



MUSIC SYNTHESIZER

*S90XS*  
*S70XS*

取扱説明書

# 安全上のご注意




ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。


## ■ 記号表示について


この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

## ■ 「警告」と「注意」について

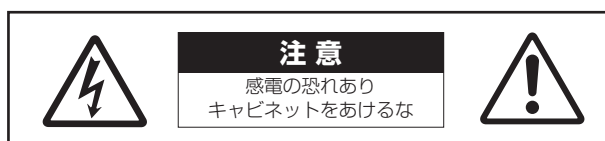
以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

	<b>警告</b>	この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。
---	-----------	---

	<b>注意</b>	この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。
---	-----------	--

## ■ 本体に表示されている注意マークについて

本体には、次の注意マークが付いています。



これは、以下の内容の注意を喚起するものです。

「感電防止のため、パネルやキャビネットを外さないでください。この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。」

# 警告

## 電源 / 電源コード



必ず実行

電源は必ず交流100Vを使用する。  
エアコンの電源など交流 200V のものがあります。  
誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。  
感電やショートのおそれがあります。



必ず実行

電源コード/プラグは、必ず付属のものを使用する。  
他の電源コード/プラグを使用すると、発熱や感電の原因になります。



禁止

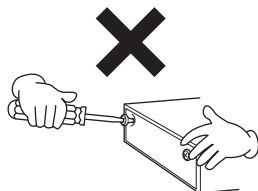
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。  
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。

## 分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。  
感電や火災、けが、または故障の原因になります。



## 水に注意



禁止

本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない。

感電のおそれがあります。

## 火に注意



禁止

本体の上にもろうそくなど火気のあるものを置かない。  
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

## 異常に気づいたら



必ず実行

電源コード/プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

# ⚠ 注意

## 電源 / 電源コード



必ず実行

アースプラグを確実に取り付ける。  
感電のおそれがあります。(アースプラグの取り付け方については16ページをご参照ください。)



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。  
電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



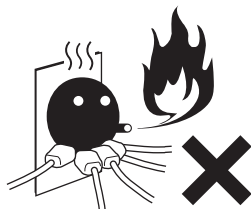
必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。  
感電や火災、故障の原因になることがあります。



禁止

たこ足配線をしない。  
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



## 設置



禁止

直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところに置かない。  
本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。



禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。  
楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



禁止

不安定な場所に置かない。  
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。  
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

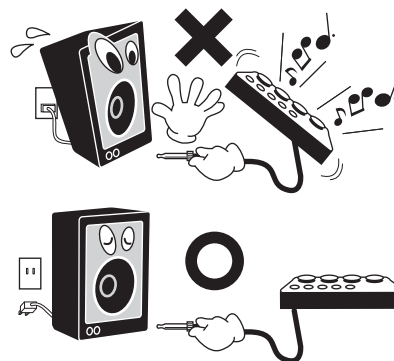
この機器を電源コンセントの近くに設置する。  
電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合にはすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

## 接続



必ず実行

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。  
感電または機器の損傷の原因になることがあります。



## 手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。  
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布、もしくは水を固くしぼった柔らかい布をご使用ください。



必ず実行

水滴がついたらすぐに拭きとる。  
極端に湿度が変化すると、本体表面に水滴がつく(結露する)ことがあります。水滴をそのまま放置すると、木部が水分を吸収して変形する原因になります。水滴がついた場合は、柔らかい布ですぐに拭きとってください。

## 使用時の注意



禁止

本体のすき間に手や指を入れない。  
お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。  
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



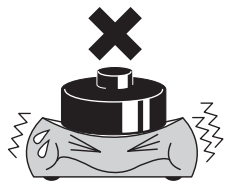
禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。  
本体のパネルや鍵盤が変色 / 変質する原因になります。



禁止

本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。  
本体が破損したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。  
聴覚障害の原因になります。



ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、不定期に製品本体のファームウェアおよび付属のアプリケーションソフトウェアをアップデートすることがあります。シンセサイザー製品の最新バージョンについては、以下のウェブサイトを確認、ダウンロードすることができます。お使いの S90 XS/S70 XS につきましても、本体ファームウェアや付属アプリケーションソフトウェアを最新バージョンにアップデートされることを推奨します。  
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>  
なおこの取扱説明書では、本書制作時のバージョンで説明しております。  
お使いの S90 XS/S70 XS のバージョンの確認方法やその機能 / 操作についても、上記ページでご確認いただけますようお願いいたします。

## データの保存

### 作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

DRAMのデータは電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはUSB記憶装置などの外部機器に保存してください。

また、フラッシュ ROMに保存(ストア)したデータは故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、USB記憶装置などの外部機器に保存してください。



禁止

フラッシュ ROMへの書き込み中(画面に「Executing... Please keep power on.」と表示されます)に、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなる恐れがあります。

### USB記憶装置/外部メディアのバックアップ



必ず実行

保存したUSB記憶装置/外部メディアの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSB記憶装置/外部メディアにバックアップとして保存されることをおすすめします。

- データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。
- 不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

### 音楽を楽しむエチケット

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに関心を配り、快適な生活環境を守りましょう。

# はじめに～開発チームから皆様へのメッセージ～

このたびはヤマハミュージックシンセサイザー S90 XS/S70 XSをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

S90 XS/S70 XSは、ハイクオリティーな楽器音色とリアルなタッチのピアノ鍵盤を備えたシンセサイザー「S90 ES」の後継モデルとして、世界中のミュージシャン、プレーヤーのために開発されたモデルです。長年のシンセサイザー開発で培った経験をもとに、主にステージでの演奏性や操作性を追求することで、トッププロとして活躍するミュージシャンのニーズにお応えするだけでなく、本格的な演奏や音色を追求するアマチュアミュージシャンの皆様にも非常に使いやすいシンセサイザーを目指して開発を行ないました。また、今回は76鍵モデル「S70 XS」を新たに開発しました。鍵盤のタッチは88鍵モデルそのまま、より可搬性を重視したモデルです。

そして、S90 XS/S70 XSの魅力はそれだけではありません。本格的な音楽制作でのニーズにもお応えできるよう、リモートコントロール機能やマスターキーボードとしての機能も充実しています。

ライブステージ、レコーディングといったミュージシャンを取り巻くあらゆるシーンで、S90 XS/S70 XSがユーザーの皆様のお力になれることを嬉しく思います。

S90 XS/S70 XSの持つ力を最大限に発揮していただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

S90 XS/S70 XSを通じて、皆様の音楽活動がよりよいものになることを心よりお祈りしています。

ヤマハS90 XS/S70 XS開発チーム一同

## 付属品

- 電源コード
- 2P-3P変換器
- 取扱説明書(本書)
- 取扱説明書CD-ROM×1枚(リファレンスマニュアル、データリスト収録)
- DVD-ROM×1枚(付属DAWソフトウェア)
- 保証書

## 同梱ディスクについて

### ご注意

- 付属のソフトウェアの著作権は、Steinberg Media Technologies GmbH社が所有します。
- 巻末に付属のソフトウェアのご使用条件が記載されています。付属のソフトウェアをインストールする前に、必ずこのご使用条件をお読みください。ディスクの包装を解かれた場合は、付属のソフトウェアのご使用条件に同意したことになります。
- 付属のソフトウェアおよび取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- 付属のソフトウェアおよび取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- 付属のソフトウェアのディスクは、オーディオ用ではありません。一般のオーディオ・ビジュアル用のCD/DVDプレーヤーでは絶対に使用しないでください。
- ヤマハ株式会社では、付属のソフトウェアについてのサポートは、一切行っておりません。

### 付属DAWソフトウェアについて

同梱のDVD-ROMディスクには付属DAWソフトウェアが入っています(Windows/Macintosh)。

### NOTE

- 付属DAWソフトウェアをインストールするときは、管理者権限のあるアカウントで行なってください。
- 付属DAWソフトウェアを継続してご使用いただくために、ユーザー登録とソフトウェアライセンス認証が必要です。登録と認証は、インターネットに接続した状態で付属DAWソフトウェアを起動したときに行なえます。起動時に表示される「今すぐ登録」ボタンをクリックし、表示されたすべての項目を入力してください。登録と認証をされない場合は、インストール後、一定期間のみご使用いただけます。
- Macintoshの場合は、「pkg (拡張子)」のアイコンをダブルクリックしてインストールします。

付属のソフトウェアおよび最新の動作環境については、下記のURLをご参照ください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/smtg/>

### サポートについて

付属DAWソフトウェアについては、Steinberg社のホームページをご覧ください。Steinberg社のホームページでは、製品に関するサポート情報や最新のアップデートのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。

<http://japan.steinberg.net/>

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューからSteinberg社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや追加情報なども掲載されています。)

# S90 XS/S70 XSの特長

## ■ 高品位なピアノ音色を含む総計456MBのバリエーション豊かな音色を内蔵

「S90 XS/S70 XS」には、新たにサンプリングされた高品位なピアノ音色を含む142MBのピアノ音色と、ミュージックプロダクションシンセサイザー「MOTIF XS」直系のバリエーション豊かな音色が総計456MB内蔵されています。

## ■ 自然なタッチ感と表現力を実現する88鍵/76鍵バランスドハンマー鍵盤

アコースティックピアノで培ったノウハウを凝縮したバランスドハンマー鍵盤(イニシャル/アフタータッチ付)を採用しています。本格的なピアノ演奏に対応する88鍵モデルと、可搬性を重視した76鍵モデルが用意されています。

## ■ 気に入ったボイスからそのままパフォーマンスを作成できる「パフォーマンスクリエイター」

気に入ったボイスを元にレイヤーやスプリット、ドラムアサインを簡単に行なうことができる「パフォーマンスクリエイター」を搭載しています。ボイスの持つエフェクトや設定をそのまま活用して、スピーディーに音色作りができます。

## ■ 演奏中でも直感的に操作できるパネル構成

パネル上のボタンやノブ、スライダーは、演奏中でも直感的に操作できるよう考慮して配置されています。たとえば、パフォーマンスのパート選択やオン/オフ、アルペジオのオン/オフやホールドなどを切り替えて、ノブやスライダーでパラメーターをエディットすることがスムーズにできます。また、演奏中の誤操作を防ぐパネルロック機能や、アルペジオのタップテンポ機能といった、ライブ演奏中に便利な機能もすべてパネル上に用意されています。

## ■ 本体での演奏を録音したり、オーディオファイルの再生が可能な「オーディオレコード/プレイ」機能

本体での演奏をUSB記憶装置や本体の内蔵メモリーにスケッチ感覚でオーディオ録音したり、DAWソフトウェアなどで制作したオーディオファイルを再生できます。オーディオファイルを再生しながらのライブ演奏も可能です。

## ■ さまざまな音楽制作シーンに対応するDAWリモート機能

音楽制作シーンでも活用できるDAWリモート機能を搭載しています。主要DAWソフトウェアのコントロールはもちろん、主要VSTインストゥルメントに対応するコントロールテンプレートを最大50種類本体に保存できます。

## ■ VST3対応音色エディター、リモートエディターによる詳細エディットが可能

VST3対応のCubaseシリーズを使用する場合は、S90 XS/S70 XSをVSTインストゥルメントと同様に操作ができる「S90 XS/S70 XSエディター VST」を使用して、細かい音作りや音楽制作を行なうことができます。スタンドアローンで使用する場合は、Studio Manager Version2対応の「S90 XS/S70 XSエディター」を使用して、同様の細かい音作りができます。また、リモートコントロールの設定やテンプレートは「S90 XS/S70 XSリモートエディター」で簡単に管理できます。いずれのソフトウェアもWebからダウンロードが可能です。  
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/>

# 取扱説明書について

## 本書

主にパネル上での操作について説明しています。

## PDFマニュアル(同梱CD-ROM)

### ● リファレンスマニュアル

主に機能の詳細やエフェクトパラメーター、音色パラメーターについて説明しています。

### ● データリスト

ボイス、ウェーブなどのプリセットデータのリストや、MIDIに関する資料、パフォーマンス、マスタープログラム、マルチ、アルペジオタイプのリストと、リモートコントロール機能一覧を掲載しています。

### PDFマニュアルの活用方法

リファレンスマニュアルとデータリストは、電子ファイル(PDF形式)になっています。これらの電子ファイルは、コンピューターを使ってご覧いただくことができます。コンピューターでご覧いただくソフトウェアとして「Adobe® Reader®」を使うと、用語をすばやく検索したり、必要な部分のみ印刷したり、リンクをクリックして該当する項目を開いたりすることができます。特に用語検索とリンク機能は、電子ファイルならではの便利な機能です。ぜひご活用ください。

最新のAdobe Readerは下記のURLよりダウンロードできます。

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

## ご注意

- 取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者ら使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。
- この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。
- ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- Macintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- SteinbergおよびCubaseは、Steinberg Media Technologies GmbH社の登録商標です。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。



# 目次

はじめに～開発チームから皆様へのメッセージ～	6
付属品	6
同梱ディスクについて	6
S90 XS/S70 XSの特長	7
取扱説明書について	8

## 各部の名称と機能 10

フロントパネル	10
リアパネル	15

## ご使用前の準備 16

電源の準備	16
スピーカーやヘッドフォンの準備	16
電源を入れる	16
ボリュームや画面の明るさを調節する	17
音を出す	17
音を選ぶ	17
デモソングを聴く	17
工場出荷時の状態に戻す(ファクトリーセット)	18

## スタートガイド 19

### モードについて 19

### S90 XS/S70 XSの基本的な使い方 20

### ボイスモードで演奏する 21

ボイスを選ぶ	21
カテゴリーサーチを使う	22
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)	22
音色を変化させる	23
ボイスをエディットする	24
エフェクトをかける	24
アルペジオを使う	26

### ボイスモードで気に入ったボイスからパフォーマンスを作る(パフォーマンスクリエイター) 28

ボイスを重ねる(レイヤー)	28
ボイスを組み合わせる(スプリット)	29
現在のボイスにドラムパートを重ねる(ドラムアサイン)	30
ドラムのアルペジオパターンを変更する	30
パフォーマンスに名前をつけて保存する	31

### パフォーマンスモードで演奏する 32

パフォーマンスを選ぶ	32
音色を変化させる	32

### マイクを接続して演奏しながら歌う 33

### 演奏をUSB記憶装置に録音する/再生する (オーディオレコード/プレイモード) 34

録音する	34
再生する	35

### コンピューターと接続して使う 36

コンピューターとの接続	36
外部音源として使う(マルチモード)	38
ソフトウェアをコントロールする(リモートモード)	38
ボイスをさらに細かく編集する(エディターについて)	40

### MIDIファイルを再生しながら演奏する 41

### マスターキーボードとして使う(マスターモード) 43

ボイス/パフォーマンス/マルチを保存する	43
マスターキーボード機能の設定をする	43

### 本体のさまざまな設定をする (ユーティリティモード) 45

### 本体の設定をセーブ/ロードする(ファイルモード) 47

本体の設定をUSB記憶装置にセーブする	47
USB記憶装置にセーブした本体の設定をロードする	48
USB記憶装置(デバイス)について	49

## 付録 50

### メッセージリスト 50

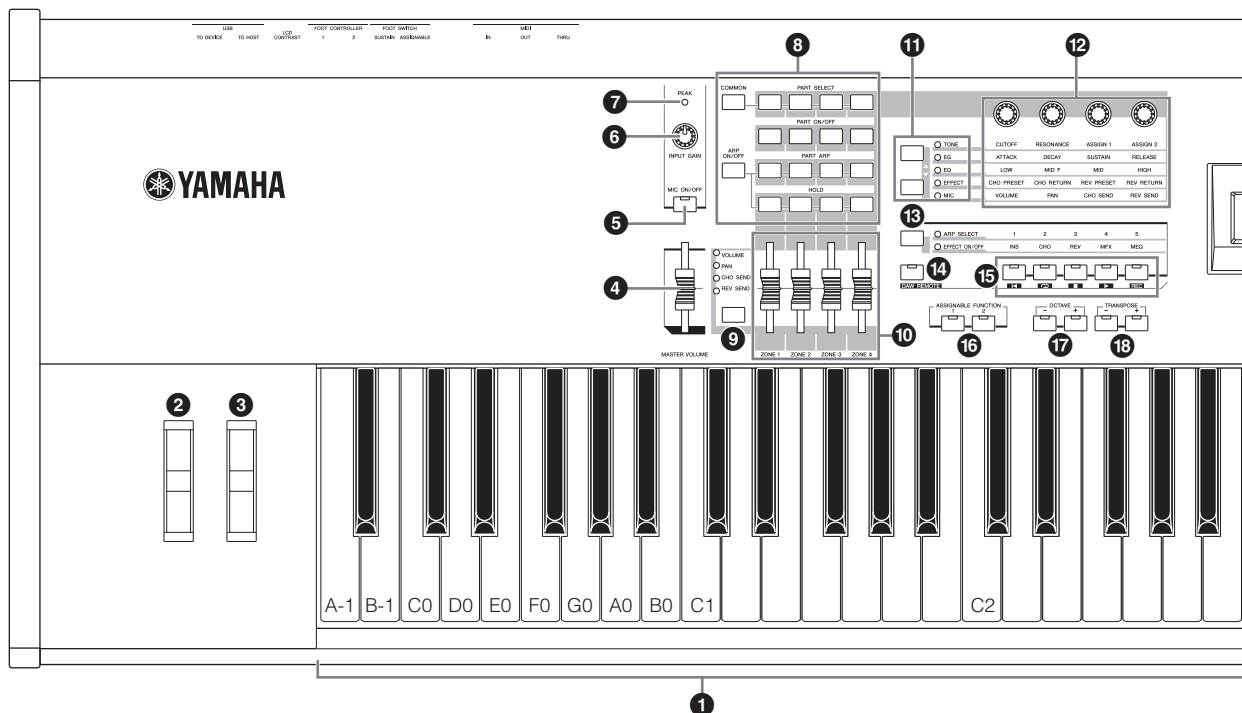
### 困ったときは 52

### 仕様 58

### 索引 59

# 各部の名称と機能

## フロントパネル



### ① 鍵盤

S90 XSは88鍵、S70 XSは76鍵で構成されています。アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でボイスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチと、鍵盤を弾いたあとさらに押し込むことによって音色を変化させるアフタータッチの、2種類のタッチレスポンス機能がついており、ダイナミックな表現力を得られます。

**NOTE** S90 XSの鍵域はA-1～C7、S70 XSの鍵域はE0～G6です。

### ② ピッチベンドホイール

ピッチベンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

### ③ モジュレーションホイール

モジュレーション効果をコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

### ④ MASTER VOLUME (マスターボリューム) スライダー

マスターボリュームを調節します。スライダーを上へスライドさせるほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。

### ⑤ [MIC ON/OFF](マイク オン/オフ)ボタン

ボタンを押すことにより、MIC INPUT端子からの入力のオン/オフを切り替えます。

### ⑥ INPUT GAIN (インプットゲイン)ノブ

MIC INPUT端子から入力される信号のゲインを調節します。接続したマイクの信号レベルに合わせて調節します。右に回すと入力信号が大きくなり、左に回すと小さくなります。

### ⑦ PEAK (ピーク)ランプ

MIC INPUT端子から入力される信号が-3dB以上になるとこのランプが点灯します。入力する音が最も大きな音の時にこのランプが一瞬点灯するようにINPUT GAINノブを調節してください。

### ⑧ パフォーマンスコントロールボタン群

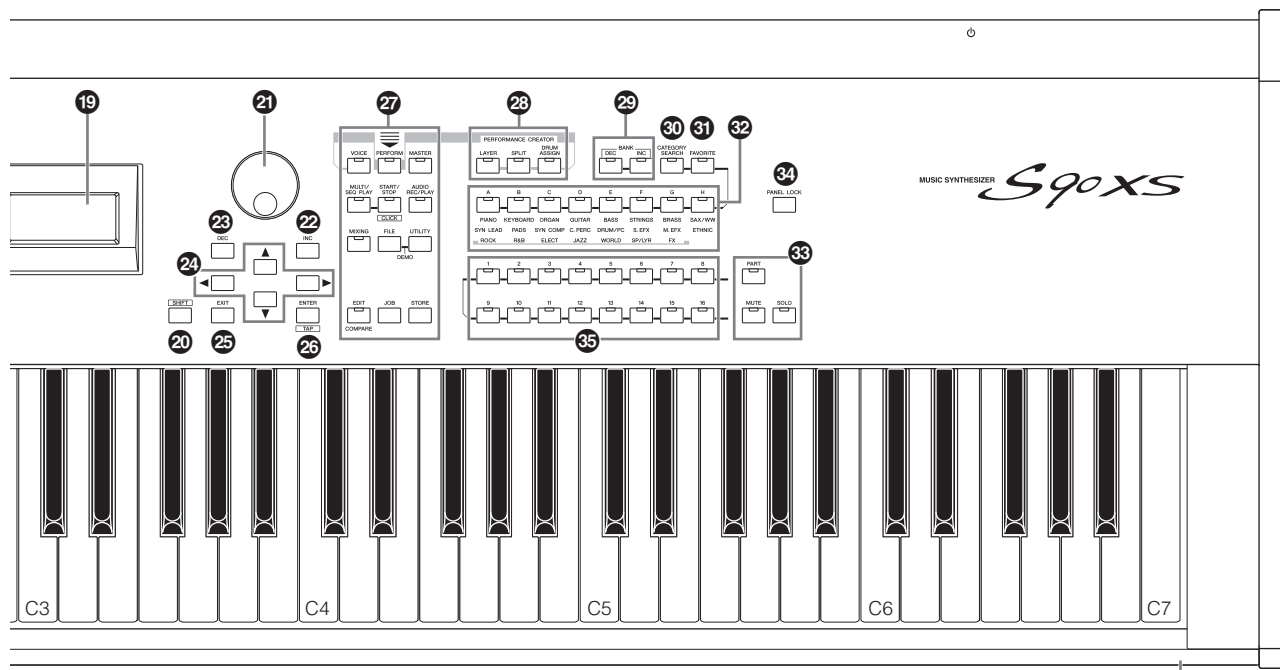
パフォーマンスやマルチの音色をコントロールするためのボタン群です。ノブによる音色コントロールの対象となるパートを選択したり、アルペジオに関するパラメーターをパート別に設定したりすることができます。マルチモードでは、選択されているパート(カレントパート)によって、設定できるパートが1～4、5～8、9～12、13～16と変わります。

#### [COMMON](コモン)ボタン

パフォーマンスモードのときに、ノブでの操作対象をコモンパラメーターに切り替えます。パフォーマンスエディットモード、マルチエディットモード、マスターエディットモードのときは、コモンエディットセレクト画面に移動します。

#### [PART SELECT](パートセレクト) 1～4 ボタン

パフォーマンスモード、マルチモードのときに、ノブで操作するパートを選択します。



### [PART ON/OFF](パートオン/オフ) 1~4 ボタン

パフォーマンスモードのときは、各パートのパートスイッチのオン/オフを、マルチモードのときは、各パートのミュートのオン/オフを切り替えます。ボイスモードのときはパート1のみ有効で、常にオンとなります。

### [ARP ON/OFF](アルペジオ オン/オフ)ボタン

COMMONパラメーターの「Arp Switch」のオン/オフを切り替えます。各モードでアルペジオを使うときはオンにします。

### [PART ARP](パートアルペジオ) 1~4 ボタン

パフォーマンスモード、マルチモードのときに、各パートのアルペジオのオン/オフを切り替えます。ボイスモードのときはパート1のみ有効で、[ARP ON/OFF]ボタンと同じ機能となります。

### [HOLD](ホールド) 1~4 ボタン

パフォーマンスモード、マルチモードのときに、各パートのアルペジオが鍵盤を離してもなり続けるようにするかしないかを切り替えます。具体的には、各パートパラメーターの「Arp Hold」のオン/オフを切り替えます。ボイスモードのときはパート1のみ有効です。

### ⑨ スライダーファンクションボタン

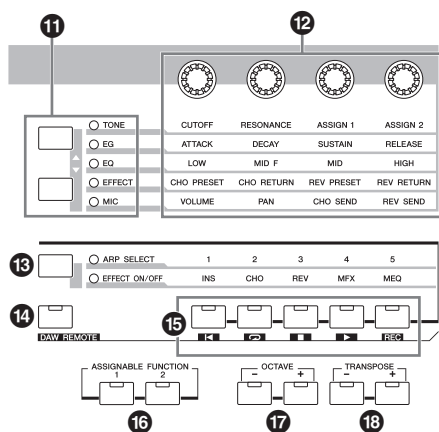
ボタンを押すことにより、4つのスライダーに割り当てる機能を切り替えます。ランプが点灯している機能が割り当てられます。ボイスモードのときはパート1のみが有効です。ボイスエディットモードのときにこのボタンを何度か押して各機能のランプをすべて消すと、スライダーでボイスのエレメントレベルを調整できます。

### ⑩ スライダー

スライダーファンクションボタン(⑨)で選択されたパラメーターの値を調節します。ボイスモードのときはパート1のみが有効です。パフォーマンス/マルチモードのときは、操作したスライダーに対応するパートのパートパラメーターを設定します。マスターモードでは、「Zone Switch」と「Knob Slider Zone Switch」がどちらもオンのときは、各ゾーンで設定されているコントロールチェンジの値を調節し、それ以外のときはボイス/パフォーマンス/マルチモードと同じ動作をします。

**NOTE** スライダーがすべて0になっている場合(すべて下がりきっている場合)、本体の音が鳴らない可能性があります。鍵盤を弾いても音が鳴らない場合は、スライダーの位置を上げてみてください。

**NOTE** MASTER VOLUMEスライダーでは、本体から出力されるオーディオ音声のボリュームを調節します。それに対して、4つのスライダーではパフォーマンス/マルチの各パートのボリュームやノーマルボイスの各エレメントを、パラメーターの設定値として変更することになります。したがって変更された値は、ボイス、パフォーマンス、マルチデータとして保存(ストア)できません。



### 11 ノブファンクションボタン

ボタンを押すことにより、4つのノブに割り当てる機能を切り替えます。ランプが点灯している段の機能が割り当てられます。ボイスモードでは、各機能がボイス全体に働き、パフォーマンスモードでは、[COMMON]ボタンと[PART SELECT]ボタンを使って、全パート共通に動く場合と任意のパートだけに動く場合とで切り替えられます。

**NOTE** このボタンで選択できる機能のうち、[EFFECT]のパラメーターは常に全パート共通に働き、[MIC]のパラメーターは独立して働きます。

### 12 ノブ

4つのノブを回すことで、演奏中のボイスの音色やエフェクトに関する設定など、さまざまなパラメーターを調節できます。左どなりにあるノブファンクションボタンを押すことにより、ノブの機能を切り替えます。

### 13 アルペジオ/エフェクト ファンクションボタン

ボタンを押すことにより、5つのファンクションボタンに割り当てる機能を切り替えます。アルペジオ1~5の選択機能と、エフェクトのオン/オフを切り替える機能とを選択できます。

### 14 [DAW REMOTE](DAWリモート)ボタン

ボタンをオンにすると本体はリモートモードになり、パネルのボタンやコントローラーを使って、本体に接続したコンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできるようになります。

### 15 ファンクションボタン

リモートモードのときはパネル上のアイコンどおり、5つのボタンにそれぞれ「トップ(先頭に戻る)」、「リピートオン/オフ」、「ストップ(停止)」、「プレイ(再生)」、「レコード(録音)」が割り当てられます。それ以外のモードのときは、アルペジオ/エフェクト ファンクションボタンで選択された機能が働きます。

### 16 ASSIGNABLE FUNCTION (アサインナブルファンクション) [1]/[2]ボタン

より多彩な表現を実現するために、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。また、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

### 17 OCTAVE (オクターブ)[-][+]ボタン

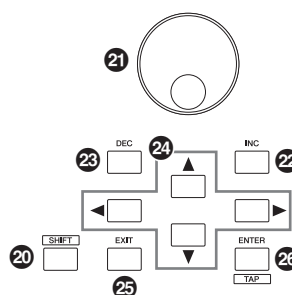
これらのボタンを押すたびに、鍵盤を1オクターブずつダウン/アップさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準の音の高さ(0)に戻ります。

### 18 TRANSPOSE (トランスポーズ)[-][+]ボタン

これらのボタンを押すたびに、鍵盤を1半音ずつダウン/アップさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準の音の高さ(0)に戻ります。

### 19 LCD (液晶ディスプレイ)

バックライト付きの液晶ディスプレイです。さまざまな情報を表示します。



### 20 [SHIFT](シフト)ボタン

他のボタンと組み合わせることのできるいろいろな動きをします。主な機能は下記のとおりです。

[SHIFT]ボタンと組み合わせるボタン	機能
START/STOP	クリック(メトロノーム)のオン/オフ
AUDIO REC/PLAY	オーディオレコード/プレイモードのRec画面に移動
VOICE	エディット中のボイスをバルク送信
PERFORM	エディット中のパフォーマンスをバルク送信
MULTI/SEQ PLAY	エディット中のマルチをバルク送信
ENTER	アルペジオのタップテンポ
DEC/INC、データダイアル	プレイ画面ではプログラムナンバーを-10/+10 エディット画面では、選択しているパラメーター値を-10/+10
カーソル[◀]/[▶]	各モードのプレイ画面で、通常画面とシンプル画面の切り替え
ノブ 1~4	速くパラメーターを変更
FAVORITE	現在のボイス/パフォーマンスをフェーバリットカテゴリーに登録/解除
PANEL LOCK	Utility Panel Lock画面に移動

**NOTE** すべての機能は別PDFファイル「データリスト」に記載しています。

### 21 データダイアル

LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、変更する時に使います。右に回す(時計回り)と値が増加し、左に回す(反時計回り)と値が減少します。設定レンジの広いパラメーターは、ダイアルを速く回すほど、変化量が大きくなります。

### 22 [INC](インク)ボタン

LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、1つずつ増やす(INC=increment)ことができます。

## 23 [DEC](デック)ボタン

LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、1つずつ減らす(DEC=decrement)ことができます。

## 24 カーソルボタン

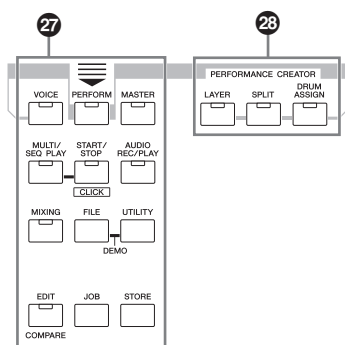
LCD画面(ディスプレイ)中のカーソル(反転表示部分)を上下左右に移動させる場合に使用します。

## 25 [EXIT](エグジット)ボタン

S90 XS/S70 XSのLCD画面に表示される機能は階層構造になっています。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このボタンを使います。また、ストアやジョブを中止する場合(NO)に使用します。

## 26 [ENTER](エンター)ボタン

選択した項目の画面を呼び出すときに、このボタンを使います。また、各ジョブやストア操作の実行(EXECUTE)と確認(YES)にも使用します。



## 27 モードボタン

ボイスモードをはじめ、S90 XS/S70 XSの各モードに入るためのボタンです。

## 28 PERFORMANCE CREATOR (パフォーマンスクリエイター)

選択しているボイスを元にパフォーマンスを作るためのボタンです。この機能で作られるパフォーマンスには選択しているボイスのエフェクトなどもすべてコピーされますので、元のボイスの雰囲気を活かした音作りが可能です。

### [LAYER](レイヤー)ボタン

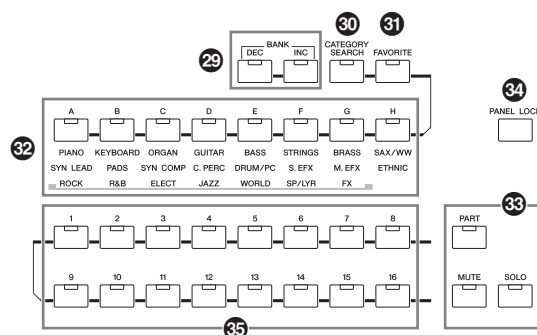
現在選択しているボイスを元に、レイヤーされたパフォーマンスを作るボタンです。ボタンを押すとカテゴリーサーチ画面が表示され、レイヤーする音色を選択できます。

### [SPLIT](スプリット)ボタン

現在選択しているボイスを元に、スプリットされたパフォーマンスを作るボタンです。ボタンを押すとカテゴリーサーチ画面が表示され、スプリットする音色を選択できます。

### [DRUM ASSIGN](ドラムアサイン)ボタン

現在選択しているボイスを元に、ドラムボイスを組み合わせたパフォーマンスを作るボタンです。ボタンを押すとカテゴリーサーチ画面が表示され、ドラムボイスを選択できます。またアルペジオも自動的にオンになります。



## 29 BANK [DEC]/[INC](バンク デック/インク)ボタン

ボイス/パフォーマンスバンクを切り替えます。

## 30 [CATEGORY SEARCH](カテゴリーサーチ)ボタン

ボイス/マルチ/パフォーマンスパートエディットモードでこのボタンをオンにすると、[A]~[H]ボタンが、ボイスのメインカテゴリー選択用のボタンとして機能します。パフォーマンスモードでこのボタンをオンにすると、[A]~[H]ボタンが、パフォーマンスのメインカテゴリー選択用のボタンとして機能します。

## 31 [FAVORITE](フェーバリット)ボタン

自分の好きなボイス/パフォーマンスだけを集めた「フェーバリットカテゴリー (お気に入りのカテゴリー)」を呼び出すボタンです。また、[SHIFT]ボタンを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているプログラムをフェーバリットカテゴリーに登録できます。よく使うボイスをフェーバリットカテゴリーに登録しておけば、次から素早くボイスを選ぶことができます。

## 32 [A]~[H]ボタン

ナンバー [1]~[16]ボタンと組み合わせ、ボイス/パフォーマンス/マルチ/マスタープログラムを切り替えます。カテゴリーサーチ機能を使用している時は、メインカテゴリー選択ボタンとして機能します。

## 33 [PART](パート)ボタン [MUTE](ミュート)ボタン [SOLO](ソロ)ボタン

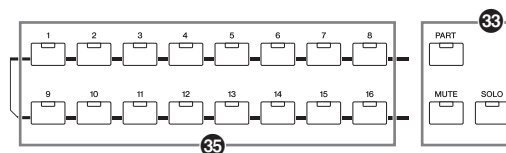
ナンバーボタンの機能を切り替えます。ナンバー [1]~[16]ボタン(35)をご参照ください。

## 34 [PANEL LOCK](パネルロック)ボタン

パネル上のボタン、ノブ、スライダーの操作を無効にします。演奏中の誤動作を防ぐために使います。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、[INPUT GAIN]ノブ、マスターボリュームは対象外です。ユーティリティモードのPanel Lock画面でパネルロックの対象にするボタンを選択できます。

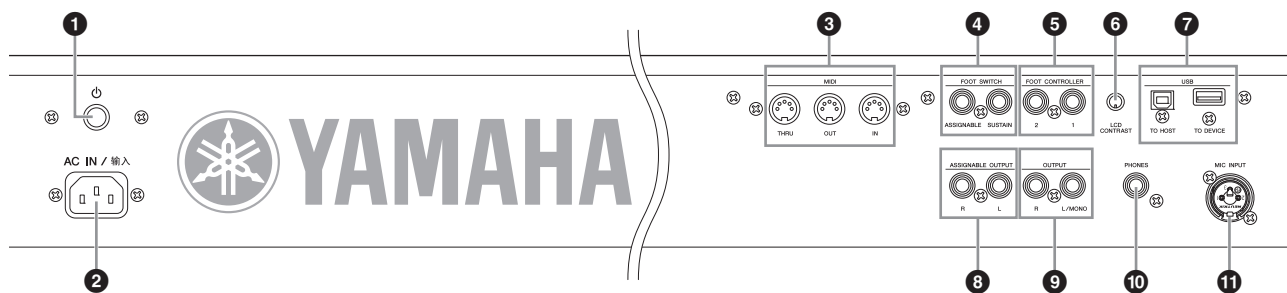
### 35 ナンバー [1]~[16]ボタン

[PART]ボタン、[MUTE]ボタン、[SOLO]ボタンのオン/オフ状態により、以下のような機能を持たせることができます。各ボタンは、オンの場合にランプが点灯します。



モード	[PART]ボタン	[MUTE]ボタン	[SOLO]ボタン
ボイスプレイ	キーボード送信チャンネルの切替	—	—
ノーマルボイスエディット	—	各エレメントの選択([1]~[8]) 各エレメントのエレメントスイッチ オン/オフ設定([9]~[16])	ソロエレメントの選択([1]~[8]もしくは[9]~[16])
パフォーマンスプレイ	キーボード送信チャンネルの切替	各パートのミュートオン/オフ設定([1]~[4])	ソロパートの選択([1]~[4])
パフォーマンスエディット	パフォーマンスパート選択([1]~[4])	各パートのミュートオン/オフ設定([1]~[4])	ソロパートの選択([1]~[4])
マルチプレイ	マルチパート選択([1]~[16])	各パートのミュートオン/オフ設定([1]~[16])	ソロパートの選択([1]~[16])
マルチエディット	マルチパート選択([1]~[16])	各パートのミュートオン/オフ設定([1]~[16])	ソロパートの選択([1]~[16])
マスタープレイ	ボイスモード/パフォーマンスモードが登録されている場合はキーボード送信チャンネルの切替、マルチモードが登録されている場合はパート選択	パフォーマンスモード、マルチモードが登録されている場合は、各パートのミュートオン/オフ設定	パフォーマンスモード、マルチモードが登録されている場合は、ソロパートの選択
マスターエディット	コモンエディットからゾーンエディットに切替、またはゾーン選択([1]~[4])	—	—

# リアパネル



## ① 電源スイッチ

電源のオン(●)/オフ(■)スイッチです。

## ② AC IN (ACイン)端子

付属の電源コードを接続します。  
付属の電源コード以外は使用しないでください。

## ③ MIDI IN/OUT/THRU端子

MIDI IN端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からS90 XS/S70 XSをコントロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。また、MIDI OUT端子からはS90 XS/S70 XSの演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。S90 XS/S70 XSで他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールできます。

MIDI THRU端子はMIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

## ④ FOOT SWITCH (フットスイッチ)端子

別売のフットスイッチ(FC3、FC4、FC5)を接続します。SUSTAIN (サステイン)端子に接続したフットスイッチはサステイン専用に使います。ASSIGNABLE (アサイナブル)端子に接続したフットスイッチには、サステイン以外にもさまざまな機能を割り当てることができます。SUSTAIN (サステイン)端子にはフットスイッチFC3、FC4、FC5を、ASSIGNABLE (アサイナブル)端子にはフットスイッチFC4、FC5を使用できます。

## ⑤ FOOT CONTROLLER 1、2 (フットコントローラー 1、2)端子

別売のフットコントローラー (FC7など)を接続します。音色、音量、音の高さを足元でコントロールできます。

## ⑥ LCD CONTRAST (LCDコントラスト)ノブ

画面表示の濃さを調節します。正面から見て時計回りの方向に回すと表示が濃くなります。

## ⑦ USB端子

本体リアパネルに、2種類のUSB端子がついています。USB TO HOST端子は、本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信と違って、USBケーブルではポート信号を扱えます。コンピューターと本体とのUSB接続では、MIDIデー

タだけを扱います。オーディオデータは扱いませんのでご注意ください。

USB TO DEVICE端子は、本体とUSB対応の記憶装置(USBフラッシュメモリー、ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブなど)を接続するために使います。これにより、本体で制作したデータを外部記憶装置に保存(セーブ)したり、また外部記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。外部記憶装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(47ページ)で行ないます。

## ⑧ ASSIGNABLE OUTPUT L、R (アサイナブルアウトプット左、右)端子

OUTPUT端子とは別に、特定の音やパートを独立して出力させることができるアナログ出力端子です。特定の音やパートだけに、本体とは違うエフェクトをかけたい場合などに使います。独立して出力できる音、またはパートは以下のとおりです。

- ・ ドラムボイス各キーに割り当てられた楽器音
- ・ パフォーマンスの各パート\*
- ・ マルチの各パート\*
- ・ クリック(メトロノーム)

\*オーディオ入力パート(A/Dパート)を含む

## ⑨ OUTPUT L/MONO、R (アウトプット左/モノラル、右)端子

S90 XS/S70 XSのオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、L/MONO端子だけに接続します。

## ⑩ PHONES (ヘッドフォン)端子

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。

## ⑪ MIC INPUT (マイクインプット)端子

本体へ外部オーディオ信号を入力する端子(コンボジャック)です。マイクを接続し、入力音声をパフォーマンスモード、マルチモードでのオーディオ入力パート(A/Dパート)として鳴らすことができます。接続には、XLR (オス)プラグかモノラル標準プラグを使います。



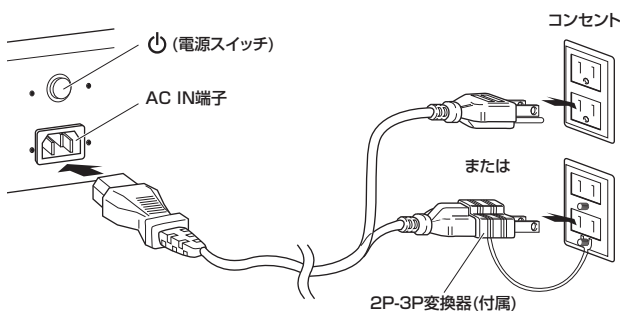
# ご使用前の準備

## 電源の準備

次の順番で、付属の電源コードを接続します。電源コードを接続する前に、S90 XS/S70 XSの電源がOFFになっていることを確認してください。

1 付属の電源コードのプラグを本体リアパネルのAC IN端子に接続します。

2 電源コードのもう一端のプラグを電源コンセント(AC100V)に接続します。



**NOTE** 電源コードを外すときは、逆の手順で行なってください。

### ⚠ 注意

S90 XS/S70 XSは、アース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードにはアース端子が付いています。コンセントにプラグを差し込むときは、アース端子を接続してください。なお、接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ修理ご相談センターにご相談ください。

### ⚠ 警告

電源コードは、必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用すると、発熱や感電の原因になります。

### ⚠ 警告

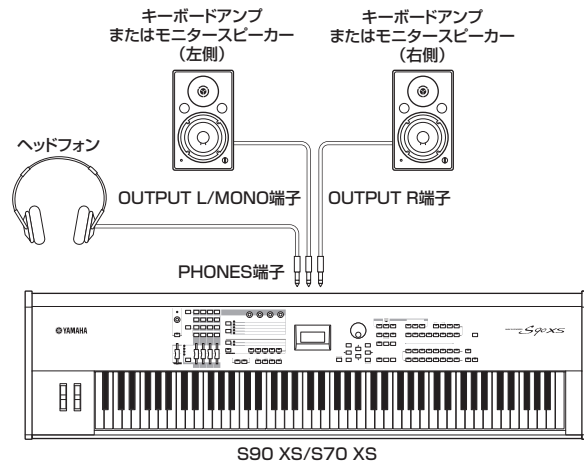
電源は必ずAC100Vを使用してください。

### ⚠ 注意

電源スイッチがOFFの状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源コードを電源コンセントから抜いてください。

## スピーカーやヘッドフォンの準備

音を鳴らすための準備をします。キーボードアンプやモニタースピーカー、ヘッドフォンをご用意いただき、下図のように接続します。接続の際には、接続する機器を確認して、別途ケーブルをご用意ください。



## 電源を入れる

電源を入れる前に、S90 XS/S70 XSとキーボードアンプやモニタースピーカーのボリュームが、0になっていることを確認します。

キーボードアンプやモニタースピーカーに接続しているときは、次の順番で電源をON/OFFしてください。

### 電源を入れるとき

ボリュームを0 → S90 XS/S70 XSをON → アンプまたはスピーカーをON

### 電源を切るとき

ボリュームを0 → アンプまたはスピーカーをOFF → S90 XS/S70 XSをOFF

S90 XS/S70 XSの電源スイッチは、リアパネル右寄りのAC IN端子の上にあります。

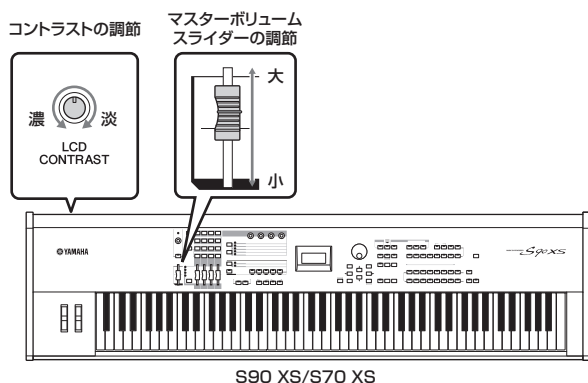


## ボリュームや画面の明るさを調節する

S90 XS/S70 XSやアンプのボリュームを最適な位置に調節します。

**NOTE** アンプやPA機器に接続する場合は、S90 XS/S70 XSのボリュームを7分目くらいに合わせてから、アンプやPA機器のボリュームを上げていきます。

画面が見えにくい場合は、リアパネルにあるLCD CONTRASTノブを回して調節します。



### 注意

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

## 音を出す

実際にS90 XS/S70 XSの鍵盤を弾いて音を鳴らしてみましょう。S90 XS/S70 XSの電源を入れると、以下のような画面が表示されます。



**NOTE** 初期状態では、電源を入れると「マスターモード」のプレイ画面が表示されます。モードについては19ページをご参照ください。

**NOTE** ここに掲載している、マスターモードのプレイ画面は、操作説明のためのものです。したがって、実際とは異なる場合があります。たとえば、ここに掲載しているプログラム名は、仮名称です。

この時点で本体の鍵盤を弾くと、現在表示されているプログラムの音色を鳴らせます。

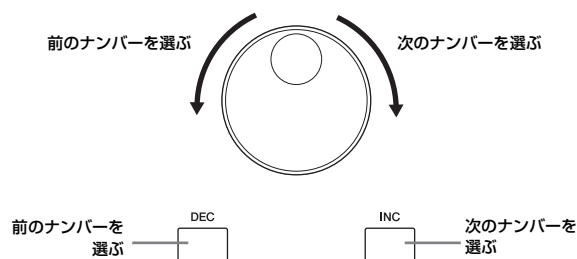
初期状態のマスターモードに登録されているプログラムは、S90 XS/S70 XSの中でもおすすめの音色を使ったプログラムです。まずは鍵盤を弾いてみて、S90 XS/S70 XSのリアルな音を楽しんでください。

マスターモードのプレイ画面には、現在選ばれているプログラムの種類(モード、バンク、プログラムナンバー)と、プログラムの名前、マスターモードにおけるプログラムのナンバーが表示されます。

**NOTE** 「バンク」については、「ボイスを選ぶ」(21ページ)、「パフォーマンスを選ぶ」(32ページ)をご覧ください。

## 音を選ぶ

初期状態のマスターモードには、「ボイス」、「パフォーマンス」、「マルチ」という3種類の演奏プログラムの中にある、おすすめのプログラムが合計128種類登録されています。マスターモードのナンバーを切り替えて、いろいろなボイスやパフォーマンスを選び、鍵盤演奏してみましょう。マスターモードのナンバーを切り替えるには、データダイヤルや[DEC]ボタン、[INC]ボタンを使います。



## デモソングを聴く

S90 XS/S70 XSには、あらかじめデモンストレーション用のソングが内蔵されています。次の手順で聴いてみましょう。

**NOTE** 16ページの「ご使用前の準備」を参照して接続などのセットアップを行ない、S90 XS/S70 XSから音が出る状態にしてください。

- 1 [FILE]ボタンを押しながら[UTILITY]ボタンを押します。
- 2 デモソングプレイ画面が表示されます。カーソル[▲]/[▼]ボタンやデータダイヤルで、聴きたい曲を選びます。
- 3 [ENTER]ボタンを押すと、デモソングの演奏が始まります。  
デモソング演奏中に[ENTER]ボタンを押すと演奏が一時停止し、もう一度[ENTER]ボタンを押すと、停止したところから演奏が再開します。
- 4 [EXIT]ボタンを押すと、演奏が停止します。
- 5 デモソング画面を終了するには、[EXIT]ボタン、または[VOICE]/[PERFORM]/[MASTER]/[MULTI/SEQ PLAY]ボタンを押します。

## 工場出荷時の状態に戻す (ファクトリーセット)

S90 XS/S70 XSには、メモリーを初期化して工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットという機能があります。S90 XS/S70 XSでは、はじめからさまざまなボイス、パフォーマンス、マルチが設定されています。ファクトリーセットを実行すれば、これらを誤って書き換えてしまった場合でも、工場出荷時の状態に戻すことができます。

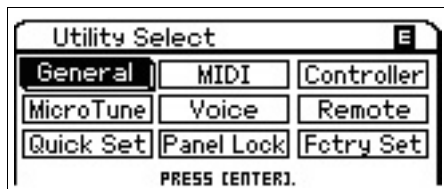


### 注意

ファクトリーセットを実行すると、内部メモリーの内容が、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の内容はすべて消去されます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要なファイルや設定内容は、あらかじめUSB記憶装置に保存されることをおすすめします(47ページ)。

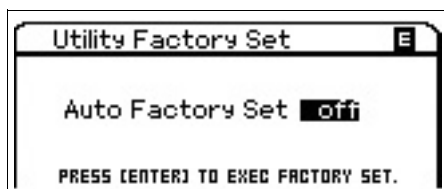
### 1 [UTILITY]ボタンを押します。

ユーティリティセレクト画面が表示されます。



### 2 カーソル[▲]/[▼]/[◀]/[▶]ボタンで、「Fctry Set」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

Factory Set画面が表示されます。



### 注意

「Auto Factory Set (パワーオンオートファクトリーセット)」を「on」に設定し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。必要なデータが失われてしまう可能性があるため、通常はオフに設定しておいてください。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、「off」に設定してファクトリーセットを実行します。ファクトリーセットを実行すると、自動的に設定が保存されます。

### 3 [ENTER]ボタンを押して、ファクトリーセットを実行します。

実行を確認するダイアログが表示されます。再度[ENTER]ボタンを押して実行します。

ファクトリーセットが終了すると、自動的にマスタープレイ画面を表示します。

また、ファクトリーセットの実行をやめたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。



### 注意

ファクトリーセットの実行に時間がかかる場合は、画面に「Now executing Factory set...」と表示されます。これらのメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなるおそれがあります。

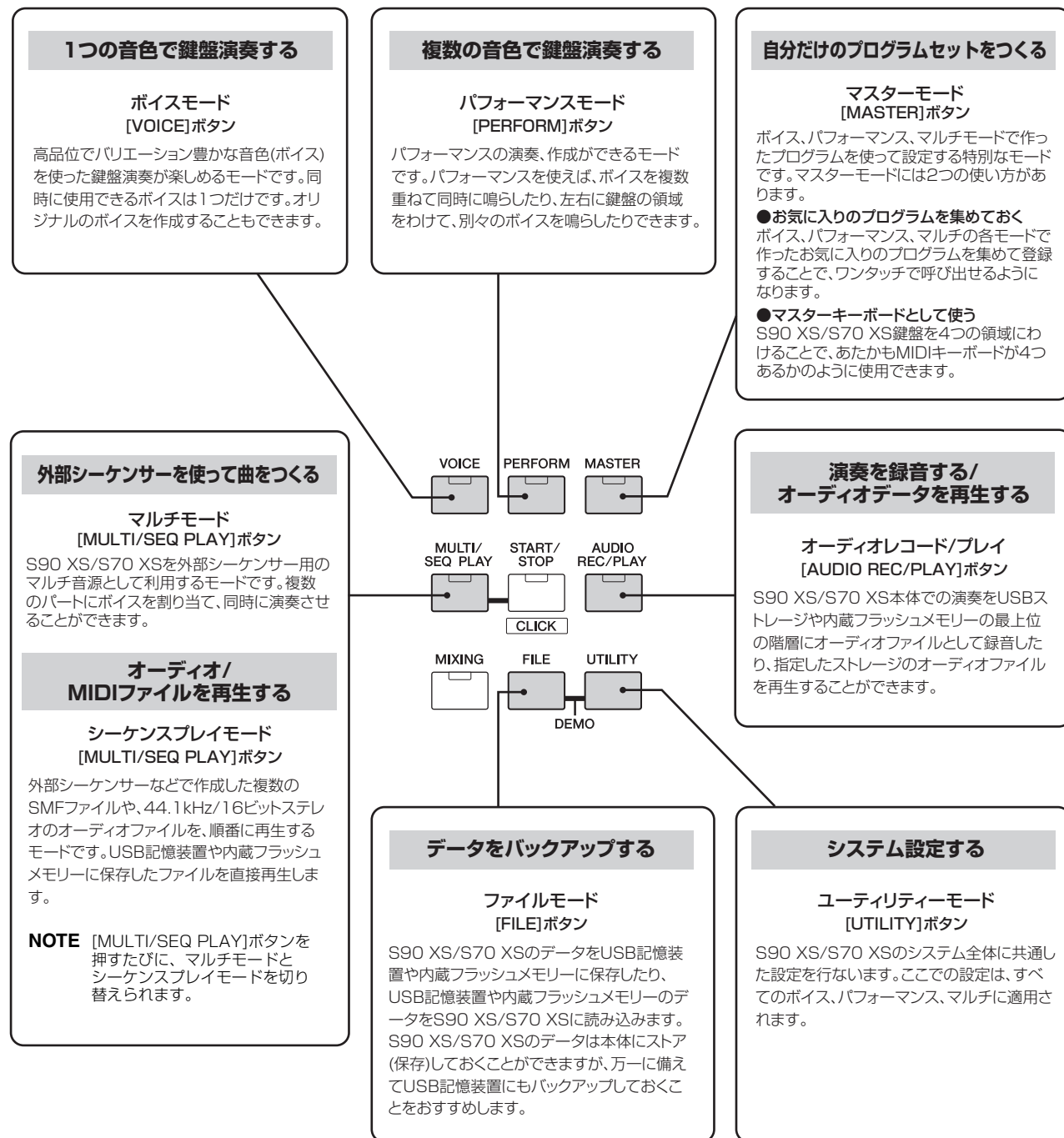
## モードについて

S90 XS/S70 XSでは、7つのモードボタンを使って、モードを切り替えます。

鍵盤演奏用や音楽制作用のモードとして、ボイスモード、パフォーマンスモード、マルチモード、マスターモード、シーケンスプレイモードがあります。

この中から、鍵盤演奏にはボイスモードやパフォーマンスモード、音楽制作にはマルチモードなど、目的に応じて使いわけてください。

そのほか、本体の演奏を録音したり、オーディオファイルを再生するオーディオレコード/プレイモード、本体の設定を行なうユーティリティモード、データのバックアップなどを行なうファイルモードがあります。



# S90 XS/S70 XSの基本的な使い方

## S90 XS/S70 XSの基本は、ボイスモードで作成する「ボイス」

パフォーマンス、マルチなどすべてのプログラムは「ボイス」が基本となります。

本体には、膨大な数のボイスがプリセットされています。まずは、プリセットされているボイスを弾いてみて自分にあった音色を探してみましょう。慣れてきたら、自分だけのオリジナル音色もつくってみましょう。

ボイスを選ぶ → 21ページ

音色を変化させる → 23ページ

## ボイスを組み合わせて、「パフォーマンス」「マルチ」をつくる

同時に複数の楽器音色を鍵盤演奏したい場合はパフォーマンスを選びます。S90 XS/S70 XSには、初期状態で384種類のパフォーマンスが準備されています。「パフォーマンスクリエイター」機能を使うと、気に入ったボイスから素早くパフォーマンスを作成できます。

コンピューターのDAWソフトウェアのマルチ音源として使いたい場合はマルチを選びます。また、USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーに保存したMIDIファイルを再生することもできます。

ボイスモードで気に入ったボイスからパフォーマンスを作る (パフォーマンスクリエイター) → 28ページ

パフォーマンスを選ぶ → 32ページ

外部音源として使う → 38ページ

MIDIファイルを再生しながら演奏する → 41ページ

## 好きなプログラムを組み合わせて、自分だけの「マスター」キーボードをつくる

お気に入りのプログラム(ボイス、パフォーマンス、マルチ)が決まったら、それらを集めて「マスターモード」に登録します。よく使うプログラムをワンタッチで呼び出すことができます。

また、プログラムごとに鍵盤の領域(ゾーン)をわけられるので、まるでMIDIキーボードが複数あるかのように使用できます。

用途に合わせた本体の設定を作る → 43ページ

## コンピューターのDAWソフトウェアをコントロールする

S90 XS/S70 XSのボタンやコントローラーを使って、対応DAWソフトウェアの音量バランス、パニング、ソングのスタート/ストップといった機能や、VSTインストゥルメントのパラメーターをコントロールすることもできます。マウスやキーボードでの入力に比べ、より直感的にソフトウェアを操作できます。

ソフトウェアをコントロールする → 38ページ

## システム全体の設定をしたり、本体データをバックアップする

プログラムのサウンドは、それぞれボイスモード、パフォーマンスモード、マルチモードでエディットしますが、S90 XS/S70 XS音源の音の高さの微調節や、MIDIの入出力にUSB TO HOST端子とMIDI端子のどちらを使うかなど、システム全体に関わる設定は、ユーティリティーモードで設定します。

また、ファイルモードを使えば、USB記憶装置や内蔵フラッシュメモリーに本体データをバックアップできます。

本体のさまざまな設定をする → 45ページ

データをセーブ/ロードする → 47ページ

# ボイスモードで演奏する

ボイスモードのトップ画面にあたるボイスプレイ画面では、さまざまなボイスから好きなものを選んで演奏できます。ボイスには、以下の2種類があります。

## ノーマルボイス

ピアノ、オルガン、ギター、シンセサイザーなどさまざまな楽器の音色のボイスです。キーボードの鍵盤の音階に合った音の高さで発音します。

## ドラムボイス

リズムパートを演奏する場合に使う音色のボイスです。各ノートナンバー(鍵盤)にいろいろな打楽器が割り当てられています。

S90 XS/S70 XSには、ボイスを記憶させるためのバンクが用意されています。バンクの種類には、大きく分けてプリセットバンク、ユーザーバンク、GMバンクがあります。各バンクは、記憶されているボイスや役割が下記のように異なります。

## プリセットバンク

あらかじめ本体に内蔵されたボイスが入っています。プリセットバンクには、ボイスを保存できません。

## ユーザーバンク

ボイスエディットで作ったボイスを保存(ストア)しておくバンクです。初期状態ではプリセットと同じボイスがメモリーされています。

**NOTE** ユーザーバンクのボイスは、上書きされると消えてしまいます。エディットしたボイスを保存する場合は、大事なユーザーボイスに上書き保存しないようご注意ください。

## GMバンク

GMボイスとして規定されたボイスが入っています。

### GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。本体のGMボイスバンクは、GM対応のソングデータがほぼ正常に再生できることを目的にしており、GMに完全に対応しているわけではありません。

ボイスモードでは、上記のバンクが全部で16個(プリセットバンク1~8、ユーザーバンク1~4、GMバンク、プリセットドラムバンク、ユーザードラムバンク、GMドラムバンク)用意されています。各バンクには、ボイスが種類別に記憶されています。ボイスプレイ画面では、これらのボイスバンクの中から好きなボイスを選んで演奏できます。

**NOTE** ボイスについて詳しくは、「S90 XS/S70 XSのしくみ」をご覧ください。ボイスの一覧は、PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

## ボイスを選ぶ

### 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。

また、ボイスプレイ画面に表示されている各項目は以下のとおりです。

#### ● ボイスプレイ画面



#### ● ノーマルボイスのバンクについて

PRE1~PRE8 (プリセットバンク)、GM (GMバンク)、USR1~4 (ユーザーバンク)の13のバンクがあります。

#### ● ドラムボイスのバンクについて

PDR (プリセットドラムバンク)、GMDR (GMドラムバンク)、UDR (ユーザードラムバンク)の3つのバンクがあります。

**NOTE** ユーティリティ General画面の「Bank Wrap Around」を「on」に設定すると、最後のバンクと最初のバンクを連続して切り替えできるようになります。

### 3 データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンでボイスを選択します。

**NOTE** データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンを使ってプログラムナンバーを増減していくと、プログラムナンバーの上限/下限でバンクが自動的に切り替わり、異なるバンクのボイスを次々に選択できます。

**NOTE** プレイ画面で[SHIFT]ボタンを押しながら[INC]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値が10増加します。逆に[SHIFT]ボタンを押しながら[DEC]ボタンを押すと、プログラムナンバーの値が10減少します。

### 4 鍵盤を弾いてみましょう。

## カテゴリサーチを使う

S90 XS/S70 XSのボイスは、カテゴリごとに分類されています。カテゴリは、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。カテゴリサーチは、特定のカテゴリを指定して、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。

カテゴリサーチダイアログが表示されます。



2 カーソル[▲]ボタンで、「Main (メインカテゴリ)」にカーソルを移動し、データダイヤルを回してメインカテゴリを選択します。

3 カーソル[▼]ボタンで、「Sub (サブカテゴリ)」にカーソルを移動し、データダイヤルを回してサブカテゴリを選択します。

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

確定されたカテゴリのボイスリストが表示されます。



現在選択されているカテゴリのボイスリスト

5 カーソル[▲]/[▼]ボタンまたはデータダイヤルでボイスを選択します。

カテゴリ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。

カテゴリサーチ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を作る(フェーバリットカテゴリ)

カテゴリサーチには、気に入ったボイスをフェーバリットカテゴリ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に登録しておくことで、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に登録する

1 「カテゴリサーチを使う」の手順1~4を行ない、選択したカテゴリ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[▲]/[▼]を押すか、データダイヤルを回して、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は設定直後に保存されます。

5 フェーバリットカテゴリ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。

カテゴリサーチ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に登録する場合は、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できます。お気に入りを解除する場合も、同様に[SHIFT]ボタンを押しながら[FAVORITE]ボタンを押します。



## フェ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。

## 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



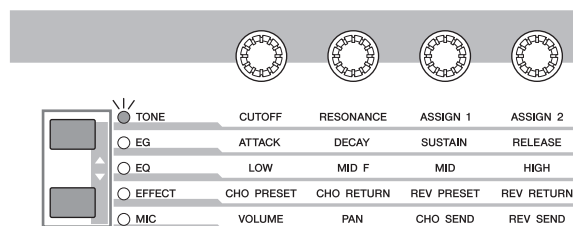
シンプル画面3

## 音色を変化させる

本体のノブ1~4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することで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。

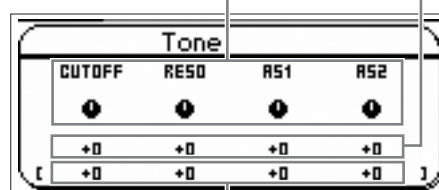
- 1 ノブ1~4の左にあるノブファンクションボタンを押して、割り当てたい機能に該当するランプを点灯させます。

ノブセレクトポップアップが表示されます。ノブセレクトポップアップでは、ノブに割り当てられた機能と、その機能の現在の値が表示されます。  
[EXIT]ボタンを押すと、ポップアップが閉じます。



ノブファンクションボタン

ノブ1~4に  
割り当てられている機能 各機能の現在の値

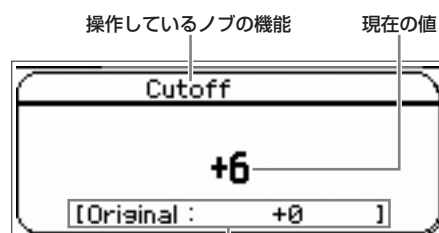


編集前の値(保存されている値)

**NOTE** ユーティリティ General画面の「Knob/Slider 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)」が「off」の場合は、ノブセレクトポップアップは表示されません。


- 2 鍵盤を弾きながら、本体のノブ1~4のいずれかを回します。

ノブポップアップ画面が表示され、操作した機能が音色に効果します。ノブポップアップ画面には、現在操作しているノブの機能、その機能の現在の値、「Original」の値を表示します。「Original」の値は、ノブの機能の編集前の値(保存されている値)を示しています。



編集前の値(保存されている値)

### エディットマークについて

プレイ画面やエディット画面でパラメーターの値を変更すると、画面右上に  (エディット)マークが表示されます。この表示により、選択中のプログラム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(31ページ)の操作を行ないます。

## ボイスをエディットする

ボイスを構成するさまざまな設定項目(パラメーター)の値を変更してボイスを作り変える操作をエディットといい、ボイスモードのサブモードであるボイスエディットで行ないます。ボイスエディットは、ボイスの種類によってパラメーターが異なります。

### ノーマルボイスのエディット

鍵盤の音階どおりに発音する「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。ノーマルボイスのエディットは、8つのエレメントに共通のパラメーターを設定する「コモンエディット」と、エレメントごとのパラメーターを設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。エレメントエディットに関してはS90 XS/S70 XSエディターでのみ可能です。

**NOTE** エレメントレベルは、本体でエディットできます。後述の「エレメントレベルの調整」をご参照ください。

### ドラムボイスのエディット

各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」のエディットは、全キーに共通のパラメーターを設定する「コモンエディット」と、キーごとのパラメーターを設定する「キーエディット」の2種類に分かれます。キーエディットに関してはS90 XS/S70 XSエディターでのみ可能です。

### エレメントとは?

ボイスを構成する最小単位で、それ自体をボイスとして使用できます。エレメントは、楽器音などの波形(ウェーブ)にさまざまなパラメーター(エフェクト、EGなど)を付加して作られています。S90 XS/S70 XSの各ボイスは、エレメントをいくつか組み合わせることによって作られています。

## エレメントレベルの調整

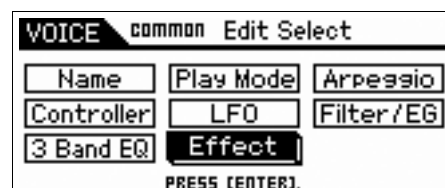
- 1 ボイスモードで[EDIT]ボタンを押します。
- 2 スライダーファンクションボタンを何度か押してランプを消灯させます。
- 3 ナンバー [1]~[8]ボタンでエディットしたいエレメントを選択します。

- 4 スライダーを操作してエレメントレベルを調整します。  
 ナンバー [1]~[4]ボタンを選択した場合は、スライダーにはエレメント1~4が、ナンバー [5]~[8]ボタンを選択した場合は、スライダーにはエレメント5~8が設定されます。

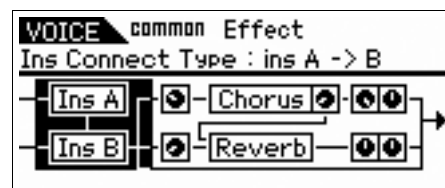
## エフェクトをかける

S90 XS/S70 XSには数多くのエフェクトが内蔵されています。このエフェクトを活用することで、ボイスにさまざまな効果をかけられます。たとえば、プリセットボイスのエフェクトを変更するだけでも、まったく違ったボイスに上げることができます。ここではプリセットボイスにかけるエフェクトタイプや設定を変更し、ユーザーボイスとして保存する手順を説明します。

- 1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに入ります。
- 2 エフェクトを変更したいボイスを選びます。
- 3 [EDIT]ボタンを押します。  
 ボイスエディットセレクト画面が表示されます。



- 4 カーソルを「Effect」に移動して、[ENTER]ボタンを押します。  
 ボイスエディットエフェクト画面が表示されます。

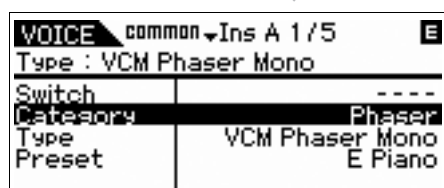
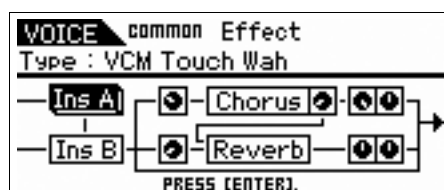


**NOTE** アルペジオ/エフェクトファンクションが「EFFECT ON/OFF」のとき、[SHIFT]ボタンを押しながら[INS]ボタンを押すと、ボイスエディットエフェクト画面に直接移動しません。

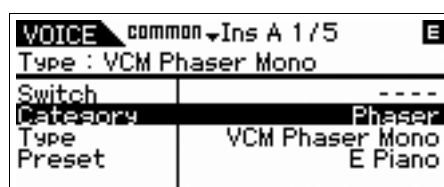


## 5 カールを「InsA」に移動して、[ENTER]ボタンを押します。

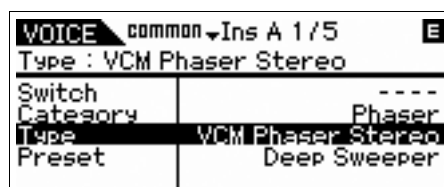
現在のエフェクトのパラメーターが表示されます。



## 6 カールを「Category」に移動して、データダイアルでカテゴリーを選択します。

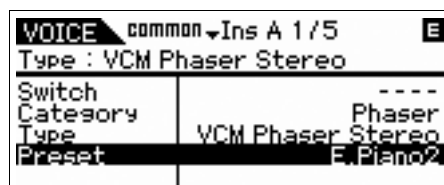


## 7 カールを「Type」に移動して、データダイアルでエフェクトタイプを選択します。



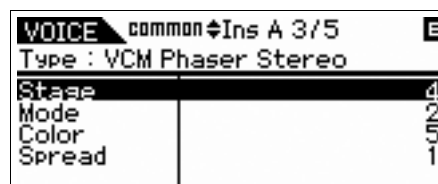
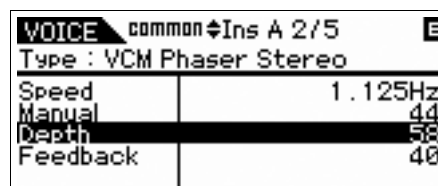
## 8 カールを「Preset」に移動して、データダイアルでプリセットを選択します。

プリセットには、エフェクトがよく使われる状況に応じたパラメーターの設定が用意されています。プリセットを変更するだけでも、効果の違いがありますので、いくつか試してみましょう。



## 9 必要に応じて各パラメーターを設定します。

エフェクトによってさまざまなパラメーターが用意されていますので、イメージに近い音になるまで微調整をしましょう。



## 10 作業が終わったら、[STORE]ボタンを押してボイスを保存します。

プリセットボイスをエディットしたときは、ユーザーボイスとしてユーザーバンクに保存します。



## 11 データダイアルで保存先を選んで[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]ボタンを押します。

NOTE インサクションBのエフェクトを変更する場合も同様の手順です。

## アルペジオを使う

アルペジオとは、鍵盤演奏に応じて、アルペジオ(分散和音)を自動演奏する機能です。

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。あらかじめ、音色やフレーズに合わせてボイスごとに、最大5つまで、好きなアルペジオタイプを設定しておくことができます。パフォーマンス/マルチモードでは、パフォーマンス/マルチのパートごとに最大5つまでアルペジオを設定でき、同時に4パートまでのアルペジオ設定を有効にできます。

また、アルペジオ再生させるノートリミット(キーの範囲)やベロシティリミット(鍵盤を押す強さの範囲)を設定したり、アルペジオ再生の仕方やプレイエフェクトを設定することもできます。アルペジオは外部にMIDI出力することもできます。

### アルペジオを外部にMIDI出力する

以下のパラメーターをオンに設定することで、アルペジオのフレーズをMIDI出力できます。

#### ● ボイスのアルペジオ

ボイスモード → [UTILITY] → ユーティリティセレクト画面で「Voice」を選択 → [ENTER] → ユーティリティボイスセレクト画面で「Arpeggio」を選択 → [ENTER] → 「Arp MIDI Out Sw」

#### ● パフォーマンスのアルペジオ

パフォーマンスモード → [EDIT] → パフォーマンスエディットセレクト画面でパート選択 → [ENTER] → パフォーマンスパートエディットセレクト画面で「Arpeggio」を選択 → [ENTER] → Arp Select画面で「Arp Edit」を選択 → [ENTER] → 「Arp MIDI Out Sw」

#### ● マルチのアルペジオ

マルチモード → [EDIT] → マルチエディットセレクト画面でパート選択 → [ENTER] → マルチパートエディットセレクト画面で「Arpeggio」を選択 → [ENTER] → Arp Select画面で「Arp Edit」を選択 → [ENTER] → 「Arp MIDI Out Sw」

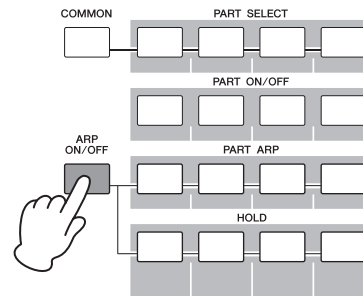
**NOTE** アルペジオをMIDI出力する場合の送信チャンネルは、上記の「Arp MIDI Out Sw」と同じ画面にある「Arp Transmit Ch」で設定します。

## 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種類のカテゴリー、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

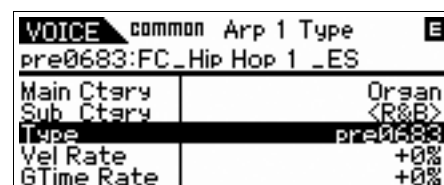
- ボイスで[EDIT]ボタンを押します。
- 「Arpeggio」を選択して、[ENTER]ボタンを押します。
- カーソルボタンで「Arp Select」を選択して、データダイアルでArp 1~5のいずれかを選択します。



- 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。



- 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。



- 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。

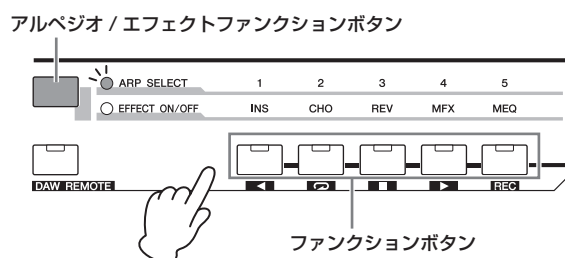
## 選択中のアルペジオタイプを他のアルペジオパートにコピーする

Arp 1に設定したアルペジオタイプをArp 2~5にコピーするには下記の手順で行ないます。

- 1 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」を選択します。
- 2 ファンクションボタンの[1]を押します。
- 3 [STORE]ボタンを押しながらファンクションボタンの[2]~[5]を押します。

## 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。

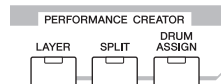


- 1 パネルの[ARP ON/OFF]ボタンを押してアルペジオをオンにします。
- 2 アルペジオ/エフェクトファンクションボタンを押して「ARP SELECT」を選びます。
- 3 ファンクションボタンでアルペジオを切り替えます。

# ボイスモードで気に入ったボイスからパフォーマンスを作る(パフォーマンスクリエーター)

S90 XS/S70 XSには、ボイスモードで気に入ったボイスを活用してパフォーマンスを作る「パフォーマンスクリエーター」という機能があります。ボイスに設定されているエフェクトなどもパフォーマンスにコピーされますので、ボイスの雰囲気そのまま活かしたパフォーマンスを簡単に作れます。

パフォーマンスクリエーターには、「レイヤー」「スプリット」「ドラムアサイン」の3つが用意されています。



## ボイスを重ねる(レイヤー)

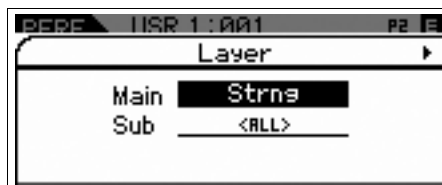
ボイスを重ねる「レイヤー」を行なってパフォーマンスを作ります。たとえば、ピアノにストリングスが重なったパフォーマンスを作るときに便利です。

### 1 ボイスモードでボイスを選択します。



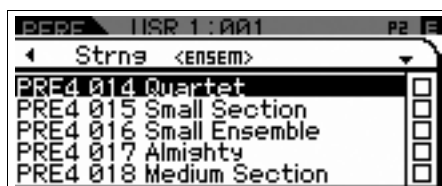
### 2 パネルの[LAYER]ボタンを押します。

カテゴリーサーチ画面が表示されます。



### 3 重ねたい音色のカテゴリーを選択して、カーソル[▶]ボタンを押します。

ボイスのリストが表示されます。



### 4 リストから重ねたい音色を選択して[ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスプレイ画面が表示されます。



### 5 [STORE]ボタンを押して、必要に応じてパフォーマンスを保存します。



**NOTE** ストア画面の表示中に[EDIT]ボタンを押すと、ストア先のパフォーマンスを試聴できます。

## ボイスを組み合わせる(スプリット)

複数のボイスを組み合わせる「スプリット」を行なってパフォーマンスを作ります。たとえば、左手パートはベースで、右手パートはピアノといった左右で違うボイスを鳴らすパフォーマンスを作るのに便利です。

### 1 ボイスモードでボイスを選択します。



### 2 パネルの[SPLIT]ボタンを押します。

スプリット画面が表示されます。



### 3 「SPLIT POINT」にカーソルを移動して、スプリットボイスの境目を設定します。



[SHIFT]ボタンを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤がスプリットポイントになります。

**NOTE** スプリットボイスの境目に設定したノートは、上の鍵域 (UPPER)に含まれます。

### 4 「LO/UP」にカーソルを移動して、組み合わせたボイスを現在のボイスの下の鍵域に設定するか、上の鍵域に設定するか、を選択します。



**NOTE** 元のボイスがドラムボイスの場合、LO/UPの設定にかかわらず、ドラムボイスのスプリットポイントは変更されません。

### 5 「Main」 / 「Sub」にカーソルを移動して、組み合わせたボイスのカテゴリーを選択します。



### 6 カーソル[▶]ボタンを押します。

ボイスのリストが表示されます。



### 7 リストから組み合わせた音色を選択して [ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスプレイ画面が表示されます。



### 8 [STORE]ボタンを押して、必要に応じてパフォーマンスを保存します。

## 現在のボイスにドラムパートを重ねる(ドラムアサイン)

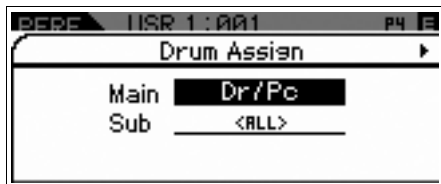
鍵盤を弾くと、ドラムパターンがアルペジオで同時に演奏されるパフォーマンスを作ります。

### 1 ボイスモードでボイスを選択します。



### 2 パネルの[DRUM ASSIGN]ボタンを押します。

ドラムアサイン画面が表示されます。カテゴリーにはDr/Pc (ドラム/パーカッション)が自動的に割り当てられます。ドラムボイスがパート4に設定され、アルペジオが自動的にオンになります。鍵盤を押すとアルペジオがスタートします。



### 3 カーソル[▶]ボタンを押します。

ボイスのリストが表示されます。



### 4 リストから組み合わせたいドラム音色を選択して[ENTER]ボタンを押します。

パフォーマンスプレイ画面が表示されます。



## ドラムのアルペジオパターンを変更する

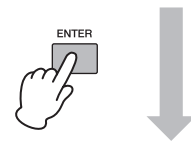
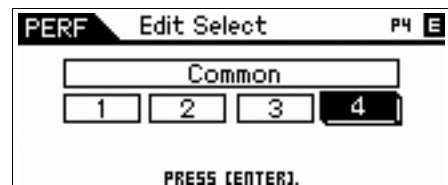
パフォーマンススクリエーターでドラムアサインを行なった場合、ドラムボイスはパフォーマンスのパート4に自動的に設定され、アルペジオがオンになります。ドラムのアルペジオパターンを変更するときは、パフォーマンスエディットのパートエディットを行ないます。

### 5 パフォーマンスプレイ画面が表示された状態で[EDIT]ボタンを押します。

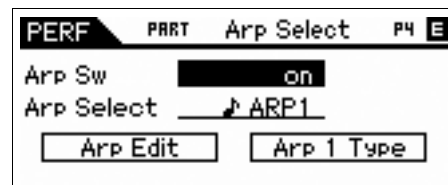
パフォーマンスエディットセレクト画面が表示されます。



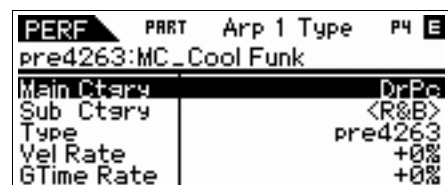
### 6 カーソルボタンでパート4を選択して[ENTER]ボタンを押します。



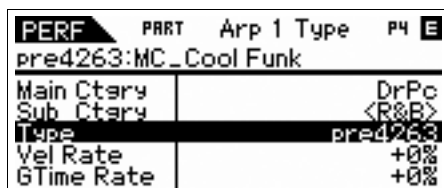
### 7 カーソルボタンで「Arpeggio」を選択して[ENTER]ボタンを押します。



### 8 カーソルボタンで「Arp 1 Type」を選択して[ENTER]ボタンを押します。

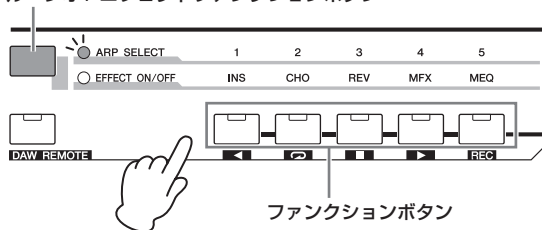


- 9 「Main Ctgr/Sub Ctgr/Type」をデータダイアルで変更しながら、気に入ったパターンを選択します。



同様の手順で、Arp 2~5のパターンも変更できます。アルペジオ1~5の切り替えは、ファンクションボタンで行なうと便利です。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」を点灯させ、ファンクションボタンを押してください。

アルペジオ / エフェクトファンクションボタン



## パフォーマンスに名前をつけて保存する

パフォーマンススクリエーターを使ってパフォーマンスを作ったときに限らず、通常の操作で新規にボイスやパフォーマンスを作ったときは、そのボイス/パフォーマンスに名前をつけて、ユーザーバンクに保存します。

- 1 パフォーマンスプレイ画面が表示された状態で [EDIT] ボタンを押します。  
パフォーマンスエディットセレクト画面が表示されます。
- 2 カーソルボタンで「Common」を選択して [ENTER] ボタンを押します。
- 3 カーソルボタンで「Name」を選択して [ENTER] ボタンを押します。
- 4 「Name」が選択された状態で [ENTER] ボタンを押します。  
ネーミングダイアログ画面が表示されます。



- 5 データダイアルとカーソルボタンで文字を選び、[INC] ボタンで決定します。文字を間違えて選んだときは [DEC] ボタンで戻ります。  
最大20文字まで入力できます。

- 6 文字の入力が終わったら [ENTER] ボタンで確定します。

- 7 [STORE] ボタンを押します。  
保存先のユーザーバンクとプログラムが表示されます。



- 8 保存したいバンクとプログラムを選択して、[ENTER] ボタンを押します。



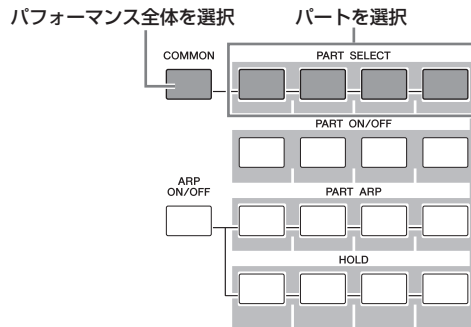
NOTE ストア画面の表示中に [EDIT] ボタンを押すと、ストア先のボイス/パフォーマンス/マルチを試聴できます。

- 9 確認のダイアログが表示されますので、もう一度 [ENTER] ボタンを押します。

# パフォーマンスモードで演奏する

## パフォーマンスを選ぶ

パフォーマンスは、ボイスと同じ方法で選択できます。カテゴリサーチや画面表示もボイスと同じなので、ボイスモードでの手順を思い出しながら操作してみましょう。ただし、パフォーマンスではプリセットバンクやドラムバンクは無く、使えるのはユーザー 1~4バンクだけになります。

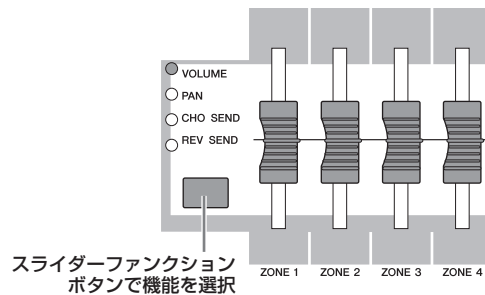


## 音色を変化させる

ボイスモードと同様に、パフォーマンスモードでもノブやスライダーを使って音色を変化させることができますが、ひとつのパフォーマンスは、最大4つのボイスが組み合わさってできています。そのため、パフォーマンス全体に影響する変化のさせ方と、パフォーマンスを構成する特定のボイスに影響する変化のさせ方とがあります。変化させるパートの選択は、パフォーマンスコントロールボタン群で行ないます。パフォーマンス全体を変化させるには[COMMON]ボタンを押してからノブを動かします。個別のボイスを変化させるには[PART SELECT]ボタンでパートを選択してからノブを動かします。

**NOTE** [SHIFT]ボタンを押しながら[COMMON]/[PART SELECT]ボタンを押すと、コモンエディットセレクト画面/パートエディットセレクト画面が表示されます。パフォーマンスエディットを行なうときに便利な機能です。

スライダーを使うと、パフォーマンスを構成する各パートのボリューム、パン、コーラスセンド、リバーブセンドを調節できます。スライダーファンクションボタンで機能を選択して、スライダーを操作します。

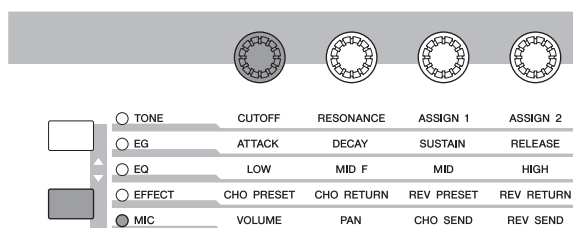




# マイクを接続して演奏しながら歌う

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CHORUS SEND、REVERB SENDがアサインされたノブで各パラメーターを調節します。

# 演奏をUSB記憶装置に録音する/再生する (オーディオレコード/プレイモード)

本体での演奏をUSB記憶装置にオーディオファイルとして録音するには、オーディオレコード/プレイモードを使用します。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ストレージ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したりすることができます。

## 録音する

本体での演奏を44.1kHz/16bit/ステレオの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。ここでは、USB記憶装置に録音する手順を説明します。

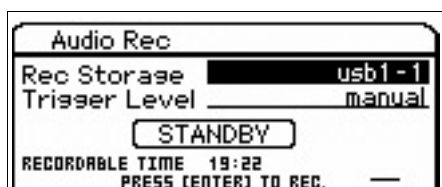
- 1 [AUDIO REC/PLAY]ボタンを押します。  
オーディオレコード/プレイ選択画面が表示されます。



- 2 「Rec」を選択して、[ENTER]ボタンを押します。  
スタンバイ画面が表示されます。

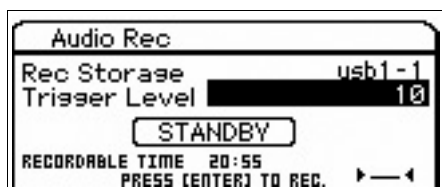
- 3 「Rec Storage」にカーソルを合わせて、データダイヤルや[DEC]/[INC]ボタンを押してUSB記憶装置(例ではusb1-1)を選択します。

NOTE 内蔵フラッシュメモリーは「internal」と表示されます。



- 4 「Trigger Level」にカーソルを合わせて、トリガーレベルを設定します。

トリガーレベルは、鍵盤演奏の強さやマイク入力の音量で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、アタック部分が切れずに録音できます。ここでは例として、トリガーレベルを「10」に設定します。



- 5 [ENTER]ボタンを押します。  
録音待機画面が表示されます。



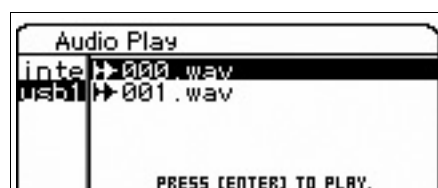
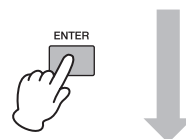
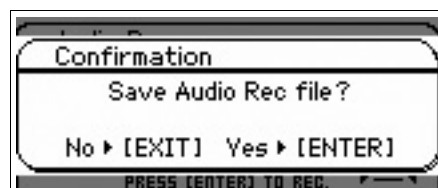
- 6 鍵盤を演奏します。  
手順4で設定したトリガーレベルを超える鍵盤演奏をすると録音が始まります。



- 7 演奏が終わったら[ENTER]ボタンを押します。

- 8 「Save Audio Rec File?」(オーディオ録音ファイルを保存しますか?)と尋ねるダイアログが表示されますので、[ENTER]ボタンを押します。

USB記憶装置の最上位のディレクトリーに演奏を録音したオーディオファイルが保存されます。  
画面上にはオーディオプレイ画面が表示されます。



## 再生する

録音したオーディオファイルを再生してみましょう。

- 1 **オーディオプレイ画面で、録音したデータのうち、再生したいデータをカーソルボタン[▲]/[▼]ボタンで選択します。**

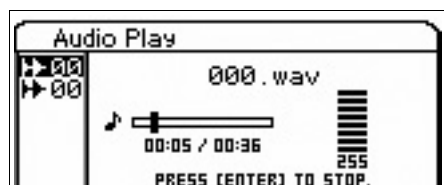
オーディオファイルの名前は、連番で000.wav、001.wav…という具合に自動的につけられます。



- 2 **[ENTER]ボタンを押します。**

オーディオファイルの再生が始まります。

- 3 **データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンで再生音量を調節します。**



- 4 **[ENTER]ボタンを押して停止します。**

ここでもう一度[ENTER]ボタンを押すと、停止したところから引き続き再生します。

- 5 **[EXIT]ボタンを押すと、ファイルを選択する画面に戻ります。**

- 6 **新規に録音する場合は、[SHIFT]ボタンを押しながら[AUDIO REC/PLAY]ボタンを押します。**

# コンピューターと接続して使う

S90 XS/S70 XSは、コンピューターと接続することで下記のようなことができます。

- DAWソフトウェアの外部音源やMIDIキーボードとしての活用
- DAWソフトウェアのリモートコントロール
- S90 XS/S70 XSEディターを使った詳細なボイスエディット

## コンピューターとの接続

S90 XS/S70 XSをコンピューターと接続するためには、USBケーブルとUSB-MIDIドライバーが必要です。次の手順で操作してください。送受信できるデータは、MIDIデータのみです。

**NOTE** 音を鳴らすには、本体にスピーカーやヘッドフォンを接続する必要があります。詳しくは、「ご使用前の準備」(16ページ)をご覧ください。

### 1 以下のURLから、最新のUSB-MIDIドライバーをダウンロードします。

ダウンロードボタンを押したあと、ファイルの実行および解凍をします。

[http://www.yamaha.co.jp/download/usb\\_midi/](http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/)

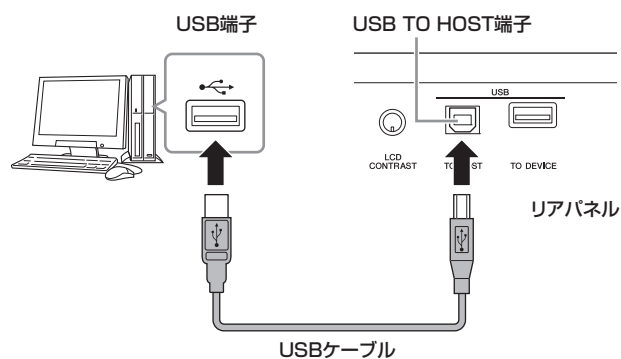
**NOTE** 動作環境については、上記URLをご覧ください。

**NOTE** USB-MIDIドライバーは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

### 2 USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールします。

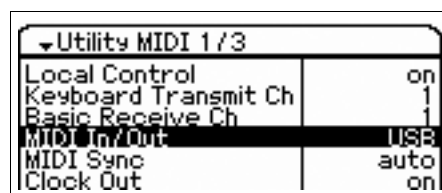
ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご覧ください。

手順の中の、PA機器/電子楽器のUSB TO HOST端子をUSBケーブルで接続する箇所については、下図を参考にしてください。



### 3 本体を、USB TO HOST端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。

[UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入り、カーソルボタンで「MIDI」を選んで[ENTER]ボタンを押し、MIDI画面を表示します。MIDIインアウトを「USB」に設定します。



### 4 [STORE]ボタンを押して、本体に保存します。

### USB TO HOST端子ご使用時の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するとき  
は、以下のことを行なってください。

以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が  
停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われ  
たりするおそれがあります。コンピューターや本体が  
停止したときは、電源を入れ直し、コンピューターを  
再起動してください。

- USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、  
コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタン  
バイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコン  
ピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする  
前に、以下のことを行なってください。
  - すべてのアプリケーション(S90 XS/S70 XSEディ  
タ、シーケンサーなど)を終了させてください。
  - 本体からデータが送信されていないか確認してくださ  
い。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、  
本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6  
秒以上間隔を空けて行ってください。

### 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。

#### 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 XSEディタ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。

## 外部音源として使う(マルチモード)

本体を、DAWソフトウェアのMIDIマルチ音源として利用する方法です。コンピューターに負荷をかけずに、クオリティーの高いMIDI音源として利用できます。

### S90 XS/S70 XS側の設定

- 1 **[MULTI/SEQ PLAY]ボタンを押してマルチモードに入ります。**
- 2 **エディットしてもよいマルチを選びます。**
- 3 **[MIXING]ボタンを押して、ミキシング画面に入ります。**
- 4 **曲に合わせてパート1~16のミキシングを設定します。**  
ミキシング画面では、ボイスの選択、パン、ボリューム、コーラス/リバーブとドライ音のバランス、インサージョンエフェクトのオン/オフ、アルペジオのオン/オフを設定できます。さらに細かいボイスのエディットは、マルチパートエディット画面で行ないます。

### DAWソフトウェア側の設定

- 1 **S90 XS/S70 XSの音を鳴らすトラックは、MIDI出力ポートをUSBポート1に設定します。**  
USBケーブルで接続している場合は「Yamaha S90 XS(S70 XS)-1」または「YAMAHA S90 XS(S70XS) Port1」に設定します。
  - 2 **各トラックにMIDIデータを入力します。**  
各MIDIトラックに対応した音源の設定は、S90 XS/S70 XS側のミキシングモードで行ないます。
- NOTE** 後述するS90 XS/S70 XSエディターを使うと、コンピューター側からS90 XS/S70 XSのミキシングを設定できます。さらに、ミキシングの設定をファイルで保存しておき、いつでも再現できます。

## ソフトウェアをコントロールする(リモートモード)

S90 XS/S70 XSには、パネル操作でコンピューター上のDAWソフトウェアやソフトウェア音源をコントロールできるリモートコントロール機能が搭載されています。パネル上のファンクションボタン(プレイ、ストップボタンなど)、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、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。また、VSTインストゥルメントのコントロールテンプレートを最大50種類本体に保存できます。コントロールテンプレートの編集は、S90 XS/S70 XSリモートエディターを使用します。

**NOTE** S90 XS/S70 XSリモートエディターは「S90 XS/S70 XS Remote Tools」をインストールすることでインストールされます。S90 XS/S70 XS Remote Toolsには、S90 XS/S70 XSリモートエディターと、「S90 XS/S70 XS Extension」(Cubaseシリーズとの連携機能を実現するソフトウェア)とで構成されています。

S90 XS/S70 XS Remote Toolsは弊社ウェブサイトからダウンロードできます。  
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/>

ここでは、S90 XS/S70 XSからDAWソフトウェアをコントロールする方法を説明します。

## 本体からリモートコントロールできるソフトウェア

Cubase、SONAR、Logic Pro、Digital Performer

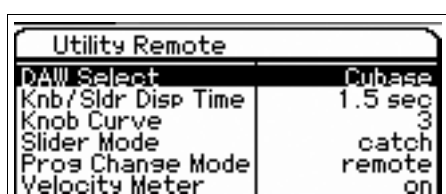
最新の情報は、下記URLをご覧ください。  
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

## リモート機能の準備

**NOTE** 各設定の前に、お使いのコンピューターにUSB-MIDIドライバーとS90 XS/S70 XS Remote Toolsをインストールしてください。

### S90 XS/S70 XS側の設定

- 1 S90 XS/S70 XSとコンピューターをUSBケーブルで接続します(36ページ)。
- 2 [DAW REMOTE]ボタンを押して、リモートモードに入ります。
- 3 [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティモードのリモート画面を表示します。



- 4 [DAW Select]をお使いのDAWソフトウェアに設定します。
- 5 [STORE]ボタンを押して、本体に保存します。
- 6 接続したコンピューター上のDAWソフトウェアを起動します。

### DAWソフトウェア側の設定

DAWソフトウェアごとに設定方法を説明します。

**NOTE** WindowsでDAWソフトウェアをご使用の場合、コンピューターとS90 XS/S70 XSの接続が切れると、接続をやり直してもコンピューターはS90 XS/S70 XSを認識しません。このような場合、接続をやり直したあと、DAWを再起動してください。

#### Cubase

S90 XS/S70 XS Remote Toolsをインストールすると、自動的に設定が完了します。

#### SONAR

- 1 SONARのメニューから[オプション] → [MIDI デバイス]でMIDI Devicesウィンドウを開きます。
- 2 「入力デバイス」に「Yamaha S90 XS(S70 XS)-2」を加え、「出力デバイス」に「Yamaha S90 XS(S70 XS)-2」を加えます。
- 3 SONARのメニューから[オプション] → [コントロールサーフェス]でControl Surfacesウィンドウを開きます。

- 4 [+]ボタンをクリックして、[コントロールサーフェス]で「Mackie Control」を選択し、入力ポートを「Yamaha S90 XS(S70 XS)-2」に設定し、出力ポートを「Yamaha S90 XS(S70 XS)-2」に設定します。

#### Digital Performer

- 1 あらかじめコンピューター (Macintosh)のAudio/MIDI設定で、S90 XS/S70 XSのインターフェース側のポート2と、音源側のポート2を接続しておきます。音源側のポートが1つの場合は、音源側に新規ポートを追加して、インターフェースと接続してください。
- 2 Digital Performerのメニューから[Setup] → [ControlSurface Setup]でControl Surfaceウィンドウを開きます。
- 3 [+]ボタンを押します。
- 4 Driverの欄で「Mackie Control」を選びます。
- 5 「Unit」と「MIDI」を選択する欄が開くので、「Unit」で「Mackie Control」を選択し、「MIDI」で「S90 XS(S70 XS)新規ポート2」を選びます。

#### Logic Pro

- 1 Logic Proのメニューから[環境設定] → [コントロールサーフェス] → [設定]を選択して、設定画面を開きます。
- 2 メニューの[新規] → [インストール]を選択します。
- 3 モデルリストから、「Mackie Control」を選択して追加します。
- 4 出力ポートに「YAMAHA S90XS Port2」を設定します。
- 5 入力ポートに「YAMAHA S90XS Port2」を設定します。

**NOTE** Mackie Controlは、Mackie Designs Inc.の商標です。

**NOTE** 主なボタン操作や機能の詳細については、別PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

## コントロールテンプレートを編集する

コントロールテンプレートを編集するには、S90 XS/S70 XSリモートエディターを使用します。

S90 XS/S70 XS リモートエディターは、以下のURLからダウンロードしてお使いください。  
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/>

操作方法などについては、S90 XS/S70 XSリモートエディターに付属のPDFマニュアルをご覧ください。

## ボイスをさらに細かく編集する (エディターについて)

### S90 XS/S70 XSEディターとは

S90 XS/S70 XSEディターは、S90 XS/S70 XSをマルチ音源(マルチモード時)として使用する場合に、ミキシングパートエディットやミキシングボイスの作成を、コンピューター画面を使って視覚的に確認しながら行なえるユーティリティソフトウェアです。S90 XS/S70 XSEディターとS90 XS/S70 XSは双方向制御可能であり、S90 XS/S70 XSをエディットすると、S90 XS/S70 XSEディターも同期して変更されるので、ストレスの無いスムーズな操作が可能です。

### S90 XS/S70 XSEディターを使用する

#### Cubase上でS90 XS/S70 XSEディターを使用する

S90 XS/S70 XSEディターは、Cubase上ではVST3プラグインとして動作します。S90 XS/S70 XSEディターを使うためには、他のVSTインストゥルメントと同じ操作で起動します。

#### スタンドアローン エディターとして使用する

S90 XS/S70 XSEディターは、Studio Manager V2をホストアプリケーションとして、スタンドアローンで動作するバージョンも用意されています。Studio Manager V2は、複数のハードウェアエディターを一元管理するソフトウェアです。S90 XS/S70 XSEディターを使うためには、まずStudio Managerを起動し、Studio Managerのプラグインとして、S90 XS/S70 XSEディターを起動します。

S90 XS/S70 XSEディター、Studio Managerは、以下のURLからダウンロードしてお使いください。  
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/>

操作方法などについては、S90 XS/S70 XSEディター、Studio Managerに付属のPDFマニュアルをご覧ください。



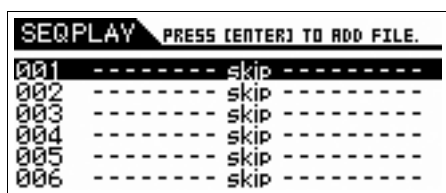
# MIDIファイルを再生しながら演奏する

あらかじめ用意したMIDIファイルの演奏に合わせて演奏する場合はマルチモード/シーケンスプレイモードを使用します。S90 XS/S70 XSには16トラックの再生用シーケンサーが内蔵されていますので、16トラック以内のMIDIデータであれば再生できます。

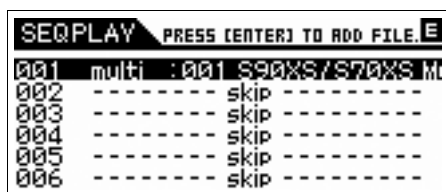
事前にDAWソフトウェアなどでMIDIファイルの作成をして、USB記憶装置などに保存します。また、MIDIファイルを再生するためのマルチを作成しておくといでしょう。

**1** MIDIファイルを保存したUSB記憶装置を、リアパネルのUSB TO DEVICE端子に接続します。

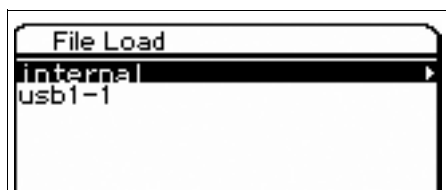
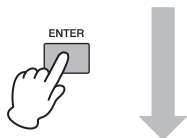
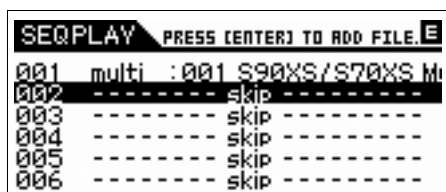
**2** パネルの[MULTI/SEQ PLAY]ボタンを何度か押して、シーケンスプレイモードに入ります。



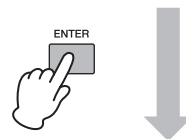
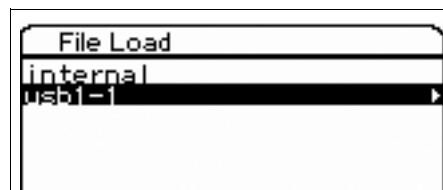
**3** チェーンステップ1を選んで、データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンで、MIDIファイルの再生に使うマルチを選びます。



**4** カーソル[▼]ボタンでチェーンステップ2を選んで、[ENTER]ボタンを押します。  
ファイルロード画面が表示されます。



**5** USB記憶装置のパス(ここではusb1-1)を選んで[ENTER]ボタンを押します。



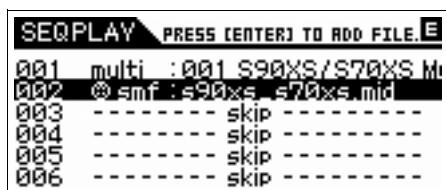
**6** 再生したいMIDIファイルを選んで[ENTER]ボタンを押します。

**7** シーケンスチェーンステップナンバーを選択する画面が出ますので、そのまま[ENTER]ボタンを押します。



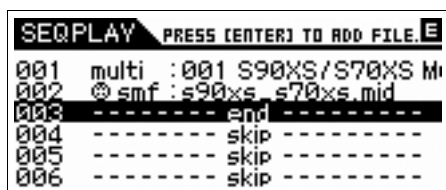
**8** 確認画面が出ますのでもう一度[ENTER]ボタンを押します。

- 9 [EXIT]ボタンを何度か押して、シーケンスプレイ画面に戻ります。



オーディオファイルの登録も同様の操作で可能です。

- 10 カーソル[▼]ボタンでチェーンステップ3を選んで、データダイアルや[DEC]/[INC]ボタンで、「end」を選びます。



- 11 [1]～[16]ボタンで、演奏に使用するパートを選びます。

- 12 カーソル[▲]ボタンでチェーンステップ1を選んで、[START/STOP]ボタンを押します。

演奏に使用するマルチが選択され、MIDIファイルの演奏が始まります。

- 13 鍵盤で演奏をします。

# マスターキーボードとして使う(マスターモード)

マスターモードの主な特長は、以下の2つです。

- 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

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、モードをまたぐ音色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。

## ボイス/パフォーマンス/マルチを保存する

ライブのときに、曲に合わせてボイスやパフォーマンスを瞬時に切り替えたいときは、マスタープログラムの001にボイス、002にパフォーマンス、というように並べて保存しておくとう便利です。プログラムの保存は以下の手順で操作します。

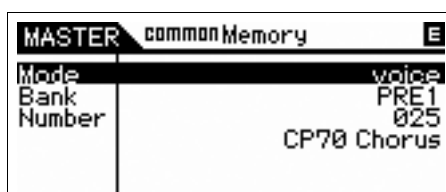
- 1 [MASTER]ボタンを押してマスターモードに入ります。
- 2 エディットしたいマスタープログラムを選びます。  
マスタープレイ画面が表示されます。
- 3 [EDIT]ボタンを押します。  
マスターエディットセレクト画面が表示されます。



- 4 [Common]を選んで[ENTER]ボタンを押します。  
コモンエディットセレクト画面が表示されます。



- 5 カーソルボタンで「Memory」を選んで[ENTER]ボタンを押します。  
コモンメモリー画面が表示されます。



- 6 [Mode]で、「voice/performance/multi」のいずれかを選びます。
- 7 [Bank] [Number]で登録したいプログラムを選びます。
- 8 [STORE]ボタンを押して保存します。

## マスターキーボード機能の設定をする

外部MIDI音源を複数使用するときは、マスターキーボード機能を設定してマスタープログラムに保存しておくとう便利です。マスタープログラムを切り替えたと同時に、外部MIDI音源のプログラムを変更することもできます。基本的な操作手順は以下のとおりです。

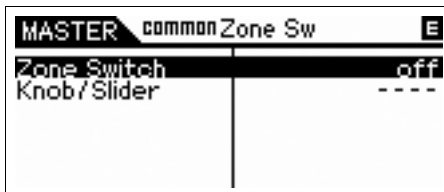
- 1 [MASTER]ボタンを押してマスターモードに入ります。
- 2 エディットしたいマスタープログラムを選びます。
- 3 [EDIT]ボタンを押します。  
マスターエディットセレクト画面が表示されます。



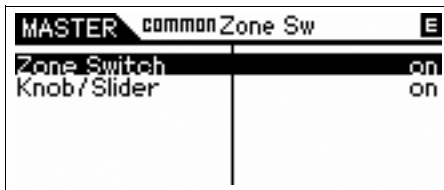
- 4 [Common]を選んで[ENTER]ボタンを押します。  
コモンエディットセレクト画面が表示されます。



- 5 「Zone Sw」を選んで[ENTER]ボタンを押します。  
 コモンゾーンスイッチ画面が表示されます。



- 6 「Zone Switch」を「on」にします。  
 「Knob/Slider」も自動的にオンになります。



**NOTE** ノブやスライダーを、ノブファンクション/スライダーファンクションで使う場合は、「Knob/Slider」を「off」にしてください。

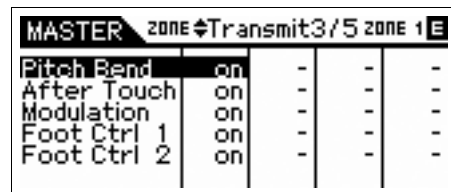
- 7 [EXIT]ボタンを2回押して、マスターエディットセレクト画面に戻ります。



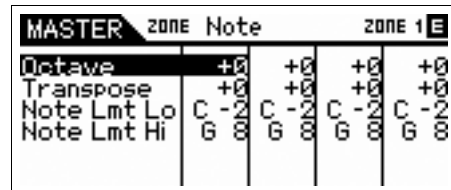
- 8 カーソルボタンで「Zone 1」を選んで[ENTER]ボタンを押します。  
 ゾーンエディットセレクト画面が表示されます。



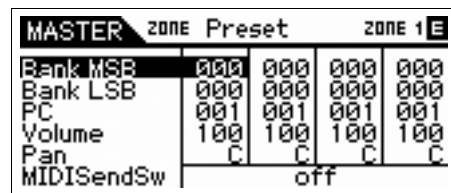
- 9 Transmit、Note、Preset、Knob/Slidrの各画面でZone 1に対する設定を行ないます。



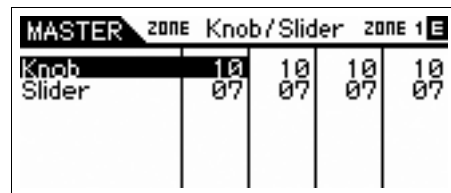
トランスミット画面



ノート画面



プリセット画面



ノブ/スライダー画面

- 10 [EXIT]ボタンでマスターエディットセレクト画面に戻り、他のZoneも同様に設定します。

- 11 すべての設定が終わったら[STORE]ボタンを押してマスタープログラムを保存します。

これらの設定が終わったら、マスターコモンエディット画面の「Name」で、マスタープログラムに名前をつけておきましょう。名前をつけたあとも[STORE]ボタンを押して保存してください。

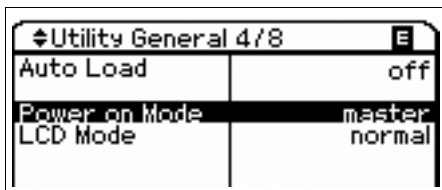
# 本体のさまざまな設定をする(ユーティリティーモード)

ユーティリティーモードでは、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ーモードに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元のモードに戻ります。ここでは、ユーティリティーモードのうち、よく使われる機能をご紹介します。

## 電源を入れたときのモードを設定する

### General → Power on Mode

電源を入れたときに、起動するモードをボイス/パフォーマンス/マルチ/マスターから選べます。



## LCDの表示を反転させる

### General → LCD Mode

LCDの表示を反転できます。



normal のとき

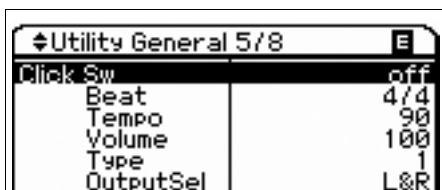


reverse のとき

## クリック(メトロノーム)の設定を変更する

### General → Click Sw ~ OutputSel

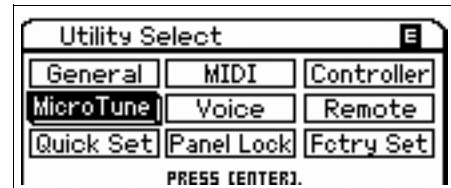
クリック(メトロノーム)のテンポやボリューム、出力先などを設定します。



## マイクロチューニングを設定する

### MicroTune

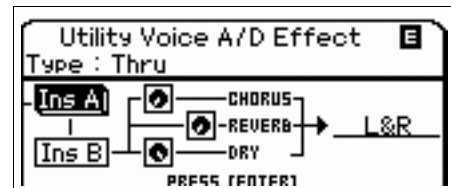
キーごとのチューニングを変更できます。



## MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号のエフェクトを設定する

### Voice → A/D FX

MIC INPUT (マイク入力)端子からの信号にかけるエフェクトを設定したり、ボコーダーの設定をしたりできます。

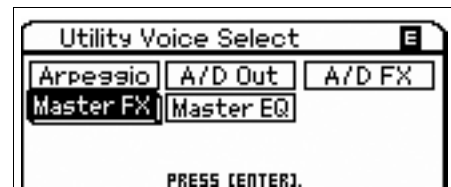


**NOTE** インサージョンエフェクトのかけ方は24ページをご参照ください。

## ボイスモードでマスターエフェクト/マスターEQを設定する

### Voice → Master FX、Master EQ

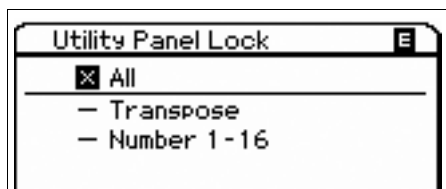
マスター出力にかかるエフェクトやEQを設定します。



## パネルロックの設定を変更する

### Panel Lock

パネルの[PANEL LOCK]ボタンを押したときに操作を無効にするボタンを設定します。チェックをはずすと、パネルロックがオンの状態でも、その項目の操作ができるようになります。



## クイックセットアップ

### Quick Set

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できます。いくつかの設定画面にまたがったパラメーターを、クイックセットナンバーを変更することで、目的に合わせて一度に設定できます。クイックセットアップナンバーの初期設定と用途の説明は下記のとおりです。

クイックセット アップナンバー	説明
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。
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。
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。



# 本体の設定をセーブ/ロードする(ファイルモード)

本体で設定したボイスやパフォーマンスなどをセーブ/ロードするときは、ファイルモードを使用します。他のモードから [FILE] ボタンを押すとファイルモードに入ります。

ここでは、S90 XS/S70 XSのユーザーメモリー上のデータをすべて保存するAllデータ(拡張子.X2A)のセーブとロードを例にして、操作を説明します。

## 本体の設定をUSB記憶装置にセーブする

1 USB記憶装置を本体のUSB TO DEVICE端子に接続します。

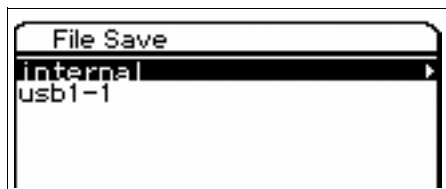
2 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入ります。

ファイルセレクト画面が表示されます。



3 カーソルボタンで「Save」を選んで[ENTER]ボタンを押します。

ファイルセーブ画面に内蔵フラッシュメモリーとUSB記憶装置が表示されます。



4 カーソル[▲]/[▼]ボタンでUSB記憶装置を選んで[ENTER]ボタンを押します。

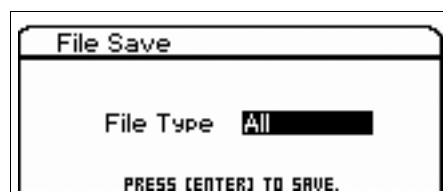
USB記憶装置のルートディレクトリーが表示されます。



5 ファイルをセーブしたいディレクトリーを選んで[ENTER]ボタンを押します。

そのディレクトリーにファイルをセーブする場合は、「NEW FILE」にカーソルを合わせて[ENTER]ボタンを押します。

ファイルの形式を選択する画面が表示されます。



6 ファイルタイプを選んで[ENTER]ボタンを押します。

すべてのデータを保存するときは「All」を選びます。Allで保存したデータは、ロードするときにロードしたい内容を選ぶことができるので便利です。

7 ファイル名をつけて[ENTER]ボタンを押します。

データダイアルとカーソルボタンで文字を選び、[INC]ボタンで決定します。文字を間違えて選んだときは[DEC]ボタンで戻ります。



8 確認画面が表示されますので、[ENTER]ボタンを押します。

ファイルがセーブされます。



## USB記憶装置にセーブした本体の設定をロードする

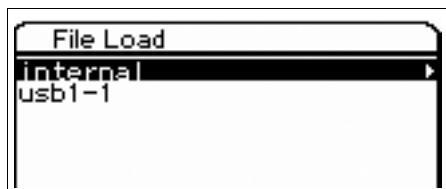
1 USB記憶装置を本体のUSB TO DEVICE端子に接続します。

2 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入ります。  
ファイルセレクト画面が表示されます。



3 カーソルボタンで「Load」を選んで[ENTER]ボタンを押します。

ファイルロード画面に内蔵フラッシュメモリーとUSB記憶装置が表示されます。



4 カーソル[▲]/[▼]ボタンでUSB記憶装置を選んで[ENTER]ボタンを押します。

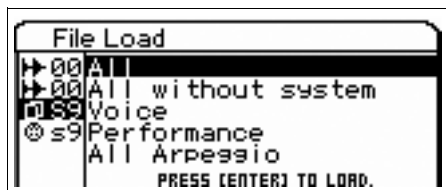
USB記憶装置のルートディレクトリーが表示されます。



USB記憶装置内に、フォルダー階層がある場合は、カーソル[▶]ボタンでフォルダー内に移動します。

5 拡張子「.X2A」ファイルを選んで[ENTER]ボタンを押します。

Allデータの場合はロードできるファイルの種類が表示されます。



6 ロードしたい内容を選んで[ENTER]ボタンを押します。

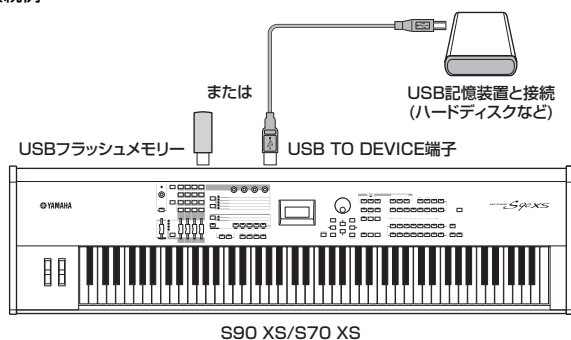
ボイス/パフォーマンスをロードする場合、すべてのボイス/パフォーマンスをまとめてロードするときは、Voice/Performanceを選択して[ENTER]ボタンを押します。個別にロードするときは、カーソル[▶]ボタンでバンクごと、ボイス/パフォーマンスごとを選択できます。

7 確認画面が表示されますので、[ENTER]ボタンを押します。



## USB記憶装置(デバイス)について

接続例



### ご利用いただけるUSB機器

USB TO DEVICE端子に接続できるUSB機器は、ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュディスク、MOドライブなどの記憶装置1台だけです。その他の機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は接続しても使えません。バスパワー機器(接続したコンピューターなどホスト機器からの電源供給によって駆動されるUSB機器)、セルフパワー機器(それ自身のために電源接続が必要なUSB機器)、どちらもお使いになれます。

動作確認済みUSB機器については、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

**NOTE** CD-R/Wドライブを接続した場合、CD-ROMから本体へデータを読み込む(ロード)ことはできますが、本体のデータを保存(セーブ)してCD-ROMを作ることはできません。

### USB記憶装置のフォーマット

USB TO DEVICE端子に接続したUSB記憶装置にMOなどのメディアを入れた場合、またはそれ自身がメディアとなっているUSB記憶装置(ハードディスクなど)をUSB TO DEVICE端子に接続した場合に、そのデバイスがフォーマットを必要とするデバイスのとき、ファイルモードのフォーマット画面のデバイスリストに「unformat device (usb \*\*\*)」と表示されます。その場合は、フォーマット画面でフォーマットを実行してください。

**NOTE** \*\*\*には、フォーマットを必要とするデバイスにつけられる通し番号が表示されます。1つのデバイス内に複数のパーティションがある場合は、通し番号の横にパーティション番号も表示されます。

#### USB TO DEVICE端子をご使用になる場合の注意

以下の点にご注意ください。



#### 注意

USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフ(接続したUSB記憶装置がセルフパワー機器の場合)やUSBケーブルの抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止する恐れがあります。ファイルモードでセーブ/ロード/デリートなどデータのアクセス中に、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディア(カードやMOなど)を取り出したり、双方の電源を切ったりしないでください。メディアがこわれたり、楽器本体/メディアのデータがこわれたりするおそれがあります。

## 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お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。
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。

LCD表示	説明
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過してい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。電源を切らないでください。
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.	パフォーマンスモ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.	パフォーマンスモ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.	パフォーマンスモ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.	シーケンス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、Part 1のインサージョンスイッチがオフなのでボコーダーが使いません。パート1のインサージ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.	ユーティリティモードの設定がストアされました。

## 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(47ページ)、ファクトリーセット(18ページ)をすることで解決できることもあります。それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末のお客様コミュニケーションセンター 音楽制作機器相談窓口、ヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

### 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(16ページ)。

#### ■ 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いませんか？

#### ■ ローカルコントロールがオフになっていませんか？

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

#### ■ 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

[VOICE] → [EDIT] → Filter/EG

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → Effect

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG

#### ■ ボイスのインサージョンエフェクトがボコーダーに設定されていませんか？

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

[UTILITY] → [VOICE] → A/D Out → Output Select: vocoder

#### ■ ボリュームやレベルが最小になっていませんか？

[UTILITY] → General → Volume

[VOICE] → [EDIT] → PlayMode → Volume

[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

[PERFORM] → [EDIT] → Common → PlayMode → Volume

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Volume

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Volume

#### ■ エレメントスイッチやパートスイッチ、ノートリミット、ベ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 (xxページ)

[PERFORM] → [PART ON/OFF]

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Note Limit Lo/Hi

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Velocity Limit Lo/Hi

- 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

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Voice

- 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 → PlayMode → Output Select

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Output Select

- 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

- 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

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Voice → Arp Play Only

## 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せんか？
- [MIC ON/OFF]ボタンがオン（ランプが点灯）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せんか？

ノブファンクションボタンでMICを選択 → VOLUMEノブ

- エフェクトの設定は適切ですか？

[UTILITY] → Voice → A/D FX

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D FX

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → A/D FX

- 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

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select

## 外部MIDI機器からの演奏でスプリットが効果しない

- パフォーマンスモードの「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(26ページ)。
- 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。

## 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

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → Effect

マスターエフェクト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

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Effect → Master

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → Effect → Master

### ■ 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

[PERFORM] → [EDIT] → Common → Filter/EG

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Filter/EG

### ■ ボリュームを上げすぎていませんか？

[UTILITY] → General → Volume

[UTILITY] → General → L&R Gain

[VOICE] → [EDIT] → PlayMode → Volume

[PERFORM] → [EDIT] → Common → PlayMode → Volume

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Volume

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Volume

## 音が途切れる

### ■ 全体の発音数が、最大同時発音数(128音)を超えていませんか？

## 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] → PlayMode → Mono/Poly

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Mono/Poly

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → PlayMode → Mono/Poly

## 音の高さがずれている

### ■ 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

### ■ 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

### ■ ボイスの音の高さがずれている場合、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

- パフォーマンス/マルチの音の高さがずれている場合、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 → PlayMode

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → PlayMode

## 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せんか？
- 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せんか？
- パフォーマンス/マルチモードの場合、インサージ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

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → FX Send → Ins Effect Sw

## 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

[PERFORM] → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → Common → A/D Out → Output Select

## 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。

## 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

- 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

- 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。

- 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

[VOICE] → [EDIT] → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Note Limit Lo/Hi

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Velocity Limit Lo/Hi

- 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

[MULTI/SEQ PLAY] (マルチモード選択) → [EDIT] → パート選択 → Arpeggio → Arp Edit → Arp Sw

## 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の一部のコモンパラメーターの設定を、編集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スェンドまたはコーラスェンドを確認し、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

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → FX Send

## 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、使用する端子(MIDI、USB)を選んでいますか？

[UTILITY] → [MIDI] → MIDI In/Out

## 本体と接続したコンピューター/MIDI機器のシーケンスデ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dump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

- 本体のバルクdump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.

- 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.

- (S90 XS/S70 XSエディターを使用時)エディターのdump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、dump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。



## 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

## 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。

# 仕様

		S90 XS	S70 XS
<b>鍵盤</b>		88鍵バランスドハンマー鍵盤 (イニシャルタッチ/アフタータッチ付)	76鍵バランスドハンマー鍵盤 (イニシャルタッチ/アフタータッチ付)
<b>音源部</b>	<b>音源方式</b>	AWM2+アーティキュレーション機能	
	<b>最大同時発音数</b>	128音	
	<b>マルチティンバー数</b>	16パート+マイク入力パート	
	<b>波形メモリー</b>	456MB相当(16ビット換算)、2,772ウェーブフォーム	
	<b>ボイス数</b>	プリセット: 1,024ノーマルボイス+64ドラムキット GM: 128ノーマルボイス+1ドラムキット ユーザー: 128×4 (バンク1~3: プリセットからのピックアップ)ノーマルボイス +32ドラムキット	
	<b>パフォーマンス数</b>	ユーザー: 128×4 (最大4パート)	
	<b>マルチ数</b>	ユーザー: 128	
	<b>フィルター</b>	18タイプ	
	<b>エフェクター</b>	リバーブ×9タイプ、コーラス×22タイプ、インサージョン(A、B)×53タイプ ×8パート(計16基)、ボコーダー×1 (インサージョンA、Bを一組として使用)、 マスターエフェクト×9タイプ、マスターEQ (5バンド)、パートEQ (3バンド、ステレオ)	
	<b>シーケンサー部</b>	<b>シーケンスプレイ</b>	SMF Format 0/1 (再生のみ)
<b>BPM</b>		5~300	
<b>チェーンステップ数</b>		100	
<b>アルペジエーター</b>		プリセット×6,779タイプ ユーザー×256タイプ(MOTIF XSのユーザーアルペジオをロードした場合のみ使用可)	
<b>オーディオレコード /プレイ部</b>	<b>対応フォーマット</b>	録音: WAVE (拡張子.wav/44.1kHz/16ビット/ステレオ) 再生: WAVE (拡張子.wav/44.1kHz/16ビット/ステレオ) AIFF (拡張子.aif/44.1kHz/16ビット/ステレオ)	
<b>その他</b>	<b>マスターモード設定数</b>	ユーザー: 128設定 ※4ゾーン(マスターキーボード設定)、アサインابلノブ/スライダー設定	
	<b>リモート対応 ソフトウェア</b>	<Windows®> Cubase 5、Cubase 4.5、SONAR 8 <Macintosh®> Cubase 5、Cubase 4.5、Logic Pro 8、Digital Performer 6 ※各ソフトウェアの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。最新の情報はWeb参照	
	<b>主な操作子</b>	ピッチバンドホイール×1、モジュレーションホイール×1、ノブ×4、スライダー×4、 アサインابلファンクションボタン×2、データダイヤル×1、インプットゲイン×1	
	<b>ディスプレイ</b>	160×64ドットグラフィックLCD (バックライト付)	
	<b>接続端子</b>	OUTPUT L/MONO, R (標準フォンジャック)、ASSIGNABLE OUTPUT L, R (標準フォン ジャック)、MIC INPUT (コンボジャック)、PHONES (ステレオ標準フォンジャック)、 FOOT CONTROLLER 1, 2、FOOT SWITCH×2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE)、 MIDI IN/OUT/THRU、USB (TO HOST, TO DEVICE)、AC IN	
	<b>消費電力</b>	16W	
	<b>寸法・質量</b>	1,472(W)×385(D)×173(H) mm 22.4 kg	1,320(W)×385(D)×173(H) mm 20.4 kg
	<b>付属品</b>	電源コード、2P-3P変換器、保証書、取扱説明書(本書)、 取扱説明書CD-ROM、DVD-ROM (付属ソフトウェア)	

仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

## ソースコード配布について

本製品の最終出荷日から3年間は、製品のソースコードのうちGNU General Public License\*に基づいてライセンス供与された部分については、ソースコードを配布させていただきます。以下の住所にお問い合わせください。

〒430-8650 浜松市中区中沢町10-1  
ヤマハ(株) PA・DMI事業部DMIマーケティング部DEグループ

ソースコードの配布自体は無償ですが、ソースコードの送料につきましてはご負担いただけます。

- ・弊社(または弊社認定の関係者)以外の第三者による、この製品のソフトウェアに対する変更や追加、削除などによって発生したいかなる損害に対しても、弊社は一切責任を負いません。
- ・弊社により一般に公開されたソースコードの再利用は保証されておりません。ソースコードに関して弊社は一切責任を負いません。
- ・また、ソースコードは以下のURLでも配布しております。

[http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/source/s\\_xs/](http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/source/s_xs/)

\* GNU General Public Licenseについては、別冊データリストの巻末をご覧ください。

# 索引

<b>A</b>			
Arp 1~5 .....	26		
Arp 1~5 Type .....	26		
ARP ON/OFF .....	26		
ARP SELECT .....	27		
Arp Select .....	26		
AUDIO REC/PLAY .....	34		
<b>C</b>			
CATEGORY SEARCH .....	22		
COMMON .....	32		
Cubase .....	39		
<b>D</b>			
DAW REMOTE .....	39		
Digital Performer .....	39		
DRUM ASSIGN .....	30		
<b>F</b>			
FAVORITE .....	23		
FILE .....	47		
<b>G</b>			
GMバンク .....	21		
GMボイス .....	21		
<b>I</b>			
INPUT GAIN .....	33		
<b>L</b>			
LAYER .....	28		
LCD CONTRAST .....	17		
LCD Mode .....	45		
Load .....	48		
Logic Pro .....	39		
<b>M</b>			
MASTER .....	43		
Memory (マスターエディット) .....	43		
MIC (ノブファンクション) .....	33		
MIC INPUT (マイク入力)端子 .....	33		
MIC ON/OFF .....	33		
MIDIチャンネル .....	37		
MIDIポート .....	37		
MIXING .....	38		
MULTI/SEQ PLAY (シーケンスプレイモード) .....	41		
MULTI/SEQ PLAY (マルチモード) .....	38		
<b>N</b>			
Name .....	31		
<b>P</b>			
PANEL LOCK .....	46		
PART SELECT .....	32		
		Power on Mode .....	45
<b>R</b>		Rec Storage .....	34
<b>S</b>		S90 XS/S70 XS Extension .....	38
		S90 XS/S70 XS Remote Tools .....	38
		S90 XS/S70 XSエディター .....	40
		S90 XS/S70 XSリモートエディター .....	38
		Save .....	47
		SHIFT .....	12
		SONAR .....	39
		SPLIT .....	29
		Studio Manager V2 .....	40
<b>T</b>		Trigger Level .....	34
<b>U</b>		USB TO DEVICE端子 .....	49
		USB TO HOST端子 .....	36
		USB-MIDIドライバー .....	36
		USB記憶装置(デバイス) .....	49
		UTILITY .....	45
<b>V</b>		VOICE .....	21
		VST3プラグイン .....	40
<b>Z</b>		Zone Switch .....	44
<b>ア</b>		アルペジオ .....	26
		アルペジオ/エフェクトファンクションボタン .....	27
		アルペジオパターン .....	26
<b>エ</b>		エディター .....	40
		エディットマーク .....	24
		エフェクト .....	24
		エレメント .....	24
		エレメントエディット(ノーマルボイス) .....	24
		エレメントレベル .....	24
<b>オ</b>		オーディオファイル .....	34
		オーディオレコード/プレイモード .....	34
<b>カ</b>		外部音源 .....	38
		カテゴリーサーチ .....	22
		画面の明るさ .....	17

**キ**

キーエディット(ドラムボイス).....24

**ク**

クイックセットアップ.....46

クリック(メトロノーム).....45

**コ**

コントロールテンプレート.....40

**サ**

再生.....35

**シ**

シーケンスプレイモード.....41

シンプル画面.....23

**ス**

スピーカー (接続方法).....16

スプリット.....29

**セ**

セーブ.....47

**ソ**

ゾーン.....43

**テ**

デモソング.....17

**ト**

ドラムアサイン.....30

ドラムボイス.....21

**ナ**

名前をつけて保存.....31

**ノ**

ノーマルボイス.....21

ノブ.....23

ノブファンクションボタン.....23, 33

**ハ**

パネルロック.....46

パフォーマンス.....32

パフォーマンススクリエーター.....28

パフォーマンスモード.....32

バルクダンプ.....56

**フ**

ファイル名.....47

ファイルモード.....47

ファクトリーセット.....18

フェーバリットカテゴリー.....22

フォーマット(オーディオファイル).....57

フォーマット(ファイルモード).....49

プリセットバンク.....21

**ヘ**

ヘッドフォン(接続方法).....16

**ホ**

ボイスモード.....21

ボリューム.....17

**マ**

マイク.....33

マイクローチューニング.....45

マスターEQ (ボイスモード).....45

マスターエフェクト(ボイスモード).....45

マスターキーボード.....43

マスターモード.....43

マルチモード.....38

**メ**

メトロノーム(クリック).....45

**モ**

モード.....19

**ユ**

ユーザーバンク.....21

ユーティリティモード.....45

**ラ**

ライトプロテクト.....57

**リ**

リモートモード.....38

**レ**

レイヤー.....28

**ロ**

ロード.....48

録音.....34

# ソフトウェアのご使用条件

弊社では本ソフトウェアのお客様によるご使用およびお客様へのアフターサービスについて、〈ソフトウェア使用許諾契約〉を設けさせていただいており、お客様が下記条項にご同意いただいた場合にのみご使用いただけます。

本ソフトウェアのディスクの包装を解かれた場合は下記条項にご同意いただけたものとさせていただきますので、下記条項を充分お読みの上開封してください。ご同意いただけない場合は、インストール、コピー、その他のご使用はおやめください。

このソフトウェア使用許諾契約は、本製品と同梱している、スタインバーグ社の付属DAWソフトウェアに関して、お客様のご使用条件を規定するものです。付属DAWソフトウェアをインストールする過程で「スタインバーグ・エンドユーザー・ライセンス契約書」が表示されますが、その契約書は、このソフトウェア使用許諾契約に置き換えられるために、意味のないものです。インストールする際には、その「スタインバーグ・エンドユーザー・ライセンス契約書」を無視して「同意します」を一律選択し「次へ」をクリックして、次頁(ユーザー登録)に進んでください。

## ソフトウェア使用許諾契約

### 1. 著作権および使用許諾

弊社はお客様に対し、ソフトウェアプログラムおよびデータファイル(以下「本ソフトウェア」といいます。)を使用する権利を許諾します。本契約条項は、今後お客様に一定の条件付きで配布され得る本ソフトウェアのバージョンアッププログラム、データファイルにも適用されるものとします。本ソフトウェアの権利およびその著作権はスタインバーグ社(ドイツ)にあり、弊社は同社からお客様に使用許諾するためのサブライセンス権を得ています。本ソフトウェアの使用によって作成されたデータの権利はお客様が取得しますが、本ソフトウェアは、関連する著作権法規のもとで保護されています。

- お客様ご自身が一時に一台のコンピューターにおいてのみ使用することができます。
- バックアップが許されているものは、バックアップをとる目的でのみ、機械で読み取れる形式での本ソフトウェアのコピーを作成することができます。ただし、そのバックアップコピーには本ソフトウェアに表示されている弊社の著作権の表示や他の権利帰属についての説明文もコピーしてください。
- お客様は、製品本体を第三者に譲渡する場合に限り、付属品である本ソフトウェアを使用する権利を、同じ第三者に譲渡することができます。ただし、お客様が本ソフトウェアのコピーを保持せず、かつ譲受人が本契約条項に同意する場合に限られます。

### 2. 使用制限

(1) 本ソフトウェアの使用にあたっては、次のことを遵守してください。

- 本ソフトウェアには著作権があり、その保護のため、お客様が本ソフトウェアを逆コンパイル、逆アセンブル、リバース・エンジニアリング、またはその他のいかなる方法によっても、人間が感得できる形にすることは許されません。
- 本ソフトウェアの全体または一部を複製、修正、改変、賃貸、リース、頒布または本ソフトウェアの内容に基づいて二次的著作物をつくることは許されません。
- 本ソフトウェアをネットワークを通して別のコンピューターに伝送したり、ネットワークで他のコンピューターと共有することは許されません。
- 本ソフトウェアを使用して、違法なデータや公序良俗に反するデータを配信することは許されません。
- 弊社の許可無く本ソフトウェアの使用を前提としたサービスを立ち上げることは許されません。

(2) 楽曲用MIDIデータ等、本ソフトウェアにより使用または入手できる著作権曲については次のことを遵守してください。

- 本ソフトウェアの使用によって得られたデータを著作権者の許可なく営業目的で使用することは許されません。
- 本ソフトウェアの使用によって得られたデータを著作権者の許可なく複製、転送または配信したり、または不特定多数にむけて再生および演奏することは許されません。
- 本ソフトウェアの使用によって入手できるデータの暗号を著作権者の許可無く解除したり、電子透かしを改変したりすることは許されません。

### 3. 終了

本契約はお客様が本ソフトウェアをお受け取りになった日に発効します。本契約は、お客様が著作権法または本契約条項に1つでも違反されたときは、弊社からの終了通知がなくても自動的に終了するものとなります。その場合には、ただちに本ソフトウェアとそれに関するドキュメンテーション、およびそれらのコピーをすべて廃棄しなければなりません。

### 4. 製品の保証

本ソフトウェアがディスク等の媒体で販売された場合や、ディスク等の媒体で製品と同梱された場合には、弊社は、お客様が本ソフトウェアをお受け取りになった日から14日間に限り(お受け取りの日は、受領書の写しで証明される日とします)、媒体に物理的な欠陥があった場合には、その原因が事故、乱用、誤用など弊社の責に帰さない事由による場合を除き、無償で同種の良品と交換させていただきます。弊社はそれ以上の保証はいたしません。

### 5. 本ソフトウェアに関する保証

本ソフトウェアのご使用についての一切のリスクはお客様のご負担となります。

本ソフトウェアの商品性、特定の目的への適合性、第三者の権利を侵害しないことの保証は明示であると黙示であるとを問わず、一切いたしません。特にお客様の目的に適合することや、ソフトウェアの操作が中断されないことやソフトウェアの欠陥や瑕疵が修正されることの保証はいたしません。

### 6. 責任の制限

弊社の義務は、お客様に本契約条項の条件で本ソフトウェアの使用を許諾することがすべてです。

弊社は、本ソフトウェアの使用、誤用またはそれを使用できなかったことにより生じた直接的、派生的、付随的または間接的損害(データの破損、営業上の利益の損失、業務の中断、営業情報の損失などによる損害を含む)については、通常もしくは特別の損害に拘わらず、たとえそのような損害の発生の可能性について予め知らされた場合でも、一切責任を負いません。すべての損害、損失、契約や違法行為等に対する訴訟申立てについて、いかなる場合も、お客様に対する弊社の責任は、お客様が本ソフトウェアの購入のために支払った金額を越えることはありません。

### 7. 一般事項

本契約条項は、弊社の権限ある者の署名のある書面によらない限り、改訂することはできません。

本契約条項は、日本法の適用を受け、日本法に基づいて解釈されるものとします。本契約に関し紛争が生じた場合には東京地方裁判所を専属管轄裁判所とします。

### 8. インストール時に表示される契約書

本ソフトウェアをインストールする過程で表示される「スタインバーグ・エンドユーザー・ライセンス契約書」は、このソフトウェア使用許諾契約に置き換えられるために、意味のないものです。

## ユーザーサポートサービスのご案内

### ■ ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。

ユーザー登録手続きは、下記ヤマハホームページよりお願いいたします。

#### ヤマハホームページ

<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

\*ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号(SER No.)が必要になります。

### ■ 住所/氏名/メールアドレスの変更(同一使用者の範囲内)

ご登録いただいた「ご住所」、「お名前」、「メールアドレス」などを変更された場合は、上記ヤマハホームページよりお手続きください。

### ■ 質問の受付

ヤマハデジタル製品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような製品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル製品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてみようものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社では音楽制作機器相談窓口を開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「シリアル番号(SER No.)」をお知らせください。

#### お客様コミュニケーションセンター

#### 音楽制作機器相談窓口

ナビダイヤル  
(全国共通番号)



0570-015-808

市内通話料でOK  
ナビダイヤル ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

携帯電話、PHS、IP電話からは 053-460-1666

営業時間: 月曜日～金曜日 10:00～18:00、

土曜日 10:00～17:00

(祝日およびセンター指定休日を除く)

<http://www.yamaha.co.jp/support/>

付属DAWソフトウェアについては、6ページをご参照ください。

### ■ ご購入に関するお問い合わせ先

#### 国内営業本部 EKB・LM営業部 営業推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11

TEL. (03) 5488-5430

#### PA・DMI事業部 DMIマーケティング部 DEグループ

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

#### 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/>

\*都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

## 保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

### ● 保証書

本機には保証書がついています。  
保証書は販売店がお渡しますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

### ● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

### ● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

### ● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

#### 消耗部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点など

### ● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

### ● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、またはヤマハ修理ご相談センターへ修理をお申し付けください。

### ● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

### ◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター

ナビダイヤル  
(全国共通番号)  **0570-012-808**  
市内通話料でOK  
ナビダイヤル® ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

携帯電話、PHS、IP電話からは TEL 053-460-4830

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～18:00、  
土曜日 9:00～17:00  
(祝日およびセンター指定休日を除く)

FAX 053-463-1127

### ◆ 修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45  
(浜松サービスステーションは8:45～17:30)  
(祝日および弊社休業日を除く)

\* お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

### 北海道サービスステーション

〒064-8543

札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内

FAX (011) 512-6109

### 首都圏サービスセンター

〒143-0006

東京都大田区平和島2丁目1-1 京浜トラックターミナル内  
14号棟A-5F

FAX (03) 5762-2125

### 浜松サービスステーション

〒435-0016

浜松市東区和田町200 ヤマハ(株)和田工場内

FAX (053) 462-9244

### 名古屋サービスセンター

〒454-0058

名古屋市中川区玉川町2丁目1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F

FAX (052) 652-0043

### 大阪サービスセンター

〒564-0052

吹田市広芝町10-28 オーク江坂ビルディング2F

FAX (06) 6330-5535

### 九州サービスステーション

〒812-8508

福岡市博多区博多駅前2丁目11-4

FAX (092) 472-2137

\*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。



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 ミュージックイー klub  
<http://www.music-eclub.com/>  
お客様サポート & サービス  
<http://www.yamaha.co.jp/support/>