

# ***Song Mode***

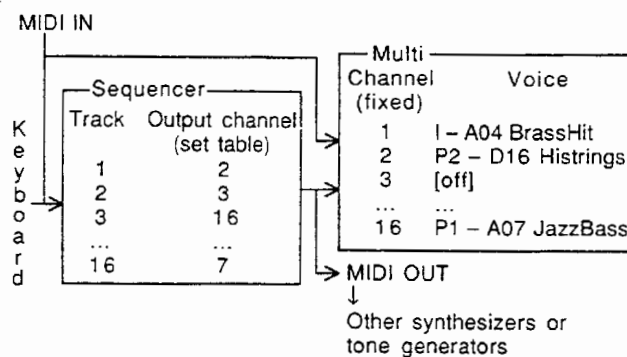
I Song Mode kan du med sequencern spela in upp till 15 spår, där varje spår innehåller en individuell musikalisk stämma. Dessa spår kan redigeras på en rad olika sätt, och musikaliska data från varje spår kan över en individuell MIDI-kanal styra antingen en Voice i en Multi, eller en yttre synthesizer.

I Song Mode kan du spela in och spela upp *spår*. Varje spår innehåller en individuell musikalisk stämma. Sequencern i SY77 har 16 spår, och det längsta spåret bestämmer sångens totala längd.

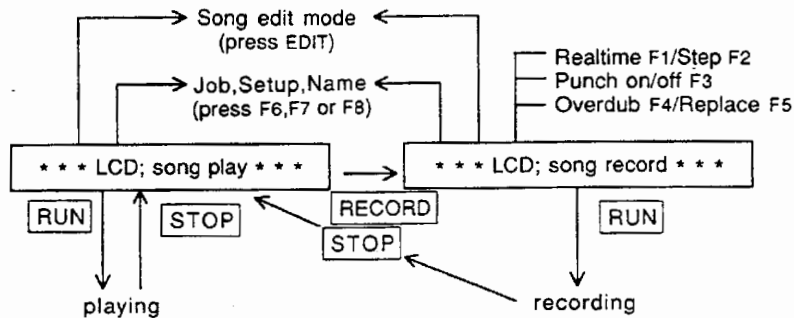
Som du kan se i nedanstående diagram kan du med jobbet *Song Setup, 2. Output Channel* bestämma över vilken kanal som varje sequencerspår skall sända sina data. Alla data från sequencern sänds till såväl Multins Voices som till yttre ljudgeneratorer eller syntar via SY77:s MIDI OUT.

En Multi består av en uppsättning Voices samt diverse andra inställningar för var och en av dess 16 kanaler. Om du vill låta ett spår i sequencern spela bara en yttre ljudgenerator via MIDI OUT, måste du sätta motsvarande Voice (=kanal) i Multin till "off".

I nedanstående exempel sänder spår 2 i sequencern över kanal 3. Kanal 3 i Multin är satt till "off", vilket gör att spår 2 inte spelar Voice/kanal 3 i Multin. Data från spår 2 sänds däremot via MIDI OUT över MIDI-kanal 3, och spelar därmed en yttre ljudgenerator om den är satt för mottagning över MIDI-kanal 3.



## Funktionsgrupp SONG PLAY MODE

**Så här är Song Play Mode och Song Edit Mode organiserade**

**SONG PLAY** [ ]  
 Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 49%  
 Click =rec  
 Click Beat=1/4  
 Sync =internal  
 Mute Job Setup Name

**SONG RECORD** [ ]  
 Measure=001 Time= 4/4 J=120 Used= 49%  
 Quantize =off Click =rec  
 Receive Ch=kbd Click Beat=1/4  
 Sync =internal  
 Real Step Pnch Over RPlc Job Setup Name

Från skärmen Song Play kallar du upp jobblistan för Song Edit med F6, jobblistan Song Setup med F7 eller matar in ett sångnamn med F8.

**SONG EDIT JOB** 600  
 01: 02: 03: 04: 05: 06: 07: 08: 09: 10: 11: 12: 13: 14: 15: 16:  
 01: 02: 03: 04: 05: 06: 07: 08: 09: 10: 11: 12: 13: 14: 15: 16:  
 01: 02: 03: 04: 05: 06: 07: 08: 09: 10: 11: 12: 13: 14: 15: 16:

01: Quantz	Quantize	Kvanisera
02: MdfGat	Modify gate time	Ändra klingande tonlängd
03: MdfVel	Modify velocity	Ändra Velocity
04: Cresc	Crescendo	Sätt crescendo
05: Transp	Transpose	Transponera
06: ThinOt	Thin out	Reducera datatäthet

07: ErEvt	Erase event	Radera händelse
08: NtShft	Note shift	Ändra tonläge
09: MvClok	Move clock	Förskjut data i tiden
10: Cpmeas	Copy measure	Kopiera takt(er)
11: ErMeas	Erase measure	Radera takt(er)
12: DelMeas	Delete measure	Töm takt(er) på data
13: CrMeas	Create measure	Skapa takt(er)
14: MixTrj	Mix track	Mixa spår
15: ErsTrk	Erase track	Töm spår på data
16: ClrSong	Clear song	Radera sång

**SONG SETUP** 617  
 01: 02: 03: 04: 05:  
 01: 02: 03: 04: 05:  
 01: 02: 03: 04: 05:

01:	Receive Event	Ta emot händelse
02:	Output Channel	Sätt utgående kanal
03:	MIDI Control	Gör MIDI-inställningar
04:	Accent Level	Sätt accentnivå
05:	Clock/Beat	Bestäm antal slag i takten

**SONG NAME** 623  
 [ ]  
 Clr Over Lowr

## Song Play

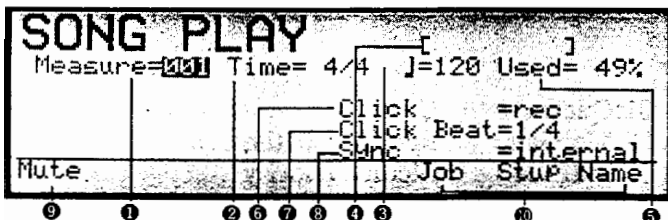
### Beskrivning

Det är i Song Play Mode du spelar upp sånger. Du kan här också göra inställningar för metronom och synkronisering.

### Operation

**Från:** Valfri Mode:

**Tryck på:** SONG för att kalla upp Song Mode.  
SONG-lysdioden tänds röd.

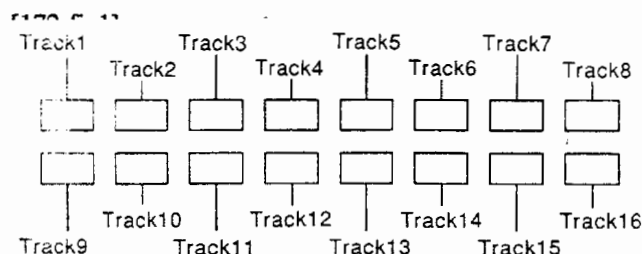


- ❶ **Measure (001–999):** Denna parameter bestämmer från vilken takt uppspelningen skall börja. Ändra takt genom att flytta markören hit och ange en ny takt. Du kan också ange ny starttakt genom att använda sequencerns transportknappar.
- ❷ **Time (1/4–32/16):** Här visas den taktart som du bestämt i Song Record Mode, och som du inte kan ändra här i Song Play Mode.
- ❸ **(30–250):** Denna parameter bestämmer tempot i antal fjärdedelsslag per minut.
- ❹ Här visas det sångnamn du angett med jobbet *Song Name*, JUMP #623.
- ❺ **Used (0–100%):** Här visas hur mycket minne aktuell sång har förbrukat.
- ❻ **Click (off, rec, rec/play, always):** Denna parameter bestämmer när metronomen (Click) skall höras.
  - off: Metronomen är helt bortkopplad
  - rec: Metronomen hörs bara vid inspelning
  - rec/play: Metronomen hörs vid både in- och uppspelning
  - always: Metronomen hörs hela tiden (även när sequencern står still).
- ❼ **Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Denna parameter bestämmer på vilka taktslag metronomen skall höras.
- ❽ **Sync (internal, MIDI):** Denna parameter bestämmer vilken klocka som skall styra sequencern. Normalt är Sync satt till "internal", vilket innebär att sequencerns egen klocka styr sequencerns tempo.

Om du använder en yttre sequencer och vill att SY77:s sequencer skall synkroniseras efter den, skall du sätta Sync till "MIDI", vilket innebär att inkommande MIDI Clock-meddelanden bestämmer tempot i stället.

- ❾ Med F1 (Mute) kan du tysta alla spår under uppspelning. Toner som redan har börjat klinga innan du trycker på F1 klingar dock ut med sin egen duration. När du trycker på F1 igen öppnas alla spår igen.
- ❿ Tryck på F6 (Job) för att gå vidare till jobblistan för Song Edit, F7 (Stop) för att gå till jobblistan för Song Setup, och F8 (Name) för att gå till Song Name.

**Välj spår för uppspelning:** Du väljer vilka spår som skall spelas upp med de sexton minnesvalsknapparna. Lysdioden för ett spår som innehåller data lyser grön för att markera detta, och varje gång du trycker på spårets knapp kommer spåret att tystas (lysdioden blinkar) eller öppnas (lysdioden lyser med fast sken). Du kan också trycka på F1 (Mute) för att tysta alla spår på en gång.



**Start och stopp av uppspelning:** När du trycker på RUN kommer uppspelningen av sången att starta från det ställe som bestämts med Measure-inställningen. Stoppa uppspelningen genom att trycka på STOP.

**Under uppspelning:** Under uppspelning kan du ändra tempo och inställningar för Click och Click Beat.

**Locate:** Du kan när som helst i Song Play Mode (även under uppspelning) märka den takt du för tillfället är i genom att trycka på LOCATE samtidigt som du håller SHIFT intryckt. När sequencern sedan stoppas kan du genom att trycka på LOCATE direkt gå till denna märkta takt.

**Andra sätt att förflytta sig i en sång:** Du kan när sequencern står still använda följande knappar för att gå fram och tillbaks i sången:

- |< Gå till början av sången
- << Backa en takt (snabbspola med knappen intryckt)
- LOCATE Gå till en förutbestämd position (=märkt takt)
- >> Gå fram en takt (snabbspola med intryckt knapp)

**Song Edit:** När sequencern står still kan du när som helst i Song Play Mode trycka på EDIT för att redigera sången. Se vidare under *Song Edit Mode*.

**Antal samtidigt klingande toner:** Sequencern i SY77 kan spela upp maximalt 32 toner samtidigt. Under uppspelning ignoreras alla toner som överskrider denna maxgräns.

**Timing Priority:** Om du har en sång med mycket snabba passager och intensivt bruk av "hungriga" kontrollorgan som

t ex Pitch Bend, After Touch etc, finns det alltid en viss risk för tidsfördröjningar. Eftersom spår 16 (mönsterspåret) oftast används till rytmstämmor, ges det spåret högsta prioritet när det gäller s k timing. Prioritet ges sedan i tur och ordning spår 1, spår 2 osv, fram till spår 15, som alltså får lägsta prioritet. Lägg med andra ord alltid rytmstämman på spår 16, dataintensiva stämmor på spår 1 och de närmaste följande spåren, och först därefter glesa, mindre krävande stämmor.

## Song Record

### Beskrivning

I denna funktionsgrupp gör du förberedande inställningar inför en inspelning — om sången skall spelas in i realtid eller stegprogrammeras, vilken taktart den skall ha, samt de andra grundinställningar som Song Play-skärmen visar.

### Operation

**Från:** Song Play-skärmen; Tryck på RECORD, varvid RECORD-lysdioden tänds röd.

**Ange:** Record Mode och gör grundinställningar inför inspelningen

**Starta:** inspelningen med RUN

**Stoppa:** inspelningen med STOP

Song Record-skärmen kan se ut på två sätt, beroende på vilken Record Mode som valts.

Om Realtime eller Step har valts:

SONG RECORD									
Measure=001		Time= 4/4		J=120		Used= 49%			
Quantize	=off	Click	=rec						
Receive	Ch=kbd	Click Beat	=1/4						
		Sync	=internal						
Real	Step	Pnch	Over	Relo	Job	Stup Name			
7	1	2	3	4	5				

Om Punch-in har valts:

SONG RECORD									
Measure=001		Time= 4/4		J=120		Used= 0%			
From Meas =001		To Meas =001							
Quantize	=off	Click	=rec						
Receive	Ch=kbd	Click Beat	=1/4						
		Sync	=internal						
Real	Step	Pnch	Over	Relo	Job	Stup Name			
11	15	19	23	27	31				

- ① **Measure (001–999):** Denna parameter bestämmer från vilken takt uppspelningen skall börja. Ändra takt genom att flytta markören hit och ange en ny takt. Du kan också ange ny starttakt genom att använda sequencerns transportknappar.
- ② **Time (01–08/4, 01–16/8, 01–32/16):** Denna parameter bestämmer taktarten för de takter som kommer att spelas in (en sång kan innehålla takter med olika taktarter).
- ③ **(30–250):** Denna parameter bestämmer tempot i antal fjärdedelsslag per minut.
- ④ Här visas det sångnamn som du angett med jobbet *Song Name*, JUMP #623.
- ⑤ **Used (0–100%):** Här visas hur mycket minne aktuell

sång har förbrukat. Eftersom inspelnings- och redigeringsoperationer förbrukar en viss extra mängd minne utöver det som precis går åt till toner och kontrolldata, kanske det inte alltid är möjligt att spela in upp till 100%.

- ⑥ **Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2):** Denna parameter bestämmer kvantiseringsvärdet, dvs till vilket tidsvärde spelade toner skall korrigeras. När Quantize är satt till "off" kommer spelade toner att registreras precis så som du spelar. När Quantize är satt till exempelvis 1/16 kommer alla spelade toner att korrigeras till närmsta sextondel.
- ⑦ **Receive Channel (1–16, omni, kbd):** Denna parameter bestämmer vilken kanal som skall spelas in av sequencern.
  - 1–16: Sequencern spelar bara in de data som kommer in via angiven kanal.
  - omni: Sequencern spelar in alla data oavsett över vilken kanal de kommer in.
  - kbd: Sequencern spelar in alla toner från SY77:s klaviatur, oavsett vilken sändningskanal som är satt med Kbd Transmit Channel.
- ⑧ **Click (off, rec, rec/play, always):** Denna parameter bestämmer om och när metronomen skall höras.
  - off: Metronomen hörs inte alls
  - rec: Metronomen hörs bara vid inspelning
  - rec/play: Metronomen hörs vid både in- och uppspelning
  - always: Metronomen hörs hela tiden
- ⑨ **Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Denna parameter bestämmer på vilka taktslag metronomen skall höras.
- 10 **Sync (internal, MIDI):** Denna parameter bestämmer vilken klocka som skall styra sequencern. Normalt är Sync satt till "internal", vilket innebär att sequencerns egen klocka styr sequencerns tempo. Om du använder en yttre sequencer och vill att SY77:s sequencer skall synkroniseras efter den, skall du sätta Sync till "MIDI", vilket innebär att inkommande MIDI Clock-meddelanden bestämmer tempot i stället.
- 11 **Recording Mode (Real, Step, Pnch):** Tryck på F1, F2 eller F3 för att välja inspelningsmetod (Record Mode) enligt följande:
  - F1 **Realtime Recording:** Inspeknig i realtid, dvs allt registreras exakt så som du spelar.
  - F2 **Step Recording:** Stegvis inspelning, dvs toner spelas in en i taget, var och en med ett angivet tidsvärde.

**F3 Punch-in Recording:** Samma som realtidsinspelning med den skillnaden att inspelningen begränsas till de takter som bestäms med 14) "From Meas" och "To Meas".

- 12 Overdub/Replace (Over, Rplc):** Denna parameter bestämmer på vilket sätt nya data skall tillföras spåret. **Overdub Recording:** Om du väljer Overdub (överlagring) med F3 kommer inspelade toner att läggas till det som redan finns i spåret. När Record Mode sätts till Step blir det automatiskt också Overdub. I Punch-in kan man inte välja Overdub. **Replace Recording:** Om du väljer Replace (ersätt) med F4 kommer toner du spelar att ersätta de data som redan finns i spåret. Spåret kommer alltså bara att innehålla nya data, och allt gammalt skrivs över. När Record Mode sätts till Step kan Replace inte väljas.
- 13 Kalla upp jobblistan för Song Edit med F6, jobblistan för Song Setup med F7 eller Song Name med F8.**
- 14 From Meas (001-999), To Meas (001-999):** Om du spelar in med Punch-in bestämmer du här vilka takter som skall spelas in.

### Så här går en inspelning till metodiskt:

1. Om det behövs — ange vilken takt inspelningen skall starta från. Gör inställningar för taktart, tempo, kvantisering, mottagningskanal, metronom, Click Beat och Sync.
2. Ange inspelningsmetod; Realtime (F1), Step (F2) eller Punch-in (F3).
3. Om du angett Punch-in i moment 2, sätt början (From Meas) och slut (To Meas) för det parti som skall spelas in.
4. Välj Overdub (F3) eller Replace (F4).
5. Tryck på en minnesknapp 1-16 för att välja inspelnings-spår. Lysdioden för valt spår tänds röd. Lysdiодerna för spår som redan innehåller data lyser gröna.
6. Tryck på RUN varvid inspelningen börjar. Hur skärmen ser ut beror på vilken inspelningsmetod som valts enligt moment 2. Beträffande detaljerna för de tre metoderna, se följande tre avsnitt; *Realtime Recording*, *Punch-in Recording* och *Step Recording*.
7. När inspelningen är klar trycker du på STOP varvid sequencern återgår till Song Play-skärmen.

**Song Edit:** Du kan i Song Record Mode när som helst, utom när du spelar in, trycka på EDIT för att redigera sången. Se vidare under *Song Edit Mode*.

## Funktionsgrupp SONG MODE

### Realtidsinspelning

### Realtime Recording

#### Beskrivning

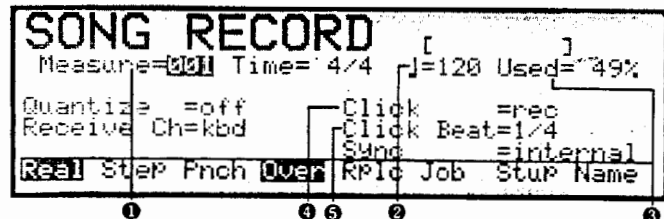
Vid realtidsinspelning registreras de toner du spelar exakt så som du spelar dem.

#### Operation

- Från:** Song Record-skärmen
- Tryck på:** F1 (Real) för att välja realtidsinspelning
- Påbörja:** inspelningen med RUN. RUN-lysdioden börjar blinka efter gällande tempo.
- Stoppa:** inspelningen och återgå till Song Play-skärmen med STOP

- 2 (30-250):** Under inspelningen kan du flytta markören hit för att ändra tempot.
- 3 Used (0-100%):** Under inspelningens gång visas här hur mycket sequencerminne som hittills förbrukats.
- 4 Click (off, rec, rec/play, always):** Under inspelningen kan du flytta markören hit och bestämma när metronomen skall höras.
- off: Metronomen hörs inte alls  
rec: Metronomen hörs bara vid inspelning  
rec/play: Metronomen hörs vid både in- och uppspelning  
always: Metronomen hörs hela tiden
- 5 Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Under inspelningen kan du flytta markören hit och bestämma på vilket slag i takten metronomen skall höras. Under såväl in- som uppspelning blinkar RUN-lysdioden grön på varje taktslag och röd på varje förstaslag i takten.

**Anmärkning:** Under inspelning kan du ändra inställningarna för tempo, Click och Click Beat. Om du vill ändra de andra parametrarna måste du återgå till Song Record-skärmen.



- 1 Measure (001-999):** Under inspelningen visas här kontinuerligt vilken takt som just spelas in.

## Funktionsgrupp SONG MODE

## Inspelning med Punch-in

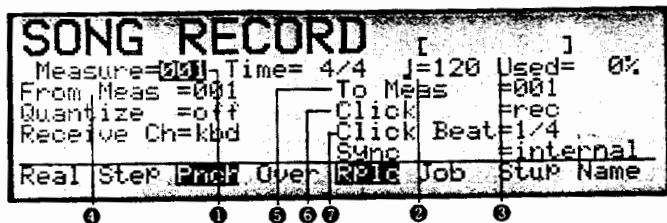
## Punch-in Recording

**Beskrivning**

Vid inspelning med Punch-in registreras spelade toner exakt så som du spelar dem, men bara inom angivna takter.

**Operation**

- Från:** Song Record-skärmen
- Tryck på:** F3 (Pnch) för att välja Punch-in
- Ange:** inom vilka takter inspelningen skall ske, samt på vilket spår
- Påbörja:** inspelningen med RUN. RUN-lysdioden börjar blinka efter gällande tempo.
- Stoppa:** inspelningen och återgå till Song Play-skärmen med STOP



- Measure (001–999):** Under inspelningen visas här kontinuerligt vilken takt som just spelas in.
- (30–250):** Under inspelningen kan du flytta markören hit för att ändra tempot.
- Used (0–100%):** Under inspelningen visas här hur

mycket sequencerminne som hittills förbrukats.

- From Measure (001–999):** När uppspelningen kommer till början av den här angivna takten påbörjas inspelningen. Det du nu spelar kommer att ersätta de data som redan finns i spåret.
- To Measure (001–999):** När slutet av den här angivna takten nås kommer inspelningen att avbrytas och övergå till uppspelning.
- Click (off, rec, rec/play, always):** Under inspelningen kan du flytta markören hit och bestämma när metronomen skall höras.  
 off: Metronomen hörs inte alls  
 rec: Metronomen hörs bara vid inspelning  
 rec/play: Metronomen hörs vid både in- och uppspelning  
 always: Metronomen hörs hela tiden
- Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Under inspelningen kan du flytta markören hit och bestämma på vilket slag i takten metronomen skall höras.

**Anmärkning:** Under inspelning kan du ändra inställningarna för tempo, Click och Click Beat. Om du vill ändra de andra parametrarna måste du återgå till Song Record-skärmen. När du spelar in med Punch-in är det viktigt att du börjar uppspelningen flera takter innan. Här kan du använda Locate-funktionen och märka en takt en bit innan.

## Funktionsgrupp SONG MODE

## Stegvis inspelning

## Step Recording

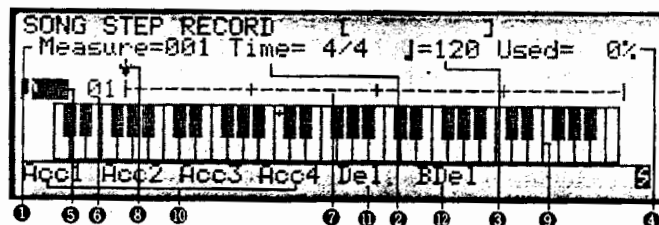
**Beskrivning**

I Step Record Mode registreras toner en i taget med det tidsvärde som för tillfället är angivet. Med stegvis inspelning kan du skapa mycket komplicerade passager som skulle vara svåra eller rentav omöjliga att spela i realtid.

**Operation**

- Från:** Song Record-skärmen
- Tryck på:** F2 (Step) för att välja Step Record.
- Påbörja:** inspelningen genom att ange önskat spår och trycka på RUN. RUN-lysdioden tänds grön.
- Mata in:** data enligt beskrivningen under rubriken *Så här går stegvis inspelning till i slutet av detta avsnitt.*

- Stoppa:** inspelningen och återgå till Song Play-skärmen med STOP



- Measure (001–999):** Flytta markören hit och ange vilken takt du vill gå till.
- Time (01–08/4, 01–16/8, 01–32/16):** Taktarten visas bara och kan inte ändras här.

- ③ Tempot visas bara och har ingen betydelse vid stegvis inspelning.
- ④ *Used (0–100%)*: Här visas hur mycket sequencerminne som förbrukats.
- ⑤ Här visas vilket tidsvärde som gäller för tillfället. Du kan när som helst under stegvis inspelning ange nya tidsvärden med den numeriska knappatsen. Du kan också gå hit med markören och ändra tidsvärdet med de vanliga inmatningsmetoderna. När det är möjligt visas tidsvärden här som grafiska symboler, dvs som en helnot, en fjärdedelsnot etc. Tidsvärden som faller utanför de normala notsymbolerna anges i antal klockpulser (en klockpuls =  $1/384$  av en 4/4-takt).
- ⑥ När markören befinner sig i denna area kan du stega fram och tillbaks genom spårets data. Om den takt du för tillfället befinner dig i är längre än fyra fjärdedelar (t ex en takt med taktarten 10/8), visas ett nummer här representerande den del av takten som just visas.
- ⑦ Den horisontella linjen här representerar en takt, och varje litet vertikalt streck på linjen representerar ett taktslag. En punkt på linjen representerar en 32-delsarea som innehåller data.
- ⑧ När du förflyttar dig fram och tillbaks i spåret, indikeras positionen i takten med en nedåtriktad pil som rör sig i steg om en 32-delsnot.
- ⑨ Om den för tillfället valda 32-delsnoten (eller rättare sagt den area som omfattar en 32-del) innehåller data, visas tonerna i den arean som mörka prickar på den grafiskt avbildade klaviaturen.
- 10 Du kan välja ett av fyra inprogrammerade accentvärden med F1–F4. Alla toner som matas in efter det att du valt ett accentvärde kommer att få det värdet. Normalvärdena för accenter är följande: Acc1=24, Acc2=56, Acc3=88, Acc4=120. Du kan ändra de accentvärden som är utlagda på F1–F4 — se under *Song Setup Job, 4. Accent Level*.
- 11 Du kan radera alla data i den 32-delsarea där markören för är genom att trycka på F5 (Del). Markörens position ändras inte.
- 12 Denna funktion, F6 (BDel), bestäms av den för tillfället gällande tidsvärdet. Om det aktuella tidsvärdet är 1/4, kommer alla data i arean 1/4-notföre aktuell position att raderas och markören flyttas 1/4-not bakåt (=mot början av spåret).

**Note Duration — klingande längd:** Denna funktion kallas ibland också Gate Time, och avser den tidsrymd en ton klingar i förhållande till sitt noterade värde. Du kan justera detta på följande sätt: Håll SHIFT intryckt och välj duration (=varaktighet) med F1–F3. För att spela in normala toner, vilka klingar med 80% av sitt noterade värde, trycker du på F1 (Norm). Staccato-toner, vilka klingar med 50% av sitt noterade värde, får du med F2 (Stacc). Legatotoner, vilka klingar under hela sitt noterade värde, dvs 99%, får du med F3 (Slur).

#### Den numeriska knappatsen:

- *Note Value — Tidsvärden (numeriska knapparna 1–8):* Använd de numeriska knapparna 1–8 för att ange det tidsvärde (notvärde) som skall spelas in. Varje knapp representerar det tidsvärde som står tryckt ovanför knappen, från en helnot (knapp 1) till en 16-dels triol (knapp 8). Dessa tidsvärden bestämmer också den steglängd som markören avancerar med på skärmen efter det att en ton har matats in.
- *Dot — Punktering (numeriska knappen 9):* Punktera aktuellt not med knapp 9, vilket förlänger notens tidsvärde med 50%.
- *Tie — Bindebåge (numerisk knapp "–", TIE):* Om du vill binda föregående ton till den aktuella, dvs förlänga den föregående tonens klingande längd, trycker du på TIE. Tonens duration förlängs då med gällande tidsvärde, och markören avancerar proportionerligt.
- *Rest — Paus (numerisk knapp 0):* Tryck på REST för att avancera ett steg utan att mata in data, dvs lägga in en paus med gällande tidsvärde.

#### Så här går stegvis inspelning till:

- *Inmatning av toner:* Varje gång du trycker ner och släpper upp en tangent spelas den in, och positionen i spåret avancerar ett steg med gällande tidsvärde. Om du tar ett ackord registreras inte någon ton förrän du släppt upp alla tangenterna, och då hamnar alla toner på samma ställe i spåret.
- *Bläddra igenom inspelade data:* När markören befinner sig vid ⑥ kan du också använda markörknapparna vä-hö för att gå fram och tillbaks i spåret och mata in toner var du vill. När du hamnar på ställen där det finns tondata, visas registrerade toner på skärmens grafiska klaviatur samtidigt som de klingar.
- *Stoppa inspelningen:* När du är klar med inspelningen trycker du på STOP. Du tas då tillbaks till Song Play, där du kan trycka på RUN för att lyssna på det du just har spelat in.

## Song Edit

### Beskrivning

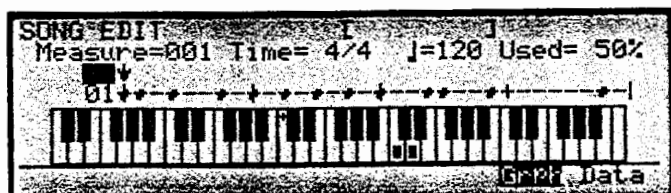
I Song Edit Mode kan du redigera enskilda händelser som ligger inspelade på spår 1–15.

### Operation

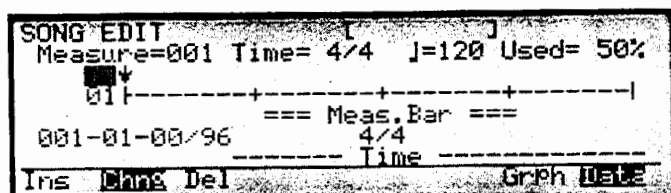
- Från:** Song Mode när SONG-lysdioden lyser röd
- Tryck på:** EDIT
- Välj:** vilket spår du vill redigera
- Redigera:** data enligt anvisningarna i följande avsnitt
- Lämna:** Song Edit Mode och återgå till Song Play Mode med EXIT

Song Edit-skärmen kan se ut på flera sätt, beroende på om du har valt grafisk redigering eller vanlig dataredigering, eller om du har valt spår 1–15 eller spår 16.

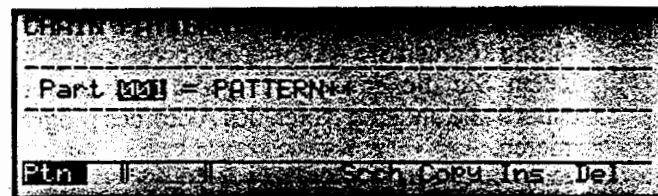
Om du har valt grafisk redigering (spår 1–15):



Om du har valt dataredigering (spår 1–15):



Om du har valt spår 16:



**Välj redigeringsspår:** Tryck på en minnesvals knapp 1–16 för att välja vilket spår som skall redigeras. Spår 1–15 innehåller sequencedata, och spår 16 innehåller mönsterdata.

**Grafisk redigering (spår 1–15):** Tryck på F7 (Grph) för att välja grafisk redigering för ett spår mellan 1 och 15. På skärmen syns en horisontell linje med punkter, vilka representerar positionerna i takt för de tondata som finns registrerade. På en grafisk klaviatur under linjen visas som prickar de toner som finns registrerade inom för tillfället vald 32-delsarea. Se vidare under nästa rubrik, *Song Edit (Graphic Mode)*.

**Vanlig dataredigering (spår 1–15):** Tryck på F8 (Data) för att välja vanlig dataredigering för ett spår mellan 1 och 15. Skärmen visar för varje enskild händelse vilken typ av data och vilka numeriska värden det rör sig om. Dataredigeringen är uppdelad på två funktioner: Insert och Change. En detaljerad beskrivning av detta hittar du lite längre fram under rubrikerna *Song Edit (Data Insert)* och *Song Edit (Data Change)*.

**Chain Pattern, kedjekoppling av mönster (spår 16):** När spår 16 är valt visar datafönstret vilket mönsternummer som är utlagt på varje Part i kedjan. Se vidare under *Chain Pattern*.

### Funktionsgrupp SONG MODE

#### Grafisk visning av sånger

#### Song Edit (Graph)

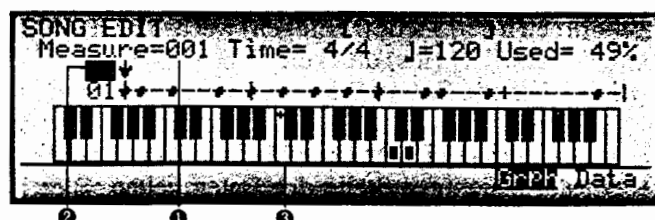
### Beskrivning

Vid grafisk visning av sånger ser du på den grafiska klaviaturen inspelade toner i spår 1–15. Du kan bara titta på data här.

### Operation

- Från:** Song Mode när SONG-lysdioden lyser röd
- Tryck på:** EDIT
- Välj:** ett spår, 1–15
- Tryck på:** F7 (Grph)
- Titta på:** data enligt beskrivningen ovan

**Lämna:** Song Edit Mode och återgå till Song Play Mode med EXIT



- 1 **Measure (001-999):** Här ser du vilken takt som visas på skärmen. Du kan flytta markören hit och välja en annan takt. Du kan också välja en annan takt med sequencerns transportknappar.
- 2 Med markören placerad här kan du med hjälp av Data Entry-hjulet, -1/+1 eller DATA ENTRY-regeln förflytta dig i steg om en 32-delsnot. När du kommer till ställen med tondata visas registrerade toner på den grafiska klaviaturen samtidigt som de klingar i synthesizern.

- 3 Toner i aktuell 32-delsarea visas grafiskt på klaviaturen.

**Välj spår för grafisk visning:** När du är i Song Edit och Graph Mode kan du med minnesvalsknapparna 1-15 fritt välja vilket spår som skall visas. Om du väljer spår 16 kommer skärmen att se ut enligt beskrivningen i avsnittet *Chain Pattern* lite längre fram.

**Anmärkning:** Vid grafisk visning kan du bara titta på data i spåret. Om du vill redigera data måste du göra det i antingen Data Change Mode eller Data Insert Mode.

## Funktionsgrupp SONG MODE

**Song Edit (Data Change)**

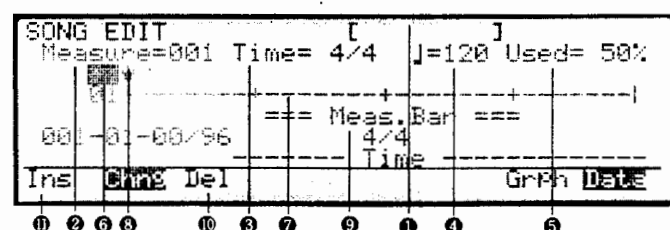
## Ändra data i sånger

**Beskrivning**

Vid redigering av data i sånger under Data Change Mode visas alla data i valt spår 1-15 i numerisk form. Du kan här ändra värden, och du kan även radera data.

**Operation**

- Från:** Song Mode när SONG-lysdioden lyser röd
- Tryck på:** EDIT
- Välj:** Ett spår, 1-15
- Tryck på:** F8 (Data) och tryck sedan på F2 (Chng)
- Välj:** de data du vill redigera
- Ange:** parametrar och position
- Verkställ:** ändringen genom att trycka på ENTER
- Lämna:** Song Edit och återgå till Song Play med EXIT



- 1 **Song Name:** Här visas namnet på sången.
- 2 **Measure (001-999):** Flytta markören hit och ange vilken takt du vill gå till.
- 3 **Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16):** Här visas taktarten för aktuell takt.
- 4 **Tempo** visas bara här, och har ingen betydelse i Song Edit Mode.
- 5 **Used (0-100%):** Här visas hur mycket sequencerminne som förbrukats.
- 6 När markören befinner sig i denna area kan du med -1/+1 eller Data Entry-hjulet stega fram och tillbaks genom

spårets data. Om den takt du för tillfället befinner dig i är längre än fyra fjärdedelar (t ex en takt med taktarten 10/8), visas ett nummer här representerande den del av takten som just visas.

- 7 Den horisontella linjen här representerar en takt, och varje litet vertikalt streck på linjen representerar ett taktslag. En punkt på linjen representerar en 32-delsarea som innehåller data.
- 8 När du förflyttar dig fram och tillbaks i spåret, indikeras positionen i takten med en nedåtriktad pil som rör sig i steg om en 32-delsnot.
- 9 Här visas i numerisk form data vid markörpositionen. Flytta markören till de data som du vill ändra på, gör ändringarna och verkställ dem genom att trycka på ENTER.
- 10 Med F3 (Del) kan du radera de data som för tillfället visas.
- 11 Gå till Insert Mode med F1 (Ins).

**Stega igenom spårets data:** Som vi tidigare nämnt kan du, med markören vid 6 med -1/+1 eller Data Entry-hjulet gå fram och tillbaks i spåret på jakt efter data. Du kan även stega igenom data oavsett vilken position markören har genom att hålla SHIFT intryckt samtidigt som du använder -1/+1 eller Data Entry-hjulet.

**Flytta data till andra ställen:** Förutom att du kan ändra datavärden kan du också ändra positionen (angiven som takt, taktslag och klockpuls) för att flytta data längs tidsaxeln, dvs längs spåret.

**Ändra datavärden:** Följande avsnitt, *Song Edit (Data Insert)*, förklarar vilka parametrar som kan ändras för varje datatyp. Efter det att du ändrat parametervärden och/eller positionen måste du verkställa ändringen med ENTER, glöm inte det!

**Top/End of Track:** För att markera var början och slutet är i ett spår visar datafönstret "Top of Track" respektive "End of Track". Dessa meddelanden kan inte ändras.

## Infoga data i sånger

## Funktionsgrupp SONG MODE

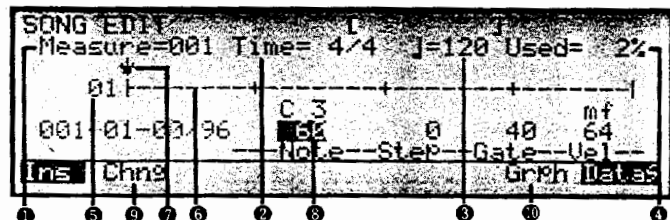
## Song Edit (Data Insert)

## Beskrivning

I Insert Mode kan du var som helst infoga valfria data i spår 1-15.

## Operation

- Från:** Song Mode (när SONG-lysdioden lyser röd)
- Tryck på:** EDIT
- Välj:** ett spår, 1-15
- Tryck på:** F8 (Data) och därefter på F1 (Ins)
- Ange:** datatyp, parametrar och stället där du vill infoga data
- Verkställ:** infogningen med ENTER
- Lämna:** Song Edit Mode och återgå till Song Play Mode med EXIT



- Measure (001-999):** Flytta markören hit och ange vilken takt du vill gå till.
- Time (01-08/4, 01-16/08, 01-32/16):** Här visas taktarten för aktuell takt.
- Tempot visas bara här, och har ingen betydelse i Song Edit Mode.
- Used (0-100%):** Här visas hur mycket sequencerminne som förbrukats.
- När markören befinner sig i denna area kan du med -1/+1 eller Data Entry-hjulet stega fram och tillbaks genom spårets data. Om den takt du för tillfället befinner dig i är längre än fyra fjärdedelar (t ex en takt med taktarten 10/8), visas ett nummer här representerande den del av takten som just visas.
- Den horisontella linjen här representerar en takt, och varje litet vertikalt streck på linjen representerar ett taktslag. En punkt på linjen representerar en 32-delsarea som innehåller data.
- När du förflyttar dig fram och tillbaks i spåret, indikeras positionen i takten med en nedåtriktad pil som rör sig i steg om en 32-delsnot.
- Här visas i numerisk form de data som skall infogas vid markörpositionen. Välj med SHIFT och F1-F6 en av nedan

beskrivna datatyper. Flytta markören och ändra önskade parametrar. Verkställ infogningen med ENTER.

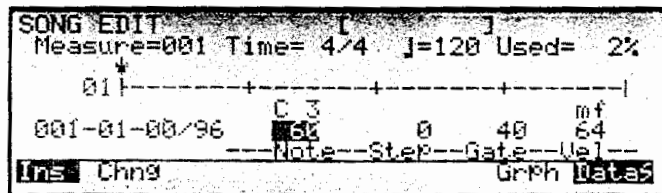
- Gå till Change Mode med F2 (Chng).
- Gå till Graph Mode med F7 (Grph).

**Anmärkning:** Nedanstående skärm kommer upp, och du kan här flytta markören för att ange följande data:

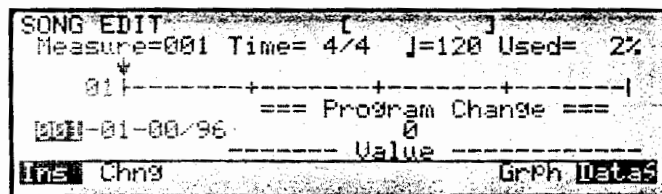
Position ("001-01-00/96", etc), tonnummer ("Note" 0-127), Gate Time ("Gate" 1-8188) i multipler av 4, samt KeyOn Velocity ("Vel" 1-127).

Parametern Gate Time anges som det antal klockpulser (=1/96-dels taktslag vid 4/4) som tonen skall klinga med, men du kan som sagt bara sätta Gate Time i multipler om 4.

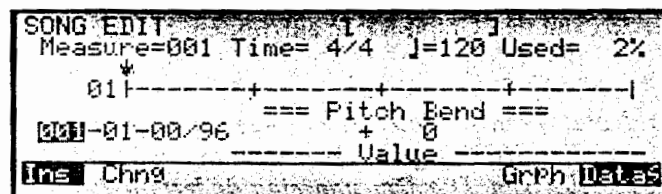
Parametern Step Time ("Step" 0-9999) kan inte redigeras, utan visar bara tidsrymden fram till nästa händelse.



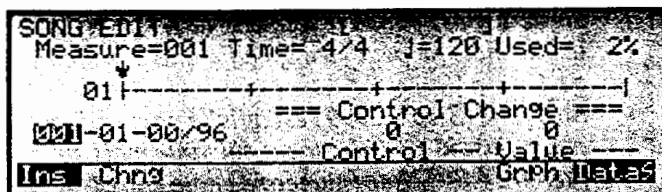
**Program Change:** Om du vill infoga ett Program Change-meddelande skall du trycka på SHIFT och F2 (Prog), varvid nedanstående skärm kommer upp. Här anger du ett Program Change-nummer mellan 0 och 127. Tänk bara på att Program Change enligt MIDI-protokollet startar på 0, vilket i de flesta syntar kallar upp program (=ljud) nummer 1. Så även i Yamaha, där t ex programnummer 0 i SY77 kallar upp Voice A01.



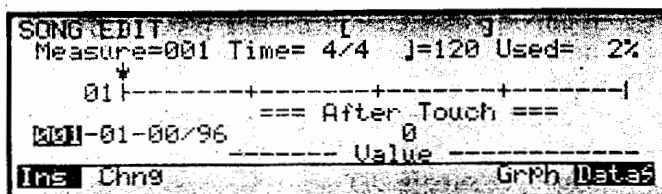
**Pitch Bend:** Pitch Bend-data infogas med SHIFT och F3 (PB), varvid nedanstående skärm kommer upp. Ange önskat värde (-8192 till 8191).



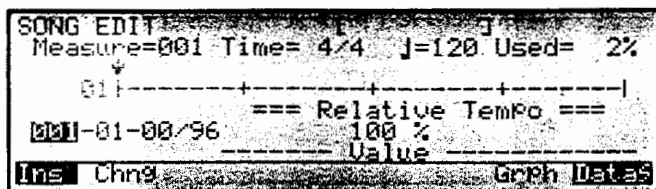
**Control Change:** Control Change-data infogas med SHIFT och F4 (Ctrl), varvid nedanstående skärm kommer upp. Ange önskat Control Change-nummer (0–127) och önskat värde för det kontrollorganet (värde 0–127). Control Change-nummer 123 kan inte väljas.



**After Touch:** After Touch-data infogas med SHIFT och F5 (AT), varvid nedanstående skärm kommer upp. Ange önskat värde (0–127).



**Relative Tempo:** Med relativt tempo menas tillfälliga tempoändringar som avviker från sångens grundtempo. Infoga Relative Tempo-data med SHIFT och F6 (Temp), varvid nedanstående skärm kommer upp. Ange önskat värde (10%–200%).



När uppspelningen kommer till ett ställe med en relativ tempoändring höjs eller sänks tempot med angivet procenttal. Relativa tempoändringar påverkar bara uppspelningen om SY77:s sequencer styrs av sin egen klocka. Se under *Song Setup*, 2. *MIDI Control*.

#### Funktionsgrupp SONG MODE

#### Kedjekoppla mönster i spår 16

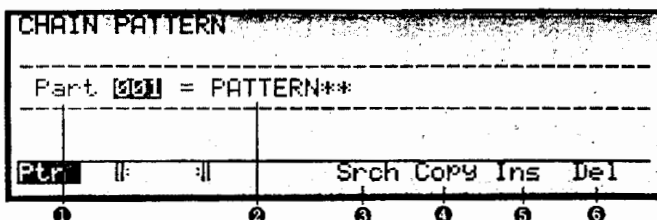
#### Chain Pattern

#### Beskrivning

Spår 16 i sequencern innehåller mönsternummer och data för reprisering av mönster. Med Chain Pattern kan du bestämma ordningen i vilken mönstren skall spelas, och vilka mönster som skall repriseras.

#### Operation

- Från:** Song Mode (när SONG-lysdioden lyser röd)  
**Tryck på:** EDIT  
**Välj:** spår 16  
**Ange:** mönster för varje Part, samt om Parts skall sökas, kopieras, infogas eller raderas  
**Lägg in:** angivna data för varje Part med ENTER  
**Lämna:** Chain Pattern Mode och återgå till Song Play Mode med EXIT



står vid "Part" kan du välja Part 001–999. Man kan inte välja en Part som inte innehåller data. När du trycker på ENTER för att lägga in önskade data för en Part, kommer Part-nummer automatiskt att räknas upp ett steg.

- ② Varje Part i spår 16 kan vara antingen ett mönster-nummer, en börja-repris (If) eller en sluta-repris (:If). Med markören här anger du vilka data som vald Part skall innehålla. Mönster väljer du genom att trycka på F1 (Ptr) och ange ett mönsternummer 01–99. Tryck på F2 (If) för att välja en börja-repris och F3 (:If) för att välja en sluta-repris, och här anger du även hur många gånger aktuell Part skall repriseras. När du sedan trycker på ENTER för att lägga in angivna data i minnet kommer Part-numret automatiskt att räknas upp.
- ③ Med F5 (Srch) kan du söka efter nästa förekomst av en börja-repris eller en sluta-repris, eller efter ett visst Part-nummer. Mer om detta här nedan.
- ④ Med F6 (Copy) kan du kopiera Parts inom ett bestämt omfång till ett annat ställe i spåret. Mer om detta här nedan.
- ⑤ Med F7 (Ins) kan du infoga en ny Part i spåret. Mer om detta här nedan.
- ⑥ Med F8 (Del) kan du radera en Part från spåret. Mer om detta här nedan.

- ① Spår 16 kan innehålla upp till 999 Parts. När markören

**Repeat Marks:** De Parts som omges av en börja-repris och en sluta-repris kommer att spelas angivet antal gånger. Om spår 16 t ex består av följande data kommer det att reprisera Part 01 tvåhundra gånger.

Part 001 = ||:

Part 002 = PATTERN01w

Part 003 = PATTERN01w

Part 004 = :|| x99

Du kan kapsla in repristecken i varandra om du vill. Data i följande diagram kommer att spela ingående Parts enligt denna struktur: [05, 12, 05, 12, 05, 12, 07] x 3.

Part	001	002	003	004	005	006	007
	:	:	05	12	:   x2	07	:   x2

**Search:** Med F5 (Srch) kan du söka efter nästa förekomst av en börja- eller sluta-repris, eller efter ett visst mönsternummer. De nedre raderna på skärmen ändras då till följande:

CHAIN PATTERN							
Part 001 = PATTERN**							
Search forward PATTERN**							
Ptn			<	>	Srch	Copy	Ins Del

1. Ange vilka data du vill söka efter; Om du vill söka efter ett viss mönster trycker du på F1 (Ptn) och anger sedan ett mönsternummer 1-99. Om du vill söka efter nästa börja-repris trycker du på F2 (||:), och vill du söka efter nästa sluta-repris trycker du på F3 (:||).
2. Ange nu sökriktning. Varje gång du trycker på F4 (<=>) kommer skärmen att alternera mellan "forward" och "backward".
3. Påbörja sökningen med ENTER. Avbryt utan att söka med EXIT.

**Copy Part:** Om du vill kopiera ett antal i följd liggande Parts till ett annat ställe i spåret trycker du på F6 (Copy), varvid skärmens nedre rader ändras till följande:

CHAIN PATTERN							
Part 001 = PATTERN**							
Copy Source From Part=001 To Part=001							
Destination Part=001							
Srch Copy Ins Del							

1. Ange källan för kopieringen som "From Part" och "To Part" (=vilka Parts som skall kopieras).
2. Ange destinationen som "Destination Part" (=den Part där kopierade Parts skall infogas).
3. Verkställ kopieringen med ENTER. Avbryt utan att kopiera med EXIT. Om du t ex har angett "From Part=002",

"To Part=003" och "Destination Part=005", kommer spår 16 att förändras på följande sätt:

Före Part	001	002	003	004	005	006	007	008	→
Pattern	05	11	12	13	02	01	01	01	→

Efter Part	001	002	003	004	005	006	007	008	→
Pattern	05	11	12	13	11	12	13	01	→

**Insert Part:** Om du vill infoga en ny Part i spåret trycker du på F7 (Ins), varvid de nedre raderna på skärmen ändras till följande:

CHAIN PATTERN							
Part 001 = PATTERN**							
Insert Part = 001							
Srch Copy Ins Del							

1. Ange antalet nya Parts som skall infogas.
2. Verkställ infogningen med ENTER. Avbryt utan att infoga med EXIT. När en Part infogas förskjuts efterliggande Parts mot slutet av spåret. Om du t ex har angett "Insert Part=003", kommer spår 16 att förändras på följande sätt:

Före Part	001	002	003	004	005	006	007	008	→
Pattern	05	11	12	13	02	01	01	01	→

Efter Part	001	002	003	004	005	006	007	008	→
Pattern	05	11	??	12	13	02	01	01	→

**Delete Part:** Om du vill ta bort en Part trycker du på F8 (Del), varvid skärmens nedre rader ändras till följande:

CHAIN PATTERN							
Part 001 = PATTERN**							
Delete Part = 001							
Srch Copy Ins Del							

1. Ange numret på den Part som skall raderas.
2. Verkställ raderingen med ENTER. Avbryt utan att radera med EXIT. När en Part raderas förskjuts efterliggande Parts mot början av spåret. Om du t ex har angett "Delete Part=003", kommer spår 16 att förändras på följande sätt:

Före Part	001	002	003	004	005	006	007	008	→
Pattern	05	11	12	13	02	01	01	01	→

Efter Part	001	002	003	004	005	006	007	...	→
Pattern	05	11	13	02	01	01	01		→

## Song Edit Jobs

### Beskrivning

Jobblistan för Song Edit upptar ett antal jobb med vilka du kan förändra data i angivna takter i spår 1–15. Om inget annat anges kommer jobbet i fråga bara att beröra det spår som valts för redigering. Jobben här kan bara användas på spår 1–15. Spår 16 innehåller Part-data, inte sequence-data.

### Operation

**Från:** Song Play eller Song Record Mode  
**Tryck på:** F6 (Job) (JUMP #600)  
**Välj:** önskat Song Edit-jobb



❶ Flytta markören till denna area, välj jobb, och kalla upp det med ENTER.

❷ Med F1–F8 väljer du jobben 1–8. Med SHIFT och F1–F8 väljer du jobben 9–16.

- 01: *Quantz (Quantize)*: Kvantisering till ett visst tidsvärde för varje händelse i angivna takter i valt spår.
- 02: *MdfGate (Modify Gate Time)*: Ändra durationen för alla toner i angivna takter i valt spår.
- 03: *MdfVel (Modify Velocity)*: Ändra Velocity-värdena för alla toner i angivna takter i valt spår.

04: *Cresc (Crescendo)*: Skapa en successiv höjning eller sänkning av Velocity-värdena för alla toner i angivna takter i valt spår, vilket ger en crescendo- respektive diminuendoeffekt.

05: *Transp (Transpose)*: Transponera alla toner i angivna takter med angivet intervall.

06: *ThinOut (Thin Out)*: Spara sequencerminne genom att inom ett visst taktomfång radera ungefär varannan händelse i dataströmmen från kontinuerliga kontrollorgan.

07: *ErsEvt (Erase Event)*: Töm angivna takter på alla data av en viss typ.

08: *NtShift (Note Shift)*: Ändra alla toner med ett visst tonnummer till ett annat tonnummer.

09: *MovClick (Move Clock)*: Förskjut alla händelser i angivna takter framåt eller bakåt i spåret.

10: *CpyMeas (Copy Measure)*: Kopiera angivet omfång med takter till ett annat ställe i spåret.

11: *ErsMeas (Erase Measure)*: Töm angivna takter på alla data.

12: *DelMeas (Delete Measure)*: Radera angivna takter från spåret, och flytta efterföljande takter mot början av spåret.

13: *CreMeas (Create Measure)*: Infoga önskat antal tomtakter med angiven taktart.

14: *MixTrck (Mix Track)*: Mixa data i angivna takter i ett visst spår med data i ett annat spår.

15: *ErsTrck (Erase Track)*: Radera samtliga data i angivet spår (ett spår, eller flera spår på en gång).

16: *ClrSong (Clear Song)*: Radera en hel sång.

### Funktionsgrupp SONG MODE

#### Kvantisering

#### 1. Quantize

JUMP #601

### Beskrivning

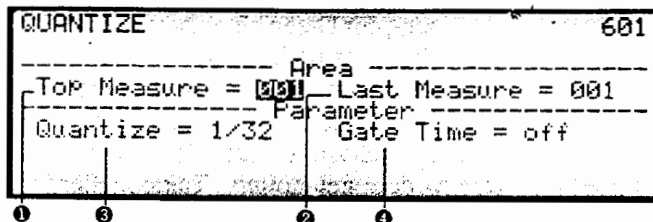
Med denna funktion korrigeras varje händelse i angivna takter till det närmaste tidsvärde som bestämts med parametern Quantize. I praktiken handlar detta om att korrigera slarvigt spelade passager så att tonerna hamnar exakt på bestämda tidsvärden.

### Operation

**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)  
**Välj:** jobb "01:Quantz" (JUMP #601)  
**Ange:** de takter som skall kvantiseras och sätt parametervärden

**Verkställ:** kvantiseringen med ENTER

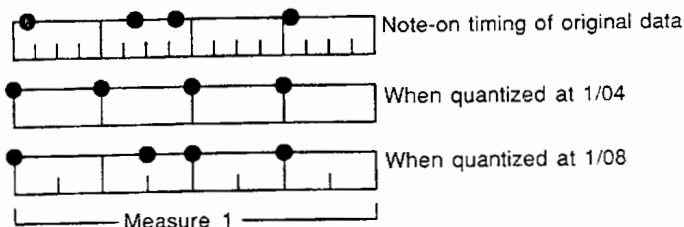
**Lämna:** utan att kvantisera med EXIT



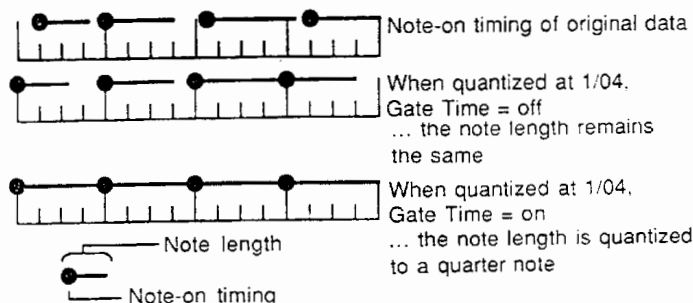
- ❶ *Top Measure (001–999)*: Ange första takten som skall kvantiseras.

- ② **Last Measure (001–999):** Ange sista takten som skall kvantiseras.
- ③ **Quantize (1/04, 1/06, 1/08, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32):** Ange det tidsvärde som tonerna skall kvantiseras till. Om du t ex vill städa upp en passage med sextondelar skall du ange kvantiseringsvärdet 1/16. För passager med trioler skall du välja 1/06, 1/12 eller 1/24.
- ④ **Gate Time (on, off):** Här bestämmer du om även tonernas duration skall kvantiseras. Om du sätter Gate Time till "on" kommer tonens duration att justeras till närmaste kvantiseringsvärde.

**Quantize:** Följande diagram visar hur ett slarvigt spelat spår, inspelat i realtid, skulle komma att förändras efter kvantisering till 1/04 respektive 1/08.



**Gate Time:** Följande diagram visar hur Gate Time-inställningar kommer att påverka de kvantiserade resultaten.



Ändra duration

Funktionsgrupp SONG MODE

## 2. Modify Gate Time

JUMP #602

### Beskrivning

Med denna funktion ändrar du durationen för alla toner i angivna takter. Durationen är tonens klingande längd i förhållande till det noterade värdet. Gate Time-värden kan sättas antingen som ett procentuellt förhållande, eller som ett absolut, tidsbaserat värde.

### Operation

**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "02:MdfGate" (JUMP #602)

**Ange:** de takter där tonernas duration skall ändras.  
Sätt parametervärden

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT

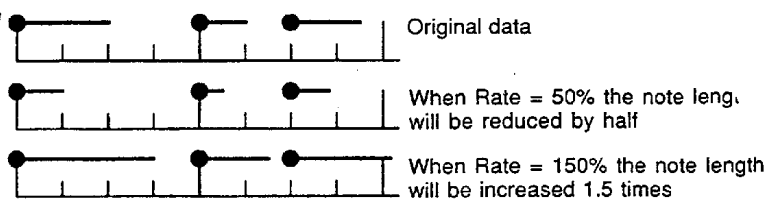
MODIFY GATE TIME		602	
Area		Parameter	
Top Measure = 001	Last Measure = 001		
Rate = 100 %	Offset = + 0		

1 3 2 4

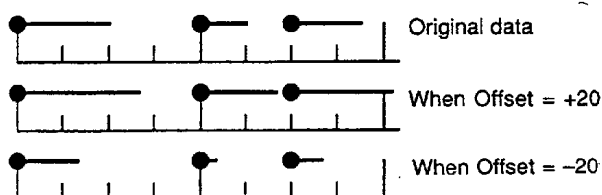
- ① **Top Measure (001–999):** Ange första takten som skall påverkas.
- ② **Last Measure (001–999):** Ange sista takten som skall påverkas.
- ③ **Rate (000%–200%):** Alla durationer kommer att multipliceras med angivet procentuellt värde. Ett Rate-värde på 100% ger ingen förändring alls. Ett Rate-värde på 200% fördubblar alla durationer. Ett Rate-värde på 0% ger durationen 1.
- ④ **Offset (–99 till +99):** Angivet Offset-värde läggs till alla durationer.

**Anmärkning:** För varje tonhändelse i ett spår bestäms durationen av Gate Time-värdet, vilket anges i enheter om 1/384-del (1/96-dels fjärdedelsnot). Parameteromfånget är 0–8188. Modify Gate-funktionen kan aldrig öka eller minska durationen utanför detta parameteromfång.

**Rate och Offset:** Dessa två parametrar kan användas antingen separat eller tillsammans. Modify Gate-värdet multipliceras först med Rate-värdet, och sedan adderas Offset-värdet. Följande diagram visar hur Rate-inställningar modifierar Gate Time-värdet med angivet procenttal.



Följande diagram visar hur Offset-inställningar adderar angivna värden till det ursprungliga Gate Time-värdet.



- Om du bara vill lägga till ett absolut värde till varje Gate Time-värde skall du låta Rate-värdet vara 100% så att det inte påverkar durationen.
- Om du bara vill multiplicera varje Gate Time-värde med samma procenttal skall du låta Offset-värdet vara 0 så att det inte påverkar durationen.
- Om det resulterande Gate Time-värdet blir 0 kommer tonen inte att höras alls.
- Gate Time-värdet är alltid en multipel av 4.

### Funktionsgrupp SONG MODE

Ändra Velocity

### 3. Modify Velocity

JUMP #603

#### Beskrivning

Med denna funktion ändrar du Velocity-värdena för alla tonhändelser i angivna takter.

#### Operation

**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "03:MdfVel" (JUMP #603)

**Ange:** de takter där Velocity-värdena skall ändras. Sätt parametervärden.

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT

MODIFY VELOCITY 603

Area

Top Measure = 001 Last Measure = 001

Rate = 100 % Offset = + 0

- 1 **Top Measure (001–999):** Ange första takten som skall påverkas.
- 2 **Last Measure (001–999):** Ange sista takten som skall påverkas.

- 3 **Rate (000%–200%):** Alla Velocity-värden kommer att multipliceras vid medelvärdet 64 med angivet procentuellt värde. Ett Rate-värde på 200% flyttar alla Velocity-värden längre bort från 64, dvs det dynamiska omfånget *expanderas*. Ett Rate-värde på 0% sätter alla Velocity-värden till medelvärdet 64, dvs det dynamiska omfånget *komprimeras*.
- 4 **Offset (–99 till +99):** Angivet Offset-värde läggs till alla Velocity-värden.

**Anmärkning:** Varje tonhändelse i ett spår har ett Velocity-värde som representerar den hastighet med vilken tangenten har tryckts ner. Velocity-omfånget är 0–127. Du kan inte med funktionen Modify Velocity sätta Velocity-värden utanför detta omfång.

**Rate och Offset:** Dessa två parametrar kan användas antingen separat eller tillsammans. Modify Velocity-värdet multipliceras först med Rate-värdet, och sedan adderas Offset-värdet.

- Om du bara vill lägga till ett absolut värde till varje Velocity-värde skall du låta Rate-värdet vara 100% så att det inte påverkar resultatet.
- Om du bara vill multiplicera varje Velocity-värde med samma procenttal skall du låta Offset-värdet vara 0 så att det inte påverkar resultatet.

## Funktionsgrupp SONG MODE

## Crescendo / Diminuendo

## 4. Crescendo

JUMP #604

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du skapa gradvisa förändringar av Velocity-värdena inom angivna takter, dvs crescendon (ökning av Velocity-värdena) eller diminuendon (minskning av Velocity-värdena).

**Operation**

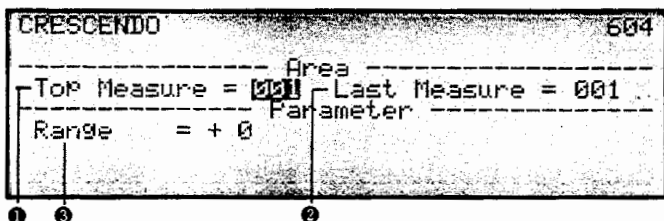
**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "04:Cresc" (JUMP #604)

**Ange:** de takter där du vill skapa ett crescendo eller ett diminuendo och ange omfånget

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT

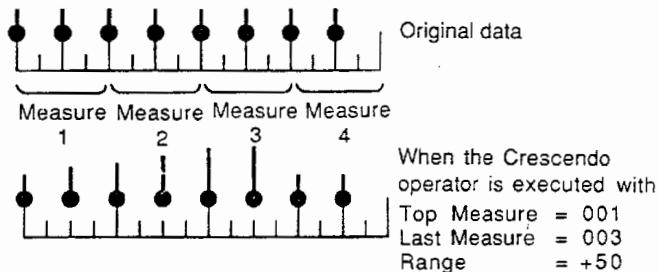


- ① **Top Measure (001-999):** Ange första takten som skall påverkas.
- ② **Last Measure (001-999):** Ange sista takten som skall påverkas.

- ③ **Range (-99 till +99):** Med början från den takt som du angett med Top Measure, kommer Velocity-värdena att gradvis ökas eller minskas tills det värde som du har bestämt med Range har nåtts vid slutet av Last Measure. Inställningar mellan +1 och +99 ger ett crescendo, och inställningar mellan -1 och -99 ger ett diminuendo.

**Anmärkning:** Varje tonhändelse i ett spår har ett Velocity-värde som representerar den hastighet med vilken tangenten har tryckts ner. Velocity-området är 0-127. Du kan inte med funktionen Modify Velocity sätta Velocity-värden utanför detta område. Kom ihåg att en Voice kan programmeras att inte reagera alls på Velocity, vilket bestäms med parametern Velocity Sensitivity.

**Range:** Denna parameter bestämmer slutvärdet på ett crescendo eller ett diminuendo. Följande diagram visar resultatet av ett crescendo under tre takter med Range satt till +50.



## Funktionsgrupp SONG MODE

## Transponering

## 5. Transpose

JUMP #605

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du transponera alla toner inom angivna takter med ett visst intervall.

**Operation**

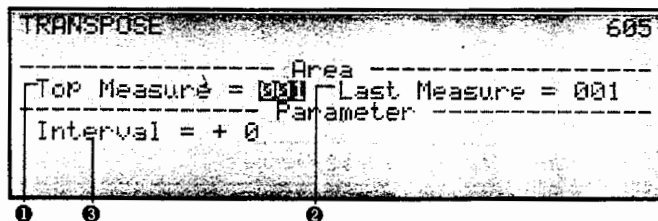
**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "05:Transps" (JUMP #605)

**Ange:** de takter där du vill transponera och sätt intervallet

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



- ① **Top Measure (001-999):** Ange första takten som skall påverkas.
- ② **Last Measure (001-999):** Ange sista takten som skall påverkas.

- ③ **Interval (-99 till +99):** Denna parameter bestämmer intervallet med vilket alla toner inom angivna takter kommer att transponeras. Inställningar mellan +1 och +99 transponerar uppåt, och inställningar mellan -1 och -99

transponerar neråt. Omfånget för tonnummer är begränsat mellan 0 (C-2) och 127 (G8), och de tonnummer som denna operation resulterar i kan aldrig överskrida detta omfång.

## Funktionsgrupp SONG MODE

Reducera kontrolldata

## 6. Thin Out

JUMP #606

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du spara sequencerminne genom att i angivna takter filtrera bort ungefär varannan händelse som berör ett visst kontrollorgan.

**Operation**

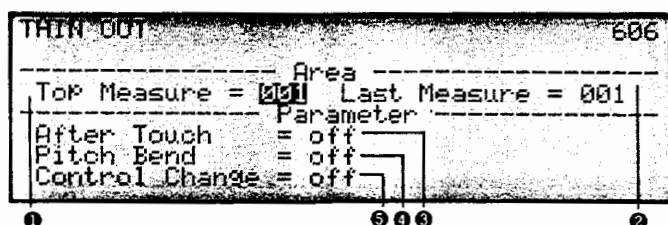
**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "06:ThinOut" (JUMP #606)

**Ange:** de takter där du vill reducera kontrolldata och ange vilken typ av data du vill reducera

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



- ① **Top Measure (001-999):** Ange första takten som skall påverkas.
- ② **Last Measure (001-999):** Ange sista takten som skall påverkas.

- ③ **After Touch (on, off):** När denna parameter är satt till "on" kommer data av typen Channel After Touch att tunnas ut (SY77 sänder inte och tar inte heller emot data av typen Polyphonic After Touch).
- ④ **Pitch Bend (on, off):** När denna parameter är satt till "on" kommer Pitch Bend-data att tunnas ut.
- ⑤ **Control Change (on, off):** När denna parameter är satt till "on" kommer alla data av typen Control Change att tunnas ut. Kontrollorgan av omkopplartyp, t ex Sustain On/Off påverkas inte.

**Parametrar:** Du kan reducera tätheten för mer än en datatyp samtidigt. När du rör ett kontinuerligt kontrollorgan långsamt sänds ett stort antal tätt liggande värden. Man kan i regel lugnt ta bort minst vartannat värde utan att det hörs några "hack" i den kontinuerliga förändringen.

Eftersom kontinuerliga kontrollorgan slukar enorma mängder minne i förhållande till raka tondata, kan detta vara räddningen när sequencerminnet börjar ta slut (ett fullt utslag med ett modulationshjul förbrukar t ex 128 bytes, medan ett 10-toners ackord bara förbrukar 30 bytes vid anslaget). Om en första reduktion med varannan händelse inte räcker kan du upprepa reduktionen flera gånger. Efter två Thin Out-operationer har du t ex kvar var fjärde händelse, dvs du har reducerat dataströmmen med 75%. Troligtvis märks detta, men det kan också visa sig vara en intressant effekt i sig.

## Funktionsgrupp SONG MODE

Radera händelse

## 7. Erase Event

JUMP #607

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du i angivna takter radera alla data av en viss typ.

**Operation**

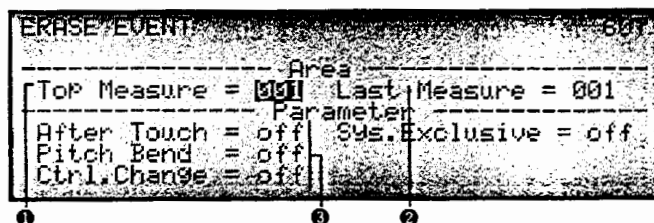
**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "07:ErsEvt" (JUMP #607)

**Ange:** de takter där du vill radera händelser och ange vilken typ av data du vill radera

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



- 1 **Top Measure (001–999):** Ange första takten som skall påverkas.
- 2 **Last Measure (001–999):** Ange sista takten som skall påverkas.

- 3 **Parameter (Aftertouch, Pitch Bend, Control Change, System Exclusive):** Sätt Parameter till "on" för varje datatyp som du vill radera.

Verkställ raderingen av angivna datatyper med ENTER.

## Funktionsgrupp SONG MODE

Ändra tonnummer

## 8. Note Shift

JUMP #608

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du ändra alla toner med angivet tonnummer till ett annat tonnummer.

**Operation**

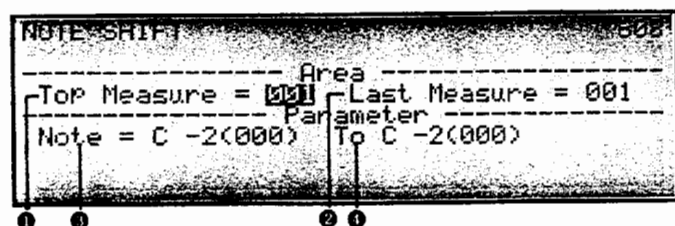
Från: jobblistan Song Edit (JUMP #600)

Välj: jobb "08:NoteShift" (JUMP #608)

Ange: de takter där du vill ändra tonnummer och ange ursprungsnumret samt det nya tonnumret

Verkställ: operationen med ENTER

Lämna: utan att verkställa med EXIT



- 1 **Top Measure (001–999):** Ange första takten som skall påverkas.
- 2 **Last Measure (001–999):** Ange sista takten som skall påverkas.
- 3 **Note (C–2 till G8= 000–127):** Ange det ursprungliga tonnumret.
- 4 **To (C–2 till G8= 000–127):** Ange det nya tonnumret.

När du trycker på ENTER kommer alla toner med det nummer som bestämts med "Note" att ändras till det nummer som bestämts med "To".

**Anmärkning:** Denna funktion är mycket användbar när du styr en trummaskin från SY77:s sequencer. Enligt lagen om alltings jävlighet har i stort sett varenda fabrikant sin egen standard för hur trumljuden i deras trummaskiner är utlagda, dvs på vilka tonnummer ljuden ligger. I Yamahas trummaskiner ligger t ex virveltrumman alltid på ostrukna E (tonnummer 52), medan virveln hos en annan fabrikant kan ligga på ett helt annat tonnummer. Med Note Shift kan du snabbt mappa om ditt rytmspår så att en främmande trummaskin låter som den skall från ditt Yamaha-baserade rytmspår. Se i manualen till din trummaskin — där hittar du förhoppningsvis en tonnummertabell som gör en sådan här operation enkel.

## Funktionsgrupp SONG MODE

Förskjut spårdata i tiden

## 9. Move Clock

JUMP #609

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du på klockpulsnivå flytta angivna takter framåt eller bakåt i tiden.

**Operation**

Från: jobblistan Song Edit (JUMP #600)

Välj: jobb "09:MoveClock" (JUMP #609)

Ange: de takter du vill förskjuta och ange antalet klockpulser förskjutningen skall ske med

Verkställ: operationen med ENTER

Lämna: utan att verkställa med EXIT



- 1 **Area (001–999):** Takterna från Top Measure till och med Last Measure kommer att förskjutas i tiden.
- 2 **Clock (–99 till +99):** Ange hur många klockpulser (en klockpuls är en 1/96-dels fjärdedelsnot) som angivna

takter skall förskjutas med. Positiva Clock-värden flyttar data mot slutet av spåret, dvs så att uppspelningen fördröjs, och negativa värden flyttar data åt andra hållet.

**Anmärkning:** Denna funktion kan du använda för att kompensera den fördröjning som vissa Voices med långsam attack har. Stråkljud har t ex ofta en segare attack än de flesta andra ljud. Även om KeyOn-meddelandena ligger exakt på slaget

där de skall ligga kan det låta som om tonerna sackar i förhållande till de andra stämmorna. Sätt då bara ett negativt Clock-värde så att stråkstämman förskjuts mot början av spåret, dvs så att den spelas en aning före de andra stämmorna. Du kan också med kraftigare förskjutningar utnyttja den här funktionen för att skapa delay-effekter mellan spår.

## Funktionsgrupp SONG MODE

Kopiera takter

## 10. Copy Measure

JUMP #610

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du kopiera angivna takter till ett annat ställe i samma spår eller till valfritt antal andra spår.

**Operation**

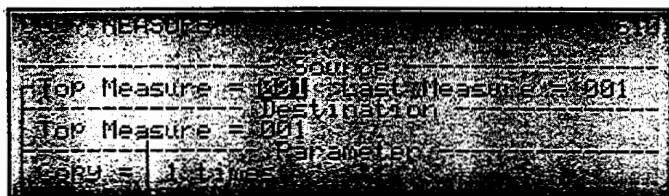
**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "10:CopyMeas" (JUMP #610)

**Ange:** vilka takter som skall kopieras, destinationstakten till vilken data skall kopieras, samt i hur många exemplar kopian skall göras. Med minnesvalsknapparna 1-15 kan du välja ett eller flera destinationsspår, och valda spår indikeras med tänd, röd lysdiod.

**Verkställ:** operationen med ENTER

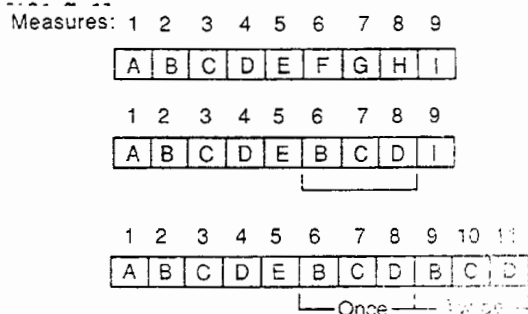
**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



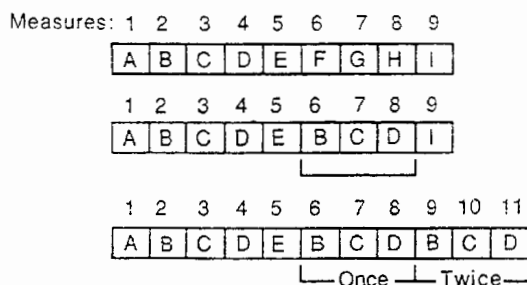
① ② ③

- ① **Source (001-999):** Takterna från Top Measure till och med Last Measure kommer att kopieras.
- ② **Destination (001-999):** Kopian kommer att läggas i samma spår med början från Destination-takten.
- ③ **Copy (1-99):** Angivna takter kommer att kopieras i det antal exemplar som anges här.

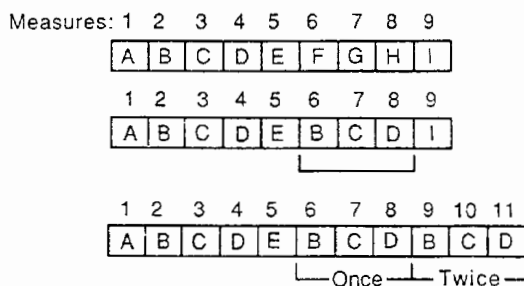
**Exempel:** För spårdata enligt följande diagram,



kommer funktionen Copy Measure inställningarna "Source=001-004", "Destination=006" och "Copy=1" att förändra spårdata på följande sätt:



Med "Copy=2" skulle spårdata förändras så här i stället:



## Funktionsgrupp SONG MODE

Töm takt(er) på data

## 11. Erase Measure

JUMP #611

**Beskrivning**

Med denna funktion töms angivna takter i ett eller flera spår på alla data.

**Operation**

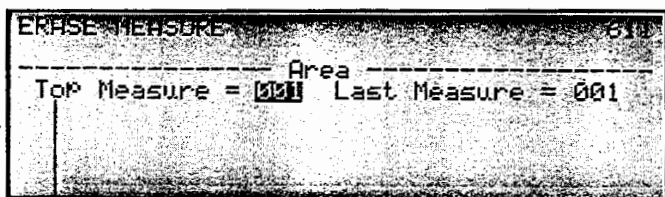
**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "11:ErsMeas" (JUMP #611)

**Ange:** de takter du vill tömma på data

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



- ❶ **Area(001-999):** Takterna från Top Measure till och med Last Measure kommer att tömmas på alla data.

**Exempel:** För spårdata enligt följande diagram,

Measures: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9
A				E	F	G	H	I

└ No data ┘

kommer Erase Measure med inställningen "Area= 002-004" att förändra spårdata på följande sätt:

Measures: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9
A				E	F	G	H	I

└ No data ┘

## Funktionsgrupp SONG MODE

Radera takt(er)

## 12. Delete Measure

JUMP #612

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du radera angivna takter från ett eller flera spår, dvs spårlängden förkortas och efterföljande takter flyttas mot början av spåret för att fylla tomrummet.

**Operation**

**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

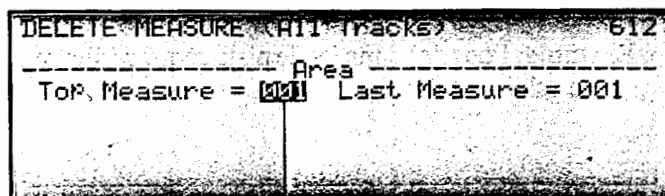
**Välj:** jobb "12:DelMeas" (JUMP #612)

**Ange:** de takter du vill radera.

Med minnesvalsknapparna 1-15 kan du välja ett eller flera spår, och valda spår indikeras med tänd, röd lysdiod.

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



- ❶ **Area(001-999):** Takterna från Top Measure till och med Last Measure kommer att raderas.

**Exempel:** För spårdata enligt följande diagram,

Measures: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6			
A	E	F	G	H	I			

kommer Delete Measure med inställningen "Area= 002-004" att förändra spårdata på följande sätt:

Measures: 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6			
A	E	F	G	H	I			

## Funktionsgrupp SONG MODE

Infoga tomtakt(er)

## 13. Create Measure

JUMP #613

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du i ett eller flera spår infoga önskat antal nya, tomma takter med angiven taktart. Efterföljande takter kommer vid infogningen att flyttas mot slutet av spåret, dvs spårlängden ökas.

**Operation**

**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "13:CreMeas" (JUMP #613)

**Ange:** den area med nya takter som skall skapas och bestäm taktarten för de nya takterna.

Med minnesvalsknapparna 1-15 kan du välja ett eller flera spår, och valda spår indikeras med tänd, röd lysdiod.

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT

① **Area (001-999):** En ny area med tomtakter, omfattande takterna Top Measure till och med Last Measure, kommer att skapas och infogas.

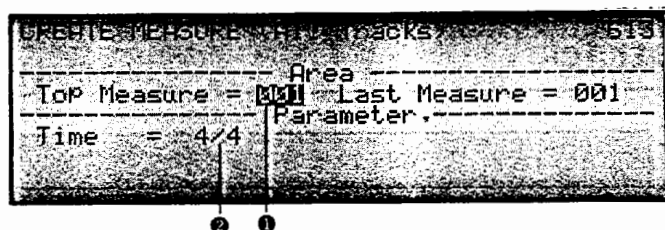
② **Time (1-8/4, 1-16/8, 1-32/16):** Ange taktart för de nya takter som skall skapas.

**Exempel:** För spårdata enligt följande diagram,

Measures:	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
Track	A	B	C	D	E	F	G	H	I			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Track	A				B	C	D	E	F	G	H	I

kommer Create Measure med inställningen "Area= 002-004" att förändra spårdata på följande sätt:

Measures:	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
Track	A	B	C	D	E	F	G	H	I			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Track	A				B	C	D	E	F	G	H	I



## Funktionsgrupp SONG MODE

Mixa spår

## 14. Mix Track

JUMP #614

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du mixa data från angivna takter i ett spår med data i ett annat spår.

**Operation**

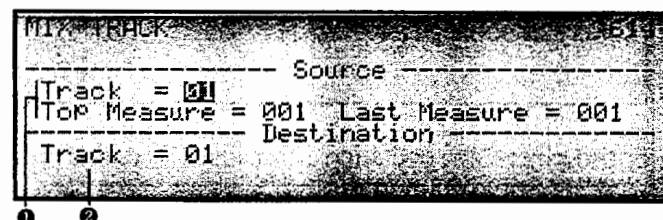
**Från:** jobblistan Song Edit (JUMP #600)

**Välj:** jobb "14:MixTrck" (JUMP #614)

**Ange:** det spår och de takter som du vill mixa till destinationsspåret, och ange destinationsspår

**Verkställ:** operationen med ENTER

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



① **Source (Track 01-15, Measures 001-999):** Ange det spår vars data du vill mixa, samt vilka takter där.

② **Destination (Track 01-15):** Ange destinationsspår i vilket takterna angivna med ① skall mixas in.

**Exempel:** För spårdata enligt följande diagram,

Measures:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Track 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Track 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Track 1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Track 2	a	b	c	d	e	f	g	h	i

kommer Mix Track med inställningarna "Source Track= 01",  
 "Source Measures= 002-004" och "Destination Track= 02"  
 att förändra spårdata på följande sätt:

Funktionsgrupp SONG MODE		
Töm spår på data	<b>15. Erase Track</b>	JUMP #615

### Beskrivning

Med denna funktion töms angivna spår på alla data.

### Operation

Från:	jobblistan Song Edit	(JUMP #600)
Välj:	jobb "15:ErsTrck"	(JUMP #615)
Ange:	det/de spår som skall tömmas på data	
Verkställ:	operationen med ENTER	
Lämna:	utan att verkställa med EXIT	



Det finns inga parametrar att sätta för denna funktion. Välj bara vilket eller vilka spår du vill tömma på data med minnesvalsknapparna 1-16. Valda spår indikeras med tänd, röd lysdiod. När du trycker på ENTER får du frågan "Are you sure? (Yes or No)". Bekräfta med +1/YES, varvid valda spår töms på alla data.

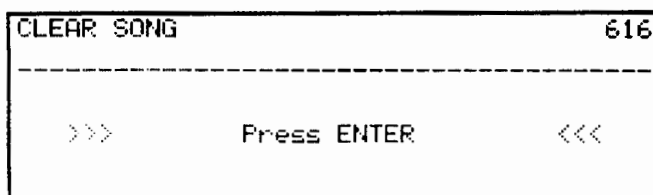
Funktionsgrupp SONG MODE		
Töm sång på data	<b>16. Clear Song</b>	JUMP #616

### Beskrivning

Med denna funktion kan du tömma en sång på alla data.

### Operation

Från:	jobblistan Song Edit	(JUMP #600)
Välj:	jobb "16:ClrSong"	(JUMP #616)
Verkställ:	operationen med ENTER	
Lämna:	utan att verkställa med EXIT	



Det finns inga parametrar att sätta för denna funktion. Om du vill tömma sången trycker du på ENTER. Du får då frågan "Are you sure? (Yes or No)". Bekräfta med +1/YES, varvid sången töms på alla data.

## Song Setup Jobs

### Beskrivning

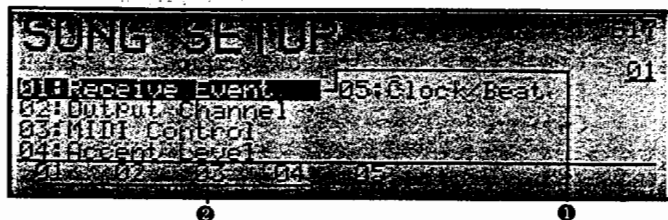
Parametrar under Song Setup styr övergripande funktioner i sequencern.

### Operation

**Från:** Song Play eller Song Record Mode

**Tryck på:** F7 (Stup) (JUMP #617)

**Välj:** önskat Song Setup-jobb



❶ Flytta markören till denna area, välj jobb och kalla upp det med ENTER.

❷ Du kan också välja jobb 1–5 direkt med F1–F5.

01: *Receive Event*: Om du vill spara sequencerminne kan du här ange att oönskade datatyper inte skall spelas in.

02: *Output Channel*: Ange den MIDI-kanal över vilken varje spår i sequencern skall sända.

03: *MIDI Control*: Ange om SY77:s sequencer skall styras av sin egen klocka eller från en yttre sequencer.

04: *Accent Level*: Ange den accentnivå som F1–F4 skall ha för utläggning av accenter på enskilda toner vid stegvis inspelning.

05: *Clock/Beat*: Sätt det antal klockpulser per taktslag som skall visas under redigering.

### Funktionsgrupp SONG MODE

Filtrering av inkommande händelser

### 1. Receive Event

JUMP #618

### Beskrivning

Med denna funktion kan du för att spara sequencerminne bestämma att vissa oönskade datatyper inte skall spelas in.

### Operation

**Från:** jobblistan Song Setup (JUMP #617)

**Välj:** jobb "01:Receive Event" (JUMP #618)

**Ange:** mottagning till/från för var och en av nedanstående datatyper

**Lämna:** och återgå till Song Setup med EXIT

❷ *Control Change (on, off)*: Ange om Control Change-meddelanden skall spelas in eller ej.

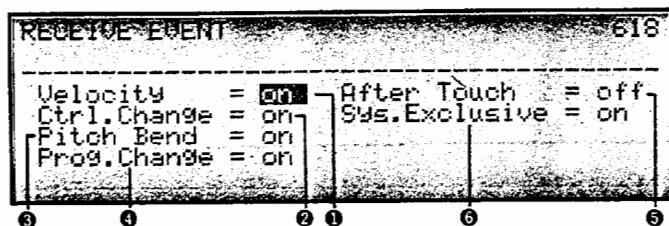
❸ *Pitch Bend (on, off)*: Ange om Pitch Bend-meddelanden skall spelas in eller ej.

❹ Ange om Program Change-meddelanden skall spelas in eller ej.

❺ *After Touch (on, off)*: Ange om After Touch-meddelanden skall spelas in eller ej.

❻ *System Exclusive (on, off)*: Ange om System Exclusive-meddelanden skall spelas in eller ej.

**Anmärkning:** Koppla alltid bort alla datatyper som inte påverkar de Voices som aktuell sång använder sig av. Om t ex inga Voices är programmerade med After Touch Sensitivity eldar du verkligen för kråkorna om du låter sequencern registrera en massa After Touch-data från klaviaturen. Även om du kanske har plats i minnet för sådana onödiga data stjäl det överföringstid och belastar därmed sequencerns prestanda.



❶ *Velocity (on, off)*: Ange om Velocity-värdet i KeyOn-meddelanden skall spelas in av sequencern. När denna parameter är satt till "off" kommer alla toner att spelas in med Velocity-värdet 64, oavsett vilket faktiskt Velocity-värde tonen har.

Sändningskanal för varje spår

Funktionsgrupp SONG MODE

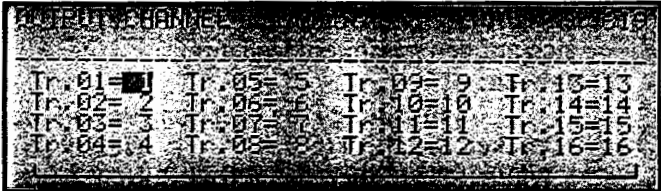
2. Output Channel

JUMP #619

**Beskrivning**

Med denna funktion bestämmer du vilka MIDI-kanaler som varje spår skall sända över via MIDI OUT.

- Operation**
- Från:* jobblistan Song Setup (JUMP#617)
- Välj:* jobb "02:Output Channel" (JUMP#619)
- Ange:* den MIDI-kanal som varje spår skall sända över
- Lämna:* och återgå till Song Setup med EXIT



- ❶ Tracks 1–16 (1–16): Ange för varje spår den MIDI-kanal 1–16 som spårdata skall sändas över via MIDI OUT.

Styrkälla för sequencern

Funktionsgrupp SONG MODE

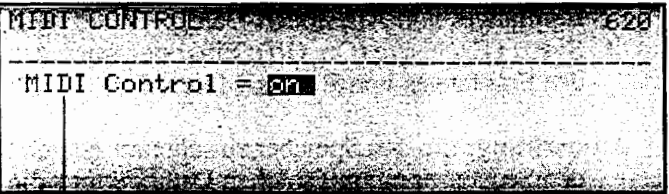
3. MIDI Control

JUMP #620

**Beskrivning**

Med denna funktion bestämmer du om SY77:s sequencer skall styras av sin egen klocka eller från en yttre sequencer.

- Operation**
- Från:* jobblistan Song Setup (JUMP#617)
- Välj:* jobb "03:MIDI Control" (JUMP#620)
- Sätt:* MIDI Control till "on" eller "off"
- Lämna:* och återgå till Song Setup med EXIT



- ❶ MIDI Control (on, off): Normalt är MIDI Control satt till "off" så att SY77:s sequencer styrs av sin egen klocka och från frontpanelens transportknappar. Om du vill styra SY77:s sequencer från en yttre sequencer, ansluten till SY77:s MIDI IN-uttag, skall du sätta MIDI Control till "on". I sådana fall styrs alla funktioner som berör sequencerns gång av den yttre enheten, dvs MIDI-meddelandena Start, Stop och Continue, samt själva MIDI-klockan, som bestämmer tempot.

**Anmärkning:** När MIDI Control är satt till "on" kan du sätta igång SY77:s sequencer om den bara tar emot meddelanden av typen MIDI Clock. Detta betyder att den yttre sequencern faktiskt inte behöver gå – det räcker med att den stillastående sänder MIDI Clock i gällande tempo.

## Funktionsgrupp SONG MODE

Accentnivåer för F1-F4

**4. Accent Level**

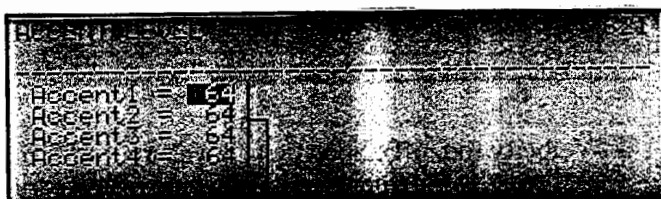
JUMP #621

**Beskrivning**

Med denna funktion bestämmer du vilka accentnivåer var och en av de fyra funktionsknapparna F1-F4 skall ha vid utläggning av accenter på enskilda toner under stegvis inspelning.

**Operation**

- Från:** jobblistan Song Setup (JUMP#617)  
**Välj:** jobb "04:Accent Level" (JUMP#621)  
**Ange:** var och en av de fyra accentnivåerna  
**Lämna:** och återgå till Song Setup med EXIT



- ① **Accent 1 – Accent 4 (1-127):** Dessa fyra parametrar bestämmer vilka accentnivåer F1-F4 (Acc1-Acc4) skall ha under stegvis inspelning.

## Funktionsgrupp SONG MODE

Visade klockpulser per taktslag

**5. Clock/Beat**

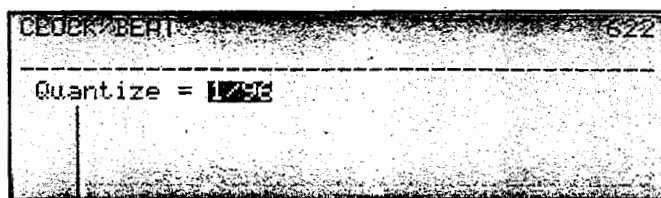
JUMP #622

**Beskrivning**

Med denna funktion bestämmer du hur många klockpulser per taktslag som skall visas på skärmen vid redigering.

**Operation**

- Från:** jobblistan Song Setup (JUMP#617)  
**Välj:** jobb "05:Clock/Beat" (JUMP#622)



- ① **Quantize (1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64, 1/96):** Ange tidsvärdet för ett steg på skärmen.

Denna parameter bestämmer hur många klockpulser per taktslag som skall visas på skärmen vid redigering. Detta har ingen inverkan på taktarten, utan är bara ett hjälpmedel när du redigerar data.

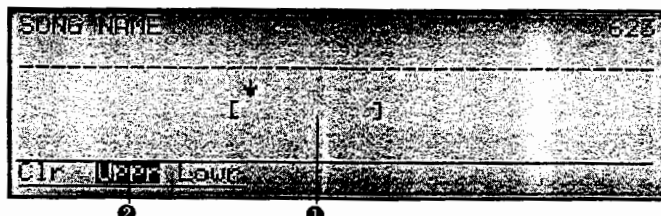
## Song Name

### Beskrivning

En sång kan ha ett namn på upp till åtta tecken, vilket visas i datafönstret i Song Play och Song Record Mode.

### Operation

- Från:** Song Play eller Song Record Mode
- Tryck på:** F8 (Name) (JUMP #623)
- Ange:** sångnamn
- Lämna:** och återgå till föregående skärm med EXIT



- ❶ Mata in ett sångnamn om max åtta tecken.
- ❷ Radera det befintliga namnet genom att trycka på F1 (Clr). Skifta till versaler (stora bokstäver) med F2 (Uppr). Skifta till gemena (små bokstäver) med F3 (Lowr).

**Anmärkning:** Hur teckeninmatning går till har vi redan förklarat i introduktionen, i avsnittet *Hur man använder den numeriska knappsatsen*.

# ***Pattern Mode***

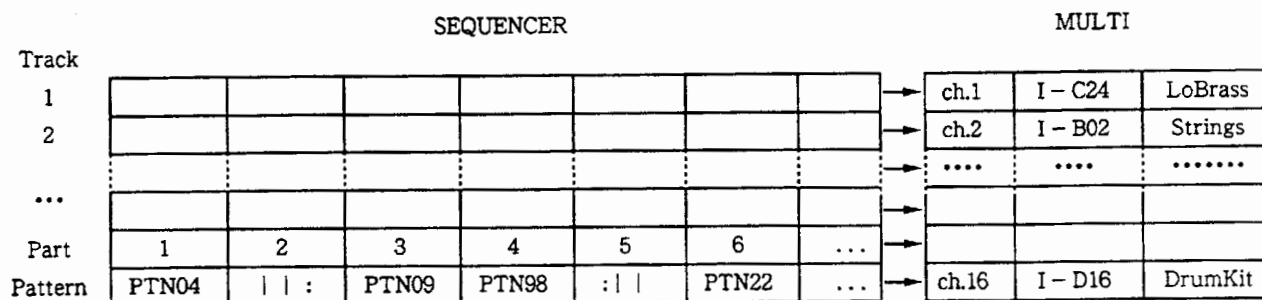
I Pattern Mode kan du spela in och spela upp mönster (Patterns)  
innehållande mellan 1 och 32 takter.

Dessa mönster kan redigeras på olika sätt, och sedan sättas in i valfri Part i spår 16  
(mönsterspåret) för att spela ofta återkommande fraser eller rytmstrukturer.

I Pattern Mode kan du spela in och spela upp mönster (Patterns) på mellan 1 och 32 takter. Med redigeringsfunktioner under Song Mode kan du sätta in dessa mönster i spår 16 (mönsterspåret). Eftersom samma mönster kan sättas in i mer än en Part i spår 16, kan du spara både tid och sequencerminne genom att bygga upp ett förråd med mönster för återkommande musikaliska motiv.

Du kommer oftast att använda mönster för att spela rytmsstrukturer från spår 16 i sequencern, kanske i stil med nedanstående diagram.

Eftersom varje spårs sändningskanal kan ändras, måste du se till att spår 16 sänder sina data över den kanal som den Voice är satt till som skall spela mönstret.

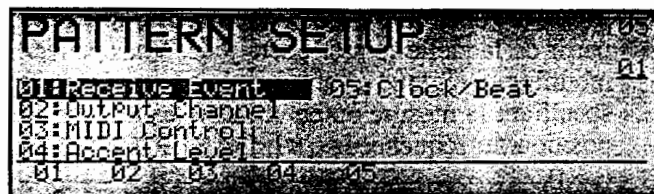


Hur det går till att sätta in Parts i spår 16 förklarar vi under *Song Edit, Chain Patterns*.

## Hur Pattern Play Mode och Pattern Edit Mode är organiserade

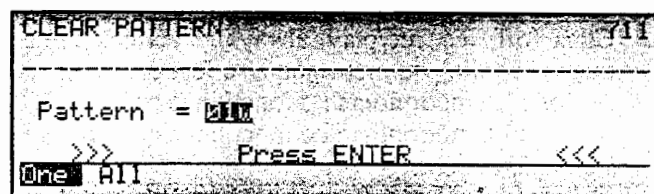
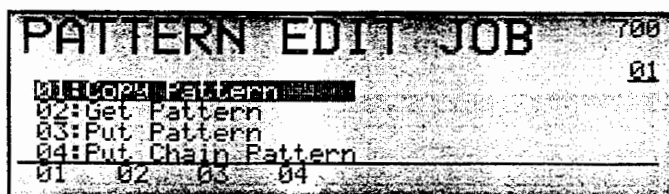


- |                  |                                   |
|------------------|-----------------------------------|
| 01: Copy Pattern | Kopiera mönster till mönster      |
| 02: Get Pattern  | Kopiera spårdata till ett mönster |
| 03: Put Pattern  | Sätt in mönster i spår            |



- |                    |                                      |
|--------------------|--------------------------------------|
| 01: Receive Event  | Filtrera inkommande datatyper        |
| 02: Output Channel | Sätt spårens sändningskanaler        |
| 03: MIDI Control   | Sätt styrkälla för sequencern        |
| 04: Accent Level   | Sätt accentnivåer för F1-F4          |
| 05: Clock/Beat     | Sätt visade klockpulser per taktslag |

Från Pattern Play-skärmen kan du kalla upp jobblistan för Pattern Edit Job med F6 eller jobblistan för Pattern Setup med F7. Med F8 kan du radera ett enskilt mönster eller samtliga mönster.



## Pattern Play

### Beskrivning

I Pattern Play Mode kan du välja och spela upp valfritt mönster 01–99. Du kan här också göra inställningar för metronomen (Click) och synkronisering.

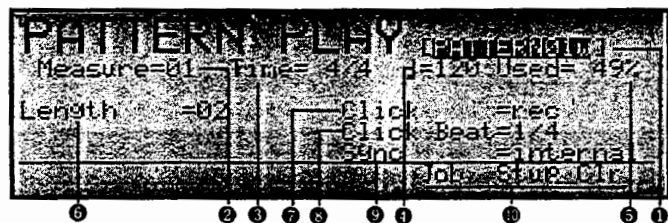
### Operation

**Tryck på:** PATTERN för att kalla upp Pattern Play Mode.  
PATTERN-lysdioden tänds röd.

**Välj:** vilket mönster som skall spelas upp

**Påbörja:** uppspelningen med RUN

**Stoppa:** uppspelningen med STOP



- ① **Pattern (01–99):** Här väljer du vilket mönster som skall spelas upp.
- ② **Measure (001–003):** Med denna parameter bestämmer du från vilken takt uppspelningen skall börja. Flytta markören till denna area och ange önskad takt. Du kan också ange takt med sequencerns transportknappar.
- ③ **Time (1/4–32/16):** Här visas den taktart som du i Pattern Record Mode har bestämt för detta mönster. Du kan inte ändra taktart här i Pattern Play Mode.
- ④ **(30–250):** Här bestämmer du tempot i fjärdedelsslag per minut.
- ⑤ **Used (0–100%):** Här visas hur mycket sequencerminne som förbrukats.
- ⑥ **Length (1–32):** Här visas mönstrets längd.

- ⑦ **Click (off, rec, rec/play, always):** Denna parameter bestämmer när metronomen (Click) skall höras.

off: Metronomen är helt bortkopplad

rec: Metronomen hörs bara vid inspelning

rec/play: Metronomen hörs vid både in- och uppspelning

always: Metronomen hörs hela tiden (även när sequencern står still).

- ⑧ **Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Denna parameter bestämmer på vilka taktslag metronomen skall höras.

- ⑨ **Sync (internal, MIDI):** Denna parameter bestämmer vilken klocka som skall styra sequencern. Normalt är Sync satt till "internal", vilket innebär att sequencerns egen klocka styr sequencerns tempo.

Om du använder en yttre sequencer och vill att SY77:s sequencer skall synkroniseras efter den, skall du sätta Sync till "MIDI", vilket innebär att inkommande MIDI Clock-meddelanden bestämmer tempot i stället.

- ⑩ Tryck på F6 (Job) för att gå vidare till jobblistan för Pattern Edit, F7 (Stup) för att gå till jobblistan för Pattern Setup, och F8 (Clr) för att radera valt mönster eller samtliga mönster.

**Start och stopp av uppspelning:** När du trycker på RUN kommer uppspelningen av mönstret att starta från det ställe som bestämts med Measure-inställningen. Stoppa uppspelningen genom att trycka på STOP.

**Under uppspelning:** Under uppspelning kan du välja ett annat mönster och ändra tempo och inställningar för Click och Click Beat.

Du kan för uppspelning välja mönster som inte innehåller några data. När du under uppspelning ändrar mönsternummer kommer det mönster som spelas för tillfället att spela klart innan det nya mönstret spelas.

**Pattern Edit:** Du kan när som helst i Pattern Play Mode trycka på EDIT för att redigera mönstret. Se vidare under *Pattern Edit Mode*.

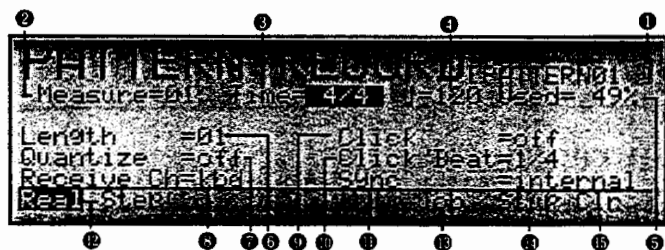
## Pattern Record

### Beskrivning

I denna funktionsgrupp gör du förberedande inställningar inför en inspelning av ett mönster – om mönstret skall spelas in i realtid eller stegprogrammeras, vilken taktart och längd det skall ha, samt de andra grundinställningar som Pattern Play-skärmen visar.

### Operation

- Från:** Pattern Play-skärmen
- Tryck på:** RECORD, varvid RECORD-lysdioden tänds röd.
- Ange:** Record Mode och gör grundinställningar inför inspelningen
- Starta:** inspelningen med RUN
- Stoppa:** inspelningen med STOP



- ① **Pattern (01–99):** Välj vilket mönster du vill spela in.
- ② **Measure (01–32):** Denna parameter bestämmer från vilken takt uppspelningen av mönstret skall börja. Ändra takt genom att flytta markören hit och ange en ny takt. Du kan också ange ny starttakt genom att använda sequencerns transportknappar.
- ③ **Time (01–08/4, 01–16/08, 01–32/16):** Denna parameter bestämmer taktarten för det mönster som skall spelas in. Taktarten kan bara ändras för mönster som ännu inte spelats in.
- ④ **(30–250):** Denna parameter bestämmer tempot i antal fjärdedelsslag per minut.
- ⑤ **Used (0–100%):** Här visas hur mycket sequencerminne som förbrukats.
- ⑥ **Length (1–32):** Här visas mönstrets längd. Längden kan bara ändras om mönstret ännu inte spelats in.
- ⑦ **Quantize (off, 1/32, 1/24, 1/16, 1/12, 1/8, 1/4, 1/2):** Denna parameter bestämmer kvantiseringsvärdet, dvs till vilket tidsvärde spelade toner skall korrigeras. När Quantize är satt till "off" kommer spelade toner att registreras precis så som du spelar. När Quantize är satt till exempelvis 1/16 kommer alla spelade toner att korrigeras till närmsta sextondel.
- ⑧ **Receive Channel (1–16, omni, kbd):** Denna parameter bestämmer vilken kanal som skall spelas in av sequencern. Normalt sätter du Receive Channel till "kbd" så att det blir data från SY77:s klaviatur som spelas in.
  - 1–16: Sequencern spelar bara in de data som kommer in via angiven kanal.
  - omni: Sequencern spelar in alla data oavsett över vilken kanal de kommer in.
  - kbd: Sequencern spelar in alla toner från SY77:s klaviatur, oavsett vilken sändningskanal som är satt med Kbd Transmit Channel.
- ⑨ **Click (off, rec, rec/play, always):** Denna parameter bestämmer om och när metronomen skall höras.
  - off: Metronomen hörs inte alls
  - rec: Metronomen hörs bara vid inspelning
  - rec/play: Metronomen hörs vid både in- och uppspelning
  - always: Metronomen hörs hela tiden
- 10 **Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Denna parameter bestämmer på vilka taktslag metronomen skall höras.
- 11 **Sync (internal, MIDI):** Denna parameter bestämmer vilken klocka som skall styra sequencern. Normalt är Sync satt till "internal", vilket innebär att sequencerns egen klocka styr sequencerns tempo. Om du använder en yttre sequencer och vill att SY77:s sequencer skall synkroniseras efter den, skall du sätta Sync till "MIDI", vilket innebär att inkommande MIDI Clock-meddelanden bestämmer tempot i stället.
- 12 **Recording Mode (Real, Step):** Tryck på F1 eller F2 för att välja inspelningsmetod enligt följande:
  - F1 **Realtime Recording:** Inspelning i realtid, dvs allt registreras exakt så som du spelar.
  - F2 **Step Recording:** Stegvis inspelning, dvs toner spelas in en i taget, var och en med ett angivet tidsvärde.
- 13 Kalla upp jobblistan för Patter Edit med F6.
- 14 Kalla upp jobblistan för Pattern Setup med F7.
- 15 Töm ett mönster eller samtliga mönster på data med F8.

Så här går en mönsterinspelning till metodiskt:

1. Välj vilket mönster som skall spelas in.
2. Om valt mönster är oinspelat anger du taktart och längd.
3. Gör inställningar för tempo, kvantisering, mottagningskanal, metronom, Click Beat och Sync.
4. Ange inspelningsmetod; Realtime (F1) eller Step (F2).
5. Tryck på RUN varvid inspelningen av mönstret börjar. Hur skärmen ser ut beror på vilken inspelningsmetod

som valts enligt moment 4. Beträffande detaljerna för de två metoderna, se följande två avsnitt; *Pattern Realtime Record* eller *Pattern Step Record*.

6. När inspelningen är klar trycker du på STOP varvid sequencern återgår till Pattern Play-skärmen.

**Pattern Edit:** Du kan i Pattern Record Mode när som helst trycka på EDIT för att redigera mönstret. Se vidare under *Pattern Edit Mode*.

#### Funktionsgrupp PATTERN MODE

#### Realtidsinspelning av mönster

#### Pattern Realtime Record

#### Beskrivning

Vid realtidsinspelning registreras de toner du spelar exakt så som du spelar dem. Nya toner adderas fortlöpande till befintliga data i mönstret.

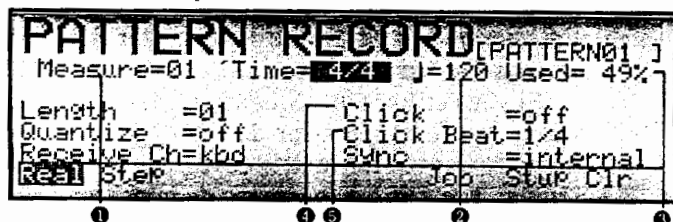
#### Operation

**Från:** Pattern Record-skärmen

**Tryck på:** F1 (Real) för att välja realtidsinspelning

**Påbörja:** inspelningen med RUN. RUN-lysdioden börjar blinka efter gällande tempo.

**Stoppa:** inspelningen och återgå till Pattern Play-skärmen med STOP



- ① **Measure (001–999):** Under inspelningen visas här kontinuerligt vilken takt i mönstret som just spelas in.
- ② **(30–250):** Under inspelningen kan du flytta markören hit för att ändra tempot.
- ③ **Used (0–100%):** Under inspelningens gång visas här hur mycket sequencerminne som hittills förbrukats.

- ④ **Click (off, rec, rec/play, always):** Under inspelningen kan du flytta markören hit och bestämma när metronomen skall höras.

off: Metronomen hörs inte alls

rec: Metronomen hörs bara vid inspelning

rec/play: Metronomen hörs vid både in- och uppspelning

always: Metronomen hörs hela tiden

- ⑤ **Click Beat (1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24):** Under inspelningen kan du flytta markören hit och bestämma på vilket slag i takten metronomen skall höras. Under såväl in- som uppspelning blinkar RUN-lysdioden grön på varje taktslag och röd på varje förstaslag i takten.

**Anmärkning:** Under inspelning kan du ändra inställningarna för tempo, Click och Click Beat. Om du vill ändra de andra parametrarna måste du återgå till Pattern Record-skärmen.

Till skillnad från realtidsinspelning av en sång har du vid realtidsinspelning av ett mönster inga möjligheter att välja Overdub eller Replace. Mönsterinspelning görs alltid i Overdub Mode, vilket innebär att nya toner adderas till befintliga data i mönstret.

Vid realtidsinspelning av ett mönster repeteras mönstret kontinuerligt, från början till slut, tills du trycker på STOP. Detta gör att du kan bygga upp komplicerade rytmiska strukturer ton för ton.

**Radering av toner:** Under realtidsinspelning kan du radera valfri ton från mönstret genom att trycka på SHIFT under det att du samtidigt trycker ner tangenten för den oönskade tonen. Låt sedan mönstret passera förbi det avsnitt du vill radera.

## Funktionsgrupp PATTERN MODE

## Stegvis inspelning av mönster

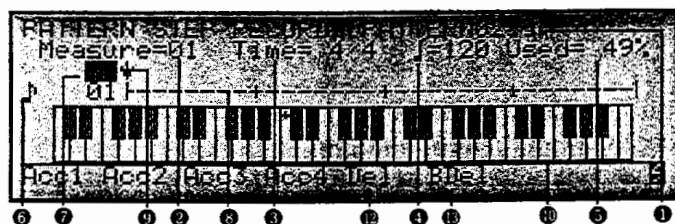
## Pattern Step Record

**Beskrivning**

I Pattern Step Record Mode registreras toner en i taget med det tidsvärde som för tillfället är angivet. Nya toner adderas till befintliga data i mönstret.

**Operation**

- Från:** Pattern Record-skärmen
- Tryck på:** F2 (Step) för att välja stegvis inspelning.
- Påbörja:** inspelningen med RUN, varvid RUN-lysdioden tänds grön.
- Stoppa:** inspelningen och återgå till Pattern Play-skärmen med STOP



- ❶ **Pattern (01-99):** Välj vilket mönster som skall spelas in.
- ❷ **Measure (01-32):** Flytta markören hit och välj från vilken takt inspelningen skall börja.
- ❸ **Time (01-08/4, 01-16/8, 01-32/16):** Taktarten visas bara och kan inte ändras här.
- ❹ **Tempo** visas bara och har ingen betydelse vid stegvis inspelning.
- ❺ **Used (0-100%):** Här visas hur mycket sequencerminne som förbrukats.
- ❻ Här visas vilket tidsvärde som gäller för tillfället. Du kan när som helst under stegvis inspelning ange nya tidsvärden med den numeriska knappsatsen. Du kan också gå hit med markören och ändra tidsvärdet med de vanliga inmatningsmetoderna. När det är möjligt visas tidsvärdena här som grafiska symboler, dvs som en helnot, en fjärdedelsnot etc. Tidsvärden som faller utanför de normala notsymbolerna anges i antal klockpulser (en klockpuls =  $1/384$  av en 4/4-takt).
- ❼ När markören befinner sig i denna area kan du stega fram och tillbaks genom mönstrets data. Om den takt du för tillfället befinner dig i är längre än fyra fjärdedelar (t ex en takt med taktarten 10/8), visas ett nummer här representerande den del av takten som just visas.
- ❽ Den horisontella linjen här representerar en takt, och varje litet vertikalt streck på linjen representerar ett taktslag.

En punkt på linjen representerar en 32-delsarea som innehåller data.

- ❾ När du förflyttar dig fram och tillbaks i mönstret, indikeras positionen i takten med en nedåtriktad pil som rör sig i steg om en 32-delsnot.
- ❿ Om den för tillfället valda 32-delsnoten (eller rättare sagt den area som omfattar en 32-del) innehåller data, visas tonerna i den arean som mörka prickar på den grafiskt avbildade klaviaturen.
- ⓫ Du kan välja ett av fyra inprogrammerade accentvärden med F1-F4. Alla toner som matas in efter det att du valt ett accentvärde kommer att få det värdet. Du kan ändra de accentvärden som är utlagda på F1-F4 — se under *Pattern Setup Job, 4. Accent Level*.
- ⓫ Du kan med F5 (Del) radera alla data i den 32-delsarea där markören är. Markörens position ändras inte.
- ⓫ Du kan radera alla data i den 32-delsarea som ligger före markörens position med F6 (BDel). Markören flyttas då en 32-delsnot bakåt, dvs mot början av mönstret.

**Note Duration:** Denna funktion kallas också Gate Time, och avser den tidsrymd en ton klingar i förhållande till sitt noterade värde (=durationen). Du kan justera detta på följande sätt:

Håll SHIFT intryckt och välj duration med F1-F3. För att spela in normala toner, vilka klingar med 80% av sitt noterade värde, trycker du på F1 (Norm). Staccato-toner, vilka klingar med 50% av sitt noterade värde, får du med F2 (Stacc). Legatotoner, vilka klingar under hela sitt noterade värde, dvs 99%, får du med F3 (Slur).

**Den numeriska knappsatsen:**

- **Note Value** — Tidsvärden (numeriska knapparna 1-8): Använd de numeriska knapparna 1-8 för att ange det tidsvärde (notvärde) som skall spelas in. Varje knapp representerar det tidsvärde som står tryckt ovanför knappen, från en helnot (knapp 1) till en 16-dels triol (knapp 8). Dessa tidsvärden bestämmer också den steglängd som markören avancerar med på skärmen efter det att en ton har matats in.
- **Dot** — Punktering (numeriska knappen 9): Punktera aktuellt not med knapp 9, vilket förlänger notens tidsvärde med 50%.
- **Tie** — Bindebåge (numerisk knapp "-", TIE): Om du vill binda föregående ton till den aktuella, dvs förlänga den föregående tonens klingande längd, trycker du på TIE. Tonens duration förlängs då med gällande tidsvärde, och markören avancerar proportionerligt.

- *Rest—Paus (numerisk knapp 0):* Tryck på REST för att avancera ett steg utan att mata in data, dvs lägga in en paus med gällande tidsvärde.

Så här går stegvis inspelning av mönster till:

- *Inmatning av toner:* Varje gång du trycker ner och släpper upp en tangent spelas den in, och positionen i mönstret avancerar ett steg med gällande tidsvärde. Om du tar ett ackord registreras inte någon ton förrän du släppt upp alla tangenterna, och då hamnar alla toner på samma ställe.

- *Bläddra igenom inspelade data:* När markören befinner sig vid ⑦ kan du också använda markörknapparna vä-hö för att gå fram och tillbaks i mönstret och mata in toner var du vill. När du hamnar på ställen där det finns tondata, visas registrerade toner på skärmens grafiska klaviatur samtidigt som de klingar.
- *Stoppa inspelningen:* När du är klar med inspelningen trycker du på STOP. Du tas då tillbaks till Pattern Play, där du kan trycka på RUN för att lyssna på det du just har spelat in.

## Pattern Edit

### Beskrivning

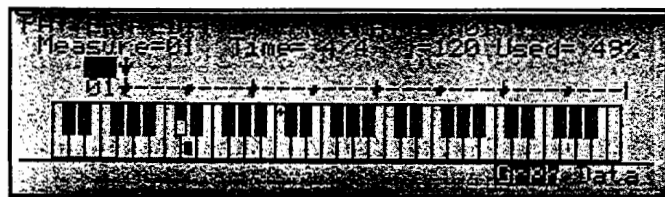
I Pattern Edit Mode kan du redigera enskilda händelser som ligger inspelade i ett mönster.

### Operation

- Från:** Pattern Play eller Pattern Record Mode.  
**Tryck på:** EDIT  
**Lämna:** Pattern Edit Mode och återgå till Pattern Play Mode med EXIT

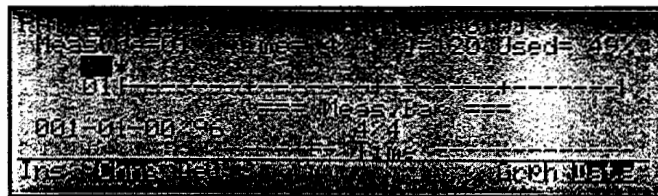
Pattern Edit-skärmen kan se ut på flera sätt, beroende på om du har valt grafisk redigering eller vanlig dataredigering.

**Grafisk redigering av mönster:** Tryck på F7 (Grph) för att välja grafisk redigering. På skärmen syns en horisontell linje med punkter, vilka representerar positionerna i takten för de tondata som finns registrerade. På en grafisk klaviatur under linjen visas som prickar de toner som finns registrerade inom för tillfället vald 32-delsarea.



Grafisk redigering av mönster går till på exakt samma sätt som vid grafisk redigering av sångdata. Enda skillnaderna är att mönsternumret visas i stället för sångnamnet, och att maximala antalet takter är 32 i stället för 999. Se vidare under *Song Edit (Graph)*.

**Vanlig dataredigering av mönster:** Tryck på F8 (Data) för att välja vanlig dataredigering. Skärmen visar för varje enskild händelse vilken typ av data och vilka numeriska värden det rör sig om. Dataredigeringen är uppdelad på två funktioner: Change och Insert. När du kallar upp dataredigering väljs automatiskt Change Mode.



Dataredigering av mönster går till på exakt samma sätt som vid dataredigering av sångdata. Enda skillnaderna är att mönsternumret visas i stället för sångnamnet, och att maximala antalet takter är 32 i stället för 999. Se vidare under *Song Edit (Data Insert)* och *Song Edit (Data Change)*.

## Pattern Edit Jobs

### JUMP #700

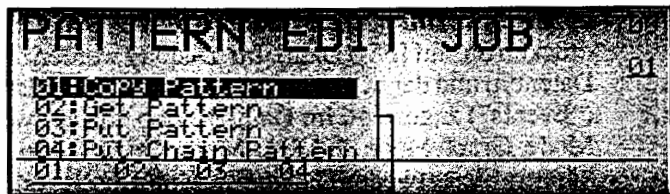
#### Beskrivning

Med jobben under Pattern Edit kan du kopiera ett mönster till ett annat, kopiera spårdata till ett mönster, kopiera data från ett mönster till ett spår, eller kopiera mönsterdata för samtliga Parts till ett spår.

#### Operation

Från: skärmarna Pattern Play eller Pattern Record

Tryck på: F6 (Job)



① Flytta markören till denna area, välj jobb, och kalla upp det med ENTER.

② Med F1-F4 väljer du jobben 1-4.

01: *Copy Pattern*: Kopiera ett mönster till ett annat mönster.

02: *Get Pattern*: Kopiera data från angivna takter i ett spår till ett mönster.

03: *Put Pattern*: Kopiera data från ett mönster och lägg in detta i angivna takter i ett spår.

04: *Put Chain Pattern*: Kopiera mönsterdata i alla Parts till ett angivet spår 1-15.

#### Funktionsgrupp PATTERN MODE

#### Kopiera mönster

### 1. Copy Pattern

#### JUMP #701

#### Beskrivning

Med denna funktion kan du kopiera ett mönster till ett annat mönster, vilket är mycket användbart när du t ex bygger upp trummönster med samma grundstruktur, och där du sedan bara behöver lägga in små förändringar.

#### Operation

Från: jobblistan Pattern Edit (JUMP #700)

Välj: jobb "01:Copy Pattern" (JUMP #701)

Ange: Source- och Destination-mönster

Verkställ: operationen med ENTER

Lämna: utan att verkställa med EXIT

① *Source Pattern (01-99)*: Ange vilket mönster du vill kopiera från.

② *Destination Pattern (01-99)*: Ange vilket mönster du vill kopiera till. Alla befintliga data i Destination-mönstret kommer att försvinna.

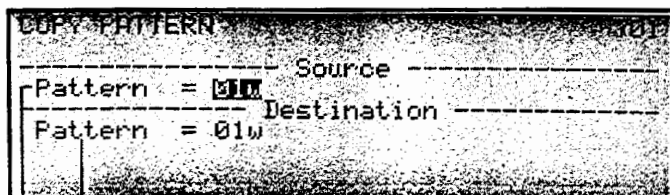
**Exempel:** Med "Source = Pattern 3" och "Destination = Pattern 5" skulle resultatet bli följande:

Före

Takt	1	2	3
Pattern 3	A	B	C
Pattern 5	X	Y	Z

Efter

Takt	1	2	3
Pattern 3	A	B	C
Pattern 5	A	B	C



## Funktionsgrupp PATTERN MODE

## Kopiera spårdata till ett mönster

## 2. Get Pattern

JUMP #702

**Beskrivning**

Kopiera data från angivna takter i ett spår 1-15 till ett mönster.

**Operation**

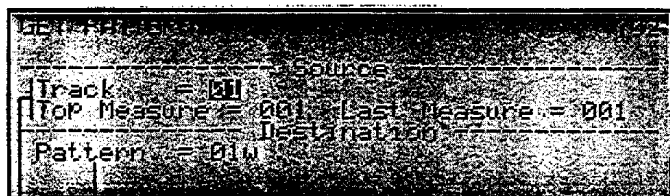
Från: jobblistan Pattern Edit (JUMP #700)

Välj: jobb "02: Get Pattern" (JUMP #702)

Ange: vilket spår och vilka takter där som data skall kopieras från, och ange destinationsmönstret till vilket data skall kopieras.

Verkställ: operationen med ENTER

Lämna: utan att verkställa med EXIT



① **Source (Track 01-15, Top Measure 001-???, Last Measure 001-???)**: Ange spår och takter från vilka data skall kopieras. Eftersom den maximala längden på ett mönster är 32 takter kan Last Measure inte vara mer än 32 takter efter Top Measure. Man kan heller inte välja takter med olika taktarter.

② **Destination (Pattern 01-99)**: Ange vilket mönster data skall kopieras till. Alla befintliga data i Destination-mönstret kommer att försvinna.

**Exempel:** Med "Source= Track 2", "Measures 2-3" och "Destination= Pattern 5" skulle resultatet bli följande:

Före

Takt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—
Spår 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	—
Pattern 5										

Efter

Takt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—
Spår 2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	—
Pattern 5	B	C								

## Funktionsgrupp PATTERN MODE

## Kopiera mönster till ett spår

## 3. Put Pattern

JUMP #703

**Beskrivning**

Kopiera data från ett mönster till angivna takter i ett spår.

**Operation**

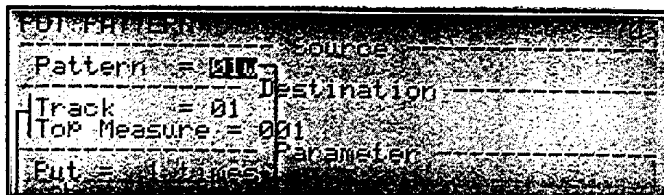
Från: jobblistan Pattern Edit (JUMP #700)

Välj: jobb "03: Put Pattern" (JUMP #703)

Ange: mönstret som data skall hämtas från, och ange spår och takt som data skall kopieras till

Verkställ: operationen med ENTER

Lämna: utan att verkställa med EXIT



① **Source (Pattern 01-99)**: Ange mönstret som data skall kopieras från.

② **Destination (Track 01-15, Top Measure 001-???)**: Ange vilket spår och vilken takt som mönstret skall kopieras till.

③ **Put (1-99)**: Ange antalet kopior som skall göras, dvs hur många gånger mönstret skall kopieras in i spåret.

**Exempel:** Med "Source= Pattern 5", "Destination= Track 2", "Measure 4" och "Put Time= 2" blir resultatet följande:

Efter

Takt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—
Spår 2	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	—
Pattern 5	A	B								

Efter

Takt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—
Spår 2	Z	Z	Z	A	B	A	B	Z	Z	—
Pattern 5	A	B								

## Funktionsgrupp PATTERN MODE

Kopiera mönsterkedja till ett spår

## 4. Put Chain Pattern

JUMP #704

**Beskrivning**

Kopiera data från samtliga mönster i spår 16 (mönsterspåret) till angivet spår 1–15.

**Operation**

**Från:** jobblistan Pattern Edit (JUMP #700)  
**Välj:** jobb "04:Put Chain Pattern" (JUMP #704)  
**Ange:** destinationsspår  
**Verkställ:** operationen med ENTER  
**Lämna:** utan att verkställa med EXIT

P212.ted11



- ❶ **Destination (Track 01–15):** Ange vilket spår data skall kopieras till. Befintliga data i destinationsspåret kommer att försvinna.

**Anmärkning:** Om datamängden är stor kan kopieringen av data ta en stund. Eftersom denna operation kopierar data från varje mönster lika många gånger som mönstret spelas vid kedjeuppspelning, kommer det resulterande destinationsspåret att lägga beslag på mer minnesutrymme än vad de ursprungliga mönstren gör.

## Pattern Setup Jobs

### JUMP #705

#### Beskrivning

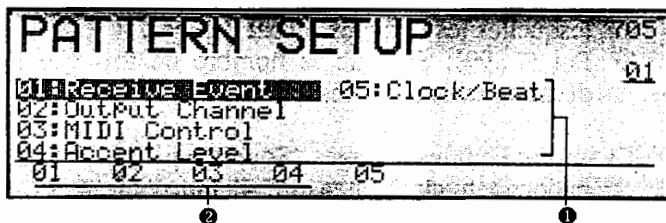
Parametrar under Pattern Setup styr övergripande funktioner i sequencern.

#### Operation

Från: skärmarna Pattern Play eller Pattern Record

Tryck på: F1 (Stup) (JUMP #705)

Välj: önskat Pattern Setup-jobb



- ❶ Flytta markören till denna area, välj jobb och kalla upp det med ENTER.
- ❷ Du kan också välja jobb 1–5 direkt med F1–F5.
  - 01: *Receive Event*: Om du vill spara sequencerminne kan du här ange att oönskade datatyper inte skall spelas in.
  - 02: *Output Channel*: Ange den MIDI-kanal över vilken varje spår i sequencern skall sända.
  - 03: *MIDI Control*: Ange om SY77:s sequencer skall styras av sin egen klocka eller från en yttre sequencer.
  - 04: *Accent Level*: Ange den accentnivå som F1–F4 skall ha för utläggning av accenter på enskilda toner vid stegvis inspelning.
  - 05: *Clock/Beat*: Sätt det antal klockpulser per taktslag som skall visas under redigering.

**Anmärkning:** Dessa Setup-parametrar kan också sättas från Song Play eller Song Record Mode. Resultatet blir exakt detsamma vare sig du sätter parametrarna från Pattern Mode eller från Song Mode. Se vidare under *Song Setup Jobs*.

## Clear Pattern

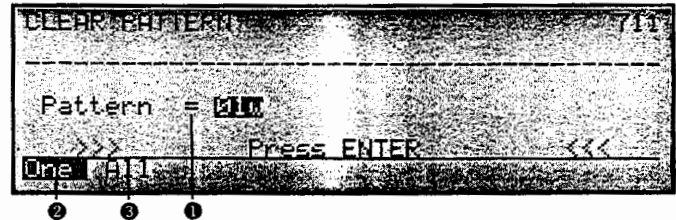
### JUMP #711

#### Beskrivning

Med denna funktion kan du tömma valfritt mönster eller samtliga inspelade mönster på data.

#### Operation

<i>Från:</i>	skärmarna Pattern Play eller Pattern Record	
<i>Tryck på:</i>	F8 (Clr)	(JUMP #711)
<i>Ange:</i>	om ett enskilt mönster eller samtliga mönster skall tömmas	
<i>Verkställ:</i>	operationen med ENTER	
<i>Lämna:</i>	utan att verkställa med EXIT	



- ❶ *Pattern (01-99):* Om du har tryckt på F1 (One) anges här vilket mönster som skall tömmas.
- ❷ Om du vill tömma ett enskilt mönster trycker du på F1 (One) och anger mönsternumret.
- ❸ Om du vill tömma samtliga mönster trycker du på F2 (All).

**Anmärkning:** Både när du tömmer ett mönster och när du tömmer samtliga mönster, går alla data ohjälpligt förlorade. Det finns inget sätt att återkalla mönster, så tänk dig noga för!

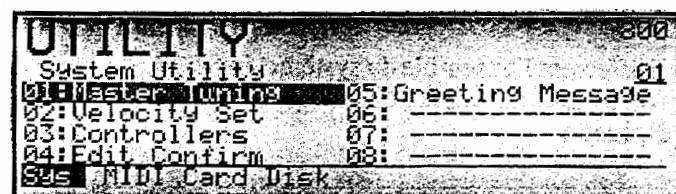
# ***Utility Mode***

I Utility Mode gör du inställningar som påverkar SY77 generellt, inställningar som berör sändning, mottagning och bulkdumpning av MIDI-data, samt inställningar som berör lagring och laddning av data till och från minneskort och diskett.

I Utility Mode gör du inställningar som påverkar SY77 generellt, inställningar som berör sändning, mottagning och bulk-dumpning av MIDI-data, samt inställningar som berör lagring och laddning av data till och från minneskort och diskett.

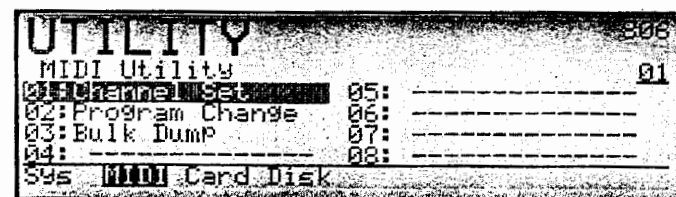
Funktionerna under Utility Mode är uppdelade på fyra jobblistor – System Utility, MIDI Utility, Card Utility och Disk Utility. När du trycker på UTILITY kommer den senast uppkallade jobblistan bland dessa fyra upp på skärmen. Du väljer jobblista med F1–F4.

#### Jobblistan System Utility



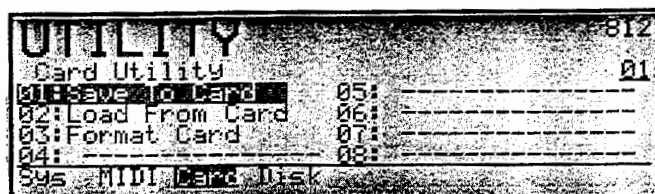
- 01: *Master Tuning*: Grundstämningen i SY77 kan justeras i halvtonssteg och dessutom finjusteras.
- 02: *Velocity Set*: Både SY77:s klaviatur och dess inbyggda ljudgenerator har en rad parametrar som bestämmer hur reaktionen skall bli på ditt anslag när du spelar.
- 03: *Controllers*: MODULATION 2-hjulet och den extra fotomkopplare som du kan ansluta till FOOT SWITCH-uttaget kan sända data med det Control Change-nummer som du anger här.
- 04: *Edit Confirm*: Ett meddelande som alltid dyker upp i samband med minnesförändrande operationer är "Are you sure? (Yes or No)". Du kan koppla bort det med denna funktion.
- 05: *Greeting Message*: Här kan du redigera det hälsningsmeddelande som helt kort visas efter det att strömmen slagits på.

#### Jobblistan MIDI Utility



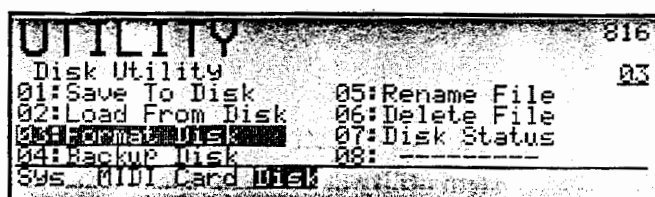
- 01: *Channel Set*: SY77 sänder och tar emot MIDI-data över de kanaler och med de inställningar som anges här.
- 02: *Program Change*: Här bestämmer du hur Program Change-meddelanden skall tas emot och sändas.
- 03: *Bulk Dump*: Här gör du inställningar som berör bulk-dumpningar av MIDI-data från SY77 till en annan SY77, eller till en annan yttre enhet.

#### Jobblistan Card Utility



- 01: *Save To Card*: Data som berör synthesizern kan lagras på RAM-kort.
- 02: *Load From Card*: Data som berör synthesizern kan laddas från RAM- eller ROM-kort.
- 03: *Format Card*: Innan ett nytt RAM-kort kan användas måste det formateras för SY77:s dataformat.

#### Jobblistan Disk Utility



- 01: *Save To Disk*: Data som berör synthesizern eller sequencern kan lagras på diskett.
- 02: *Load From Disk*: Data som berör synthesizern eller sequencern kan laddas från diskett.
- 03: *Format Disk*: Innan en diskett kan användas måste den formateras för SY77:s dataformat.
- 04: *Backup Disk*: Säkerhetskopiera en diskett till en annan diskett med denna funktion.
- 05: *Rename File*: Döp om en befintlig diskettfil med denna funktion.
- 06: *Delete File*: Radera oönskade filer på diskett med denna funktion.
- 07: *Disk Status*: Med denna funktion kan du se antal filer och återstående minnesutrymme på en diskett.

## System Utility

### JUMP #800

#### Beskrivning

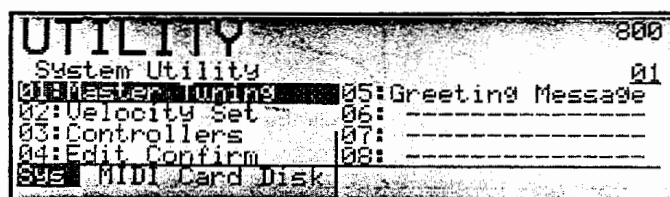
Inställningar under System Utility påverkar SY77 på system-nivå.

#### Operation

**Från:** MIDI Utility, Card Utility  
eller Disk Utility (JUMP #806, #812, #816)

**Tryck på:** F1 (Sys) (JUMP #800)

**Välj:** önskat jobb under System Utility  
och kalla upp det med ENTER



- ❶ Flytta markören till denna area för att välja något av följande jobb, och kalla upp jobbet med ENTER.
- 01: *Master Tuning*: Grundstämningen i SY77 kan justeras i halvtönssteg och dessutom finjusteras.
- 02: *Velocity Set*: Både SY77:s klaviatur och dess inbyggda ljudgenerator har en rad parametrar som bestämmer hur reaktionen skall bli på ditt anslag när du spelar.
- 03: *Controllers*: MODULATION 2-hjulet och den extra fotomkopplare som du kan ansluta till FOOT SWITCH-uttaget kan sända data med det Control Change-nummer som du anger här.
- 04: *Edit Confirm*: Ett meddelande som ofta dyker upp i samband med minnesförändrande operationer är "Are you sure? (Yes or No)". Du kan koppla bort det med denna funktion.
- 05: *Greeting Message*: Här kan du redigera det hälsningsmeddelande som helt kort visas efter det att strömmen slagits på.

### Funktionsgrupp UTILITY MODE

#### Grundstämning

### 1. Master Tuning

#### JUMP #801

#### Beskrivning

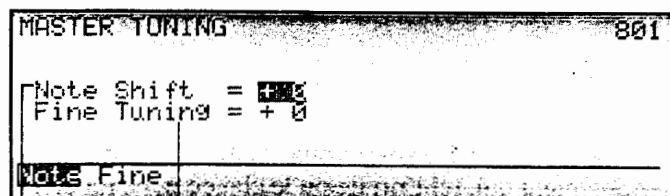
Grundstämningen i SY77 kan justeras i halvtönssteg och dessutom finjusteras.

#### Operation

**Från:** jobblistan System Utility (JUMP #800)

**Välj:** jobb "01:Master Tuning" (JUMP #801)

**Ange:** grundstämningen i halvtönssteg  
och finjustera den



- ❶ *Note Shift* (-64 till +63): Här justerar du grundstämningen i halvtönssteg.
- ❷ *Fine Tuning* (-64 till +63): Här finjusterar du grundstämningen i steg om 1.171875 cent.

**Anmärkning:** Om du vill justera stämningen för enskilda Voices, se under *Voice Common*, 2. *Element Detune* och 3. *Note Shift*. Dessa båda parametrar påverkar bara SY77:s egen ljudgenerator, och har således ingen inverkan alls på de tondata som sänds från SY77 till yttre enheter via MIDI OUT.

Velocity-inställningar

Funktionsgrupp UTILITY MODE

2. Velocity Set

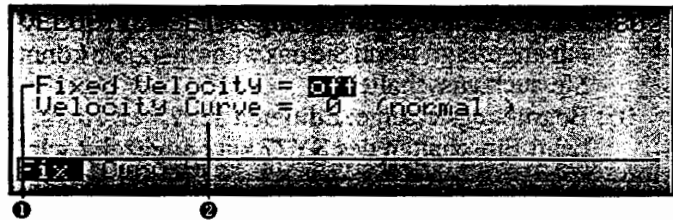
JUMP #802

Beskrivning

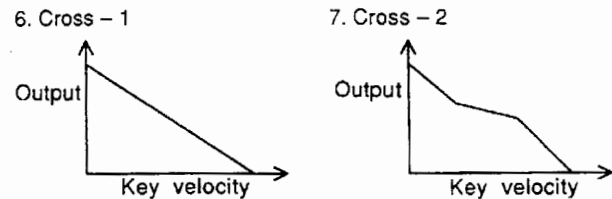
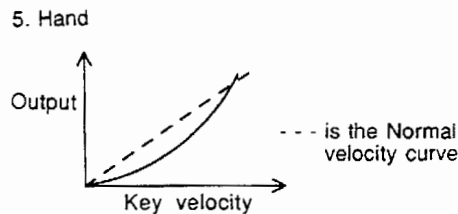
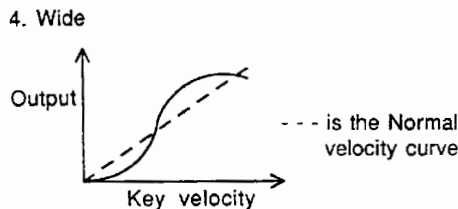
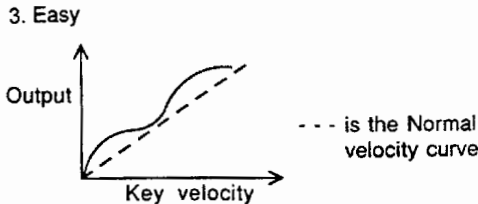
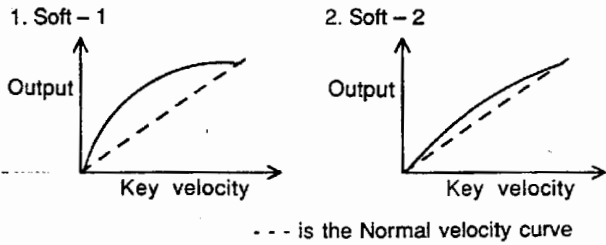
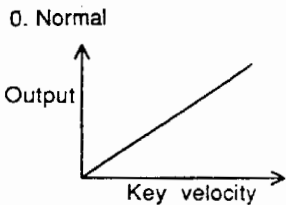
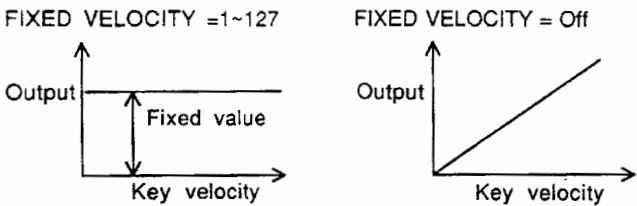
SY77:s klaviatur kan ställas in att svara på ditt anslag på diverse olika sätt.

Operation

- Från: jobblistan System Utility (JUMP #800)
- Välj: jobb "02: Velocity Set" (JUMP #802)
- Ange: fast Velocity-värde och Velocity-kurva



- ❶ **Fixed Velocity (off, 1-127):** När denna parameter är satt till "off" kommer SY77:s ljudgenerator att reagera på ditt anslag enligt Velocity-kurvan under ❷ . När Fixed Velocity är satt till ett värde mellan 0 och 127, kommer alla toner att ges samma angivna Velocity-värde oavsett hur ditt anslag är.
- ❷ **Velocity Curve (0-7):** Denna parameter bestämmer enligt nedanstående diagram hur SY77:s ljudgenerator skall reagera på ditt anslag. Velocity-kurvorna 6 (cross-1) och 7 (cross-2) låter dig tona mellan två Voices med hjälp av Velocity. Sätt en Voice till positiv Key Velocity Sensitivity, och den andra till negativ Key Velocity Sensitivity. Se under *AFM Element Data, 5. AFM Sensitivity, JUMP #243*, och *AWM Element Data, 4. AWM Sensitivity, JUMP #260*.



**Anmärkning:** När man vill simulera instrument som inte är anslagskänsliga kan man använda Fixed Velocity. Man uppnår ett liknande resultat genom att sätta alla Velocity Sensitivity-parametrar för en Voice till 0. Detta är egentligen att föredra, eftersom övriga Voices då kan ha kvar sina normala Velocity-inställningar. Velocity Curve-inställningen påverkar bara SY77:s ljudgenerator, såväl när det rör sig om inkommande tondata som tondata från SY77:s egen klaviatur, och påverkar inte tonmeddelanden som SY77 sänder via MIDI OUT.

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

Kontrollorgan

## 3. Controllers

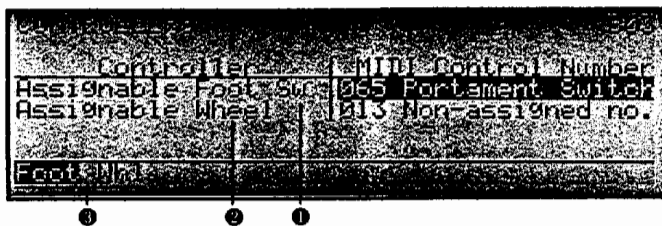
JUMP #803

**Beskrivning**

MODULATION 2-hjulet och den extra fotomkopplare som du kan ansluta till FOOT SWITCH-uttaget kan sända data med det Control Change-nummer som du anger här.

**Operation**

- Från:** jobblistan System Utility (JUMP #800)  
**Välj:** jobb "03:Controllers" (JUMP #803)  
**Ange:** Control Change-nummer för utläggningsbara kontrollorgan



- ❶ Assignable Foot Switch (0–120): En fotomkopplare, ansluten till baksidans FOOT SWITCH-uttag, kan sända Control Change-meddelanden av den typ som anges här.
- ❷ Assignable Wheel (0–120): MODULATION 2-hjulet till vänster på frontpanelen kan sända Control Change-meddelanden av den typ som anges här.
- ❸ Tryck på F1 (Foot) eller F2 (Whl) för att flytta markören till ❶ eller ❷.

**Anmärkning:** Inställningarna under *Voice Common*,

12. *Controllers*, JUMP #226-228, bestämmer vilken typ av Control Change-meddelanden som varje parameter skall kontrolleras av. Om du vill använda ett utläggningsbart kontrollorgan för att styra SY77:s Voices, måste du se till att det Control Change-nummer du lägger ut kontrollorganet på stämmer överens med det Control Change-nummer som valts för den parameter du vill styra.

Om du vill lägga ut MODULATION 2-hjulet eller fotomkopplaren för styrning av yttre MIDI-enheter utan att SY77:s egen ljudgenerator påverkas, skall du använda ett Control Change-nummer som inte används under *Voice Common*, 12. *Controllers*, JUMP #226-228. I det officiella MIDI-protokollet finns nedanstående Control Change-meddelanden spikade. Meddelanden inom parentes berör funktioner som saknas i SY77. Vi har tagit med dem för att de kan vara bra att känna till när du använder SY77 för att styra andra MIDI-enheter som har dessa funktioner.

Kontinuerlig typ		On/Off-typ	
001	Modulation Wheel	064	Sustain
002	Breath Controller	065	Portamento
004	Foot Controller	066	(Sostenuto)
005	(Portamento time)	067	(Soft pedal)
006	Data Entry	069	(Hold 2)
007	Main Volume	091	(Ex effect depth)
008	Balance Control	092	(Tremolo depth)
010	Panpot	093	(Chorus depth)
011	Expression	094	(Celeste depth)
		095	(Phaser depth)

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

Bekräfta redigering

## 4. Edit Confirm

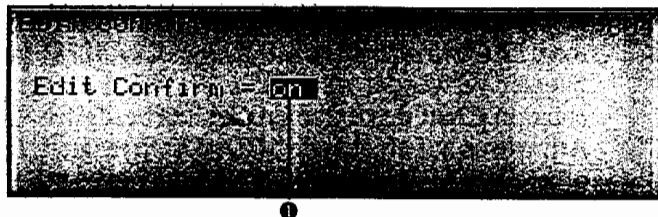
JUMP #804

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du koppla bort frågan "Are you sure? (Yes or No)", som alltid kommer upp när du skall lagra, återkalla eller initialisera data.

**Operation**

- Från:** jobblistan System Utility (JUMP #800)  
**Välj:** jobb "04:Edit Confirm" (JUMP #804)  
**Ange:** om detta meddelande skall visas eller ej



- ❶ **Edit Confirm (on, off):** När denna parameter är satt till "on" får du alltid frågan "Are you sure? (Yes or No)" så snart en operation som raderar eller ersätter data skall utföras. När Edit Confirm är satt till "off" verkställs operationen utan din bekräftelse. Vi rekommenderar att du har Edit Confirm påslagen tills du kan din SY77 ordentligt.

Hälsningsmeddelande

Funktionsgrupp UTILITY MODE

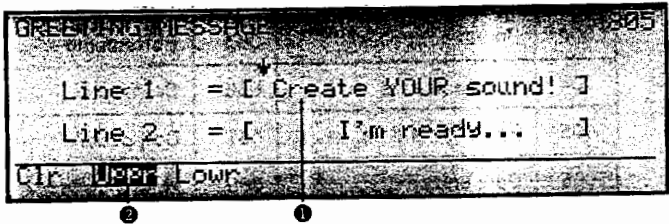
5. Greeting Message

JUMP #805

**Beskrivning**

Här kan du redigera det meddelande om två rader som visas helt kort efter det att strömmen till SY77 slagits på.

- Operation**
- Från: jobblistan System Utility (JUMP#800)
- Välj: jobb "05:Greeting Message" (JUMP#805)
- Ange: önskat hälsningsmeddelande



- 1 Mata in ett meddelande om två rader med max 20 tecken per rad.
- 2 Radera det befintliga meddelandet genom att trycka på F1 (Clr). Skifta till versaler (stora bokstäver) med F2 (Uppr) och till gemena (små bokstäver) med F3 (Lowr).

**Anmärkning:** Hur teckeninmatning går till har vi redan förklarat i introduktionen, i avsnittet *Hur man använder den numeriska knappsatsen*.

## MIDI Utility

### JUMP #806

#### Beskrivning

Inställningarna under MIDI Utility bestämmer hur MIDI-data skall sändas och tas emot.

#### Operation

- Från: System Utility, Card Utility  
eller Disk Utility (JUMP #800, #812, #816)
- Tryck på: F2 (MIDI) (JUMP #806)
- Välj: önskat jobb under MIDI Utility  
och kalla upp det med ENTER



- 1 Flytta markören till denna area, välj ett av följande jobb och kalla upp det med ENTER:

- 01: *Channel Set*: SY77 sänder och tar emot MIDI-data över här angivna kanaler och inställningar.
- 02: *Program Change*: Här bestämmer du hur Program Change-meddelanden skall tas emot och sändas.
- 03: *Bulk Dump*: Här gör du inställningar som berör bulk-dumpningar av MIDI-data från SY77 till en annan SY77, eller till en annan yttre enhet.

### Funktionsgrupp UTILITY MODE

#### Sätt MIDI-kanaler

#### 1. Channel Set

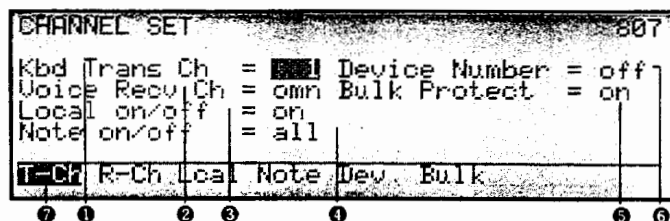
#### JUMP #807

#### Beskrivning

SY77 sänder och tar emot MIDI-data över de kanaler och med de inställningar som anges här.

#### Operation

- Från: jobblistan MIDI Utility (JUMP #806)
- Välj: jobb "01:Channel Set" (JUMP #807)
- Ange: sändnings- och mottagningskanaler  
och de inställningar som berör detta



- 1 *Keyboard Transmit Channel (1-16)*: Här bestämmer du över vilken kanal data från klaviaturen och kontrollorganen skall sändas via MIDI OUT. I Multi Mode bestämmer denna parameter även vilken av Multins sexton Voices som skall spelas av klaviaturen.
- 2 *Voice Receive Channel (1-16, omni)*: Här bestämmer du över vilken kanal som SY77 i Voice Play Mode skall

spelas från yttre enheter. När "omni" är valt svarar SY77 på alla inkommande meddelanden, oavsett över vilken kanal de kommer in. I Multi Play Mode kommer programbyten över denna kanal att byta Multi.

- 3 *Local On/Off (off, on)*: Denna parameter bestämmer om SY77:s klaviatur skall spela den egna ljudgeneratoren eller ej. Normalt kommer du att ha Local satt till "on" så att klaviaturen styr SY77:s ljudgenerator. När Local är satt till "off" reagerar SY77:s ljudgenerator bara på inkommande meddelanden från yttre enheter, medan SY77:s klaviatur och kontrollorgan sänder data till yttre enheter via MIDI OUT.
- 4 *Note On/Off (all, odd, even)*: När denna parameter är satt till "all" reagerar SY77:s ljudgenerator på alla inkommande tonmeddelanden via MIDI IN. När Note On/Off är satt till "odd" eller "even" reagerar SY77:s ljudgenerator bara på udda respektive jämna tonnummer. Note On/Off berör bara de tonmeddelanden som tas emot via MIDI IN, och har ingen inverkan på de toner som du spelar från SY77:s klaviatur.
- 5 *Device Number (off, 1-16, all)*: Med denna parameter bestämmer du över vilken kanal SY77 skall ta emot meddelanden av typen System Exclusive, tex parameterändringar eller bulkdumpningar med data. Med Device Number satt till "off" tas inga System Exclusive-meddelanden

emot alls. När Device Number är satt till "all" tas System Exclusive-meddelanden emot oavsett över vilken kanal de kommer in.

- ⑥ **Bulk Protect (off, on):** SY77 kan ta emot bulkdata när som helst, och de nya data som kommer in ersätter de som för tillfället finns i minnet. Genom att sätta Bulk Protect till "on" kan du förhindra att oväntade bulkdatasändningar kommer in och skriver över viktiga data.

- ⑦ Med F1-F6 flyttar du markören mellan dessa jobb.

**Local:** Om du bara använder SY77 ensam, dvs inte inkopplad i ett MIDI-nätverk, bör du låta Local vara satt till "on". Däremot kan det vara lämpligt att sätta Local till "off" i följande situationer:

- Vissa MIDI-processorer, t ex Yamaha MEP-4, kan förvandla inkommande tondata till parallella harmonier och åstadkomma andra musikaliska effekter. Om du har en sådan processor bör du pröva att sätta SY77 till Local Off och göra en dubbelvägig uppkoppling så att data sänds

från SY77 till processorn, behandlas där, och sedan sänds tillbaka till SY77 igen.

- Om du använder en yttre sequencer ihop med SY77 spelar du troligtvis in från SY77:s MIDI OUT till sequencerns MIDI IN, och spelar upp från sequencerns MIDI OUT till SY77:s MIDI IN. Om den yttre sequencern kan "eka tillbaks" inkommande data via sin MIDI OUT, skall du sätta Local till "off" i SY77 så att du säkert vet, att det SY77 spelar enbart är data som passerat via sequencern eller som (redan inspelade) sänds från dess spår. Du använder med andra ord SY77:s klaviatur som en masterklaviatur, och dess ljudgenerator som en fristående ljudgenerator.

**Note On/Off:** Denna funktion kan du använda för att öka antalet samtidigt klingande toner. Varje SY77 kan samtidigt producera upp till 16 toner med AFM-ljud och upp till 16 toner med AWM-ljud. Genom att sända samma MIDI-data till två SY77:or, och sätta Note i den ena till "odd" och i den andra till "even", kan man faktiskt fördubbla antalet samtidigt klingande toner.

#### Funktionsgrupp UTILITY MODE

#### Programbyten

### 2. Program Change

JUMP #808

#### Beskrivning

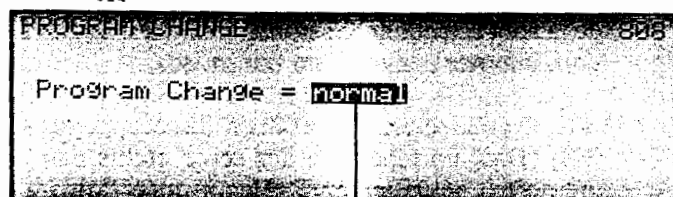
Här bestämmer du hur Program Change-meddelanden skall tas emot och sändas.

#### Operation

**Från:** jobblistan MIDI Utility (JUMP #806)

**Välj:** jobb "02:Program Change" (JUMP #808)

**Ange:** hur programbyten skall tas emot och sändas



- ① **Program Change (off, normal, direct):** Här bestämmer du hur SY77 skall hantera inkommande Program Change-meddelanden, och hur Program Change-meddelanden skall sändas från SY77 via MIDI OUT. Normal kommer du att ha Program Change satt till "normal". Om du vill använda Program Change-meddelanden för att välja minne skall du sätta denna parameter till "direct".

**Program Change= off:** Inkommande Program Change-meddelanden ignoreras helt. Inga Program Change-meddelanden sänds från SY77.

**Program Change= normal:** Med SY77 i Voice Mode väljer inkommande programbyten 0-63 Voices 1-64. Programbyten 64-127 ignoreras. Oavsett vilket minne som är valt i SY77 (Internal, Card, Preset 1 eller Preset 2), sänds ett programbyte 0-63 när du väljer en Voice 1-64.

Med SY77 i Multi Mode väljer inkommande programbyten 0-63 Voices 1-64 för motsvarande kanal i Multin. Programbyten 64-79 över den kanal som satts med Voice Receive Channel kommer att välja Multis 1-16. Programbyten 80-127 ignoreras. Oavsett vilket minne som är valt i SY77 (Internal, Card, Preset 1 eller Preset 2), sänds ett programbyte 0-63 när du väljer en Voice 1-64. Ett programbyte 64-79 kommer att sändas när du väljer en Multi 1-16.

**Program Change= direct:** Med Program Change satt till "direct" kan du välja valfritt Voice- eller Multi-minne med ett programbyte. Programbyten 0-116 tas emot och sänds precis som vid "normal".

- **Sändning:** Om du väljer en Voice eller en Multi efter det att du bytt minne (Internal, Card, Preset 1 eller Preset 2) eller Mode (Voice eller Multi), kommer ett av följande programbyten 117-127 att sändas som en indikering på vilket minne eller vilken Mode som just valts. Omedelbart efter detta kommer ett programbyte 0-63 eller 64-79 som en indikering på vilken Voice eller Multi som just valts.

- Mottagning:** Inkommande programbyten 117–124 väljer ett Voice-minne, och måste omedelbart följas av ett programbyte 0–63 för att välja Voice-numret. Inkommande programbyten 125–127 väljer ett Multi-minne, och måste omedelbart följas av ett programbyte 64–79 för att välja Multi-numret.

Inkommande programbyten 119 och 120 ignoreras eftersom en Multi i Internal-minnet inte får använda Voices i Card-minnet, eller tvärtom.

Nr	Mode	Typ	Minne
117	Voice Mode	Voice	Preset 2
118	Multi Mode	Voice	Preset 2
119	Multi Mode	Voice	Internal
120	Multi Mode	Voice	Card
121	Multi Mode	Voice	Preset 1
122	Voice Mode	Voice	Internal
123	Voice Mode	Voice	Card
124	Voice Mode	Voice	Preset 1
125	Multi Mode	Multi	Internal
126	Multi Mode	Multi	Card
127	Multi Mode	Multi	Preset

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

## Bulkdumpning

## 3. Bulk Dump

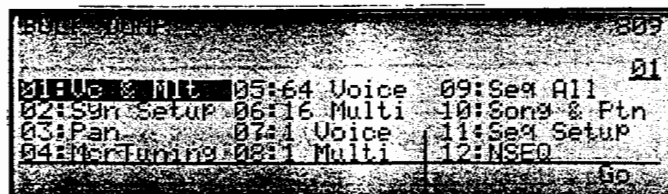
JUMP #809

**Beskrivning**

SY77 kan sända diverse data via MIDI till en annan SY77 eller någon annan yttre enhet.

**Operation**

- Från:** jobblistan MIDI Utility (JUMP #806)  
**Välj:** jobb "03: Bulk Dump" (JUMP #809)  
**Ange:** vilken datatyp som skall sändas  
**Verkställ:** datasändningen med F8 (Go)  
**Lämna:** utan att verkställa sändningen med EXIT



- 01: *Vc & Mlt*: Alla Voice-, Multi-, Pan- och mikrostämningsdata i internminnet.  
 02: *Syn Setup*: System Setup-data för synthesizern.  
 03: *Pan*: Alla Pan-data i internminnet.  
 04: *Mcr Tuning*: Alla mikrostämningsdata i internminnet.  
 05: *64 Voices*: Alla Voices i internminnet.  
 06: *16 Multis*: Alla Multis i internminnet.  
 07: *1 Voice*: En angiven enskild Voice.  
 08: *1 Multi*: En angiven enskild Multi.  
 09: *Seq All*: Alla data i sequencerminnet.  
 10: *Song & Ptn*: Song- och Pattern-data.  
 11: *Seq Setup*: Setup-data för sequencern.  
 12: *NSEQ*: Sequencer-data i format N-Seq.

**Go:** När du trycker på F8 (Go) börjar sändningen och meddelandet "Now transmitting!" visas på datafönstrets nedersta rad. När sändningen är avslutad visas meddelandet "Complete!".

**1 Voice:** Om du väljer "07:1 Voice" och trycker på F8 (Dir), visas på skärmen en lista med de sexton Voices som aktuell bank innehåller. Välj bank A–D och en Voice 1–16. Tryck därefter på F8 (Go), varvid data för vald Voice sänds. Det är bara Voices i internminnet som kan sändas på det här sättet.

**1 Multi:** Om du väljer "08:1 Multi" och trycker på F8 (Dir), visas på skärmen en lista med de sexton Multis som aktuellt minne innehåller. Välj en Multi 1–16. Tryck därefter på F8 (Go), varvid data för vald Multi sänds. Det är bara Multis i internminnet som kan sändas på det här sättet.

**Anmärkning:** Om data från en SY77 skall kunna tas emot av en annan SY77 måste Device Number-inställningarna vara desamma i båda två. Data som sänds med jobben "07:1 Voice" eller "08:1 Multi" tas emot av buffertminnet i den mottagande apparaten. Om du byter Voice/Multi innan du lagrat mottagna data i en minnesplats, förlorar du det som just tagits emot.

- ❶ Flytta markören till denna area, välj datatyp och tryck på F8 (Go).

## Card Utility

### JUMP #812

#### Beskrivning

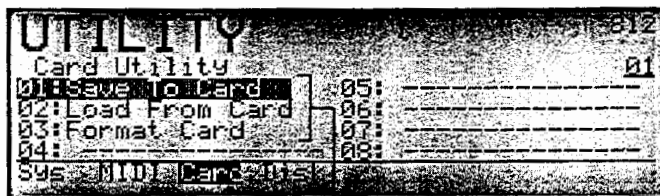
Med jobben under Card Utility kan du överföra data mellan SY77 och ett minneskort, samt formatera ett kort för det dataformat som SY77 använder sig av.

#### Operation

**Från:** System Utility, MIDI Utility  
eller Disk Utility (JUMP #800, #806, #816)

**Tryck på:** F3 (Card) (JUMP #812)

**Välj:** önskat jobb och kalla upp det  
med ENTER



❶ Flytta markören till denna area, välj ett av följande jobb, och kalla upp det med ENTER.

- 01: *Save To Card*: Data som berör synthesizern kan lagras på RAM-kort.
- 02: *Load From Card*: Data som berör synthesizern kan laddas från RAM- eller ROM-kort.
- 03: *Format Card*: Innan ett RAM-kort kan användas måste det formateras för SY77:s dataformat.

#### Funktionsgrupp UTILITY MODE

Lagra på RAM-kort

### 1. Save To Card

JUMP #813

#### Beskrivning

Synthesizer-data kan lagras på ett RAM-kort.

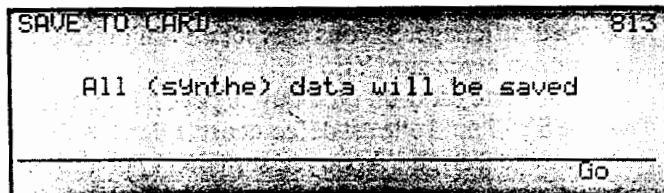
#### Operation

**Från:** jobblistan Card Utility (JUMP #812)

**Välj:** jobb "01:Save To Card" (JUMP #813)

**Verkställ:** operationen med F8 (Go)

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



Med detta jobb lagras alla data som berör synthesizern på ett RAM-kort, isatt i DATA-uttaget. Innan ett nyinköpt RAM-kort kan användas av SY77 måste det först formateras med hjälp av funktionen 3. *Format Card*, som vi strax skall förklara.

Tryck på F8 (Go) för att lagra alla data för synthesizern på ett kort. Datafönstret frågar "Are you sure? (Yes or No)". Svara med YES om du vill verkställa lagringen.

Om kortet i DATA-uttaget inte har formaterats för SY77 visar datafönstret meddelandet "Warning: Format Error!". Tryck i så fall på EXIT för att lämna detta felmeddelande, kalla upp Format Card och formatera kortet.

Följande data lagras på RAM-kort med denna funktion:

- Setup-data (System-, Pan- och mikrostämningsdata)
- Internal Voices 1-64
- Internal Multis 1-16

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

Ladda från kort

**2. Load From Card**

JUMP #814

**Beskrivning**

Synthesizer-data kan laddas från ett RAM- eller ROM-kort.

**Operation**

**Från:** jobblistan Card Utility (JUMP #812)  
**Välj:** jobb "02:Load From Card" (JUMP #814)  
**Ange:** vilken typ av data som skall laddas  
**Verkställ:** operationen med F8 (Go)  
**Lämna:** utan att verkställa med EXIT

- ① **Data Type (synth all, multi&voice (pan, mct), synth setup):** Du kan ladda in alla data från kortet, eller bara vissa typer. När "synth all" väljs, laddas alla data. När "multi&voice (pan, mct)" väljs, laddas Multi-, Voice-, Pan- och mikrostämningsdata. När "synth setup" väljs, laddas System-data.

Med detta jobb laddas angivna typer av data som berör synthesizern från ett RAM- eller ROM-kort, isatt i DATA-uttaget. Välj vilken datatyp som skall laddas, och tryck därefter på F8 (Go). Datafönstret frågar "Are you sure? (Yes or No)". Svara med YES om du vill verkställa laddningen.

Om kortet i DATA-uttaget inte är formaterat för SY77 kommer datafönstret att visa meddelandet "Warning: Format Error!". Tryck i så fall på EXIT för att lämna detta felmeddelande.



## Funktionsgrupp UTILITY MODE

Formatera RAM-kort

**3. Format Card**

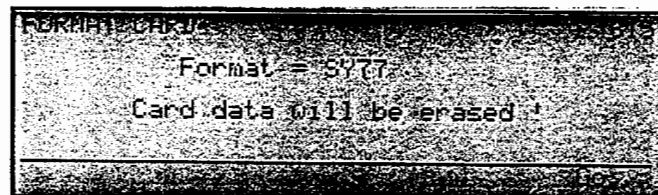
JUMP #815

**Beskrivning**

Innan ett nytt RAM-kort kan användas måste det formateras för SY77:s dataformat.

**Operation**

**Från:** jobblistan Card Utility (JUMP #812)  
**Välj:** jobb "03:Format Card" (JUMP #815)  
**Verkställ:** operationen med F8 (Go)  
**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



Med denna funktion förbereds ett RAM-kort av typen MCD64 för användning med SY77.

Sätt i kortet i DATA-uttaget och tryck på F8 (Go). Datafönstret frågar "Are you sure? (Yes or No)". Svara med YES om du vill verkställa formateringen.

Om kortet är av en typ som inte kan användas av SY77, eller om det är defekt, kommer datafönstret att visa ett felmeddelande. Tryck i så fall på EXIT för att lämna detta felmeddelande.

## Disk Utility

### JUMP #816

#### Beskrivning

Med jobben under Disk Utility kan du överföra data mellan SY77 och en diskett, samt formatera en diskett för det dataformat som SY77 använder sig av.

#### Operation

**Från:** System Utility, MIDI Utility  
eller Card Utility (JUMP #800, #806, #812)

**Tryck på:** F4 (Disk) (JUMP #816)

**Välj:** önskat jobb och kalla upp det med ENTER



- ❶ Flytta markören till denna area, välj ett av följande jobb och kalla upp det med ENTER.

- 01: *Save To Disk*: Data som berör synthesizern eller sequencern kan lagras på diskett.
- 02: *Load From Disk*: Data som berör synthesizern eller sequencern kan laddas från diskett.
- 03: *Format Disk*: Innan en diskett kan användas måste den formateras för SY77:s dataformat.
- 04: *Backup Disk*: Säkerhetskopiera en diskett till en annan diskett med denna funktion.
- 05: *Rename File*: Döp om en befintlig diskettfil med denna funktion.
- 06: *Delete File*: Radera oönskade filer på en diskett med denna funktion.
- 07: *Disk Status*: Med denna funktion kan du se antal filer och återstående minnesutrymme på en diskett.

**Viktigt:** Innan du kan använda en nyinköpt diskett, eller en diskett som har använts i andra apparater, måste du formatera den med jobbet "03: Disk Format".

#### Funktionsgrupp UTILITY MODE

#### Lagra på diskett

### 1. Save To Disk

#### Beskrivning

Data som berör synthesizern och sequencern kan lagras på diskett.

#### Operation

**Från:** jobblistan Disk Utility (JUMP #816)

**Välj:** jobb "01: Save To Disk" och tryck på ENTER

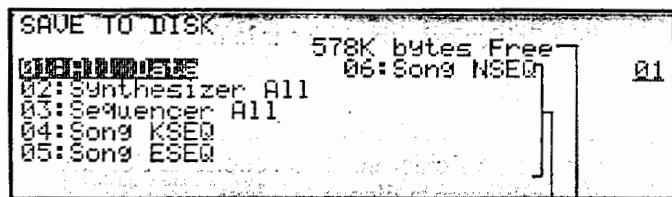
**Ange:** vilken typ av data som skall lagras

**Tryck på:** ENTER

**Ange:** den fil i vilken data skall lagras

**Verkställ:** operationen med F8 (Go)

**Lämna:** utan att verkställa med EXIT

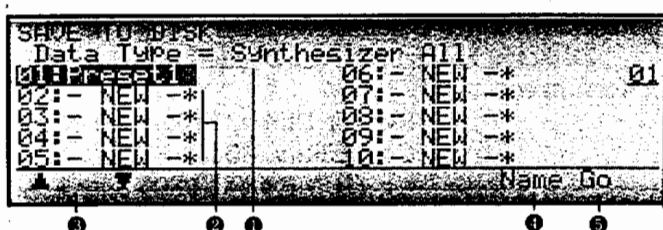


- ❶ Här visas hur mycket ledigt minnesutrymme det finns på den diskett som sitter i diskettstationen.
- ❷ Flytta markören till denna area för att välja vilken typ av data som skall lagras, och tryck sedan på ENTER.

- 01: *All Data*: Alla data i SY77.
- 02: *Synthesizer All*: Alla data som berör synthesizern.
- 03: *Sequencer All*: Alla data som berör sequencern.
- 04: *Song KSEQ*: Sångdata från sequencern i format K-Seq (=SY77-sequencedata utan Setup-data).
- 05: *Song ESEQ*: Sångdata från sequencern i format E-Seq (Yamaha QX3, Electone, Disklavier).
- 06: *Song NSEQ*: Sångdata från sequencern i format N-Seq (Yamaha V50, QX5FD).

**E-Seq och N-Seq:** SY77 kan spara sina sequencedata i format av typen E-Seq eller N-Seq, vilka kan laddas in i andra Yamaha-sequencers. Vissa data som den mottagande apparaten inte kan använda sig av ignoreras dock av denna.

1. Flytta markören till den typ av data som du vill lagra och tryck därefter på ENTER för att kalla upp följande skärm:



1. Här visas vilken typ av data du valde i föregående skärm.
2. Här visas namnen på alla diskettfiler av den typ som du valt. Välj en fil 1-99 i vilken data skall lagras genom att flytta markören hit. Du kan också välja fil med den numeriska knappsatsen. Oanvända filer markeras med en asterisk, "\*". Om du lagrar data i en sådan fil utan att byta namnet försvinner asterisken.
3. Datafönstret kan bara visa tio filnamn i taget. Vill du se resten av namnen kan du rulla skärmen uppåt med F1 eller neråt med F2.
4. Vill du ändra namnet på vald fil trycker du på F7 (Name),

varvid du tas till det jobb som vi förklarar i nästa avsnitt, 1.1 *Save To Disk Filename*.

5. Om du vill lagra data i vald fil utan att ändra namnet trycker du på F8 (Go).
2. Data lagras på disketter som *filer*. Flytta markören för att välja en diskettfil i vilken utvalda data skall lagras.
3. Tryck på F8 (Go) för att lagra data från SY77:s minne till den valda filen.
4. Om den valda filen redan innehåller data kommer du att på datafönstrets nedersta rad få frågan "Overwrite? (Yes or No)". Om du inte vill behålla data i filen trycker du på YES, varvid befintliga data skrivs över. Om det som redan finns där skall bevaras trycker du bara på NO och väljer en annan fil.

**Angående filnamn:** Eftersom SY77 identifierar varje diskettfil genom dess *nummer*, inte genom dess filnamn, är det möjligt att ge två eller flera filer samma namn. Försök undvika det, och försök i stället att alltid hitta unika namn på dina filer, dvs namn som säger så mycket som möjligt om vad filen innehåller.

#### Funktionsgrupp UTILITY MODE

##### Filnamn

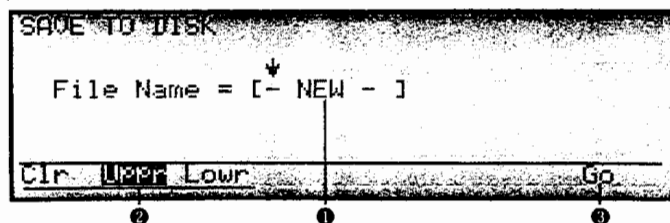
### 1.1 Save To Disk Filename

#### Beskrivning

Varje diskettfil kan ges ett namn om max åtta tecken.

#### Operation

**Från:** moment 4 under 1. *Save To Disk*  
**Tryck på:** F7 (Name)  
**Ange:** ett filnamn om max 8 tecken  
**Verkställ:** operationen med F8 (Go)  
**Lämna:** utan att verkställa med EXIT



1. Mata in ett filnamn om max åtta tecken.
2. Radera det befintliga namnet genom att trycka på F1 (Clr). Skifta till versaler (stora bokstäver) med F2 (Uppr). Skifta till gemena (små bokstäver) med F3 (Lowr).
3. Tryck på F8 (Go) när du har matat in det nya namnet. Datafönstret frågar "Are you sure? (Yes or No)". Svara med YES om du vill verkställa lagringen.

**Anmärkning:** Hur teckeninmatning går till har vi redan förklarat i introduktionen, i avsnittet *Hur man använder den numeriska knappsatsen*.

**Observera:** Lagg märke till att lagringsoperationen kan verkställas antingen härifrån eller från jobbet 1. *Save To Disk*.

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

Ladda från diskett

## 2. Load From Disk

JUMP #817

**Beskrivning**

Data som berör synthesizern och sequencern kan laddas från diskett.

**Operation**

Från: jobblistan Disk Utility (JUMP #816)

Välj: jobb "02:Load From Disk" (JUMP #817)

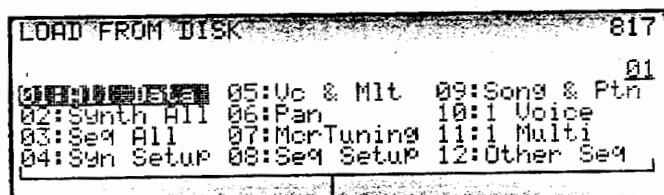
Ange: vilken datatyp som skall laddas

Tryck på: ENTER

Välj: vilken fil som skall laddas

Verkställ: laddningen med F8 (Go)

Lämna: utan att ladda med EXIT



- 1 Flytta markören till denna area för att välja vilken typ av data som skall laddas.

01: All Data: Alla data i SY77.

02: Synth All: 64 Voices, 64 Multis, 32 Pan, 2 mikrostämningar och System Setup-data.

03: Seq All: K-Seq- och Setup-data för sequencern.

04: Syn Setup: System Setup-data för synthesizern från diskettfil, sparad som "All Data".

05: Vc & Mlt: 64 Voices, 64 Multis, 32 Pan och 2 mikrostämningar från diskettfil, sparad som "All Data".

06: Pan: 32 Pan-data från diskettfil, sparad som "All Data".

07: Mcr Tuning: 2 mikrostämningar från diskettfil, sparad som "All Data".

08: Seq Setup: Setup-data för sequencern.

09: Song & Ptn: Song- och Pattern-data för sequencern.

10: I Voice: En ensam, utvald Voice från en diskettfil, sparad som "All Data".

11: I Multi: En ensam, utvald Multi från en diskettfil, sparad som "All Data".

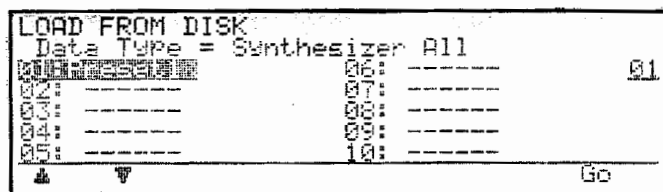
12: Other Seq: Sequencer-data i format K-Seq, E-Seq eller N-Seq.

Vilka data som kan laddas beror på vilka typer av data som lagrades med 1. Save To Disk.

Data som lagrats med 1. Save To Disk...	... kan laddas med 2. Load From Disk
1. All Data	Valfria datatyper: 1, 4-11
2. Synthesizer All	2. Synth All
3. Sequencer All	3. Seq All
4. KSEQ, 5. ESQ, 6. NSEQ	12. Other Sequence

Individuella typer av data, 4-11, kan bara laddas från en fil som sparats som "All Data".

Efter det att du valt önskad datatyp trycker du på ENTER för att välja den diskettfil från vilken data skall laddas.



- Namnen på alla diskettfiler av vald typ visas. Filer som inte innehåller data visas som "-----". Flytta markören hit för att välja en fil 1-99. Du kan också mata in ett filnummer direkt med den numeriska knappsetsen.
- Datafönstret kan bara visa tio filnamn i taget. Vill du se resten av namnen kan du rulla skärmen uppåt med F1 eller neråt med F2.

**Ladda från diskett (datatyp 1-9):** Tryck på F8 (Go) efter det att du har valt en fil. Datafönstret frågar "Are you sure? (Yes or No)". Svara med YES om du vill verkställa laddningen.

**Ladda från diskett (datatyp 10, 11):** Om du väljer någon av datatyperna 10.1 Voice eller 11.1 Multi kan du ladda in en ensam Voice eller Multi från en diskettfil som sparats som "All Data". Proceduren är exakt densamma som för Voices och Multis.

- Efter det att du valt en fil trycker du på F8 (Dir) för att kalla upp en lista med de Voices (eller Multis) som aktuell fil innehåller.
- På skärmen visas tio Voices (eller Multis) samtidigt. Rulla skärmen uppåt med F3 eller neråt med F4, och flytta sedan markören till önskad Voice (eller Multi).
- Välj destination för Voice (eller Multi) genom att trycka på F2 (Dst), välj bank A-D (bara när du laddar Voices) och välj en minnesplats 1-16. Voices som lagrats på diskett från bank A-C kan bara laddas in igen till bank A-C.
- När du har valt destination trycker du på F8 (Go), varvid vald Voice (eller) Multi laddas in i internminnet från disketten.

**Ladda från diskett (datatyp 12):** Genom att välja datatyp 12. *Other Sequence*, kan du ladda in sequencedata som sparats i format E-Seq eller N-Seq, vilket innebär att du i SY77:s sequencer kan spela sånger som spelats in med andra Yamaha-sequencers.

1. När datatyp 12. *Other Sequence* väljs visar skärmen samtliga filer på disketten, vare sig de skapats av SY77 eller ej. Filnamnens tillägg om tre tecken visas också. "K" står för K-Seq, "E" för E-Seq och "N" för N-Seq. Filer som inte innehåller data visas som "- - - - -". Flytta markören till denna area för att välja en fil.
2. Datafönstret kan bara visa tio filnamn i taget. Vill du se

resten av namnen kan du rulla skärmen uppåt med F1 eller neråt med F2.

3. Efter det att du valt en fil som innehåller sequencedata trycker du på F8 (Go) för att ladda in filen i sequencerminnet. Om du försöker ladda in en fil som inte innehåller sequencedata i SY77-format, kommer ett felmeddelande att visas.  
När du laddar data av typen E-Seq eller N-Seq kommer alla data som enbart berör den främmande apparat som skapade filen att ignoreras. När du t ex laddar N-Seq-data som sparats med QX5FD, kommer Macro-data att ignoreras, och när du laddar K-Seq-data som sparats med V50:s sequencer kommer bara Song 1 att laddas.

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

## Formatera diskett

## 3. Format Disk

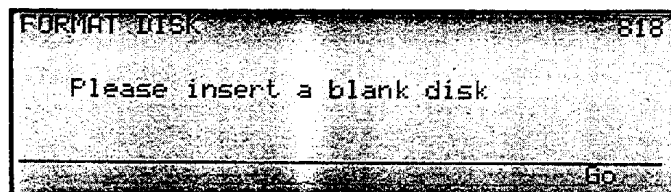
JUMP #818

**Beskrivning**

Innan en ny eller främmande diskett kan användas måste den formateras för SY77:s dataformat.

**Operation**

Från:	jobblistan Disk Utility	(JUMP #816)
Välj:	jobb "03:Format Disk"	(JUMP #818)
Verkställ:	formateringen med F8 (Go)	
Lämna:	utan att formatera med EXIT	



Nya disketter (eller disketter som använts i främmande apparater) måste först formateras av SY77 innan de kan användas för datalagring. **Vid formatering av en diskett raderas alla data!** Kolla därför mycket noga att en diskett som du tänker formatera inte innehåller några data som du vill bevara.

När du väljer Format Disk visas meddelandet "Please insert a blank disk". Se till att skrivskyddet på disketten är i oskyddat läge (Write Enable), dvs att den lilla "skjutdörren" täcker hålet, sätt in disketten i diskettstationen och tryck på F8 (Go). Du får då frågan "Are you sure? (Yes or No)". Tryck på YES om du vill formatera, varvid formateringen påbörjas.

Under det att disketten formateras visar datafönstret "xx% Formatted". När procentsiffran når 100% visas meddelandet "Completed!" tills du trycker på någon knapp.

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

## Kopiera diskett

## 4. Backup Disk

JUMP #819

**Beskrivning**

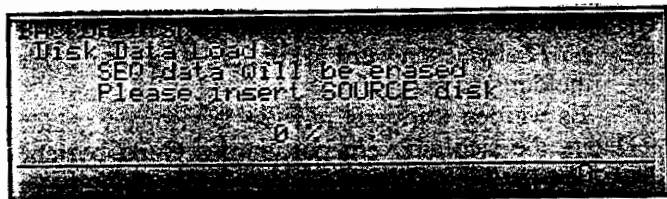
Med denna funktion kan du göra en backupkopia av en diskett.

**Operation**

Från:	jobblistan Disk Utility	(JUMP #816)
Välj:	jobb "04:Backup Disk"	(JUMP #819)
Verkställ:	operationen med F8 (Go)	
Lämna:	utan att verkställa med EXIT	

Disketter är i regel mycket pålitliga och tåliga, men du skall ändå alltid se till att göra backupkopior på alla disketter som innehåller viktiga data.

**Viktigt:** När du gör denna operation, 4. *Backup Disk*, försvinner alla data i SY77:s sequencerminne, vilket du också får en varning om på skärmen!



1. Sätt i Source Disk, dvs disketten med originaldata, i diskettstationen och tryck på F8 (Go). Datafönstret visar då meddelandet "Now Loading" under det att data från disketten laddas in i SY77:s minne. "Meddelandet "xx% Loaded" visar hur mycket data som hittills laddats in.

2. När så mycket data som får plats i minnet laddats, visas meddelandet "Please insert DUPLICATE into drive".
3. Se till att backupdisketten är formaterad för SY77 och att den inte är skrivskyddad. Sätt in backupdisketten i diskettstationen och tryck på F8 (Go).
4. Datafönstret visar nu meddelandet "Now Saving" under det att data förs över från internminnet till backupdisketten. Meddelandet "xx% Saved" visar hur mycket data som hittills har förts över till backupdisketten.
5. Upprepa moment 1–4 tills 100% data har laddats från originaldisketten och lagrats på backupdisketten. När hela backupprocessen är klar visas meddelandet "Completed!".

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

## Döp om fil

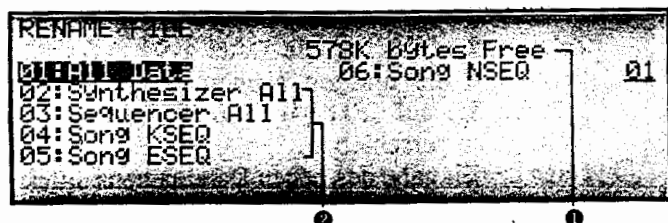
## 5. Rename File

Beskrivning

Med denna funktion kan du döpa om en befintlig diskettfil.

Operation

Från: jobblistan Disk Utility (JUMP #816)  
 Välj: jobb "05:Rename File"  
 Ange: filtyp för den fil som skall döpas om  
 Tryck på: ENTER  
 Ange: vilken fil som skall döpas om  
 Tryck på: ENTER  
 Ange: det nya filnamnet  
 Tryck på: ENTER  
 Verkställ: operationen med F8 (Go)  
 Lämna: utan att verkställa med EXIT



- ① Här visas hur mycket ledigt minnesutrymme det finns på den diskett som sitter i diskettstationen.
- ② Flytta markören till denna area för att välja filtyp för den fil som du vill döpa om.

01: All Data: Alla data i SY77.

02: Synthesizer All: Alla data som berör synthesizern.

03: Sequencer All: Alla data som berör sequencern.

04: Song KSEQ: Sångdata från sequencern i format K-Seq (=SY77-sequencedata utan Setup-data).

05: Song ESEQ: Sångdata från sequencern i format E-Seq (Yamaha QX3, Electone, Disklavier).

06: Song NSEQ: Sångdata från sequencern i format N-Seq (Yamaha V50, QX5FD).

1. Efter det att du valt filtyp för den fil som du vill döpa om trycker du på ENTER, varvid namnen på alla filer av vald filtyp visas.
2. Välj fil 1–99 med markören eller med den numeriska knappsatsen. Bläddra upp och ner i fillistan med F1 och F2 om det behövs.
3. Efter det att du valt vilken fil som skall döpas om trycker du på F8 (Name).
4. Mata in ett filnamn om max åtta tecken. Radera det befintliga namnet genom att trycka på F1 (Clr). Skifta till versaler (stora bokstäver) med F2 (Uppr) och till gemena (små bokstäver) med F3 (Lowr).
5. Efter det att du har matat in det nya namnet trycker du på F8 (Go). Datafönstret frågar "Are you sure? (Yes or No)". Svara med YES om du vill verkställa omdöpningen.

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

## Radera fil

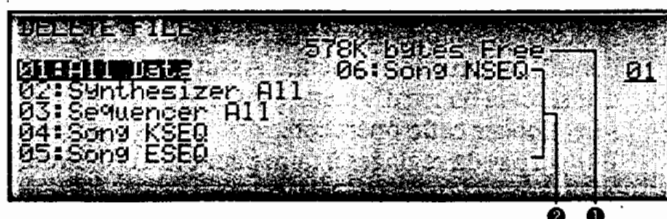
## 6. Delete File

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du radera en oönskad fil från en diskett.

**Operation**

**Från:** jobblistan Disk Utility (JUMP#816)  
**Välj:** jobb "06:Delete File"  
**Ange:** filtyp för den fil som skall raderas  
**Tryck på:** ENTER  
**Ange:** vilken fil som skall raderas  
**Verkställ:** raderingen med F8 (Go)  
**Lämna:** utan att radera med EXIT



- ① Här visas hur mycket ledigt minnesutrymme det finns på den diskett som sitter i diskettstationen.

- ② Flytta markören till denna area för att välja filtyp för den fil som skall raderas.

01: *All Data*: Alla data i SY77.  
 02: *Synthesizer All*: Alla data som berör synthesizern.  
 03: *Sequencer All*: Alla data som berör sequencern.  
 04: *Song KSEQ*: Sångdata från sequencern i format K-Seq (=SY77-sequencedata utan Setup-data).  
 05: *Song ESEQ*: Sångdata från sequencern i format E-Seq (Yamaha QX3, Electone, Disklavier).  
 06: *Song NSEQ*: Sångdata från sequencern i format N-Seq (Yamaha V50, QX5FD).

- Efter det att du valt filtyp för den fil som skall raderas trycker du på ENTER, varvid namnen på alla filer av vald filtyp visas.
- Välj fil 1-99 med markören eller med den numeriska knappsatsen. Bläddra upp och ner i filistan med F1 och F2 om det behövs.
- Efter det att du har valt vilken fil som skall raderas trycker du på F8 (Go). Datafönstret frågar "Are you sure? (Yes or No)". Svara med YES om du vill verkställa raderingen.

## Funktionsgrupp UTILITY MODE

## Diskettstatus

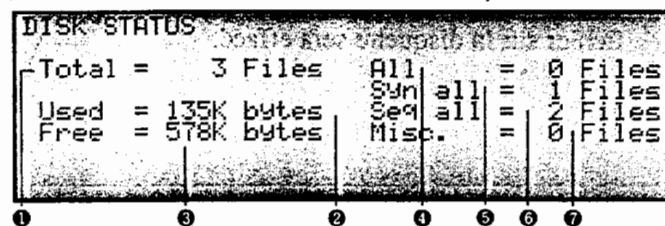
## 7. Disk Status

**Beskrivning**

Med denna funktion kan du kolla antalet filer och återstående minnesutrymme på en diskett.

**Operation**

**Från:** jobblistan Disk Utility (JUMP#816)  
**När:** den diskett som du vill kolla sitter i diskettstationen  
**Välj:** jobb "07:Disk Status"  
**Lämna:** Disk Status-skärmen med EXIT



- Total:** Totala antalet filer på disketten.
- Used:** Minnesutrymme som upptas av filer.
- Free:** Ledigt minnesutrymme på disketten.
- All:** Antal filer lagrade som typen "All Data".
- Syn all:** Antal filer lagrade som typen "Synthesizer All".
- Seq all:** Antal filer lagrade som typen "Sequencer All".
- Misc:** Antal filer av alla övriga typer.

**Anmärkning:** När du väljer detta jobb kollar den för tillfället isatta disketten omedelbart, så se därför till att disketten sitter i diskettstationen innan du kallar upp jobbet. Det finns inga inställningar att göra i detta jobb.



# ***Bilaga***

## Förklaringar till samtliga Preset Voices

### Preset 1

- |  |   |
|--|---|
| <p><b>A-01 GrandPiano</b><br/>Normal flygel</p> <p><b>A-02 Arianne</b><br/>Varm syntmatta av hybridtyp. Vibrato med MW1.</p> <p><b>A-03 Dyno E.Pno</b><br/>Läckert elpiano med lite "klirr", lämpligt för solo-improvisation. Vibrato med MW1, Tremolo med AT.</p> <p><b>A-04 Alto Sax</b><br/>Klar och ljus altsax med bred dynamik.</p> <p><b>A-05 BrasChoral</b><br/>Expressivt brassljud med "pianokaraktär" som övergår i tungt syntbrass vid kraftigt anslag. Vibrato med AT.</p> <p><b>A-06 Folk 1 Gtr</b><br/>Stålsträngad akustisk gitarr</p> <p><b>A-07 Triton</b><br/>Syntljud med skarpt digitalt filtersvep</p> <p><b>A-08 FrenchHorn</b><br/>Normalt valthorn. Vibrato med AT, panorering med MW2.</p> <p><b>A-09 MW2TackPno</b><br/>Pianoljud som simulerar "spikpiano" med häftstift i klubborna.</p> <p><b>A-10 Wood Bass</b><br/>Knäppt kontrabas. Dra upp MW1 till maxläget för att få den typiska, sjungande "rekyl" vid kraftigt spel. Vibrato med AT.</p> <p><b>A-11 ChamberStr</b><br/>Stråkkvartett. Vibrato med AT.</p> <p><b>A-12 Jazz Organ</b><br/>Elorgel av Hammond-typ med snabbt Leslie.</p> <p><b>A-13 Nasty Saw</b><br/>Bright, fet analog synt. Vibrato med MW1, briljans med MM2.</p> <p><b>A-14 Metamonics</b><br/>Påminner om flageoletter från elgitarr. Bra till breda arpeggion.</p> <p><b>A-15 Itopia</b><br/>Rikt, väsande syntkörsljud med chorus. Briljans med Velocity och MW2, vibrato med MW1.</p> <p><b>A-16 Wild Sing</b><br/>Sitarliknande ljud som börjar repetera i sin egen rytm efter någon sekund. Tonbøjning med AT, vibrato med MW1.</p> | <p><b>B-01 Dyna Grand</b><br/>Akustiskt piano med brett dynamiskt omfång.</p> <p><b>B-02 MW2Grand</b><br/>Fullmatat pianoljud med kraftig resonans i basregistret. Klangfärg från mörkt till ljust med MW2.</p> <p><b>B-03 8ba Piano</b><br/>Ett bright, dubblat pianoljud i lågt register. Prova lig-gande ackord med tung bas. Chorus med AT.</p> <p><b>B-04 RockPno</b><br/>Rockpiano, bra till stadiga bakgrunder.</p> <p><b>B-05 ChorusPno</b><br/>Elpiano av CP70-typ med chorus.</p> <p><b>B-06 BigChordEP</b><br/>En blandning av elpiano och akustiskt piano, där el-pianot med hjälp av mikrostämning vid neråtgående rörelse likt en orgelmixtur repeterar i höga oktavlägen.</p> <p><b>B-07 Ice Piano</b><br/>Syntpiano, bra till långsamt kompspel.</p> <p><b>B-08 Dark E.Pno</b><br/>Fett, mörkt elpiano med dragning åt elorgel.</p> <p><b>B-09 Wet Clavi</b><br/>Tung basclavinett med sustain. Vibrato med AT.</p> <p><b>B-10 TightClavi</b><br/>Något fetare än B-09 och med kortare decay. Bra till snabbt, rytmiskt komp.</p> <p><b>B-11 Celesta</b><br/>MW1 lägger till en långsam, rullande choruseffekt till denna celesta av standardtyp.</p> <p><b>B-12 Harpsichrd</b><br/>Två mixade cembaloljud från olika register.</p> <p><b>B-13 Full Organ</b><br/>Brett och fett orgelljud med långsamma panorerings-effekter. Vibrato med AT.</p> <p><b>B-14 Pipe Organ</b><br/>Klassisk piporgel. MW1 lägger till 16-fotsstämma och MW2 briljans i toppen.</p> <p><b>B-15 Solo Trmpt</b><br/>Tight solotrumpet.</p> <p><b>B-16 DualTrmpt</b><br/>Dubblade solotrumpeter, en till vänster och en till höger. Vibrato med AT.</p> |
|--|---|

- C-01 Mute Trmpt**  
Sordinerat trumpetljud. Vibrato med AT.
- C-02 FlugelHorn**  
Flygelhorn med bra dynamik. Vibrato med AT, klangfärgsskiftning från mjukt till bright med MW2.
- C-03 Big Band**  
Tungt, rivigt syntbrass. Vibrato med AT.
- C-04 Brass Sct**  
Klar, vass trumpetsektion.
- C-05 1980 Brass**  
Analogt syntbrassljud, typiskt för epoken från slutet av 70-talet till början av 80-talet. Bra till kraftfull solospel.
- C-06 Star Brass**  
Syntetiskt brassljud i analog stil. Vibrato med AT.
- C-07 Anna Brass**  
Analogt syntbrass med bred dynamik styrt av Velocity.
- C-08 BrashBrass**  
Kraftfullt brassljud som skär igenom vilken backline som helst.
- C-09 Soft Brass**  
Mjukt, distinkt syntbrass.
- C-10 DigiSwpBrs**  
AWM-samplat brassljud med digitalt filtersvep.
- C-11 Brass2 Sct**  
Analog brassektion.
- C-12 Soft Sax**  
Varmt saxljud. Vibrato med AT.
- C-13 Tenor Sax**  
Normal tenorsax.
- C-14 Flute**  
Varmt flöjtljud av klassisk typ. Vibrato med AT.
- C-15 Clarinet**  
Klarinett. Klangfärgsskiftning med Velocity.
- C-16 Reed Piper**  
Rörbladsinstrument av generell typ. Vibrato med AT.
- D-01 Tutti Orch**  
Stråkbaserad orkesterklang med pukor vid kraftigt anslag.
- D-02 Trad E.Pno**  
Varm, rikt elpiano. Stereotremolo med MW1, panoring med MW2.
- D-03 Full E.Pno**  
Elpiano, bra till ballader.
- D-04 Bop Organ**  
Percussiv elorgel.
- D-05 Warm Organ**  
Bra elorgel till pop/rock.
- D-06 Deep Organ**  
Bright elorgel, bra till rockgrunder.
- D-07 Pan Flute**  
Panflöjt med mycket blåsljud.
- D-08 MW2Feedback**  
Distad sologitarr. Vibrato med MW1. MW2 ger dynamisk klangfärgskontroll — med MW2 nerdraget är ljudet tjockt och brett, med MW2 i mittläget är ljudet mindre distat och varmare i diskanten, och med MW2 fullt uppdraget blir basen en fuzzgitarr och diskanten ovanför G3 ger feedback.
- D-09 Distort5th**  
Distad gitarr i kvinter.
- D-10 Thumb Bass**  
Dynamiskt styrbart elbasljud, där kraftigaste anslaget ger "slap"-effekter.
- D-11 Sync Bass**  
Analog syntbas med synkade oscillatorer. Vibrato med AT.
- D-12 FullString**  
Stor stråksektion.
- D-13 WideString**  
En mix av kontrabas/cello och violiner/violas i två skilda oktaver. Vibrato med AT.
- D-14 ConvoStrgs**  
Vassa syntstråkar.
- D-15 Oh Choir**  
Blandad "oh"-syntkör. Vibrato med MW1.
- D-16 Orchestra**  
Orkester med full stråk- och brassektion. Vibrato med MW1.

<b>Preset 2</b>
-----------------

- |  |   |
|--|---|
| <p><b>A-01 SaxSection</b><br/>Saxsektion med tenor och alt.</p> <p><b>A-02 Folk 2 Gtr</b><br/>Ren och klar stålsträngad gitarr.</p> <p><b>A-03 Humbucker</b><br/>Elgitarr med humbucking, en aning chorus.</p> <p><b>A-04 SingleCoil</b><br/>Elgitarr med single coil-pickuper.</p> <p><b>A-05 12stGuitar</b><br/>Tolvsträngad gitarr, där AFM-Element används för att simulera snedstämningen i det andra strängsetet. Tonböjning med AT, vibrato med MW1.</p> <p><b>A-06 Gut Guitar</b><br/>Nylonsträngad gitarr. Vibrato med MW1.</p> <p><b>A-07 Mute E.Gtr</b><br/>Dämpad elgitarr. Spela starkt för att "smälla" med strängarna.</p> <p><b>A-08 JazzGuitar</b><br/>Halvakustisk elgitarr av jazztyp. Vibrato med MW1.</p> <p><b>A-09 Pick Bass</b><br/>Bright elbas. Brett dynamiskt omfång med Velocity, vibrato med MW1 och panorering med MW2.</p> <p><b>A-10 Fretless B</b><br/>Varm bandlös bas. Vibrato med AT.</p> <p><b>A-11 FingerBass</b><br/>Varm elbas med lite lätt klirr. Vibrato med MW1, panorering med MW2.</p> <p><b>A-12 Syn Bass</b><br/>Tight, punchigt syntbasljud. Panorering med MW2.</p> <p><b>A-13 Plastic Bs</b><br/>Syntbas i två oktaver. Vibrato med AT.</p> <p><b>A-14 Mini Bass</b><br/>Syntbas, lite mjukare än A13.</p> <p><b>A-15 Boppa Bass</b><br/>Staccatospel med vänsterhanden ger en vokal karaktär åt det här basljudet. Vibrato med AT.</p> <p><b>A-16 BreathBass</b><br/>Basljud med en inmixad luftig körklang. Mycket bra till långsamma, bärande linjer. Även bra i höga register. Vibrato med AT.</p> | <p><b>B-01 Violin</b><br/>Soloviolin. Extra, "hartsigt" bett i attacken med MW1, vibrato med AT.</p> <p><b>B-02 Pizzicato</b><br/>Pizzicato-stråkar.</p> <p><b>B-03 Kontrabas</b><br/>Kontrabas för solospel (med stråke). Brett dynamik-omfång med Velocity. Vibrato med AT.</p> <p><b>B-04 Air Cello</b><br/>Cello ljud med ensemblekaraktär, körliknande i låga register. Vibrato med AT.</p> <p><b>B-05 SilkString</b><br/>Varm, svällande stråkensemble. Vibrato med MW1, briljans med MW2.</p> <p><b>B-06 Obie Strgs</b><br/>Varm och bred analog stråkmatta. Vibrato med MW1, briljans med MW2.</p> <p><b>B-07 Sizzle Strgs</b><br/>Syntstråkar med inmixat brus. Vibrato med MW1.</p> <p><b>B-08 Ah Choir</b><br/>Blandad "ah"-kör. Filter Cutoff med MW2.</p> <p><b>B-09 Spirits</b><br/>Sfäriskt, hemligt körljud. Vibrato med AT.</p> <p><b>B-10 Chor Meist</b><br/>Två körer, stämde en kvint isär. Vibrato med AT.</p> <p><b>B-11 Vibes</b><br/>Hårt spelad vibra. Stereotremolo med MW1.</p> <p><b>B-12 Marimba</b><br/>Normal marimba</p> <p><b>B-13 Pluck Echo</b><br/>Bright, syntetisk kalimba med subtil ekoeffekt. Vibrato med MW1.</p> <p><b>B-14 Bah Mallet</b><br/>Håll kvar toner i låga register så att du hör den vokala anstrykningen i detta strängljud. Percussion i höga register. Vibrato med MW1, Pan LFO med MW2.</p> <p><b>B-15 Oz Hammer</b><br/>Håll kvar toner så att du hör rytmen som genereras av en loopad EG. Vibrato med AT.</p> <p><b>B-16 Ice Chime</b><br/>Mix av klockljud och Wind Chime. Prova med glissandon.</p> |
|--|---|

- C-01 Shamisen**  
Japanskt, banjoliknande instrument.
- C-02 Koto**  
Japanskt, harpliknande instrument.
- C-03 Sitar**  
Traditionellt indiskt instrument. Tonbøjning uppåt med AT.
- C-04 Steel Drum**  
Steel Drum (oljefat). Snabbt tremolo med MW1, briljans med MW2.
- C-05 Harpa**  
Harpa med AFM-Element till attacken.
- C-06 Accordion**  
Dragspel. Långsamt chorusvibrato med MW1, briljans med MW2.
- C-07 Harmonica**  
Bright munspel. Tonbøjning neråt med AT.
- C-08 Harpomatic**  
Spela långa toner för att höra AFM-sektionen svara den AWM-samplade harpan med ekon i olika tonhöjder. Vibrato med MW1.
- C-09 Ravi Clavi**  
Clavinet med sitarklang. Tonbøjning uppåt med AT, vibrato med MW1.
- C-10 Forest**  
Hemligt syntljud med dominant oktavklang, kryddad med udda övertoner.
- C-11 Satin Bell**  
FM-pianoljud, kompat av filtrerade stråkar. Vibrato med MW1.
- C-12 Mr.Lucky**  
Fett analogt sololjud, baserat på fyrkantsvåg. Vibrato med MW1, briljans med MW2, dynamisk panorering vä-hö med AT.
- C-13 Mini Lead!**  
Monofoniskt analogt sololjud med Fingered Portamento. Vibrato med MW1.
- C-14 Keytar**  
Klart och rent syntsologljud som skiftar markant i klangfärg om tonen får ligga kvar. Vibrato med AT.
- C-15 SoloFlight**  
Gammaldags, analogt sololjud med filterattack. Vibrato med AT.
- C-16 Wayfarer**  
Spela långa ackord. Djupt vibrato med MW1.
- D-01 Brass Orch**  
Full orkester. Brass vid kraftigt anslag, klockljud vid staccato. Vibrato med AT.
- D-02 Millenium**  
Syntorkester med percussiv effekt och ett underliggande, brusbaserat ljud som långsamt stiger i styrka.
- D-03 Catharsis**  
Syntplock plus kör med Wind Chimes och underliggande ljud som rör sig och växer i styrka i stereobilden.
- D-04 MethylMist**  
Sfäriska stråkar och diverse effekter. Vibrato med MW1.
- D-05 Voyager**  
Hemlig, stor syntmatta med drag av både kör och blås, och med ett rikt underliggande skeende som växer in i ljudbilden. Vibrato med MW1.
- D-06 Inferno**  
Percussivt, vokalt syntljud med Wind Chime, loopat brus och rytmiska effekter. Håll tangenterna nertryckta och vänta. Vibrato med MW1.
- D-07 Valkyrie**  
Syntorkester med Velocity-kontrollerad, syntetisk cymbal. Håll kvar toner i basregistret så att du hör de framväxande effekterna. Vibrato med MW1.
- D-08 Syren Song**  
Klart, flöjtlignande ljud i diskanten, brusbaserade ljud-effekter i basen. Vibrato med AT.
- D-09 Anna Sweep**  
Analogt syntljud med mycket kraftigt filtersvep.
- D-10 SyncanSyn**  
Analogt 70-talsljud för solo- eller ackordspel, med lätt portamento.
- D-11 AnnaPad**  
Mjuk och kraftigt snedstämd syntmatta
- D-12 Gosh!**  
Brusartat ljud med filtersvep. De två Elementen panoreras i motsatta riktningar. Vibrato med AT.
- D-13 Debonair**  
Kraftigt snedstämt, gammaldags syntljud med filtersvep.
- D-14 HiddenRing**  
Staccatospel tar fram övertoner i det basljud som ligger i botten.
- D-15 Drum 1**  
Trumljud utlagda över hela klaviaturen i stil med RX-seriens trummaskiner.
- D-16 Drum 2**  
Samma som Drum 1, men med andra bas- och virveltrummor och pukor.

## Hybridsyntes med RCM

### Hur du kan använda AWM +AFM (Voice Modes 9 & 10)

En av de största innovationerna i SY77 är att AWM-vågformer kan användas för att modulera operatorer. Eftersom arkitekturen är så flexibel kommer det att ta lång tid innan denna möjlighet är ordentligt utforskad. Se därför den arbetsmodell vi nu skall presentera som en utgångspunkt för dina egna experiment.

#### 1. Välj Voice Mode

**Från:** Voice Edit Mode  
**Välj:** Voice Mode (F1) (JUMP#200)  
**Välj:** Voice Mode 9 (1AFM&1AWM)  
**Tryck på:** F2 (Com)

#### 2. Initialisera Voice Common Data

**Från:** Voice Edit (JUMP#201)  
**Välj:** jobb "15:Initialz"  
**Tryck på:** ENTER  
**Tryck på:** YES på frågan "Are you sure?"  
**Tryck på:** EXIT vid meddelandet "Completed"

#### 3. Initialisera AFM-Elementet

**Från:** Voice Edit (JUMP#201)  
**Tryck på:** F3 (E1)  
 AFM-Element (JUMP#230)  
**Välj:** jobb "15:Initialz"  
**Tryck på:** ENTER  
**Tryck på:** YES på frågan "Are you sure?"  
**Tryck på:** EXIT vid "Completed"

#### 4. Initialisera AWM-Elementet

**Från:** Voice Edit (JUMP#230)  
**Tryck på:** F4 (E2)  
 AFM-Element (JUMP#256)  
**Välj:** jobb "15:Initialz"  
**Tryck på:** ENTER  
**Tryck på:** YES på frågan "Are you sure?"  
**Tryck på:** EXIT vid "Completed"

#### 5. Välj en AWM-vågform

**Tryck på:** F4 (E2) för att redigera AWM-Elementet (JUMP#256)  
**Välj:** jobb "1:WaveSet" (välj AWM-vågform) (JUMP#257)  
**Tryck på:** Välj vågform med -1/+1 Data Entry-hjulet eller DATA ENTRY-regeln.

När du spelar kommer du att lägga märke till att det låter initialiserat med envelop av orgeltyp och utan Velocity eller filtrering. Du kommer förmodligen att vilja ändra en del längre fram. Men nu skall vi tills vidare nöja oss med bara en "rå" vågform för att bättre kunna förklara hemligheterna bakom ljudframställning med RCM-syntes.

Innan man försöker använda en AWM-vågform i en AFM-algoritm är det lämpligt att stänga av AWM-Elementets direktutgång. Detta gäller under redigeringsarbetet med Voicen, inte när den väl är klar, eftersom många Voices använder sig av *både* direktljudet från AWM-generatoren och hybridvarianten med AWM plus AFM. Det är med andra ord lättare att förstå vilken effekt AWM-generatoren har i AFM-arkitekturen om man inte samtidigt hör dess direktljud.

#### 6. Koppla bort AWM-Elementets direktutgång:

**Från:** Voice Edit (JUMP#201)  
**Välj:** jobb "07.OutSel" (JUMP#208)  
**Tryck på:** F2 (E2) för att välja Element 2  
**Tryck på:** -1 tre gånger för att koppla bort Elementets direktutgång  
**Tryck på:** EXIT för att återgå till jobblistan Voice Edit

#### 7. Välj algoritm 30 (standard vid INIT AFM Voice)

**Anm:** Du kan använda vilken algoritm som helst i hybrid-Voices, men i detta exempel använder vi oss av just algoritm 30.

#### 8. Sätt operatorerna 1 och 2 till Fixed Frequency noll.

**Tryck på:** F3 för att välja AFM-jobblistan (JUMP#230)  
**Välj:** jobb "02.Osclltr" (JUMP#235)  
**Tryck på:** OPERATOR SELECT-knapp 1 för att välja operator 1.

- Välj:** Freq Mode och ändra "ratio" till "fixed" med -1/+1.
- Välj:** Coarse och ändra "1.00" till "0.00" med -1/+1.
- Välj:** OP2 (Operator 2) och upprepa ovanstående procedur
- Tryck på:** EXIT för att återgå till AFM-jobblistan

#### 9. Sätt in AWM-vågformen på operator 2 i algoritmen.

- Från:** Voice Edit
- Tryck på:** F3 (E1) för att välja AFM-Elementet för redigering (JUMP #246)
- Välj:** jobb "01:Algrthm" (JUMP #232)
- Tryck på:** F2 (Extn), där du kan välja operatöringång för en yttre signal

Sätt markören ovanför "off" på AWM-raden under OP2, och tryck på YES för att ändra "off" till "In1".

- Tryck på:** EXIT för att återgå till AFM-jobblistan

#### 10. Höj utnivån för operator 2.

- Från:** AFM-jobblistan
- Välj:** jobb "04:Output" och tryck på F2 (All) (JUMP #242)
- Flytta:** markören till OP2 och använd DATA ENTRY-regeln för att gradvis höja nivån tills du hör AWM-vågformen

**Viktigt:** Beroende på övertonsuppbyggnaden i vald vågform kan ljudet komma att bli distorderat när du höjer utnivån för OP2. Om detta händer – gå tillbaks till AFM-jobblistan, välj jobb "01:Algrthm" och tryck på F3 (Inpt), JUMP #242. Lägga märke till att det under AWM-indikatorn bredvid OP2 står ett nummer, 7. Sänk detta värde till 4 och återgå sedan till jobb "04:Output", JUMP #242, och justera OP2:s utnivå igen. Den nivå som sätts för varje operator i Algorithm Input multipliceras med det värde som anges för Output. För att inte ljudet från OP2 skall distorderas måste du sätta korrekta nivåer, såvida du inte är ute efter ett distat ljud, vilket naturligtvis kan vara en intressant effekt i sig.

De moment som vi hittills har gått igenom kanske inte resulterar i speciellt intressanta ljud, men de utgör i alla fall en liten metodförklaring. Här följer några tips som illustrerar möjligheterna med hybridsyntes av RCM-typ.

- Den AFM-operator på vilken AWM-vågformen sätts in kan också moduleras av andra operatörer, eller själv modulera andra operatörer.
- Samma AWM-vågform kan sättas in på två eller flera AFM-operatörer, där varje operator kan ha olika tonhöjd.
- Eftersom AWM-vågformen skickas via AWM-Elementets filter innan den sätts in på AFM-operatören, kan dess filterinställningar varieras kontinuerligt. Resultatet – jo, en vågform, filtrerad i realtid, som dessutom kan modulera andra operatörer, dvs det som är kärnan i RCM-tekniken – Realtime Modulation and Convolution.

Det faller utanför ramarna för denna manual att i detalj gå igenom alla möjligheter med RCM-syntes (det vet vi inte ens själva ännu). För dina egna experiment räcker det med att du väljer AWM under "Inpt", samt att du väljer Voice Mode 9 eller 10. Sedan är det helt upp till dig vad som kommer att hända.

Håll också utkik efter artiklar och böcker om RCM-programmering som säkert kommer att dyka upp framöver. En bok som redan kommit är Howard Massey's "SY77 Applications Guidebook" med undertiteln "Hints, tips and techniques for getting the most out of your SY77". Kontakta Yamaha Scandinavia för närmare information om var du kan få tag på denna bok.

## Felmeddelanden

### MIDI

#### MIDI buffer full !

När SY77 försöker ta emot eller sända en större mängd MIDI-data överskrids kapaciteten i MIDI-buffertminnet.

#### MIDI Data error

Ett fel har uppstått vid mottagning av MIDI-data.

#### MIDI checksum err !

Ett fel har uppstått vid mottagning av bulkdata.

#### Data empty !

Sequencedata har tagits emot från en bulksändning, men sändningen innehöll inga data.

#### Bulk rejected; song exist !

Eftersom det redan finns sångdata i sequencerminnet vägrar SY77 att ta emot sequencedata i en bulksändning. Välj en tom, ny sång först.

#### Song memory full !

Under mottagning av sequencedata från en bulksändning har sequencerminnet blivit fullt, varför inte alla data har tagits emot.

#### Device number is off !

Eftersom parametern Device Number är satt till "off" kan bulkdata varken sändas eller tas emot.

#### Device number mismatch !

Eftersom Device Number i SY77 inte stämmer överens med den andra apparatens Device Number kan bulkdata inte tas emot.

#### Bulk cancelled by EXIT !

Under mottagning eller sändning av bulkdata har operationen avbrutits med EXIT.

### Data Card

#### Data card not ready !

Datakortet är inte isatt riktigt i DATA-uttaget.

#### Card protected !

Eftersom minnesskyddet på kortet är inkopplat kan data inte lagras på kortet.

#### Illegal format !

Kortet är av felaktig typ, eller ej formaterat.

#### Verify error !

Data har inte lagrats på korrekt sätt.

## Wave Card

### Wave card not ready !

Wave-kortet är inte riktigt isatt i WAVEFORM-uttaget.

### ID Number mismatch !

En Multi innehåller Voices som använder sig av två eller flera Wave-kort.

### Different wave card (ID= ) !

Det Wave-kort som sitter i WAVE-uttaget hör inte till aktuell Voice eller Multi.

## Disk

### Disk not ready !

Disketten är inte korrekt isatt i diskettstationen.

### Disk full !

Det finns inget ledigt minnesutrymme på disketten.

### Illegal change !

Under en backup har originaldisk och backupdisk satts in i fel ordning.

### Directory full !

Biblioteksarean (=filregistret) på disketten är full och nya filer kan därför inte skapas.

### Illegal disk !

Data på disketten är defekta.

### Media type error !

Disketten är av felaktig typ.

### Bad disk !

Disketten är defekt.

### Illegal file !

Filen är inte i SY77-format.

### File not found !

Efterfrågad fil hittas inte på disketten.

### Sequencer memory full !

Sequencerminnet är fullt.

### Write protected !

Disketten är skrivskyddad.

## Sequencer och datafönster

### Please stop sequencer !

Sequencern kan inte spela under lagring eller laddning till och från diskett eller kort, eller under överföring av bulkdata.

### Data not found !

Data hittas inte när du verkställer Search Part under funktionen Chain Pattern.

### Illegal time !

Du har försökt att utföra Get Pattern med felaktig taktart.

### Illegal input !

Du har försökt mata in ett ogiltigt datavärde i Edit Insert Mode.

### Range is exceeded !

Du har överskridit en parameters giltiga omfång i ett redigeringsjobb.

### Internal buffer full !

Mer sequencedata spelas upp än vad som kan klinga.

## Battery

### Change internal battery !

Backupbatteriet i SY77 behöver bytas ut.

### Change card battery !

Batteriet i isatt minneskort behöver bytas ut.

## Övriga felmeddelanden

### Use bank D !

Voices med fyra Element kan bara lagras i (eller kopieras till) bank D.

### Illegal mark !

Du har försökt märka en skärm (Jump Mark) som inte kan märkas.

### Please stop sequencer !

Stoppa sequencern och försök utföra aktuell operation igen.

### Use bank A-C !

Aktuell Voice kan bara lagras i bank A, B eller C.



Denna manual är skriven med MS Word 5.0,  
satt på PostScript med Ventura Professional 2.0  
och utskriven med QMS PS-810

*Översättning och bearbetning:*

Johannes Leyman  
Click Track Music AB

*Bildmontering:*

Patrik Jonsson, Petter Leyman  
och Jesper Löfqvist

© 1990 Yamaha Corporation  
Japan

*För mer information:*

Yamaha Scandinavia AB  
Box 30053  
400 43 Göteborg  
Tel 031 - 49 60 90