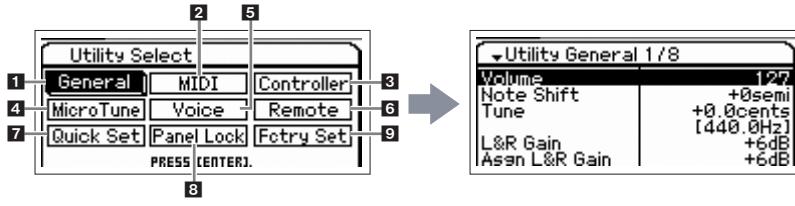
NOTE ファイルジョブの「Delete」、「Rename」と同じ機能です([129ページ](#))。

ユーティリティモード

ユーティリティモードでは、システム全体に共通した設定を行ないます。他のモードから[UTILITY]ボタンを押すとユーティリティモードに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元のモードに戻ります。

手順

[UTILITY] → ユーティリティーセレクト画面でメニュー選択 → [ENTER] → エディット画面

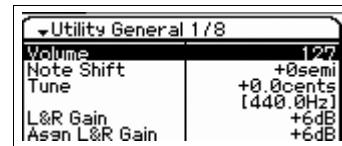


1 General (ジェネラル)

Volume (ボリューム)

本体から出力されるサウンド全体のボリュームを設定します。

設定値: 0~127



Note Shift (ノートシフト)

本体の音源部で鳴るサウンド全体の音の高さを半音単位で調節します。

設定値: -24semitone~+0semitone~+24semitone

Tune (チューン)

本体音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調節します。音の高さをセント単位で微調節します。

設定値: -102.4cents [414.7Hz]~+0cents [440.0Hz]~+102.3cents [466.8Hz]

L&R Gain (L&Rゲイン)

OUTPUT L、R端子の出力ゲインを設定します。

設定値: 0dB、+6dB

Asgn L&R Gain (アサインL&Rゲイン)

ASSIGNABLE OUTPUT L、R端子の出力ゲインを設定します。

設定値: 0dB、+6dB

Kbd Octave (キーボードオクターブ)

鍵盤の音の高さをオクターブ単位で上下に移動します。パネルのOCTAVE [-]/[+]ボタンの操作と連動します。

設定値: -3~+0~+3

Kbd Transpose (キーボードトランスポーズ)

鍵盤の音の高さを半音単位で調節します。パネルのTRANSPOSE [-]/[+]ボタンの操作と連動します。

設定値: -11semitone~+0semitone~+11semitone

Kbd Vel Curve (キーボードベロシティカーブ)

ベロシティカーブを設定することで、鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を決めます。

設定値: normal、soft、hard、wide、fixed

normal (ノーマル)	鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例しています。
soft (ソフト)	全体に大きなベロシティーが出やすいカーブです。
hard (ハード)	全体に大きなベロシティーが出にくいカーブです。
wide (ワイド)	キータッチの弱い部分ではベロシティーをおさえ、強い部分ではベロシティーを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。
fixed (フィックス)	鍵盤を弾く強さにかかわりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。フィックスベロシティーで設定した値が、一定のベロシティー値となります。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

付録

Kbd Fixed Vel (キーボード フィックスペロシティー)

鍵盤を弾く強さにかかわりなく、一定のペロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。ペロシティーカーブで、「fixed」を設定した場合に限り有効です。

設定値: 1~127

FS Sustain Pedal (フットスイッチ サステインペダル セレクト)

リアパネルのFOOT SWITCH SUSTAIN端子に接続するフットコントローラーの種類を選びます。

FC3をお使いの場合

ハーフダンパー対応のFC3をお使いの場合、「FC3 (half on)」を選んでください。ハーフダンパー演奏しない場合は、「FC3 (half off)」を選んでください。

FC4、FC5をお使いの場合

「FC4/5」を選んでください。FC4やFC5では、フットコントローラーを使ったハーフダンパー演奏はできません。

設定値: FC3 (half on)、FC3 (half off)、FC4/5

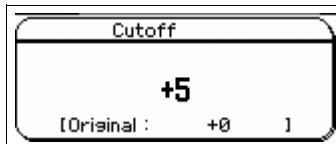
NOTE 外部MIDI機器からコントロールチェンジを使ってハーフダンパー演奏することもできます。その場合、サステインペダルセレクトの設定は必要ありません。

Knob/Sldr Disp Time (ノブ/スライダー ディスプレイタイム)

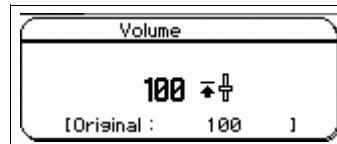
パネル上のノブやスライダーを操作したときに、ノブポップアップやスライダーポップアップを表示するかどうかを設定します。

設定値: off、1 sec、1.5 sec、2 sec、3 sec、4 sec、5 sec、keep

off	ポップアップを表示しません。
1 sec~5 sec	ノブを回す、スライダーを動かすことにより、ポップアップを1~5秒間表示し、その後自動的に閉じます。
keep	ノブを回す、スライダーを動かすことによりポップアップを表示します。他の画面/ダイアログ/ポップアップに移るか、[ENTER]ボタン/[EXIT]ボタンを押すと、ポップアップは閉じます。



ノブポップアップ画面

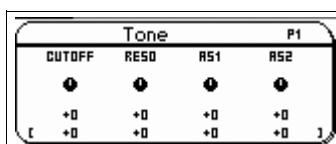


スライダーポップアップ画面

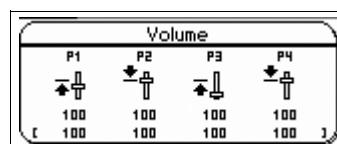
Knob/Sldr Func Disp Sw (ノブ/スライダーファンクション ディスプレイスイッチ)

パネルのノブファンクションボタンまたはスライダーファンクションボタンを押したときに、ノブファンクションポップアップ(30ページ)やスライダーファンクションポップアップ(31ページ)を表示するかしないかを設定します。ノブポップアップ/スライダーポップアップとは異なり、ポップアップを表示させる時間の設定はできません。

設定値: off、on



ノブファンクションポップアップ画面



スライダーファンクションポップアップ画面

Knob Curve (ノブカーブ)

ノブの加速感度を5段階で設定します。値を大きくするほど感度が高くなり、少し動かすだけで数値を大きく動かすことができます。

設定値: 1~5

Slider Mode (スライダーモード)

スライダーの位置と、対象のパラメーター値が異なる場合の動きを設定します。

設定値: catch、jump

catch	スライダーがパラメーター値に対応する位置になったらパラメーター値を変化させます。
jump	スライダーを操作した瞬間に、現在のスライダーの位置にパラメーター値を変化させます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility	
Utility Select	
General	
Layer/Split/ Drum Assign	
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
Arpeggio	
A/D Out	
A/D FX	
Master FX	
Master EQ	
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

付録

Bank Wrap Around (バンク ラップアラウンド)

ボイス/パフォーマンスマードなどのバンクの切り替え時に、最後のバンクと最初のバンクを連続して切り替えるようにする(on)か、切り替えできないようにする(off)かを設定します。ボイス/パフォーマンスプレイ画面、およびバンクを選択する各エディット画面で、BANK [DEC]/[INC]ボタンを使ってバンク/パートを切り替えるときに有効です。

設定値: off, on

Auto Load (オートロード)

電源を入れたときに、USB記憶装置上や内蔵フラッシュメモリー上の指定されたファイルを自動的にロードする(on)か、しない(off)かを設定します。画面には、自動的にロードされるファイルが表示されます。オートロードファイルは[ENTER]ボタンを押して表示されるファイルロード画面で指定します。

設定値: off, on

Power on Mode (パワーオンモード)

電源を入れたときに表示されるモードを設定します。

設定値: performance, voice (USER1), voice (PRE1), voice (GM), master, multi

performance	電源を入れるとパフォーマンスマードになり、ユーザーパフォーマンスUSR1:001が選ばれます。
voice (USER1)	電源を入れるとボイスモードになり、ユーザーボイスUSR1: 001が選ばれます。
voice (PRE1)	電源を入れるとボイスモードになり、プリセットボイスPRE1: 001が選ばれます。
voice (GM)	電源を入れるとボイスモードになり、プリセットボイスGM: 001が選ばれます。
master	電源を入れるとマスターモードになり、ユーザーマスター 001が選ばれます。
multi	電源を入れるとマルチモードになり、ユーザーマルチ001が選ばれます。

NOTE 設定を変更した場合は、必ず[STORE]ボタンを押して設定を本体に保存してから電源を切ってください。設定を保存せずに電源を切ると、設定の変更が無効になります。

LCD Mode (LCDモード)

LCDの反転表示を切り替えます。

設定値: normal, reverse

Click Sw (クリックスイッチ)

クリック(メトロノーム)のオン/オフを設定します。パネルの[SHIFT] ボタンを押しながら[START/STOP]ボタンを押しても操作できます。

設定値: off, on

Click Beat (クリックビート)

クリック(メトロノーム)の拍子を設定します。アクセントはここで設定した拍子の最初のクリック音につきます。シーケンスプレイモードでスタンダードMIDIファイルを設定したステップを選択したときは、ファイルで設定された拍子に従います。

設定値: 1/4~16/4, 1/8~16/8, 1/16~16/16

Click Tempo (クリックテンポ)

クリック(メトロノーム)のテンポを設定します。ここで設定されたテンポでアルペジオは再生されます。MIDIシンクの設定が「external」のとき、もしくは「auto」で外部からMIDIクロック(F8)を受信しているときは、「external」と表示されテンポの設定ができません。

設定値: 5~300, external

NOTE パネルの[SHIFT]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを何度か押すと、[ENTER]ボタンを押す速さでテンポを設定できます。(タップテンポ機能)

Click Volume (クリックボリューム)

クリック(メトロノーム)の音量を設定します。

設定値: 0~127

Click Type (クリックタイプ)

クリック(メトロノーム)音の種類を設定します。10種類の音色が用意されています。

設定値: 1~10

Click Output Sel (クリック アウトプットセレクト)

クリック(メトロノーム)の出力先を設定します。

設定値: L&R, asL&R, asL, asR

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility

Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

付録

Layer/Split/Drum Assign (レイヤー/スプリット/ドラムアサイン)

パフォーマンスクリエーター (パネルの[LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN]ボタン)に関する設定を行ないます。

Type (タイプ)

パフォーマンスクリエーターを使用するときに、最初に割り当てられるボイスを「Bank」 / 「Number」で設定したボイスにする(manual)か、全ボイスの中からランダムに選択される(random)か、を設定します。

設定値: manual, random

Bank (バンク)

Number (ナンバー)

Name (ネーム)

パフォーマンスクリエーターで最初に割り当てられるボイスを設定します。「Name」は「Bank」 / 「Number」で指定されたボイスネームを表示するのみです。

設定値: Bank: PRE1~8, USR1~4, PDR, UDR, GM, GMDR

Number: 001~128

Name: 表示のみ

Split Lo/Up (スプリットロワー / アッパー)

「Type」を「manual」に設定した場合、パフォーマンスクリエーターでスプリットを実行したときに最初に割り当てられるボイスを、すべての鍵盤に割り当てる(both)か、スプリットポイント未満の鍵盤に割り当てる(lower)か、スプリットポイント以上の鍵盤に割り当てる(upper)か、を設定します。

設定値: both, lower, upper

2 MIDI

システム全体のMIDI入出力や同期などの設定を行ないます。

Local Control (ローカルコントロール)

ローカルオン/オフを設定します。ローカルオフにすると、本体の音源部と本体の鍵盤/ノブ/スライダー操作が内部的に切り離されます。ただし、ここでの設定には関係なく本体の操作情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。

設定値: off (切り離す), on (接続する)

Keyboard Transmit Ch (キーボード トランスマットチャンネル)

ボイス/パフォーマンスマードのときの、鍵盤演奏やコントローラー操作の、MIDI送信チャンネルを設定します。

設定値: 1~16, off

NOTE マルチモードのとき、鍵盤演奏やコントローラー操作によって発生したMIDIイベントは、選択中のパートのレシーブチャンネルと同じチャンネルで、本体音源部や外部MIDI機器へ送信されます。パートのレシーブチャンネルは、マルチパートエディットのVoice画面([102ページ](#))で設定します。

Basic Receive Ch (ベーシック レシーブチャンネル)

ボイス/パフォーマンスマードのときの、音源のMIDI受信チャンネルを設定します。

設定値: 1~16, omni, off

NOTE マルチモードのとき、トラックのレシーブチャンネルは、マルチパートエディットVoice画面([102ページ](#))で設定します。

MIDI In/Out (MIDIイン/アウト)

MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。

設定値: MIDI, USB

NOTE 「MIDI In/Out」 = 「USB」に設定している場合は、USBケーブルが本体に接続されていなければ、自動的に「MIDI In/Out」 = 「MIDI」として動作します。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility	
Utility Select	
General	
Layer/Split/ Drum Assign	●
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
Arpeggio	
A/D Out	
A/D FX	
Master FX	
Master EQ	
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	



付録

MIDI Sync (MIDIシンク)

アルペジオの再生を、S90 XS/S70 XS本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアまたはMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうかを選択します。

設定値: internal, external, auto

internal (インターナル)	内部クロックで動作する状態です。本体を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に、この設定にします。
external (エクステナナル)	MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部機器をマスターとする場合に、この設定にします。
auto (オート)	外部からMIDIクロックが入力されている場合、内部クロックは動作せず外部クロックに従って音が鳴ります。外部からMIDIクロックが入力されない場合、外部機器側で最後に設定されていたテンポで自動的に内部クロックが動作します。外部機器側をマスターとして同期させている場合に、マスター側のMIDI送信を止めてS90 XS/S70 XS本体のアルペジオの再生をしたいときなどに、便利な設定です。

NOTE 外部クロックでアルペジオの再生を行なう設定にした場合は、DAWソフトウェア/外部MIDI機器側でMIDIクロックがS90 XS/S70 XSに出力される設定にする必要があります。

NOTE S90 XS/S70 XSはMIDIクロックでのみ同期できます。

Clock Out (クロックアウト)

MIDI In/Outで設定した端子からMIDIクロック(F8H)をMIDI出力する(on)か、MIDI出力しない(off)かを設定します。

設定値: off, on

NOTE 「MIDI Sync」が「external」の場合、MIDIクロックは出力されません。

Seq Control (シーケンサー・コントロール)

スタート(FAH)、コンティニュー(FBH)、ストップ(FCH)、ソングポジションポインター(F2H)を送受信するかどうかを設定します。

設定値: off, in, out, in/out

off	送受信しません。
in	受信のみします。送信はしません。
out	送信のみします。受信はしません。
in/out	送受信します。

Bank Select Sw (バンクセレクトスイッチ)

バンクセレクトを送受信するかどうかを設定します。onに設定すると、DAWソフトウェア/外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって本体からバンクセレクトを外部機器に送信します。offに設定すると、バンクセレクトを送受信しません。

設定値: off, on

Prg Change Sw (プログラム・チェンジスイッチ)

プログラム・チェンジを送受信するかどうかを設定します。onに設定すると、DAWソフトウェア/外部MIDI機器から送られてくるプログラム・チェンジを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって本体からプログラム・チェンジを外部機器に送信します。offに設定すると、プログラム・チェンジを送受信しません。

設定値: off, on

Controller Reset (コントローラリセット)

ボイスを切り替えた場合、コントローラー(モジュレーションホイール、アフタータッチ、フットコントローラー、ブレスコントローラー、ノブなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。

設定値: hold (ホールド)、reset (リセット)

resetにした場合のボイス切り替え時のコントローラーのリセット値は以下のとおりです。

ピッヂベンド	中央
モジュレーションホイール	最小
アフタータッチ	最小
フットコントローラー	最大
フットスイッチ	オフ

リボンコントローラー	中央
ブレスコントローラー	最大
アサイナブルファンクション	オフ
エクスプレッション	最大

Receive Bulk (レシーブバルク)

DAWソフトウェア/外部MIDI機器から送信されたバルクデータを受信するかどうかを設定します。

設定値: protect (受信しない)、on (受信する)

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility	
Utility Select	
General	
Layer/Split/ Drum Assign	
<input checked="" type="radio"/> MIDI	
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
<input checked="" type="radio"/> Arpeggio	
A/D Out	
A/D FX	
Master FX	
Master EQ	
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

付録

Bulk Interval (バルクインターバル)

本体のバルクダンプ機能を使った場合や外部機器からバルクリクエストを受信した場合の送信インターバルを10ms(ミリ秒)単位で設定します。バルクダンプ機能とは、エディットバッファー(DRAM)上にある選択中のボイス/パフォーマンス/マルチのデータを、バルクデータ(システムエクスクルーシブメッセージ)として、DAWソフトウェアや外部MIDI機器などに送信する機能です。

設定値: 0 ~ 900ms (ミリ秒)

Device No. (デバイスナンバー)

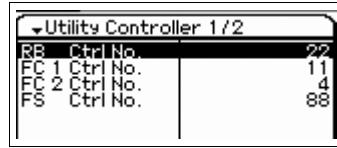
MIDIデバイスナンバーを設定します。DAWソフトウェア/外部MIDI機器との間で、バルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このMIDIデバイスナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。

設定値: 1~16, all, off

all (オール)	すべてのMIDIデバイスナンバーのシステムエクスクルーシブメッセージを受信する設定です。送信時には、「1」で送信します。
off	バルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なわない設定です。送受信しようとすると、エラーメッセージがでたり、実行されなかったりします

3 Controller (コントローラー)

システム全体に共通の、コントローラーアサインの設定をします。パネル上のノブや外部コントローラーなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用できます。たとえば、ノブのASSIGN 1/2を使ってエフェクトの深さをコントロールしたり、外部フットコントローラーを使ってモジュレーションをかけたりすることができます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。

**RB Ctrl No. (リボン コントロールナンバー)**

リボンコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

FC 1 Ctrl No. (フットコントローラー 1 コントロールナンバー)**FC 2 Ctrl No. (フットコントローラー 2 コントロールナンバー)**

フットコントローラー 1、2として外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

FS Ctrl No. (フットスイッチ コントロールナンバー)

フットスイッチとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

AS 1 Ctrl No. (アサインブル1コントロールナンバー)**AS 2 Ctrl No. (アサインブル2コントロールナンバー)**

ノブのASSIGN 1/2として外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

A. Func 1 Ctrl No. (アサインブルファンクション1 コントロールナンバー)**A. Func 2 Ctrl No. (アサインブルファンクション2 コントロールナンバー)**

Assignable Function [1]/[2]ボタンとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

BC Ctrl No. (ブレスコントローラー コントロールナンバー)

ブレスコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。

設定値: off, 1~95

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility

Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

付録

4 Micro Tune (マイクロチューニング)

ユーザーバンクのマイクロチューニングの設定を変更して、オリジナルのマイクロチューニングを作成します。1オクターブ分の調律を作成すると、C-2～G8の範囲のすべてのオクターブに反映されます。

Name (マイクロチューニングナンバー)

オリジナルのマイクロチューニングをユーザーバンクのどこのナンバーを作成するかを設定します。

設定値: 1～8

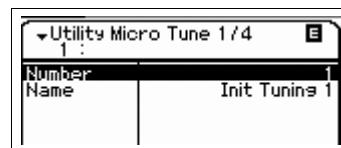
Name (マイクロチューニングネーム)

ユーザーバンクのマイクロチューニングナンバーに名前を付けます。このパラメーターにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押してネーミングダイアログを表示し、名前を入力します。英数字を使って最大20文字で設定できます。

C～B (Cチューニングオフセット～Bチューニングオフセット)

ユーザーバンクのマイクロチューニングについて、各ノートのチューニングをセント単位で操作し、オリジナルのマイクロチューニングを作成します。

設定値: -99cent～+0cent～+99cent



5 Voice Select (ボイスセレクト)

ボイスモード全般に関する設定を行なうエディット画面を選択します。

Arpeggio (ボイスアルペジオ)

ボイスモードのときの、アルペジエーターに対するMIDIの設定を行ないます。

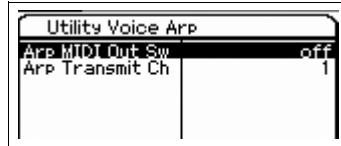
Arp MIDI Out Sw (アルペジオ MIDIアウトスイッチ)

ボイスモードのときのアルペジエーターの演奏を、外部にMIDIデータとして出力するかどうかを設定します。「on」にすると出力します。

設定値: off, on



ボイスセレクト画面



ボイスアルペジオ画面

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

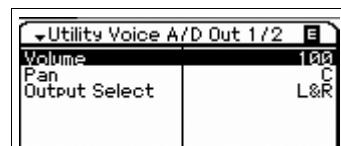
Utility	
Utility Select	General
	Layer/Split/ Drum Assign
MIDI	Controller
Micro Tune	Voice Select
Arpeggio	A/D Out
A/D FX	Master FX
Master EQ	Master EQ
Remote	Quick Set
Panel Lock	Fctry Set

付録

Arp Transmitt Ch (アルペジオ トランスマッチャンネル)

ボイスモードのときの、アルペジエーターの演奏を外部にMIDIデータとして出力する場合の、MIDI送信チャンネルを設定します。

設定値: 1～16



ボイスA/Dアウトプット画面

A/D Out (ボイスA/Dアウトプット)

ボイスモードのときの、MIC INPUT (マイク入力)端子からのオーディオ入力の、出力先やボリューム/パン、インサーションエフェクトに関する設定を行ないます。

Volume (ボリューム)

MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号の、音量を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0～127

Pan (パン)

MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号の、パン(ステレオ定位)を設定します。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: L63 (左端)～C(センター)～R63(右端)

Output Select (アウトプットセレクト)

MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号の、出力先を設定します。

設定値: 下表参照

LCD	出力先	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT L&R	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	ステレオ
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
vocoder	ボイスのインサーションエフェクト	---

Chorus Send (コーラスセンド)

MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号の、コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号の、リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

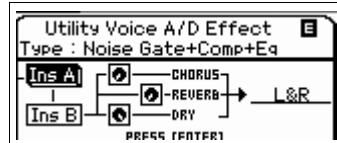
MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号の、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。

設定値: 0~127

NOTE アウトプットセレクトが「L&R」以外のときは、リバーブ/コーラスセンドは0、ドライレベルは127に固定されます。

A/D FX (ボイスA/Dエフェクト)

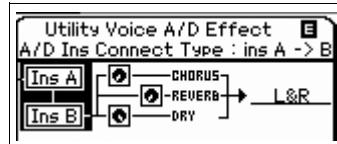
A/Dインプットパートのインサーションエフェクトの設定を行ないます。インサーションエフェクトA/Bのパラメーター詳細設定画面には、この画面から移動できます。



Ins Connect Type (インサーションコネクションタイプ)

Ins A/Bの周囲にカーソルがあるときは、インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。また、画面上部にパラメータ名と値を表示します。

設定値: ins A -> B, ins B -> A



ins A -> B	インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がリバーブとコーラスに送られます。
ins B -> A	インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がリバーブとコーラスに送られます。

Chorus Send (コーラスセンド)

コーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。ボイスA/Dアウトプット画面の「Chorus Send」と連動しています。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Reverb Send (リバーブセンド)

リバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。ボイスA/Dアウトプット画面の「Reverb Send」と連動しています。ノブから直接操作可能なパラメーターです。

設定値: 0~127

Dry Level (ドライレベル)

システムエフェクト(リバーブ、コーラス)をバイパスする(通さない)信号の量を設定します。ボイスA/Dアウトプット画面の「Dry Level」と連動しています。

設定値: 0~127

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility	
Utility Select	General
	Layer/Split/ Drum Assign
MIDI	Controller
Controller	Micro Tune
Voice Select	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	Quick Set
Quick Set	Panel Lock
Panel Lock	Fctry Set

付録

Output Select (アウトプットセレクト)

出力先を設定します。

設定値: 下表参照

LCD	出力先	ステレオ/モノラル
L&R	OUTPUT L&R	ステレオ
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	ステレオ
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	モノラル
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	モノラル
vocoder	ボイスのインサーションエフェクト	---

NOTE アウトプットセレクトが「L&R」以外のときは、リバーブ/コーラスセンドは0、ドライレベルは127に設定されます。

Ins A (インサーションA)

Ins B (インサーションB)

ここにカーソルがあるときに、[ENTER]ボタンを押すと、インサーションエフェクトA/Bのタイプやパラメーターを設定するインサーションエフェクトパラメーター詳細設定画面に移動します。

エフェクトパラメーター

Switch (スイッチ)

マスター効果でのみ有効なパラメーターです。

Category (カテゴリー)

Type (タイプ)

カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについての詳細は、「S90 XS/S70 XSのしくみ」の16ページをご覧ください。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。

プリセットプログラムを変更することで、エフェクトのかかり方を変更できます。

NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参考ください。

エフェクトパラメーター 1~16

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。エフェクトパラメーターの詳細については21ページをご参照ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility

Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

付録

Master FX (ボイスマスター効果)

ボイスモードにおける、マスター効果の設定を行ないます。全ボイスに共通の設定となります。

Switch (スイッチ)

マスター効果を使用する(on)か、使用しない(off)かを設定します。

設定値: off, on

Category (カテゴリー)

Type (タイプ)

カテゴリーでは、エフェクトの大きな区分けを選びます。タイプでは、カテゴリーの中から目的のエフェクトタイプを選びます。

設定値: カテゴリーとエフェクトタイプについての詳細は、「S90 XS/S70 XSのしくみ」の16ページをご覧ください。

Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットプログラムを選択できます。

プリセットプログラムを変更することで、エフェクトのかかり方を変更できます。

NOTE 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参考ください。

エフェクトパラメーター 1~16

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。エフェクトパラメーターの詳細については21ページをご参照ください。エフェクトタイプごとのエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「エフェクトタイプリスト」をご参照ください。

Master EQ (ボイスマスターEQ)

ボイスモードにおけるマスターEQを設定し、ボイス全体の音質補正を行ないます。全ボイスに共通の設定となります。各パラメーターについては、マルチコモンエディットのMaster EQ (98ページ)と同じです。

6 Remote (リモート)

リモートの設定を行ないます。パネルの[DAW REMOTE]ボタンを押してリモートモードに入った状態で[UTILITY]ボタンを押すと、Remote画面が直接表示されます。

DAW Select (DAWセレクト)

接続しているコンピューター上で使用しているDAWアプリケーションの種類を設定します。

設定値: Cubase、LogicPro、DigiPerf、SONAR

NOTE DAWセレクトを切り替えたときに、リモートセッティングが確定されます。

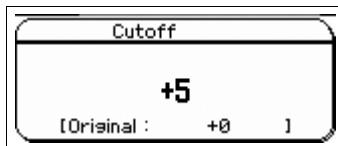
Utility Remote	
DAW Select	Cubase
Knob/Sldr Disp Time	1.5 sec
Knob Curve	3
Slider Mode	catch
Prog Change Mode	remote
Velocity Meter	on

Knb/Sldr Disp Time (ノブ/スライダーディスプレイタイム)

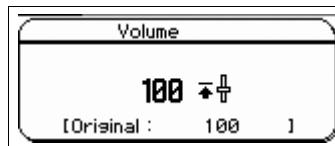
パネル上のノブやスライダーを操作したときに、ノブポップアップやスライダーポップアップを表示するかどうかを設定します。

設定値: off、1 sec、1.5 sec、2 sec、3 sec、4 sec、5 sec、keep

off	ポップアップを表示しません。
1 sec~5 sec	ノブを回す、スライダーを動かすことにより、ポップアップを1~5秒間表示し、その後自動的に閉じます。
keep	ノブを回す、スライダーを動かすことによりポップアップを表示します。他の画面/ダイアログ/ポップアップに移るか、[ENTER]ボタン/[EXIT]ボタンを押すと、ポップアップは閉じます。



ノブポップアップ画面



スライダーポップアップ画面

Knob Curve (ノブカーブ)

ノブの加速感度を5段階で設定します。値を大きくするほど感度が高くなり、少し動かすだけで数値を大きく動かすことができます。

設定値: 1~5

NOTE ユーティリティー General画面でも設定できます。

Slider Mode (スライダーモード)

スライダーの位置と、対象のパラメーター値が異なる場合の動きを設定します。

設定値: catch、jump

catch	スライダーがパラメーター値に対応する位置になったらパラメーター値を変化させます。
jump	スライダーを操作した瞬間に、現在のスライダーの位置にパラメーター値を変化させます。

Prog Change Mode (プログラムチェンジモード)

パネルの[DEC]/[INC]ボタン、データダイアルを操作したときに、プログラムチェンジをMIDIポート1に送信する(PC)か、リモート専用のデータをMIDIポート2に送信する(remote)か、両方送信する(PC+remote)か、を設定します。

設定値: PC+remote、PC、remote

NOTE 「DAW Select」が「Cubase」以外の時は、「PC」固定です。

Velocity Meter (ベロシティーメーター)

鍵盤を操作したときのベロシティを、パフォーマンスコントロールのボタンの点灯で表示する(on)か、しない(off)かを設定します。

設定値: off、on

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

付録

7 Quick Setup (クイックセットアップ)

パフォーマンス/マルチモードの外部接続に関するパラメーターの設定を、プリセットの中から選ぶだけで定められた設定に一度に変更する機能です。いくつかの設定画面にまたがったパラメーターを、目的に合わせて一度に設定できます。

Quick Setup (クイックセットアップ)

ここにカーソルがある場合に、[ENTER]ボタンを押すと、クイックセットアップダイアログ(142ページ)が表示されます。S90 XS/S70 XSでは、主な使い方に合わせて、下記のパラメーター設定の組み合わせを3種類用意しています。

- ・ Local Control (ローカルコントロール)
- ・ MIDI Sync (MIDIシンク)
- ・ Clock Out (クロックアウト)
- ・ Arp MIDI Out Sw (アルペジオMIDIアウトプットスイッチ)

これらの組み合わせは、クイックセットアップダイアログで選択/実行でき、一度に設定を切り替えられます。3種類の各パラメーター設定は、このユーティリティクイックセットアップ画面の下記パラメーターで自由に変更できます。

Setup 1~3 Local Control (セットアップ1~3 ローカルコントロール)

Setup 1~3 MIDI Sync (セットアップ1~3 MIDIシンク)

Setup 1~3 Clock Out (セットアップ1~3 クロックアウト)

Setup 1~3 Arp MIDI Out Sw (セットアップ1~3 アルペジオMIDIアウトスイッチ)

クイックセットアップ1~3の各パラメーターの設定を変更します。

設定値: 下表参照

Local Control	off, on
MIDI Sync	internal, external, auto
Clock Out	off, on
Arp MIDI Out Sw	all off, all on

クイックセットアップダイアログ

クイックセットアップのナンバーを選択し、[ENTER]ボタンを押すことで、クイックセットアップを実行するダイアログです。

① クイックセットアップナンバー

ここで、クイックセットアップとして登録されている3種類の組み合わせを選択します。3種類の初期設定は、下表のとおりです。

設定値: 1~3

クイックセットアップ ナンバー	説明	パラメーター	備考
1	DAWソフトウェアに、アルペジオ以外の演奏を録音する場合の設定です。	Local control: off MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all off	コンピューターのDAWソフトウェアのエコーバック(MIDIスルー)の設定をオンにしてください。
2	DAWソフトウェアにアルペジオも含めた演奏を録音する場合の設定です。	Local control: on MIDI: auto Clock Out: off Arp MIDI Out Sw: all on	コンピューターのDAWソフトウェアのエコーバック(MIDIスルー)の設定をオフにしてください。
3	DAWソフトウェアと組み合わせて使用せず、S90 XS/S70 XS単体で使用する場合の設定です。	Local control: on MIDI: internal Clock Out: on Arp MIDI Out Sw: all off	

② クイックセットアップのパラメーター (表示のみ)

クイックセットアップとして設定するパラメーターを表示します。

③ 各パラメーターの現在の値(表示のみ)

④ 各パラメーターのクイックセットアップ実行後の値(表示のみ)

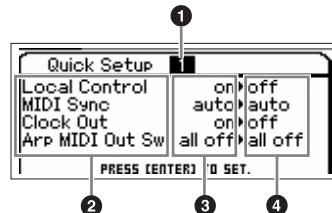
S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility

Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

付録



8 Panel Lock (パネルロック)

パネルの[PANEL LOCK]ボタンを押したときに、パネルロックの対象となるボタンの範囲を設定します。

All (パネルロックセクション オール)

Octave & Transpose (パネルロックセクション オクターブ アンド トランスポーズ)

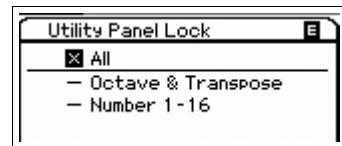
Number 1-16 (パネルロックセクション ナンバー 1~16)

「All」をオンにすると、下記を除くパネル上のスイッチ、コントローラー操作を無効にします。

- ・ピッチベンドホイール
- ・モジュレーションホイール
- ・INPUT GAINノブ
- ・マスター・ボリュームスライダー
- ・鍵盤

「Octave & Transpose」をオンにすると、OCTAVE [-]/[+]、TRANSPOSE [-]/[+]ボタンが無効になります。
「Number1-16」をオンにすると、ナンバー [1]~[16]ボタンが無効になります。

設定値: on, off



S90 XS/S70 XSのしくみ

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

Utility
Utility Select
General
Layer/Split/ Drum Assign
MIDI
Controller
Micro Tune
Voice Select
Arpeggio
A/D Out
A/D FX
Master FX
Master EQ
Remote
Quick Set
Panel Lock
Fctry Set

付録

9 Factory Set (ファクトリーセット)

本体内蔵のユーザーメモリー(25ページ)を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットを実行する画面です。この画面での設定は、ファクトリーセットを実行すると自動的に保存されます。

注意

ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイス、マルチなどのデータや、ユーティリティーでのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。また、内蔵フラッシュメモリーもフォーマットされます。大切なデータを失わないようにご注意ください。必要な設定内容は、USB記憶装置にAllデータで保存するか、パルクダンプ機能を使ってあらかじめコンピューターのDAWソフトウェアなどに保存されることをおすすめします(126ページ)。

Auto Factory Set (パワーオンオートファクトリーセット)

オンに設定すると、電源を入れるたびに、自動的に工場出荷時の状態に戻ります。変更した設定を保存するには、変更後にファクトリーセットを実行する必要があります。

設定値: off, on

注意

パワーオンオートファクトリーセットにチェックを入れてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するように設定されます。通常はオフの設定にしておいてください。

MIDIについて

MIDI(ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですから、メーカーや楽器の種類が違ってもデータをやりとりできます。

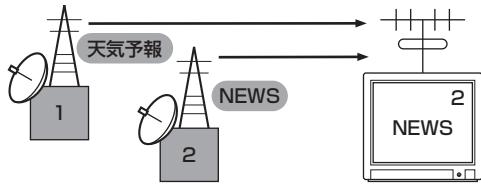
MIDIでは、「鍵盤を弾く」、「ボイスを選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、画面を切り替えるための情報や、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりできます。これらの情報をフルに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけではなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを、外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールできます。

「MIDIについて」では、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または頭)にH(Hexadecimal)が付いています。また、"n"は任意の整数を表します。

MIDIチャンネル

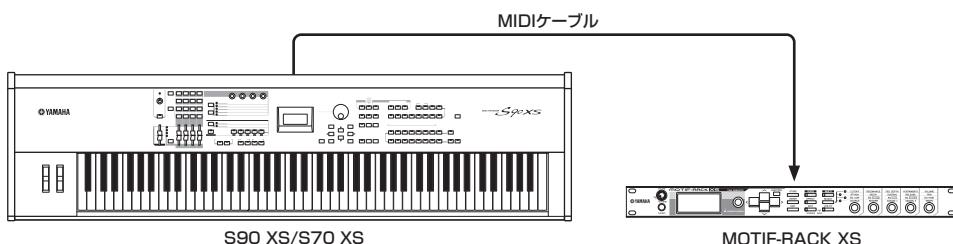
MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)を見ることができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDI送信チャンネル(MIDIトランスマットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDI受信チャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。

MIDI送信チャンネルと受信チャンネルの具体的な設定方法は、[137ページ](#)をご覧ください。



MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIチャンネルは「16」までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるソングデータを扱えるようにするための概念として「MIDIポート」があり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっています。MIDIケーブルでは同時に1ポート分(16チャンネル分)のデータしか通信できませんが、USBケーブルでは最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。またS90 XS/S70 XSでは、USB端子を使って接続する場合、扱えるポートが5つの用途によって、下記のとおり固定で決まっています。

ポート1

S90 XS/S70 XSの音源部が扱えるポートです。外部MIDI機器やコンピューターからS90 XS/S70 XSの音源部を鳴らしたい場合は、外部MIDI機器やコンピューター側でポート1に設定する必要があります。

ポート2

S90 XS/S70 XSと接続されたコンピューター上のDAWソフトウェアを、リモート操作するときに使われるポートです。

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

ポート3

S90 XS/S70 XSが受信したMIDIデータを、別のMIDI機器にそのまま転送する(スルーさせる)場合に使われるポートです。

S90 XS/S70 XSでは、USB TO HOST経由で受信したMIDIポート3のデータは、MIDI OUT端子からスルーされ、MIDI IN端子経由で受信したMIDIデータは、MIDIポート3のデータとしてUSB TO HOST端子からスルーされます。

ポート4

S90 XS/S70 XSエディターが通信をする専用のポートです。他の機器やソフトウェアでは使用しません。

ポート5

S90 XS/S70 XSリモートエディターが通信をする専用のポートです。他の機器やソフトウェアでは使用しません。

S90 XS/S70 XSとコンピューター間で、USBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなく、MIDIポートも送信側と受信側で合わせる必要があります。上記用途に合わせて、外部機器側のポートの設定を行なってください。

本体で送受信できるMIDIメッセージ

MIDIメッセージは、大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つのタイプがあります。それぞれのタイプには以下のようなメッセージがあります。別PDFファイル「データリスト」のMIDIデータフォーマット、MIDIインプリメンテーションチャートとあわせてお読みください。

チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、チャンネルごとに個別に送られる、演奏についての情報のことです。

ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。

ノートオンは鍵盤を押されたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離したときに送信されるメッセージです。

各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。

ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0 (C-2)～127 (G8)です。ベロシティーの情報はノートオンにのみ含まれ、受信範囲は1～127です。

コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージです。いろいろな種類のコントロールチェンジには、それぞれコントロールナンバーが付いています。

バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 0)

バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 32)

外部機器からボイスのバンクを選択するMIDIメッセージです。MSBと LSB の2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスバンクが選択されます。音源のモードによってMSBとLSBの働きが異なります。

MSBの値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でボイスのバンクを設定します。

実際には、バンクセレクトMSB、LSBを受信したあと、プログラムチェンジを受信してはじめてボイスバンクが切り替わります。

ボイスバンクを含めてボイスを切り替える場合は、バンクセレクトとプログラムチェンジをセットにして、MSB、LSB、プログラムチェンジの順に送信します。

各ボイスバンクとボイスについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

<input checked="" type="radio"/> MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

●	MIDIについて
	メッセージリスト
	困ったときは

ミュレーションホイール(コントロールナンバー 1)

ミュレーションホイールを操作したときに出力されるMIDIメッセージです。値が0のときミュレーションはかかりず、127のとき最大にかかります。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 5)

ポルタメントのかかり方を調節するMIDIメッセージです。0のときポルタメント効果はなく、127のとき効果は最大になります。

ポルタメントスイッチ(コントロールナンバー 65)をオンにしないと効果はありません。

データエントリー MSB (コントロールナンバー 6)

データエントリー LSB (コントロールナンバー 38)

RPN MSB、RPN LSBで指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

メインボリューム(コントロールナンバー 7)

パートごとのボリューム(音量バランス)を調節するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。

パン(コントロールナンバー 10)

パートごとのパン(ステレオ再生したときの音の定位)を調節するMIDIメッセージです。値が0のときいちばん左に、64のときに中央に、127のときいちばん右に移動します。

エクスプレッション(コントロールナンバー 11)

パートごとのエクスプレッションを設定するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中の音量変化(抑揚)をつけるときに使用します。

ホールド1(コントロールナンバー 64)

サステインペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。値が0~63のときサステインペダルがオフ(離した状態)、64~127のときオン(踏んだ状態)になります。オンのときはノートオフを受信しても発音している音が持続します。

ポルタメント(コントロールナンバー 65)

ポルタメント効果のオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときポルタメントがオフ、64~127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。

また、Mono/Polyの設定がmonoのときにONにすると、前に弾いた鍵盤を離さずに次の鍵盤を弾くことで、前の鍵盤を弾いたときからのPEG/FEG/AEGを引き継ぎ、音色(ねいろ)をなめらかにつなげて演奏することができます(レガート)。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 5)でかかり方を調節する必要があります。

ソステナートペダル(コントロールナンバー 66)

ピアノのソステナートペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときソステナートがオフ、64~127のときオンになり、ソステナート効果がかかります。

特定の音(ノートナンバー)の発音中にオンにすると、オフするまでその音が持続します。

ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 71)

ボイスやパートごとのフィルターのレゾナンスを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元の音色データに加減され、レゾナンスが変更されます。

リリースタイム(コントロールナンバー 72)

パートごとのAEGリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。

0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、リリースタイムが変更されます。

アタックタイム(コントロールナンバー 73)

パートごとのAEGアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。

0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、アタックタイムが変更されます。

ブライトネス(コントロールナンバー 74)

パートごとのフィルターカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0～127の値を-64～+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、カットオフ周波数が変更されます。

ディケイタイム(コントロールナンバー 75)

パートごとのAEGディケイタイムを調節するMIDIメッセージです。

0～127の値を-64～+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、ディケイタイムが変更されます。値を大きくすると立ちあがり後の余韻が長くなります。

エフェクト1デプス(リバーブセンドレベル)(コントロールナンバー 91)

リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクト2デプス(コーラスセンドレベル)(コントロールナンバー 93)

コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

データインクリメント(コントロールナンバー 96)**データデクリメント(コントロールナンバー 97)**

外部機器のRPN(下記参照)でピッチベンドセンシティビティー、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減するMIDIメッセージです。

RPN LSB (レジスターDパラメーターナンバー LSB)(コントロールナンバー 100)**RPN MSB (レジスターDパラメーターナンバー MSB)(コントロールナンバー 101)**

外部機器から、ピッチベンドセンシティビティーやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、前述のデータインクリメント/デクリメントでパラメーターの値を設定します。

RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、いったんパラメーターナンバーをNull(7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールできます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター名
00H	00H	ピッチベンドセンシティビティー
00H	01H	ファインチューニング
00H	02H	コースチューニング
7FH	7FH	RPN Null

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	オールサウンドオフ
121	0	リセットオールコントローラー
123	0	オールノートオフ
126	0~16	モノ
127	0	ポリ

オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)

各パートの発音中の音をすべて消去するMIDIメッセージです。
ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

リセットオールコントローラー(コントロールナンバー 121)

コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。
次の各値を初期値に戻します。

コントローラー	初期値
ピッチベンド	0 (中央)
アフタータッチ	0 (off)
ポリフォニックアフタータッチ	0 (off)
モジュレーション	0 (off)
エクスプレッション	127 (最大値)
ホールド1	0 (off)
ポルタメント	0 (off)
ソステヌート	0 (off)
ソフトペダル	0 (off)
ポルタメントコントロール	ソースキーナンバーを取り消す
RPN	番号未設定状態となり、内部データは変更されない
NRPN	

オールノートオフ(コントロールナンバー 123)

各パートのオンになっているノートをすべてオフにするMIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまでは音は消えません。

モノ(コントロールナンバー 126)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rd byte (モノ数)が0~16の範囲内にあればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

ポリ(コントロールナンバー 127)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

プログラムチェンジ

ボイスを選択するためのMIDIメッセージです。バンクセレクトと組み合わせて使用すると、すべてのバンクのボイスをMIDIで選択できるようになります。
ボイスリストについては、別PDFファイルの「データリスト」をご覧ください。

NOTE プログラムチェンジを0~127で設定する場合は、データリストのNo.から1を引いた数で指定します。たとえば、No.128のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=127になります。

ピッチベンド

ピッチベンドホールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるMIDIメッセージです。

チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後、更に押さえつける強さを伝えて、音に変化を付けるMIDIメッセージです。

ポリフォニックアフタータッチ

鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後の更に押さえつける強さを伝えるMIDIメッセージです。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

システムメッセージ

システムメッセージは、機器間の同期などシステム全体に関連した設定を行なう情報です。

システムエクスクルーシブメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンプやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバーと呼ばれる専用のMIDIチャンネルのようなものがあり、送信側の機器と受信側の機器で一致していかなければなりません。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器から本体のほとんどすべての設定をエディットすることも可能になります。

システムエクスクルーシブメッセージには、ユニバーサルメッセージというものもあり、GMシステムオンなどのようにデバイスナンバーの不要なものもあります。

GMシステムオン

本体をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。GMに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします。

GMシステムオンを受信すると、マルチのパート1～16のReceiveCh (レシーブチャンネル)はそれぞれ1～16に初期化されます。

FO 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

NOTE このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

MIDIマスターボリューム

すべてのチャンネルの音量を一度にコントロールするためのシステムエクスクルーシブメッセージです。

mmには、音量を設定します(IIは無視)。

FO 7F 7F 04 01 II mm F7 (16進数)

モードチェンジ

モードを切り替えます。

nには、デバイスナンバー ([137ページ](#))を設定します。

mには、0～6を設定します(0: Voice、1: Performance、2、3: 使われません、4: Master、5: Multi、6: Demo)。

FO 43 1n 7F 0D 0A 00 01 0m F7 (16進数)

システムリアルタイムメッセージ

アクティブセンシング(FEH)

演奏中にMIDIケーブルが抜けたり、断線したりしてトラブルが起こるのを防ぐためのMIDIメッセージです。アクティブセンシングを受信すると、本体はMIDIケーブルの状態を監視する状態になります。アクティブセンシングを受信してから約300msec以上経っても次の信号がこない場合は、MIDIケーブルにトラブルが起きたと判断して、オールノートオフとリセットオールコントローラーを受信したときと同じ処理をします。

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを、[UTILITY] → MIDI画面 → MIDI Syncで設定できます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

●	MIDIについて
	メッセージリスト
	困ったときは

メッセージリスト

LCD表示	説明
All data is initialized upon power-on. Continue?	「Power on auto factory set switch」をオンにしてよいかの確認を求める表示です。
Are you sure?	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Assign Vocoder Voice to Part 1. Continue?	パフォーマンス/マルチモードでマイク入力の「OutputSelect」を「Vocoder」にした場合、Part 1のボイスがボコーダーボイスではなかったときに、ボコーダーボイスをPart 1に割り当てるためカテゴリーサーチダイアログを表示するかどうかを確認する表示です。
Assign Vocoder Voice. Continue?	ボイスモードでマイク入力の「OutputSelect」を「Vocoder」にした場合、ボイスがボコーダーボイスではなかったときに、ボコーダーボイスを選ぶためにカテゴリーサーチダイアログを表示するかどうかを確認する表示です。
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	USB記憶装置または内蔵フラッシュメモリーの容量がなくなったので、オーディオレコードを停止したときに表示されます。
Bad disk or memory.	USB記憶装置が不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
Bulk data protected.	バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。
Can't execute.	設定や状態が不適切で正しく実行できませんでした。
Click off.	クリック(メトロノーム)がオフになりました。
Click on.	クリック(メトロノーム)がオンになりました。
Completed.	処理が完了しました。
Connecting to USB device...	USB記憶装置を接続中です。
Copied Arpeggio type.	Arpeggio Typeの設定をコピーしました。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを受信できません。
Directory is not empty.	データの入っているディレクトリーを消去しようとした場合に、表示されます。
Disk or memory is full.	外部記憶装置の容量が一杯でファイルがセーブできない場合に表示されます。新しい外部記憶装置を用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
Disk or memory is write-protected.	外部記憶装置が書き込み禁止状態になっているか、またはCD-ROMドライブなどへの書き込みを行なうとした場合に表示されます。
Disk or memory read/write error.	外部記憶装置へのリード/ライト中にエラーが発生しました。
Executing...	処理を実行中です。
Executing... ****.wav	オーディオレコードで作られるオーディオデータを書き込み中に表示されます。「****」はファイル名を表示します。
Executing... Please keep power on.	内部メモリーへの書き込みをともなう処理を実行中に表示されます。このとき本体の電源を切らないでください。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File is not found.	選択したタイプのファイルがありません。
File path is too long.	開こうとするファイルやディレクトリーのパス名が長すぎて開けません。
Illegal bulk data.	バルクデータ、バルクリクエスト受信中にエラーが生じました。
Illegal file name.	ファイル名が無効の場合表示されます。
Illegal file.	ロードのとき、目的のファイルがS90 XS/S70 XSでは扱えない、または現在のモードではロードできない場合に表示されます。
Learning...	リモートモードでノブ/スライダーのラーニング機能を実行中です。
Load All Arpeggios. Are you sure?	ファイルモードで、オールアルペジオをロードするかどうかを確認する場合に表示されます。
Load All Performances. Are you sure?	ファイルモードで、オールパフォーマンスをロードするかどうかを確認する場合に表示されます。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

LCD表示	説明
Load All Voices. Are you sure?	ファイルモードで、オールボイスをロードするかどうかを確認する場合に表示されます。
Load All without system. Are you sure?	ファイルモードでシステム設定をのぞくオールデータをロードするかどうかを確認する場合に表示されます。
Load All. Are you sure?	ファイルモードでオールデータをロードするかどうかを確認する場合に表示されます。
Load Seq Chain file. Are you sure?	ファイルモードでシーケンスチェーンをロードするかどうかを確認する場合に表示されます。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
Mixing Voice full.	ストアできるミキシングボイスの最大数を超えてる場合に表示されます。
No read/write authority to the file.	USB記憶装置上で、ファイルの書き込み/読み込み権限がありません。
Now executing Factory set... Please keep power on.	工場出荷時の設定に書き換え中です。
Now loading...	ファイルロード中に表示されます。
Now receiving MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ受信中に表示されます。
Now saving...	ファイルセーブ中に表示されます。
Now scanning autoload file...	オートロードするファイルの検索中に表示されます。
Now transmitting MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ送信中に表示されます。
Overwrite. Are you sure?	ファイルをセーブする際に、内蔵フラッシュメモリーやUSB記憶装置内に同名のファイルがある場合に表示されます。
Part x is used for Drum Assign.	パフォーマンスマードで各パートスイッチがすべてオンなので、Part "x"にドラムアサインを実行しました。
Part x is used for Layer.	パフォーマンスマードで各パートスイッチがすべてオンなので、Part "x"にレイヤーを実行しました。
Part x is used for Split.	パフォーマンスマードで各パートスイッチがすべてオンなので、Part "x"にスプリットを実行しました。
Please stop Audio Play/Rec.	オーディオレコード/プレイの録音/再生を止めてから操作してください。
Please stop sequencer.	シーケンスプレイの再生を止めてから操作してください。
Save Audio Rec file?	オーディオレコードで録音したファイルをセーブするかどうか確認する場合に表示されます。
Seq Chain stored.	シーケンスチェーンの設定が保存されました。
Sequence memory full.	シーケンサー用の内部メモリーが一杯で、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信、内蔵フラッシュメモリーやUSB記憶装置からのデータのロードができないときに表示されます。不要なソングを消去してから、操作をやりなおしてください。
Set Part 1 Ins Sw to on to use Vocoder.	マイク入力のアウトプットセレクトを「Vocoder」に設定するときに、Part 1のインサーションスイッチがオフなのでボコーダーが使えません。パート1のインサーションスイッチをオンにしてください。
MIDI data overload.	MIDIデータのファイルサイズが大きすぎて再生できません。
Store Voice ?	ボイスモードで、エディット中のボイスに対してパフォーマンスクリエーター(レイヤー/スプリット/ドラムアサイン)を実行したときに、エディット中のボイスをストアするかどうか確認する場合に表示されます。
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type.	送信したときと違うモードでバルクデータを受信しようとした場合に表示されます。送信時のモードと同じモードでバルクデータを受信してください。また、受信先のミキシングパートのボイスとそのパートにバルク送信されるボイスのタイプ(ノーマルボイス/ドラムボイス)が違う場合にも表示されます。同じタイプのボイスを受信するようにしてください。
This Performance uses User Voices.	ロードしたパフォーマンスにはユーザーボイスが使われています。セーブ時と同じボイスがユーザーボイスバンクの同じ場所にストアされているかご確認ください。
USB connection terminated. Press any button.	USB記憶装置に異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSB記憶装置を外した上で、パネル上のなんらかのボタンを押してください。
Utility stored.	ユーティリティーモードの設定がストアされました。

S90 XS/S70 XSのしくみ

本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

困ったときは

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。また、外部機器にデータのバックアップをしてから(126ページ)、ファクトリーセット(143ページ)をすることで解決できることもあります。

音が鳴らない

■ 本体に外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンが接続されていますか?

本体にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください。

■ 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか?

■ 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器のマスター・ボリュームは、十分に上がっていますか?

FOOT CONTROLLER端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。

■ スライダーがすべて最小になってしまいませんか?

■ ローカルコントロールがオフになってしまいませんか?

このパラメーターがオフの場合、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → MIDI → Local Control (135ページ)

■ 外部MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がってはいませんか?

■ エフェクトやフィルターの設定は適切ですか?

特に、フィルターをかける場合カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → Effect (45ページ)

[VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (44ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (78ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (76ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG (89ページ)

[MULTI/SEQ PLAY](マルチモード選択) → [EDIT] → Common → Effect (97ページ)

[MULTI/SEQ PLAY](マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG (108ページ)

■ ボイスのインサーションエフェクトがボコーダーに設定されていますか?

ボコーダーに設定されている場合は、MIC INPUT端子の設定を適切な値に設定し、MIC INPUT端子に音声を入力しながら発音させてください。またその際、パネルのINPUT GAINノブが最小になっていないか確認してください。

[VOICE] → [EDIT] → Effect → Ins Connect Type: vocoder (45ページ)

[UTILITY] → [VOICE] → A/D Out → Output Select: vocoder (139ページ)

■ ボリュームやレベルが最小になってしまいませんか?

[UTILITY] → General → Volume (132ページ)

[VOICE] → [EDIT] → Play Mode → Volume (35ページ)

[VOICE] → [EDIT] → スライダーファンクションボタンで簡易エレメントエディットモード → スライダー (31ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Play Mode → Volume (74ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Volume (83ページ)

[MULTI/SEQ PLAY](マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Volume (103ページ)

■ エレメントスイッチやパートスイッチ、ノートリミット、ペロシティーリミットの設定は適切ですか?

[VOICE] → [EDIT] → [MUTE]ボタン点灯 → ナンバー[9]～[16]ボタン

[PERFORM] → [PART ON/OFF] (70ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Note Limit Lo/Hi (83ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Velocity Limit Lo/Hi (84ページ)

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

■ パフォーマンス/マルチモードで音が出ない場合、各パートにボイスは割り当てられていますか？

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Voice (82ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Voice (102ページ)

■ パフォーマンス/マルチモードで音が出ない場合、各パートの出力設定は適切ですか？

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Output Select (84ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Output Select (104ページ)

■ マルチモードで音が出ない場合、外部シーケンサーの各出力チャンネル/ポートと、マルチの各パートの受信チャンネルは適切ですか？

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Voice → Receive Ch (102ページ)

■ パフォーマンス/マルチモードで音が出ない場合、パートの「Arpeggio Play Only」がオンになっていませんか？

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Voice → Arp Play Only (82ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Voice → Arp Play Only (102ページ)

MIC INPUT端子からの音が出ない

■ マイクのスイッチはオンになっていますか？

■ マイクと本体を接続するケーブルは正しく接続されていますか？

■ [INPUT GAIN]ノブが最小になっていますか？

■ A/Dインプットパートのボリュームが最小になっていますか？

ノブファンクションボタンでMICを選択 → VOLUMEノブ (30ページ)

■ エフェクトの設定は適切ですか？

[UTILITY] → Voice → A/D FX (139ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D FX (80ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → A/D FX (100ページ)

■ A/Dインプットパートの出力設定は適切ですか？

[UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (139ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (79ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (100ページ)

外部MIDI機器からの演奏でスプリットが効果しない

■ パフォーマンスマードの「Split Sw」「Split Lower/Upper」の設定は、本体の鍵盤を演奏したときのみに効果します。

音が鳴り続けて止まらない

■ [ARP ON/OFF]ボタンがオンになっている場合、オフにしてみてください。

■ シーケンスプレイモードの場合は、[START/STOP]ボタンを押してください。

■ クリック(メトロノーム)が鳴り続けている場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[START/STOP]ボタンを押して、クリックをオフにしてください。

S90 XS/S70 XSのしくみ

■	本体の構成
■	音源部
■	A/D インプット部
■	アルペジオ部
■	シーケンサー部
■	オーディオ録音 / 再生部
■	コントローラー部
■	エフェクト部
■	内部メモリー

リファレンス

■	Voice
■	Performance
■	Multi
■	SEQ Play
■	Master
■	Remote
■	File
■	Audio Rec/Play
■	Utility

付録

■	MIDIについて
■	メッセージリスト
●	困ったときは

音が歪む

■ エフェクトの設定は適切ですか？

エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → Effect (45ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect (78ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → Effect (97ページ)

マスター効果がオンになっている場合も、音が歪む場合があります。

[UTILITY] → Voice → Master FX (140ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect → Master (78ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → Effect → Master (97ページ)

■ フィルターの設定は適切ですか？

フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪む場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → Filter/EG (44ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG (76ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG (89ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG (108ページ)

■ ボリュームを上げすぎていませんか？

[UTILITY] → General → Volume (132ページ)

[UTILITY] → General → L&R Gain (132ページ)

[VOICE] → [EDIT] → Play Mode → Volume (35ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Play Mode → Volume (74ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Volume (83ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Volume (103ページ)

音が途切れる

■ 全体の発音数が、最大同時発音数を超えていませんか？ (7ページ)

和音演奏ができない

■ 発音方式が「モノ(mono)」になっていませんか？

和音演奏をしたい場合は「ポリ(poly)」に設定してください。

[VOICE] → [EDIT] → Play Mode → Mono/Poly (36ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Mono/Poly (83ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Play Mode → Mono/Poly (103ページ)

ピッチがずれている

■ チューンの設定が、0から大きく離れていませんか？

[UTILITY] → General → Tune (132ページ)

■ ノートシフトの設定が、0以外の値になっていませんか？

[UTILITY] → General → Note Shift (132ページ)

■ ボイスのピッチがずれている場合、マイクロチューニング設定で特殊な音律が選ばれていませんか？

[UTILITY] → Micro Tune (138ページ)

■ パフォーマンス/マルチのピッチがずれている場合、各パートのノートシフト、デチューンが0以外に設定されていませんか？

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Play Mode (83ページ)

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Play Mode (103ページ)

S90 XS/S70 XSのしくみ

■	本体の構成
■	音源部
■	A/D インプット部
■	アルペジオ部
■	シーケンサー部
■	オーディオ録音 / 再生部
■	コントローラー部
■	エフェクト部
■	内部メモリー

リファレンス

■	Voice
■	Performance
■	Multi
■	SEQ Play
■	Master
■	Remote
■	File
■	Audio Rec/Play
■	Utility

付録

■	MIDIについて
■	メッセージリスト
●	困ったときは

エフェクトがかからない

- REVERB、CHORUSのノブ/スライダーが最小になっていますか？
- 各エフェクトで選択されているエフェクトタイプが、スルー(thru)やオフ(off)に設定されていませんか？
- エフェクトがオフになっていますか？
- パフォーマンス/マルチモードの場合、インサーションスイッチの設定は適切ですか？
[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → FX Send → Ins Effect Sw (90ページ)
[MULTI/SEQ PLAY](マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → FX Send → Ins Effect Sw (109ページ)

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

ボコーダーボイスを選択しても、ボコーダーが効果しない

- A/Dインプットパートの出力が「vocoder」に設定されていますか？
[UTILITY] → Voice → A/D Out → Output Select (139ページ)
[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (79ページ)
[MULTI/SEQ PLAY](マルチモード選択) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select (99ページ)

リファレンス
Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

エディットしていないのにエディットマークが点灯する

- コントロールスライダーを動かしただけで、パラメーター設定が変更されエディットマークが点灯することがあります。
- アルペジオタイプによっては、アルペジオを演奏しただけでエディットマークが点灯することがあります。

付録
MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

アルペジオが鳴らない

- [ARP ON/OFF]ボタンはオンになっていますか？
- MIDIシンクはオートかインターナルに設定されていますか？
[UTILITY] → MIDI → MIDI Sync (136ページ)
- MIDIシンクがオートのときに、外部MIDIクロックを受信していませんか？
[UTILITY] → MIDI → MIDI Sync (136ページ)
- アルペジオのタイプでユーザーアルペジオを選択していませんか？
ユーザーアルペジオを使う場合、あらかじめMOTIF XSのユーザーアルペジオデータをS90 XS/S70 XSにロードしておく必要があります。(128ページ)
- アルペジオのノートリミットやベロシティーリミットは、適切に設定されていますか？
[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (39ページ)
[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (39ページ)
[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (83ページ)
[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (84ページ)
[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi (103ページ)
[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi (103ページ)
- パフォーマンス/マルチモードの場合、各パートのアルペジオスイッチの設定を確認してください。
[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (85ページ)
[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw (105ページ)

アルペジオが止まらない

- 鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、[HOLD] 1~4ボタンでアルペジオホールドスイッチの設定をオフにしてください。

パフォーマンスのパートにボイスを割り当てると、ボイスモードとは異なった音で発音する

- ボイスを割り当てたあと、ボイスモードとは異なった音で発音する場合は、ボイスコンテンツとしてもっているシステムエフェクトなど的一部のコモンパラメーターの設定を、編集中のパフォーマンスにコピーしてください。さらに、パフォーマンスのリバーブセンドまたはコーラスセンドを確認し、ボイスでの設定と同様のレベルにしてください。ボイスモードで発音するボイスに近い音で発音するようになります。

[PERFORM] → [JOB] → Copy → Voice (92ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → FX Send (90ページ)

本体と接続したコンピューターとの通信がうまくできない

- コンピューター側でのポート設定はできていますか?
- ユーティリティーモードで、使用するケーブル(MIDI、USB)を選んでいますか?

[UTILITY] → [MIDI] → MIDI In/Out (135ページ)

本体と接続したコンピューター /MIDI機器のシーケンステータを再生させても、本体の音が適切に鳴らない

- 本体はマルチモードになっていますか?

複数のチャンネルを同時に再生するには、マルチモードを選んでください。

バルクダンプデータがうまく送信/受信できない

- バルク受信(レシーブバルク)をプロテクトしていませんか?

バルク受信をオンに設定してください。

[UTILITY] → [MIDI] → Receive Bulk (136ページ)

- 本体のバルクダンプ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (137ページ)

- うまく送信できない場合、デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか?

[UTILITY] → [MIDI] → Device No. (137ページ)

- (S90 XS/S70 XSエディターを使用時)

エディターのダンブインターバルの設定が短くありませんか?

エディター設定で、ダンブインターバルを20ms以上に設定してください。詳しくは、エディターに付属の電子マニュアルをご参照ください。

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは

USB記憶装置にセーブできない

- USB記憶装置にライトプロテクトがかかっていませんか？
 - USB記憶装置は正しくフォーマットされていますか？
- [FILE] → Save → USB記憶装置を選択 → [JOB] → FORMAT (129ページ)

オーディオファイルが再生できない

- オーディオファイルのフォーマットは適切ですか？

再生できるファイルは、44.1kHz/16ビット/ステレオのWAVEファイル(拡張子.wav)/AIFF(拡張子.aif)ファイルです。

エディットモードに入れない

- ファイルモードになっていませんか？

ファイルモードを抜けてから[EDIT]ボタンを押してください。

S90 XS/S70 XSのしくみ
本体の構成
音源部
A/D インプット部
アルペジオ部
シーケンサー部
オーディオ録音 / 再生部
コントローラー部
エフェクト部
内部メモリー

リファレンス

Voice
Performance
Multi
SEQ Play
Master
Remote
File
Audio Rec/Play
Utility

付録

MIDIについて
メッセージリスト
困ったときは



ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/>

あなたの音楽生活をフルサポート ミュージッククイークラブ
<http://www.music-eclub.com/>

お客様サポート&サービス
<http://www.yamaha.co.jp/support/>