

YAMAHA

MUSIC SYNTHESIZER

SY35

Svensk manual

Referensdel

Innehåll

Voice Common	3	Multi	33
Name	5	Name	35
Configuration	5	Effect (Type & Depth)	35
Effect (Type & Depth)	5	Voice Number	36
Pitch Bend	6	MIDI Receive Channel	36
Wheel (Amplitude & Pitch Modulation)	6	Volume	36
After Touch (Amplitude & Pitch Modulation, Pitch & Level Control)	7	Detune	37
Envelope (Attack & Release Rates)	7	Note Limit (Low & High)	37
Random (Element, Level & Detune)	8	Note Shift	37
Voice Vector	9	Utility Setup	39
Level Speed (Vector Rate)	11	Master Tune	41
Level Record	11	Transpose	41
Level Edit (Step, X-axis, Y-axis & Time)	11	Memory Card (Save, Load, Format & Bank)	41
Detune Speed (Vector Rate)	13	Voice Initialize	43
Detune Record	13	Multi Initialize	44
Detune Edit (Step, X-axis, Y-axis & Time)	13	Memory Protect (Internal & Card)	45
Element Tone	15	Factory Voice & Multi Restore	45
Wave Type	17	Utility Recall	47
Element Copy	19	Voice Recall (Voice eller Multi)	49
Frequency Shift	19	Utility MIDI	51
Volume	20	MIDI On/Off	53
Pan	20	Basic Receive Channel	53
Velocity Sensitivity	20	Transmit Channel	53
After Touch Sensitivity	21	Local Control On/Off	54
Tone (FM Element B & D)	21	MIDI Program Change	54
LFO (Low Frequency Oscillator) AM Depth, PM Depth, Type, Delay, Rate & Speed	22	MIDI Control Change	54
Element Envelope	25	After Touch On/Off	55
Type	27	Pitch Bend On/Off	55
Envelope Copy	28	Exclusive On/Off	55
Delay (Delay Rate & Element On/Off)	28	All V/M Transmit	56
Initial Level	28	1 Voice Transmit	56
Attack (Level & Rate)	29	Bilaga	57
Decay 1 (Level & Rate)	29	Voices	59
Decay 2 (Level & Rate)	29	Multis	66
Release Rate	30	Vågformer	67
Level Scaling	30	Tekniska data	69
Rate Scaling	31	Felmeddelanden	70
		Sakregister	71
		MIDI Data Format	73
		MIDI Implementation Chart	76

Angående denna manual

Den engelska originalmanualen till SY35 består av två böcker — Getting Started Manual och Feature Reference Manual. Vi har bara översatt Feature Reference Manual till svenska, och alla hänvisningar i denna Referensdel till Getting Started Manual avser således det engelska originalet som levereras med SY35.

Referensdelen beskriver i detalj SY35:s samtliga funktioner i form av en *Sammanfattning*, inställningsalternativ (*Inställningar*), en operativ genomgång (*Procedur*) och i förekommande fall även kommenterande tillägg (*Detaljer*). Referensdelen är indelad i åtta huvudavsnitt, som är baserade på SY35:s åtta olika Modes (funktionsgrupper).

1. **Voice Common** (sidan 3)
2. **Voice Vector** (sidan 9)
3. **Element Tone** (sidan 15)
4. **Element Envelope** (sidan 25)
5. **Multi** (sidan 33)
6. **Utility Setup** (sidan 39)
7. **Utility Recall** (sidan 47)
8. **Utility MIDI** (sidan 51)

Vi rekommenderar dig att börja med Getting Started Manual för att du snabbt skall kunna få ett grepp om SY35 och dess möjligheter. Referensdelen är sedan din huvudsakliga uppslagsbok, som går till när du stöter på funktioner du inte kan, eller funktioner som du inte använder så ofta.

Varje avsnitt i Referensdelen har sin egen innehållsförteckning. Du kan också söka på funktioner och bestämda sökord i Sakregistret i slutet av Referensdelen. Den svenska Referensdelens sidnumrering följer exakt den engelska förlagan.

Referensdel

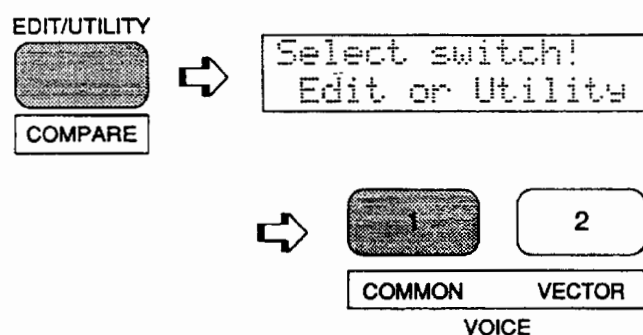
Voice Common

Voice Common Mode ger dig tillgång till en rad parametrar som påverkar vald Voice i sin helhet. Programmering av parametrar för enskilda Element görs under Element Tone Mode och Element Edit Mode.

Name	5
Configuration	5
Effect (Type & Depth)	5
Pitch Bend	6
Wheel (Amplitude & Pitch Modulation)	6
After Touch (Amplitude & Pitch Modulation, Pitch & Level Control)	7
Envelope (Attack & Release Rates)	7
Random (Element, Level & Detune)	8

Så här väljer du Voice Common Edit Mode

Från Voice eller Multi Mode:



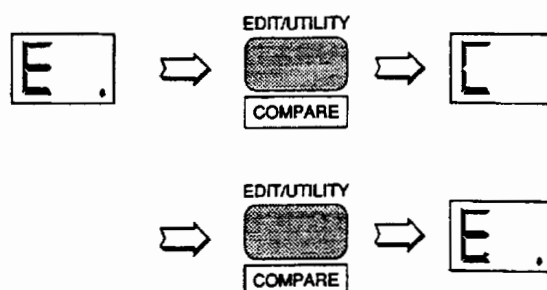
Från någon annan Edit eller Utility Mode trycker du bara på VOICE COMMON. Ett "E" visas då i sifferfönstret, vilket markerar att en Edit Mode har valts. Punkten till höger om "E" dyker upp så snart någon parameter ändras.

**Så här väljer du funktioner under Voice Common Edit**

De olika funktionerna under Voice Common Edit Mode kan väljas en efter en genom att man trycker på VOICE COMMON, eller med hjälp av -1/NO och +1/YES när markören befinner sig omedelbart före funktionsnamnet på datafönstrets övre rad.

Funktionen Compare

Du kan jämföra ljudet från den redigerade Voicen med hur Voicen lät innan du började redigera den genom att trycka på EDIT/COMPARE, vilket aktiverar funktionen Compare. Under det att Compare är aktiv visas ett "C" i sifferfönstret, och det är då ljudet från den ursprungliga Voicen du hör när du spelar på klaviaturen. När du trycker på EDIT/COMPARE igen återgår SY35 till Edit Mode.



Voice-namn

Name

UC#VOICE NAME
123 Initial

Sammanfattning
Ger aktuell Voice ett namn på upp till 8 tecken.

Inställningar
Du kan använda följande tecken i Voice-namn:

(Blank) ! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; [\] ^ _ ` { | } ~
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [\] ^ _ ` { | } ~
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z (|) * +

Procedur
Placera markören under det tecken som skall ändras med hjälp av markörknapparna. Välj sedan önskat tecken med hjälp av -1/NO och +1/YES. Fortsätt så tills hela namnet är inmatat.

Detaljer
Ge alltid dina Voices namn som gör dem lätta att identifiera. Om du t ex har skapat en Voice som bygger på både piano- och orgelljud kan du förslagsvis döpa den till "PianOrg". När du stegar igenom teckenlistan gör SY35 alltid en kort paus i början av varje teckengrupp (versaler, gemena, siffror och symboler).

Konfiguration

Configuration

UC#CONFIGURATION
A-B-C-D

Sammanfattning
Väljer konfiguration för aktuell Voice, vilket kan vara antingen två Element (A-B) eller fyra Element (A-B-C-D).

Inställningar
A-B, A-B-C-D

Detaljer
I konfigurationen med två Element — "A-B" — är A ett AWM-Element och B ett FM-Element.
I konfigurationen med fyra Element — "A-B-C-D" — är A och B desamma som i konfigurationen med två Element, C ett AWM-Element och D ett FM-Element.

A-B: A=AWM, B=FM
A-B-C-D: A=AWM, B=FM, C=AWM, D=FM

Procedur
Flytta markören till den nedre raden och välj önskad konfiguration med -1/NO och +1/YES.

Effekt (typ och effektdjup)

Effect (Type & Depth)

UC#VOICE EFFECT
Rev Hall Def=1

Sammanfattning
Väljer en av sexton digitala effekter och sätter för aktuell Voice effektdjupet för vald effekt.

Inställningar**Effekttyp:**

Rev Hall	(Reverb Hall)
Rev Room	(Reverb Room)
Rev Plate	(Reverb Plate)
Rev Club	(Reverb Club)
Rev Metal	(Reverb Metal)
Delay 1	(Kort, enkelt delay)
Delay 2	(Långt delay)
Delay 3	(Långt delay)
Doubler	(Dubblering)
Ping-Pong	(Repeterande delay)
Pan Ref	(Panned Reflections — panorerade ekon)
Early Ref	(Early Reflections — tidiga ekon)
Gate Rev	(Gated Reverb)
Dly&Rev 1	(Delay och Reverb 1)
Dly&Rev 2	(Delay och Reverb 2)
Dist&Rev	(Distorsion och Reverb)

Procedur

Placera markören under parametern Effect Type eller Depth. Välj sedan med -1/NO och +1/YES önskad effekt eller effekt-djup.

Detaljer

Om du sätter parametern Depth till "0" är det samma sak som att effekten stängs av. Värdet "7" för Depth ger störst effekt.

Pitch Bend-omfång**Pitch Bend**

```
UC#PITCH BEND
Range= 2
```

Sammanfattning

Bestämmer omfånget för Pitch Bend-hjulet.

Inställningar

0 12 max *

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt sedan önskat omfång för Pitch Bend med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Varje ökning från "0" till "12" motsvarar ett halvtönssteg. Värdet "0" ger ingen tonhöjning alls. Värdet "12" resulterar i en maximal tonhöjdsändring om plus minus en oktav, medan värdet "4" ger en maximal ändring om plus minus en stor ters.

*) Detta omfång kan vara mer begränsat i vissa fall. Ett utropstecken (!) visas efter omfångsvärdet när den övre eller nedre gränsen är nådd.

Utläggning av mod.hjul**Wheel (Amplitude & Pitch Modulation)**

```
UC#WHEEL
AM=on PM=ON
```

Sammanfattning

Lägger ut modulationshjulet på amplitudmodulation och/eller tonhöjdsmodulation.

Inställningar

off, onAM (Amplitude Modulation)
off, onPM (Pitch Modulation)

Procedur

Placera markören under parametern AM eller PM. Sätt vald parameter till "on" eller "off" med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Amplitudmodulation genererar ett tremolo, medan tonhöjdsmodulation genererar ett vibrato. Med denna funktion kan modulationshjulet läggas ut att producera det ena eller det andra, eller båda på en gång. Funktionen Wheel är emellertid bara en omkopplare (on/off), så därför måste det maximala modulationsdjup som skall genereras sättas med parametrarna LFO AM Depth och PM Depth i Element Tone Edit Mode. När modulationshjulet är utlagt på amplitud- eller tonhöjdsmodulation kan LFO-modulation *enbart* genereras via modulationshjulet. Om både Wheel och After Touch är utlagda på modulation, prioriteras det kontrollorgan som har den högsta modulationsnivån när båda används samtidigt.

After Touch (Amplitude & Pitch Modulation, Pitch & Level Control)

Utläggning av After Touch

```
VC>AFTER TOUCH
AM=on PM=on +
```

Sammanfattning

Lägger ut After Touch från klaviaturen på amplitudmodulation, tonhöjdsmodulation, Pitch Control eller Level Control — eller valfri kombination av dessa funktioner.

Inställningar

off, on	AM (Amplitudmodulation)
-12...0...+12 max*	Pit (Pitch Control)
off, on	Lev (Level Control)

Procedur

Placera markören under någon av parametrarna AM, PM, Pit eller Lev. Pilen i endera änden av skärmen betyder att du kan komma åt flera parametrar genom att flytta markören i respektive riktning. Sätt med hjälp av -1/NO och +1/YES parametrarna AM, PM och/eller Lev till "on" eller "off", eller önskat omfång för parametern Pit.

Detaljer

Precis som resultatet vid modulation från modulationshjulet genererar amplitudmodulation från After Touch ett *tremolo*, medan tonhöjdsmodulation genererar ett *vibrato*. Ju hårdare du trycker ner en tangent i bottenläget, desto större blir modulationsdjupet. Funktionen After Touch är emellertid bara en

omkopplare (on/off), så därför måste det maximala modulationsdjup som skall kunna genereras sättas med parametrarna LFO AM Depth och PM Depth i Element Tone Edit Mode. När After Touch är utlagd på amplitud- eller tonhöjdsmodulation kan LFO-modulation *enbart* genereras via After Touch.

Parametern Pit gör att du kan använda After Touch från klaviaturen till att styra steglösa ändringar av tonhöjden, dvs tonböjning (Pitch Bend). Ju hårdare du trycker ner en tangent, desto större blir tonböjningen. Positiva värden genererar en böjning uppåt, och negativa värden en böjning neråt. Varje steg representerar en halvton. Värdet "0" ger ingen effekt alls. Värdet "12" ger en maximal böjning uppåt med en oktav, medan värdet "-4" ger en maximal böjning neråt med en stor ters.

När parametern Lev sätts till "on" kan du med After Touch från klaviaturen kontrollera ljudnivån inom ett visst begränsat omfång. Hur stora nivåvariationerna skall bli, och i vilken riktning (dvs om nivån skall öka eller minska), beror på inställningarna för parametern After Touch Sensitivity i Element Tone Edit Mode.

Om både Wheel och After Touch är utlagda på modulation, prioriteras det kontrollorgan som har den högsta modulationsnivån när båda används samtidigt.

*) Detta omfång kan vara mer begränsat i vissa fall. Ett utropstecken (!) visas efter omfångsvärdet när den övre eller nedre gränsen är nådd.

Snabbinställning av envelop

Envelope (Attack & Release Rates)

```
VC>ENVELOPE
AR= 0 RR= 0
```

Sammanfattning

Sätter övergripande attack och utklingning för aktuell Voice.

Inställningar

-99...0...+99 max*	AR (Attack Rate)
-99...0...+99 max*	RR (Release Rate)

Procedur

Placera markören under parametern AR eller RR. Välj önskad parameter med hjälp av -1/NO och +1/YES.

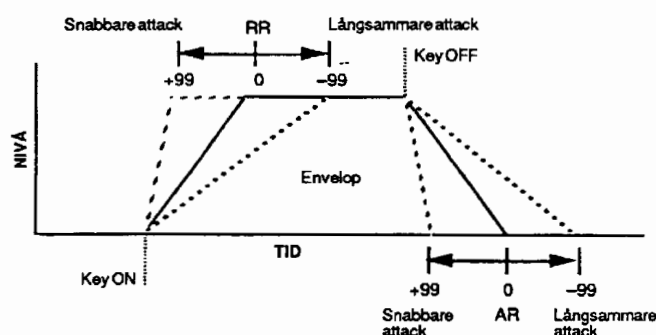
Detaljer

Även om mycket mer detaljerad programmering av enveloper kan göras för enskilda Element (se under Element Envelope Edit Mode), gör dessa båda funktioner att du snabbt och lätt kan justera de viktigaste, övergripande envelopparametrarna för en Voice.

Positiva värden producerar en snabbare attack eller utklingning, medan negativa värden producerar en långsammare attack eller utklingning.

Lägg märke till att parametern AR inte har någon effekt alls i Element där parametern Initial Level (sidan 28) är satt till 99.

*) Detta omfång kan vara mer begränsat i vissa fall. Ett utropstecken (!) visas efter omfångsvärdet när den övre eller nedre gränsen är nådd.



Random (Element, Level & Detune)

Slumpgenerering av Element-kombinationer, Level- eller Detune-vektorer

UC-RANDOM
ELEMENT

Sammanfattning

Genererar automatiskt slumpmässiga Element-kombinationer och olika Level- eller Detune-vektorer.

Inställningar

Inga

Procedur

Placera markören under den vänstra parametern på data-fönstrets nedre rad och välj "ELEMENT", "LEVEL" eller "DETUNE" med hjälp av -1/NO och +1/YES. Flytta markören till "Y/N" och tryck på +1/YES för att starta generering av slumpvärden för vald parametertyp. Så länge markören står kvar vid "Y/N" genereras en ny uppsättning slumpvärden varje gång du trycker på +1/YES. Om du trycker på -1/NO flyttas markören tillbaka till den vänstra parametern.

Detaljer

Denna funktion är faktiskt ett mycket användningsbart programmeringshjälpmedel. Den låter dig pröva ett i stort sett obegränsat antal Element-kombinationer eller Level/Detune-vektorer genom bara en enda knapptryckning. Speciellt slumpkombinationer av Element kan ge mycket överraskande, och ofta också mycket bra resultat.

När Voice-konfigurationen A-B är vald (se under Configuration på sidan 5), kommer slumpgenerering alltid att resultera i kombinationer av två Element.

När konfigurationen A-B-C-D är vald, kommer slumpgenerering att resultera i kombinationer av fyra Element.

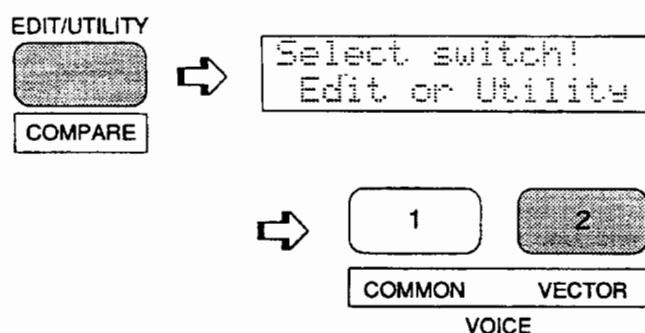
Voice Vector

I Voice Vector Edit Mode kan du registrera och finjustera dynamiska Level- och Detune-vektorer.

<i>Level Speed (Vector Rate)</i>	11
<i>Level Record</i>	11
<i>Level Edit (Step, X-axis, Y-axis & Time)</i>	11
<i>Detune Speed (Vector Rate)</i>	13
<i>Detune Record</i>	13
<i>Detune Edit (Step, X-axis, Y-axis & Time)</i>	13

Så här väljer du Voice Vector Edit Mode

Från Voice eller Multi Mode:



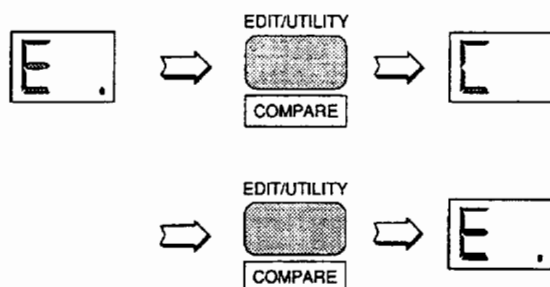
Från någon annan Edit eller Utility Mode trycker du bara på VOICE VECTOR. Ett "E" visas då i sifferfönstret, vilket markerar att en Edit Mode har valts. Punkten till höger om "E" dyker upp så snart någon parameter ändras.

**Så här väljer du funktioner under Voice Vector Edit**

De olika funktionerna under Voice Vector Edit Mode kan väljas en efter en genom att man trycker på VOICE VECTOR, eller med hjälp av -1/NO och +1/YES när markören befinner sig omedelbart före funktionsnamnet på datafönstrets övre rad.

Funktionen Compare

Du kan jämföra ljudet från den redigerade Voicen med hur Voicen lät innan du började redigera den genom att trycka på EDIT/COMPARE, vilket aktiverar funktionen Compare. Under det att Compare är aktiv visas ett "C" i sifferfönstret, och det är då ljudet från den ursprungliga Voicen du hör när du spelar på klaviaturen. När du trycker på EDIT/COMPARE igen återgår SY35 till Edit Mode.



Stegavstånd i Level-vektor

Level Speed (Vector Rate)

```
UV▶LEVEL SPEED -
Vector Rate 30ms
```

Sammanfattning

Sätter tidsrymden mellan stegen i en Level-vektor.

Inställningar

10 ... 160ms (i steg om 10 millisekunder)

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad och välj önskad Vector Rate med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Varje dynamisk vektor består av upp till 50 steg, vilka motsvarar enskilda, jämnt utspridda punkter längs med den bana som VECTOR CONTROL följer. Funktionen Level Speed bestämmer ett utgångsvärde för tidsrymden mellan varje sådant steg. Med parametern Time under funktionen Level Edit, som beskrivs här nedan, kan man sedan redigera längden på enskilda steg. Vector Rate-parametern kan ändras även efter registreringen av en vektor, vilket resulterar i en motsvarande förändring av avståndet mellan stegen.

Parametern Level Speed kan också användas för att ändra uppspelningshastigheten hos en redan registrerad vektor.

Registrering av en Level-vektor

Level Record

```
UV▶LEVEL REC
STBY REC PLAY
```

Sammanfattning

Påbörjar registrering av en dynamisk Level-vektor.

Inställningar

STBY, REC, PLAY

Procedur

Placera markören under "STBY", varvid Vector Control Level Mode väljs automatiskt. Du kan nu repetera det vektorsvep som du tänker registrera.

Flytta markören till "REC". Registreringen påbörjas så snart du trycker ner en tangent på klaviaturen. När du släpper upp tangenten, eller när 50 steg har registrerats (se under Level Speed här ovan), kommer registreringen att avslutas och markören flyttas till "PLAY". Du kan nu spela på klaviaturen för att höra hur det registrerade vektorsvepet låter.

Detaljer

Den tillgängliga tidsrymden för registreringen beror på både hur Vector Rate är satt och hur mycket VECTOR CONTROL rörs.

Val av steg för redigering

Level Edit (Step, X-axis, Y-axis & Time)

■ **Steg**

```
UV L.ED A B C D
1 X 0 Y 0 End
```

Sammanfattning

Väljer för redigering valfritt steg bland de 50 som en registrerad Level-vektor kan innehålla.

Inställningar

1 ... 50

Procedur

Placera markören under värdet längst till vänster på datafönstrets nedre rad (Step). Välj vilket steg som skall redigeras med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Steg 1 är det första steg som registreras och steg 50 är det sista. Du kommer snart att få en känsla för hur bestämda punkter i en dynamisk vektor skall relateras till motsvarande steg.

X-axel och Y-axel

```

VV L.ED A=B=C=D=
 1 X 0 Y 0 End

```

Sammanfattning

Dessa båda parametrar bestämmer för det för tillfället valda steget positionen längs X- och Y-axeln inom Level-vektorns kontrollområde.

Inställningar

-31...0...+31

Procedur

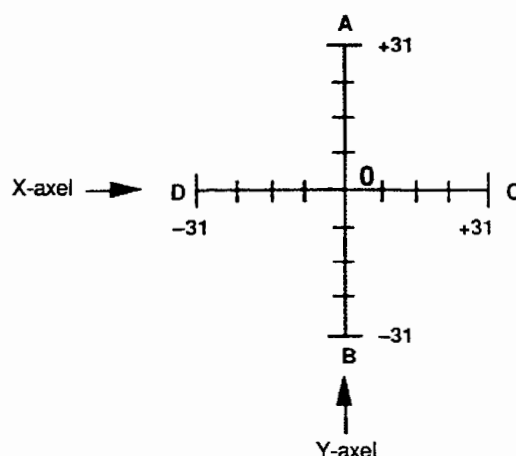
Efter det att du valt det steg som skall redigeras placerar du markören under X- eller Y-parametern. Sätt sedan önskat värde med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

På X-axeln (D-C) gör värdet -31 att steget placeras så nära D-Elementet som möjligt, medan värdet +31 placerar steget så nära C-Elementet som möjligt.

Värdena för Y-axeln (A-B) fungerar på samma sätt — värdet -31 placerar steget så nära B-Elementet som möjligt, medan värdet +31 placerar steget så nära A-Elementet som möjligt.

I båda axlarna ger värdet 0 en placering i kontrollområdets centrum.

**Time**

```

VV L.ED A=B=C=D=
 1 X 0 Y 0 End

```

Sammanfattning

Multipliserar Vector Rate-värdet för enbart det för tillfället valda vektorsteget. Med funktionen Time kan man även loopa en vektor, eller låta den sluta vid aktuellt vektorsteg.

Inställningar

1...254, Repeat, End

Procedur

Placera markören under värdet längst till höger på data-fönstrets nedre rad (Time). Välj önskat tidsvärde, Repeat eller End med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Time-värdet multiplicerar Vector Rate-värdet för aktuellt steg. Om t ex Vector Rate är satt till 30ms, kommer ett Time-värde om 2 att resultera i en steglängd på 60ms, värdet 3 i en steglängd på 90ms, och så vidare. Eftersom det maximala Time-värdet är 254, kan man på det här sättet få fram extremt långa steg.

Parametern End får vektorn att sluta på ett bestämt steg.

Parametern Repeat får vektorn att loopa, dvs att från aktuellt steg gå tillbaks till det första steget och sedan upprepa detta kontinuerligt.

Stegavstånd i Detune-vektor

Detune Speed (Vector Rate)

```

VV DETUNE SPEED
Vector Rate 30ms

```

Sammanfattning

Sätter tidsrymden mellan stegen i en Detune-vektor.

Inställningar

10 ... 160ms

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad och välj önskad Vector Rate med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Varje automatisk vektor består av upp till 50 steg, vilka motsvarar enskilda, jämnt utspridda punkter längs med den bana som VECTOR CONTROL följer. Funktionen Detune Speed bestämmer ett utgångsvärde för tidsrymden mellan varje sådant steg.

Registrering av en Detune-vektor

Detune Record

```

VV DETUNE REC
STBY REC PLAY

```

Sammanfattning

Påbörjar registrering av en dynamisk Detune-vektor.

Inställningar

STBY, REC, PLAY

Procedur

Placera markören under "STBY", varvid Vector Control Detune Mode väljs automatiskt. Du kan nu repetera det vektorsvep som du tänker registrera. Flytta markören till "REC".

Registreringen påbörjas så snart du trycker ner en tangent på klaviaturen. När du släpper upp tangenten, eller när 50 steg har registrerats (se under Detune Speed här ovan), kommer registreringen att avslutas och markören flyttas till "PLAY". Du kan nu spela för att höra hur det registrerade vektorsvepet låter.

Detaljer

Den tillgängliga tidsrymden för registreringen beror på både hur Vector Rate är satt och hur mycket VECTOR CONTROL rörs. När du rör VECTOR CONTROL mot ett Element, höjs tonhöjden för det Elementet samtidigt som tonhöjden sänks för övriga Element.

Val av steg för redigering

Detune Edit (Step, X-axis, Y-axis & Time)

Steg

```

VV D.ED A B C D
1 X 0 Y 0 End

```

Sammanfattning

Väljer för redigering valfritt steg bland de 50 som en registrerad Detune-vektor kan innehålla.

Inställningar

1 ... 50

Procedur

Placera markören under Step längst till vänster på nedre raden. Välj vilket steg som skall redigeras med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Steg 1 är det första steg som registreras och steg 50 är det sista. Du kommer snart att få en känsla för hur bestämda punkter i en dynamisk vektor skall relateras till motsvarande steg.

■ X-axel och Y-axel

```
UV D.ED A=B=C=D
1 X 0 Y 0 End
```

Sammanfattning

Dessa båda parametrar bestämmer för det för tillfället valda steget positionen längs X- och Y-axeln inom Detune-vektorns kontrollområde.

Inställningar

-31...0...+31

Procedur

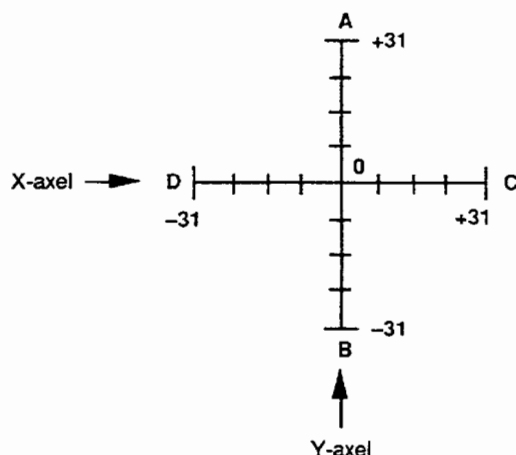
Efter det att du valt det steg som skall redigeras placerar du markören under X- eller Y-parametern. Sätt sedan önskat värde med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

På X-axeln (D-C) gör värdet -31 att steget placeras så nära D-Elementet som möjligt, medan värdet +31 placerar steget så nära C-Elementet som möjligt.

Värdena för Y-axeln (A-B) fungerar på samma sätt — värdet -31 placerar steget så nära B-Elementet som möjligt, medan värdet +31 placerar steget så nära A-Elementet som möjligt.

I båda axlarna ger värdet 0 en placering i kontrollområdets centrum.



■ Time

```
UV D.ED A=B=C=D
1 X 0 Y 0 End
```

Sammanfattning

Multiplikerar Vector Rate-värdet för enbart det för tillfället valda vektorsteget. Med funktionen Time kan man även loopa en vektor, eller låta den sluta vid aktuellt vektorsteg.

Inställningar

1...254, Repeat, End

Procedur

Placera markören under värdet längst till höger på data-fönstrets nedre rad (Time). Välj önskat tidsvärde, Repeat eller End med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Time-värdet multiplicerar Vector Rate-värdet för aktuellt steg. Om t ex Vector Rate är satt till 30ms, kommer ett Time-värde om 2 att resultera i en steglängd på 60ms, värdet 3 i en steglängd på 90ms, och så vidare. Eftersom det maximala Time-värdet är 254, kan man på det här sättet få fram extremt långa steg.

Parametern End får vektorn att sluta på ett bestämt steg.

Parametern Repeat får vektorn att loopa, dvs att från aktuellt steg gå tillbaka till det första steget och sedan upprepa detta kontinuerligt.

Element Tone

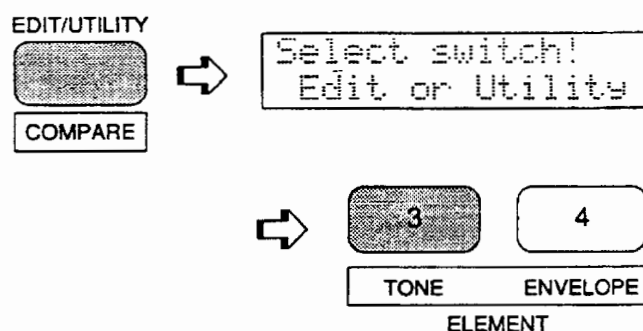
I Element Tone Edit Mode redigerar du många av de viktigaste parametrarna för varje enskilt Element när det gäller vilka klangliga egenskaper en Voice skall ha — Element A och B i Voices med två Element, Element A, B, C och D i Voices med fyra Element.

Wave Type	17
Element Copy	19
Frequency Shift *	19
Volume	20
Pan *	20
Velocity Sensitivity	20
After Touch Sensitivity	21
Tone (FM Element B & D) *	21
LFO (Low Frequency Oscillator) AM Depth, PM Depth, Type, Delay, Rate & Speed *	22

*) Dessa fyra parametrar är inte tillgängliga i ett AWM-Element, där vågform nr 127 (Drum Set) är vald. I stället visas här meddelandet "Cannot edit".

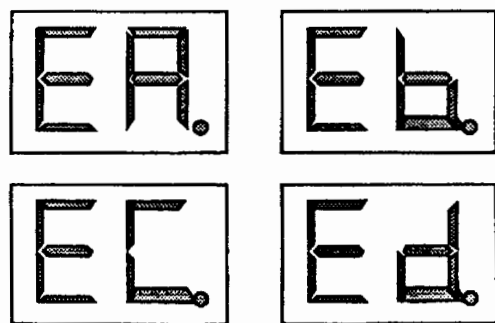
Så här väljer du Element Tone Edit Mode

Från Voice eller Multi Mode:



Från en annan Edit eller Utility Mode trycker du helt enkelt på ELEMENT TONE.

Ett "E" kommer upp till vänster i sifferfönstret för att markera att Edit Mode är vald, och till höger visas vilket Element det rör sig om — "A", "b", "C" eller "d" (b och d med liten bokstav för att det inte skall förväxlas med 8 och 0). En punkt visas till höger om Element-beteckningen så snart någon parameter ändras.



Du väljer vilket Element som skall redigeras genom att trycka på respektive ELEMENT SELECT-knapp — A, B, C eller D. Om det är en 2-Elements Voice som redigeras kan du bara välja Element A och B.

Du kan också koppla valfritt Element till och från genom att trycka på respektive ELEMENT ON/OFF-knapp. Var och en av dessa fyra knappar är en omkopplare, som omväxlande kopplar Elementet till och från.

Elementets on/off-status visas till höger på datafönstrets övre rad — om ett Elements bokstavsbezeichnung visas är det inkopplat, och om ett streck visas i stället för bokstaven är det bortkopplat.

Utnyttja flitigt denna möjlighet att när som helst kunna koppla Elementen till och från, eftersom det gör det mycket lättare att höra vad respektive Element bidrar med i den totala ljudbilden — om du ändrar någon parameter i ett Element när tre andra också hörs, kan det vara svårt att höra vilken effekt ändringen har. Det Element som är aktivt under redigering visas i datafönstret med en inverterad bokstav (ljus tecken mot mörk bakgrund).

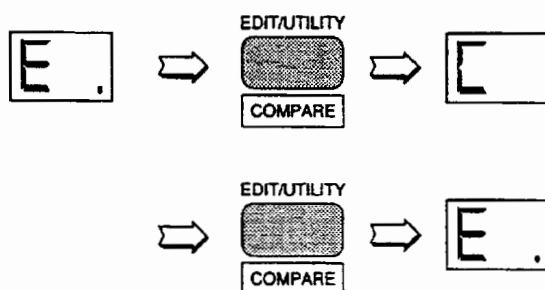
I det här exemplet är Elementen A, B och D inkopplade, medan Element C är bortkopplat. Element A är det som är valt för redigering.

Så här väljer du funktioner i Element Tone Edit Mode

De olika funktionerna under Element Tone Edit Mode kan väljas en efter en genom att man trycker på ELEMENT TONE, eller med hjälp av -1/NO och +1/YES när markören befinner sig omedelbart före funktionsnamnet på datafönstrets övre rad.

Funktionen Compare

Du kan jämföra ljudet från den redigerade Voicen med hur Voicen lät innan du började redigera den genom att trycka på EDIT/COMPARE, vilket aktiverar funktionen Compare. Under det att Compare är aktiv visas ett "C" i sifferfönstret, och det är då ljudet från den ursprungliga Voicen du hör när du spelar på klaviaturen. När du trycker på EDIT/COMPARE igen återgår SY35 till Edit Mode.



Utläggning av vågform på Element

Wave Type

```
ET#WAVE 000 0BCD
Piano:Piano
```

Sammanfattning

Lägger ut en Preset-vågform på valt Element.

Inställningar

0 127 Element A och C (AWM)

0 255 Element B och D (FM)

Procedur

Placera markören under den vänstra parametern på data-fönstrets nedre rad för att direkt välja bland olika kategorier med vågformer, eller under den högra parametern för att välja enskilda vågformer. Välj önskad vågform med -1/NO och +1/YES (se nedanstående vågformslista).

Detaljer

Antalet tillgängliga vågformer beror på om aktuellt Element är ett AWM-Element (A eller C) eller ett FM-Element (B eller D). SY35 har i Preset-minnet 128 AWM-vågformer (0-127) och 256 FM-vågformer (0-255).

Lista över samtliga AWM-vågformer i Preset-minnet

Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn
Piano	00	Piano	Bass	32	E.Bass 3	Synth	64	PopsHit	OSC	96	Pad wv
	01	E.Piano		33	E.Bass 4		65	NoisPad1		97	Digital1
	02	Clavi		34	Slap		66	NoisPad2		98	Digital2
	03	Cembalo		35	Fretless		67	NoisPad3		99	Digital3
Organ	04	Celesta		36	SynBass1		68	Coin		100	Digital4
	05	P.Organ		37	SynBass2		69	Crash		101	Digital5
	06	E.Organ1	Str	38	Strings		70	Bottle		102	Saw 1
	07	E.Organ2		39	Vn.Ens.		71	BottleOpn		103	Saw 2
Brass	08	Bandneon		40	Cello		72	Cracker		104	Saw 3
	09	Trumpet		41	Pizz.		73	Scratch		105	Saw 4
	10	Mute Trp		42	Syn Str	Hits	74	Metal 1		106	Square 1
	11	Trombone	Vocal	43	Choir		75	Metal 2		107	Square 2
	12	Flugel		44	Itopia		76	Metal 3		108	Square 3
	13	Fr Horn		45	Choir pa		77	Metal 4		109	Square 4
Wood	14	BrasEns	Perc	46	Vibes		78	Wood		110	Pulse 1
	15	SynBrass		47	Marimba		79	Bamboo		111	Pulse 2
	16	Flute		48	Bells	Tran	80	Slam		112	Pulse 3
	17	Clarinet		49	Timpani		81	Tp. Body		113	Pulse 4
	18	Oboe		50	Tom		82	Tb. Body		114	Pulse 5
	19	Sax		51	E.Tom		83	HornBody		115	Pulse 6
Gtr	20	Gut	Synth	52	Cuica		84	Fl. Body	SEQ	116	Tri
	21	Steel		53	Whistle		85	Str.Body		117	Sin8'
	22	E.Gtr 1		54	ThumbStr		86	AirBlown		118	Sin8'+4'
	23	E.Gtr 2		55	SynPad	OSC	87	Reverse1		119	SEQ 1
	24	Mute Gtr		56	Harmonic		88	Reverse2		120	SEQ 2
	25	Sitar		57	SynLead1		89	Reverse3		121	SEQ 3
	26	Pluck 1		58	SynLead2		90	EP wv		122	SEQ 4
	27	Pluck 2		59	Bell Mix		91	Organ wv		123	SEQ 5
Bass	28	Wood B 1		60	Sweep		92	M.Tp wv		124	SEQ 6
	29	Wood B 2		61	HumanAtk		93	Gtr wv		125	SEQ 7
	30	E.Bass 1		62	Noise 1		94	Str wv 1		126	SEQ 8
	31	E.Bass 2		63	Noise 2		95	Str wv 2	Drums	127	Drumset

AWM-vågformer: Kategoribeskrivningar

Piano	Piano, Clavi och andra keyboards med ut klingande ljud	Perc	Vibrafon, puka m fl
Organ	Piporgel, elorgel och harmonium (tramporgel)	Synth	Diverse syntjud (inklusive brusljud)
Brass	Akustiska och syntetiserade brassljud	SFX	Specialeffekter (kraschljud, flaskor m fl)
Wood	Flöjt, sax och andra instrument av träblåstyp	Hits	Slagna metall- och träinstrument
Gtr	Akustisk gitarr, elgitarr	Tran	Transienta attacker och vissa reverserade ljud
Bass	Akustisk bas, elbas och syntbas	OSC	Syntvågformer och diverse akustiska grundvågformer
Str	Diverse stråkenssembler	SEQ	Sequences med samplade ljud
Vocal	Kör och andra vokalljud	Drum	Drum Set-vågformer (trummor och percussion)

Lista över samtliga FM-vågformer i Preset-minnet

Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn
Piano	00	E.Piano1	Pluck	49	Guitar 4	Syn.S	98	Sus. 1	SFX	147	SFX 5
	01	E.Piano2		50	Guitar 5		99	Sus. 2		148	SFX 6
	02	E.Piano3		51	Guitar 6		100	Sus. 3		149	SFX 7
	03	E.Piano4		52	Guitar 7		101	Sus. 4	OSC 1	150	Sin 16'
	04	E.Piano5		53	Guitar 8		102	Sus. 5		151	Sin 8'
	05	E.Piano6		54	Bass 1		103	Sus. 6		152	Sin 4'
Organ	06	E.organ1	Bass	55	Bass 2		104	Sus. 7		153	Sin 2 2/3
	07	E.organ2		56	Bass 3		105	Sus. 8		154	Sin 2'
	08	E.organ3		57	Bass 4		106	Sus. 9		155	Saw 1
	09	E.organ4		58	Bass 5		107	Sus. 10		156	Saw 2
	10	E.organ5		59	Bass 6		108	Sus. 11		157	Square
	11	E.organ6		60	Bass 7		109	Sus. 12		158	LFNoise
	12	E.organ7		61	Bass 8		110	Sus. 13		159	Noise 1
	13	E.organ8		62	Bass 9		111	Sus. 14		160	Noise 2
Brass	14	Brass 1	Str	63	Str 1		112	Sus. 15		161	Digi 1
	15	Brass 2		64	Str 2		113	Attack 1		162	Digi 2
	16	Brass 3		65	Str 3		114	Attack 2		163	Digi 3
	17	Brass 4		66	Str 4		115	Attack 3		164	Digi 4
	18	Brass 5		67	Str 5		116	Attack 4		165	Digi 5
	19	Brass 6		68	Str 6		117	Attack 5		166	Digi 6
	20	Brass 7		69	Str 7	Syn.M	118	Move 1		167	Digi 7
	21	Brass 8	Perc	70	Vibes 1		119	Move 2	OSC 2	168	Digi 8
	22	Brass 9		71	Vibes 2		120	Move 3		169	Digi 9
	23	Brass 10		72	Vibes 3		121	Move 4		170	Digi 10
	24	Brass 11		73	Vibes 4		122	Move 5		171	Digi 11
	25	Brass 12		74	Marimba 1		123	Move 6		172	wave1-1
	26	Brass 13		75	Marimba 2	Syn.D	124	Move 7		173	wave1-2
	27	Brass 14		76	Marimba 3		125	Decay 1		174	wave1-3
Wood	28	Wood 1		77	Bells 1		126	Decay 2		175	wave2-1
	29	Wood 2		78	Bells 2		127	Decay 3		176	wave2-2
	30	Wood 3		79	Bells 3		128	Decay 4		177	wave2-3
	31	Wood 4		80	Bells 4		129	Decay 5		:	:
	32	Wood 5		81	Bells 5		130	Decay 6		:	:
	33	Wood 6		82	Bells 6		131	Decay 7		220	wave17-1
	34	Wood 7		83	Bells 7		132	Decay 8		221	wave17-2
	35	Wood 8		84	Bells 8		133	Decay 9		222	wave17-3
Reed	36	Reed 1	Syn.S	85	Metal 1		134	Decay 10	OSC 3	223	wave18-1
	37	Reed 2		86	Metal 2		135	Decay 11		224	wave18-2
	38	Reed 3		87	Metal 3		136	Decay 12		225	wave18-3
	39	Reed 4		88	Metal 4		137	Decay 13		:	:
	40	Reed 5		89	Metal 5		138	Decay 14		:	:
	41	Reed 6		90	Metal 6		139	Decay 15		250	wave27-1
Pluck	42	Clavi 1	Syn.S	91	Lead 1	SFX	140	Decay 16		251	wave27-2
	43	Clavi 2		92	Lead 2		141	Decay 17		252	wave27-3
	44	Clavi 3		93	Lead 3		142	Decay 18		253	wave28
	45	Clavi 4		94	Lead 4		143	SFX 1		254	wave29
	46	Guitar 1		95	Lead 5		144	SFX 2		255	wave30
	47	Guitar 2		96	Lead 6		145	SFX 3			
	48	Guitar 3		97	Lead 7		146	SFX 4			

FM-vågformer: Kategoribeskrivning

Piano	Elpianon	Perc	Vibrafon, marimba, klockor och andra slagverksljud
Organ	Elorglar	Syn.S	Solosyntljud med lång utklingning
Brass	Diverse brassljud	Syn.M	Syntljud som skiftar karaktär under sitt klingande förlopp
Wood	Träblås	Syn.D	Syntljud med snabb utklingning
Reed	Sax, oboe och andra rörbladsinstrument	SFX	Diverse syntljud av ljudeffekttyp
Pluck	Gitar, Clavi och andra knäppta instrumentljud	OSC1	Sinus, sågtand och andra syntvågformer av standardtyp
Bass	Basljud	OSC2	Grundläggande FM-klang, grupp 1
Str	Stråkar	OSC3	Grundläggande FM-klang, grupp 2

Om parametern Type i Element Envelope Edit Mode (se sidan 27) är satt till Preset, väljs även motsvarande Preset-envelop vid val av Wave Type.

Om en annan enveloptyp är vald, väljs Preset-envelopen *inte* tillsammans med vågformen.

Kopiering av Element

Element Copy

```
ET#COPYfrom 0BCD
any Voice? →
```

Sammanfattning

Kopierar alla Element-parametrar från ett Element av samma typ (AWM eller FM) i en annan Voice till det Element som är under redigering i för tillfället vald Voice.

Inställningar

I, C, P	Source (minne)
1 8	Bank
1 8	Voice-nummer
A/C eller B/D	Element

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre vänstra hörn, där du börjar med att välja källa för kopieringen, dvs minne, bank och Voice-nummer för den Voice vars Element-parametrar skall kopieras. Dessa tre parametrar som betecknar källan visas här på samma sätt som i sifferfönstret, dvs som exempelvis "P11" (Preset, bank 1, Voice nummer 1).

Flytta markören mellan parametrarna med hjälp av markörknapparna, och sätt önskade värden med -1/NO och +1/YES. Flytta därefter markören längst till höger på den nedre raden, och välj där med hjälp av -1/NO och +1/YES det Element från vilket data skall kopieras (A/C eller B/D).

Tryck på markör höger ytterligare en gång, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att verkställa kopieringen, eller på -1/NO för att avbryta operationen. När kopieringen är klar visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

I denna skärm visas som sagt källan i SY35:s standardformat. "P12" är således Preset, bank 1, Voice nummer 2. "I35" är Internal, bank 3, Voice nummer 5, osv.

Data kan bara kopieras mellan Element av samma typ. Om det Element som för tillfället redigeras är ett AWM-Element (A eller C), kan du bara kopiera data från källans Element A eller C. Samma sak gäller FM-Element. Kom också ihåg att det är samtliga parametrar under Element Tone Mode som kopieras.

Transponering av valt Element

Frequency Shift

```
ET#FREQ. 0BCD
Shift= 0
```

Sammanfattning

Transponerar tonhöjden för valt Element uppåt eller neråt i halvtönssteg.

Inställningar

-12...0...+12

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Välj önskad transponering med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Värdet "-12" transponerar valt Element en oktav neråt, medan "+4" transponerar Elementet en stor ters uppåt.

Funktionen Frequency Shift kan användas för att lägga ett Element i det register där det klingar bäst. Du kan också använda Frequency Shift för att transponera flera Element i en Voice så att de bildar ackord.

Element-volym

Volume

```
ET#VOLUME 0BCD
Level= 0
```

Sammanfattning

Sätter volymen för valt Element.

Inställningar

0 99

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad och sätt önskad volym med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Värdet "0" ger inget ljud alls, medan "99" ger maximal volym. Använd denna funktion för att styrkemässigt balansera Elementen i en Voice.

Panorering av Element

Pan

```
ET#PAN 0BCD
L--I--R
```

Sammanfattning

Bestämmer vilken position i stereobilden som valt Element skall ha (vänster till höger).

Inställningar

Grafisk visning: L -- + -- R = 5 positioner från vänster till höger

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Välj önskad panoreringsposition med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

På nedre raden visas en grafisk bild av positionen, där "L" står för Left (vänster) och "R" för Right (höger). När du justerar Pan-parametern följer positionsindikatorn med. Du har fem positioner att välja mellan — vänster, vänster-mitt, mitt, mitt-höger och höger. Experimentera med de intressanta stereo-effekter som olika panoreringar för Voicens Element kan ge!

Velocity på Element-nivå

Velocity Sensitivity

```
ET#VELOCITY 0BCD
Sense= 0 ---
```

Sammanfattning

Bestämmer hur utnivån från valt Element skall påverkas av Velocity-data från klaviaturen.

Inställningar

-5 ... 0 ... +5

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt önskad känslighet för Velocity med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Positiva värden ger högre nivå som svar på högre Velocity-värden, dvs ju snabbare du slår an en tangent, desto starkare

blir ljudet. Negativa värden ger motsatt effekt — lägre nivå som svar på högre Velocity. "0" ger ingen nivåvariation alls.

- 0 Inget påverkan alls.
- +1 Litet gensvar på moderat till hårt anslag.
- +2 Visst gensvar på moderat till hårt anslag.
- +3 Jämn skiftning från svagt till starkt som svar på lätt till hårt anslag.
- +4 Stor ändring inom ett litet Velocity-omfång.
- +5 Plötslig ändring från inget ljud alls till maximal nivå som svar på Velocity av medelvärde.

Negativa värden har liknande effekt, men med den skillnaden att nivån minskar i stället som svar på högre Velocity-värden. Till höger om Sensitivity-värdet visas grafiskt vilken förändring som varje inställning resulterar i.

After Touch på Element-nivå

After Touch Sensitivity

```

ET#AFTER      ABCD
Sense= 0      ---

```

Sammanfattning

Bestämmer hur utnivån från valt Element skall påverkas av After Touch från klaviaturen när parametern Lev (Level) i After Touch-funktionen under Voice Common Mode är satt till "on" (se sidan 7).

Inställningar

-3 ... 0 ... +3

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt önskad känslighet för After Touch med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Positiva värden resulterar i högre utnivå som svar på högre After Touch-värden (dvs större tryck i tangentens bottenläge). Negativa värden ger motsatt effekt — lägre nivå som svar på högre tryck. Värdet "0" ger ingen nivåskiftning alls.

0 Ingen påverkan alls.

+1 Liten nivåskiftning som svar på moderat till kraftigt tryck.

+2 Större nivåskiftning som svar på moderat till kraftigt tryck.

+3 Successiv ändring från svagt till starkt som svar på lågt till kraftigt tryck.

Negativa värden har liknande effekt, men med den skillnaden att nivån minskar i stället som svar på kraftigare tryck. Till höger om Sensitivity-värdet visas grafiskt vilken förändring som varje inställning resulterar i.

Klangfärg för FM-Element

Tone (FM-Element B & D)

```

ET#TONE      ABCD
Lev= 0      FB=0

```

Sammanfattning

Justerar klangfärgen för valt FM-Element — B eller D.

Inställningar

0 99 Lev (Level)
0 7 FB (Feedback)

Procedur

Placera markören under Lev- eller FB-parametern. Sätt önskad nivå (Level) eller återkoppling (Feedback) med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Med parametern Lev justerar du modulationsindex för valt FM-Element, dvs hur mycket modulatorerna i FM-algoritmen skall modulera bärrarna. Högre Lev-värde resulterar i en briljantare, skarpare klangfärg, medan låga värden ger en rundare, mjukare klangfärg.

Effekten av Feedback-parametern varierar från Element till Element, men rent generellt kan man säga att högre värden gör ljudet mer metalliskt eller brusigt, medan låga värden gör ljudet mjukare.

LFO (Low Frequency Oscillator) AM Depth, PM Depth, Type, Delay, Rate & Speed

Modulation från modulationshjul och After Touch

■ AM (Amplitude Modulation Depth)

```
ET LFO      BCD
AM= 0 PM= 0 NNN→
```

Sammanfattning

Bestämmer den maximala mängd amplitudmodulation som modulationshjulet eller After Touch skall få påverka valt Element med.

Inställningar

0 15

Procedur

Välj parametern AM med markörknapparna. Sätt önskad mängd amplitudmodulation med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Värdet "0" ger ingen modulation alls, medan "15" ger maximal modulation. Amplitudmodulation resulterar i en periodisk variation av ljudvolymen, dvs ett tremolo.

Lägg märke till att AM-parametern för funktionerna Wheel och/eller After Touch under Voice Common Edit Mode måste sättas till "on" innan amplitudmodulation kan appliceras manuellt (se sidan 7). Amplitudmodulation appliceras automatiskt när dessa parametrar är satta till "off".

■ PM (Pitch Modulation Depth)

```
ET LFO      BCD
AM= 0 PM= 0 NNN→
```

Sammanfattning

Bestämmer den maximala mängd tonhöjdsmodulation som modulationshjulet eller After Touch skall få påverka valt Element med.

Inställningar

0 31

Procedur

Välj parametern PM med markörknapparna. Sätt önskad mängd tonhöjdsmodulation med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Värdet "0" ger ingen modulation alls, medan "15" ger maximal modulation. Tonhöjdsmodulation resulterar i en periodisk variation av tonhöjden, dvs ett vibrato.

Lägg märke till att PM-parametern för funktionerna Wheel och/eller After Touch under Voice Common Edit Mode måste sättas till "on" innan tonhöjdsmodulation kan appliceras manuellt (se sidan 7). Tonhöjdsmodulation appliceras automatiskt när dessa parametrar är satta till "off".

■ Type

```
ET LFO      BCD
AM= 0 PM= 0 NNN→
```

Sammanfattning

Bestämmer vilken vågform LFO:n för valt Element skall ha.

Inställningar

Fem grafiskt representerade vågformer

SAW UP 	SAW DOWN 	TRIANGLE
SQUARE 	SAMPLE&HOLD 	

Procedur

Välj parametern med vågformssymbolen (längst till höger på nedre raden). Välj önskad vågform med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

	= Uppåtgående sågandsvåg
	= Neråtgående sågandsvåg
	= Triangelvåg
	= Fyrkantvåg
	= Sample and Hold (slumpgenerering)

■ Dly (Delay)

```
ET LFO      BCD
←Dly= 0 Rate= 0→
```

Sammanfattning

Sätter för valt Element fördröjningen mellan en tons början och starten av LFO-cykeln när parametrarna Wheel och After Touch under Voice Common Edit Mode båda är satta till "off".

Inställningar

0 99

Procedur

Välj parametern Dly med markörknapparna. Sätt önskad fördröjning av LFO-cykeln med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Minimivärdet "0" ger ingen fördröjning alls innan LFO:n går igång, medan maximivärdet "99" ger maximal fördröjning.

■ Rate

```
ET LFO      BCD
←Dly= 0 Rate= 0→
```

Sammanfattning

Sätter för valt Element den hastighet med vilken LFO:n "tonas in" när parametrarna Wheel och After Touch under Voice Common Edit Mode båda är satta till "off".

Inställningar

0 99

Procedur

Välj parametern Rate med markörknapparna. Sätt önskad intoningshastighet för LFO:n med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Värdet "0" ger snabbast intoning, vilket får LFO:n att direkt gå igång med fullt effektdjup, medan "99" ger den längsta intoning.

■ Spd (Speed)

```
ET LFO      BCD
←Spd= 0
```

Sammanfattning

Sätter för valt Element LFO:ns hastighet (=frekvens).

Inställningar

0 31

Procedur

Välj parametern Spd med markörknapparna. Sätt önskad hastighet för LFO:n med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Värdet "0" ger den långsammaste hastigheten och "31" den snabbaste.

Speed-parametern kan inte redigeras när LFO Type är satt till Sample&Hold.

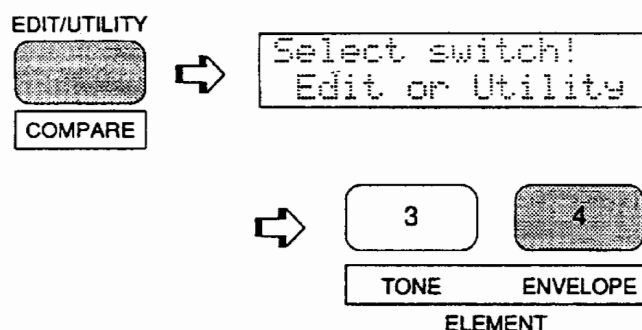
Element Envelope

I Envelope Edit Mode kan du göra detaljerad programmering av amplitudenveloperna för varje enskilt Element i vald Voice.

<i>Type</i>	27
<i>Envelope Copy</i>	28
<i>Delay (Delay Rate & On/Off)</i>	28
<i>Initial Level</i>	28
<i>Attack (Level & Rate)</i>	29
<i>Decay 1 (Level & Rate)</i>	29
<i>Decay 2 (Level & Rate)</i>	29
<i>Release Rate</i>	30
<i>Level Scaling</i>	30
<i>Rate Scaling</i>	31

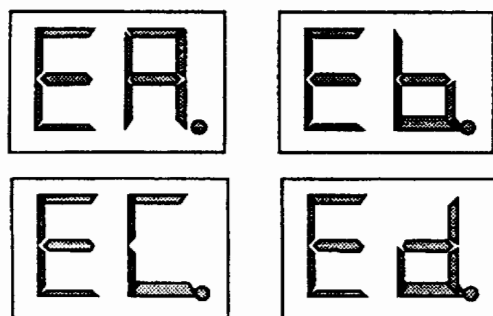
Så här väljer du Element Envelope Edit Mode

Från Voice eller Multi Mode:



Från en annan Edit eller Utility Mode trycker du helt enkelt på ELEMENT ENVELOPE.

Ett "E" kommer upp till vänster i sifferfönstret för att markera att Edit Mode är vald, och till höger visas vilket Element det rör sig om — "A", "b", "C" eller "d" (b och d med liten bokstav för att det inte skall förväxlas med 8 och 0). En punkt visas till höger om Element-beteckningen så snart någon parameter ändras.



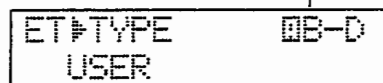
Du väljer vilket Element som skall redigeras genom att trycka på respektive ELEMENT SELECT-knapp — A, B, C eller D. Om det är en 2-Elements Voice som redigeras kan du bara välja Element A och B.

Du kan också koppla valfritt Element till och från genom att trycka på respektive ELEMENT ON/OFF-knapp. Var och en av dessa fyra knappar är en omkopplare, som omväxlande kopplar Elementet till och från.

Elementets on/off-status visas till höger på datafönstrets övre rad — om ett Elements bokstavs-beteckning visas är det inkopplat, och om ett streck visas i stället för bokstaven är det bortkopplat.

Utnyttja flitigt denna möjlighet att när som helst kunna koppla Elementen till och från, eftersom det gör det mycket lättare att höra vad respektive Element bidrar med i den totala ljudbilden — om du ändrar någon parameter i ett Element när tre andra också hörs, kan det vara svårt att höra vilken effekt ändringen har. Det Element som är aktivt under redigering visas i datafönstret med en inverterad bokstav (ljus tecken mot mörk bakgrund).

I det här exemplet är Elementen A, B och D inkopplade, medan Element C är bortkopplat. Element A är det som är valt för redigering.

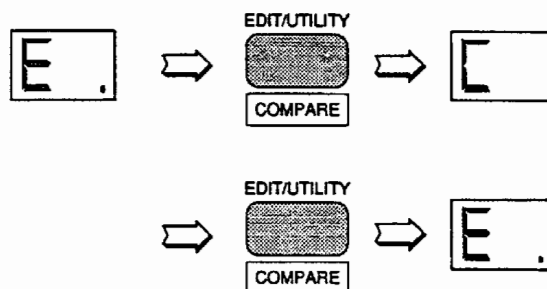


Så här väljer du funktioner i Element Envelope Edit Mode

De olika funktionerna under Element Envelope Edit Mode kan väljas en efter en genom att du trycker på ELEMENT ENVELOPE, eller med hjälp av -1/NO och +1/YES när markören befinner sig omedelbart före funktionsnamnet på datafönstrets övre rad.

Funktionen Compare

Du kan jämföra ljudet från den redigerade Voicen med hur Voicen lät innan du började redigera den genom att trycka på EDIT/COMPARE, vilket aktiverar funktionen Compare. Under det att Compare är aktiv visas ett "C" i sifferfönstret, och det är då ljudet från den ursprungliga Voicen du hör när du spelar på klaviaturen. När du trycker på EDIT/COMPARE igen återgår SY35 till Edit Mode.



Val av enveloptyp

Type

EE TYPE 0000
USER

Sammanfattning

Väljer för aktuellt Element en av användaren programmerad amplitudenvelop eller en amplitudenvelop från Preset-minnet.

Inställningar

PRESET, PIANO, GUITAR, PLUCK, BRASS, STRINGS
ORGAN, USER

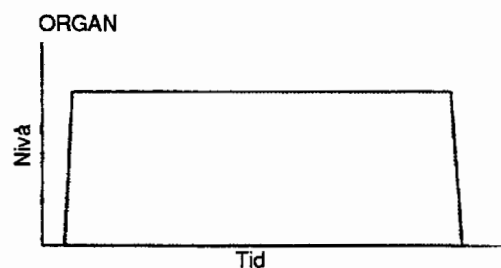
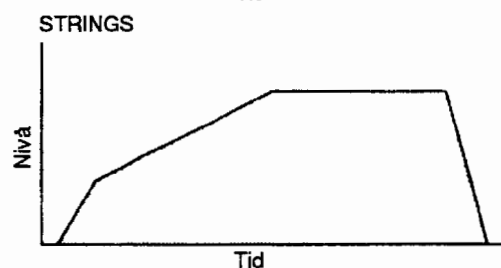
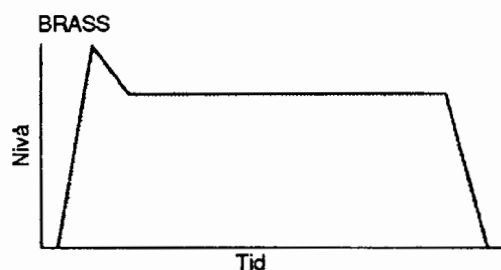
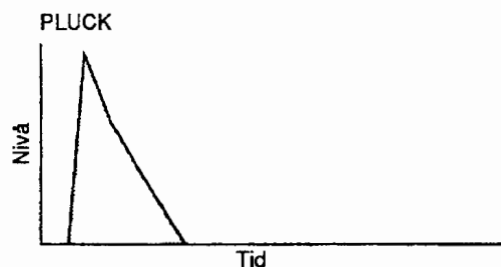
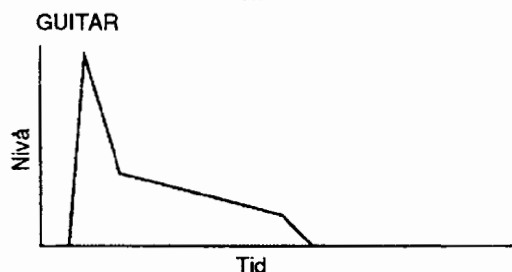
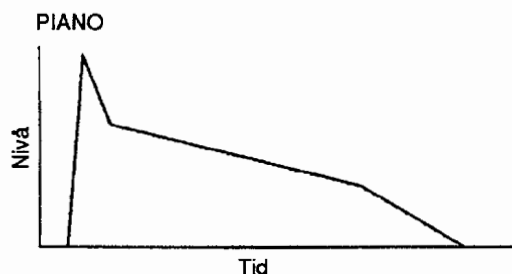
Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Välj önskad enveloptyp med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

När "PRESET" väljs används originalenvelopen för den vågform som är vald för aktuellt Element. Om exempelvis aktuellt Element använder sig av en gitarrvågform, kommer också motsvarande gitarrenvelop att väljas.

När "PIANO", "GUITAR", "PLUCK", "BRASS", "STRINGS" eller "ORGAN" väljs, kommer en s k generisk envelop av lämplig typ att väljas. Dessa generiska enveloper ser i stora drag ut som följer:



Om du redigerar någon av parametrarna för en sådan generisk envelop, förvandlas envelopen till en "USER"-envelop.

När du väljer "USER" från början kan du programmera en originalenvelop med hjälp av parametrarna Attack, Decay och Release enligt beskrivningen på sidorna 29 och 30.

Kopiering av envelop

Envelope Copy

```
EE#COPYfrom BBCD
any Element? →
```

Sammanfattning

Kopierar envelopdata från utvalt Element till aktuellt Element.

Inställningar

A, B, C, D Element

Procedur

Flytta markören till parametern "from". Välj med -1/NO och +1/YES det Element från vilket envelopdata skall kopieras.

Tryck på markör höger en gång till, varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att verkställa kopieringen, eller på -1/NO för att avbryta operationen. När kopieringen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

Denna funktion kan spara en hel del tid genom att du lätt kan kopiera envelopdata av "USER"-typ mellan Element.

Fördröjning av enveloper

Delay (Delay Rate & On/Off)

```
EE#DELAY BBCD
Rate= 0 off
```

Sammanfattning

Sätter en fördröjning innan enveloperna för samtliga Element går igång.

Inställningar

0 99 Delay
on/off Mode

Procedur

Flytta markören till parametern "Rate". Välj önskad fördröjning med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Tryck på markör höger en gång till för att gå till parametern "on/off", och sätt den med +1/YES respektive -1/NO.

Detaljer

Parametern Delay Rate påverkar samtliga enveloper samtidigt. "0" ger nästan ingen fördröjning alls, medan "99" ger maximal fördröjning.

Initialnivå för envelop

Initial Level

```
EE#INITIAL BBCD
Level= 0
```

Sammanfattning

Sätter initialnivån för amplitudenvelopen för aktuellt Element.

Inställningar

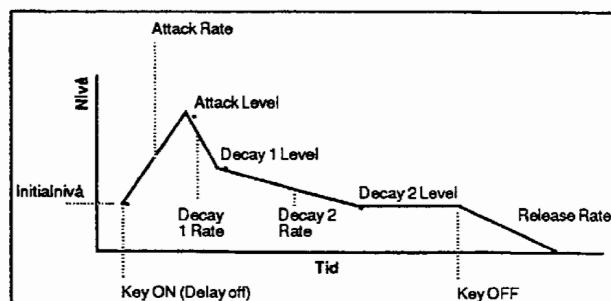
0 99

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt önskad initialnivå med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

"0" betyder att envelopen startar från nollnivå, medan "99" får envelopen att direkt starta från maximal nivå. Maxvärdet 99 resulterar med andra ord i den snabbaste attacken.



Envelopattack**Attack (Level & Rate)**

```
EE▶ATTACK 0BCD
AL= 0 AR= 0
```

Sammanfattning

Sätter hastighet och toppnivå för amplitudenvelopens attack.

Inställningar

0 99 AL (Attack Level)
0 99 AR (Attack Rate)

Procedur

Flytta markören till "AL"- eller "AR"-parametern. Sätt önskat värde för vald parameter med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Se funktionen Initial Level beträffande hur envelopkurvan ser ut i sin helhet.

Rate-värdet "0" ger den långsammaste attacken, medan "99" ger den snabbaste attacken.

Level-värdet "0" ger den lägsta attacknivån, medan "99" ger den högsta attacknivån.

Lägg märke till att attacken också kan påverkas av parametern Envelope Attack Rate under Voice Common Edit Mode.

Första utklingning**Decay 1 (Level & Rate)**

```
EE▶DECAY1 0BCD
D1L= 0 D1R= 0
```

Sammanfattning

Sätter hastigheten och slutnivån för amplitudenvelopens första utklingningssteg.

Inställningar

0 99 D1L (Decay 1 Level)
0 99 D1R (Decay 1 Rate)

Procedur

Flytta markören till "D1L"- eller "D1R"-parametern. Sätt önskat värde för vald parameter med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Se funktionen Initial Level beträffande hur envelopkurvan ser ut i sin helhet.

Rate-värdet "0" ger den långsammaste utklingningen, medan "99" ger den snabbaste utklingningen.

Level-värdet "0" ger den lägsta utklingningsnivån, medan "99" ger den högsta utklingningsnivån.

Andra utklingning**Decay 2 (Level & Rate)**

```
EE▶DECAY2 0BCD
D2L= 0 D2R= 0
```

Sammanfattning

Sätter för aktuellt Element hastigheten och slutnivån för amplitudenvelopens andra utklingningssteg.

Inställningar

0 99 D2L (Decay 2 Level)
0 99 D2R (Decay 2 Rate)

Procedur

Flytta markören till "D2L"- eller "D2R"-parametern. Sätt önskat värde för vald parameter med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Se funktionen Initial Level beträffande hur envelopkurvan ser ut i sin helhet.

Rate-värdet "0" ger den långsammaste utklingningen, medan "99" ger den snabbaste utklingningen.

Level-värdet "0" ger den lägsta utklingningsnivån, medan "99" ger den högsta utklingningsnivån.

Parametern Decay 2 bestämmer också Hold-nivån, dvs den nivå tonen hålls kvar på tills den släpps.

Hastighet för frikoppling av envelop

Release Rate

```
EE#RELEASE 0BCD
Rate= 0
```

Sammanfattning

Sätter den hastighet med vilken amplitudenvelopen frisläpps.

Inställningar

0 99

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt önskad frikopplingshastighet med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Se funktionen Initial Level beträffande hur envelopkurvan ser ut i sin helhet.

Release-värdet "0" ger den långsammaste frikopplingen, medan "99" ger den snabbaste frikopplingen.

Lägg märke till att frikopplingshastigheten också kan påverkas av parametern Envelope Release Rate under Voice Common Edit Mode.

Nivåanpassning efter registerläge

Level Scaling

```
EE#SCALING 0BCD
Lev Type= 1 ---
```

Sammanfattning

Bestämmer hur nivån för aktuellt Element skall variera beroende på i vilket register man spelar på klaviaturen.

Inställningar

1 16

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt önskad Level Scaling-kurva med hjälp av -1/NO och +1/YES.

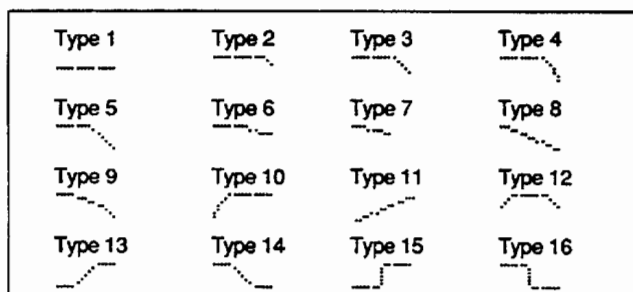
Detaljer

De flesta akustiska instrument producerar inte en jämn ljudnivå inom sitt tonala omfång, utan ljudstyrkan (och även klangfärgen) varierar beroende på i vilket register man spelar.

Detta kan du simulera i SY35 med just funktionen Level Scaling. Vanligt är exempelvis att ljudnivån minskar ju högre tonhöjden är.

Varje Level Scaling-kurva bland de 16 som finns tillgängliga visas grafiskt i datafönstret när den väljs. Detta gör att du lätt hittar den kurva som passar bäst för en viss typ av Voice.

Level Scaling-kurvor som de visas i datafönstret



Tonlängdsanpassning efter registerläge

Rate Scaling

```
EE>SCALING DECD
Rate Type=1  ---
```

Sammanfattning

Bestämmer hur Envelop-kurvan för aktuellt Element skall variera beroende på i vilket register man spelar på klaviaturen.

Inställningar

1 8

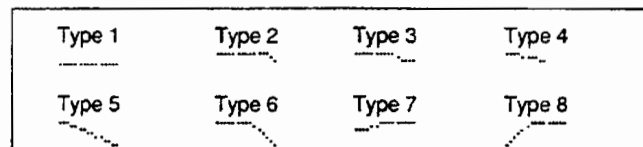
Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt önskad Rate Scaling-kurva med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

De flesta akustiska instrument producerar inom sitt tonala omfång sällan toner med samma klingande längd, utan den klingande längden varierar beroende på i vilket register man spelar. Detta kan du simulera i SY35 med funktionen Rate Scaling. Vanligt är exempelvis att den klingande tonlängden minskar ju högre tonhöjden är.

Varje Rate Scaling-kurva bland de 8 som finns tillgängliga visas grafiskt i datafönstret när den väljs. Detta gör att du lätt hittar den kurva som passar bäst för en viss typ av Voice.

Rate Scaling-kurvor som de visas i datafönstret

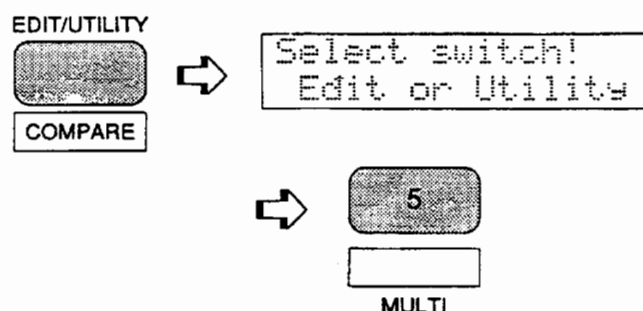
Multi

I Multi Edit Mode kan du lägga ut 8 olika Voices på var sin MIDI-kanal. Utlagda Voices kan sedan styras individuellt via sina kanaler från en extern MIDI-sequencer, eller från andra styrorgan. Om vissa av dessa kanaler/Voices (eller kanske rentav samtliga) läggs ut på den sändningskanal som SY35:s klaviatur är satt till, kan de alla spelas samtidigt från klaviaturen. Du kan även programmera individuella karakteristika för varje enskild Voice, t ex parametrar som volym och snedstämning.

<i>Name</i>	35
<i>Effect (Type & Depth)</i>	35
<i>Voice Number</i>	36
<i>MIDI Receive Channel</i>	36
<i>Volume</i>	36
<i>Detune</i>	37
<i>Note Limit (Low & High)</i>	37
<i>Note Shift</i>	37

Så här väljer du Multi Edit Mode

Från Voice eller Multi Mode:



Från en annan Edit eller Utility Mode trycker du helt enkelt på MULTI.

Ett "E" kommer upp till vänster i sifferfönstret för att markera att Edit Mode är vald, och till höger visas vilken Multi Play Setup Part som valts för redigering — "1" till "8". En punkt dyker upp till höger om Part-numret så snart någon parameter ändras.



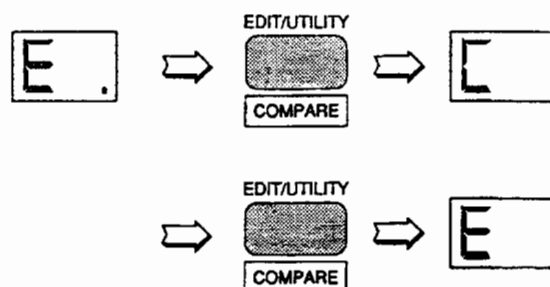
Du väljer vilken Part som skall redigeras genom att trycka på respektive NUMBER/MULTI PART SELECT-knapp — 1 till 8.

Så här väljer du funktioner i Multi Edit Mode

De olika funktionerna under Multi Edit Mode kan väljas en efter en genom att du trycker på MULTI, eller med hjälp av -1/NO och +1/YES när markören befinner sig omedelbart före funktionsnamnet på datafönstrets övre rad.

Funktionen Compare

Du kan jämföra ljudet från den redigerade Multin med hur Multin lät innan du började redigera den genom att trycka på EDIT/COMPARE, vilket aktiverar funktionen Compare. Under det att Compare är aktiv visas ett "C" i sifferfönstret, och det är då ljudet från den ursprungliga Multin du hör när du spelar på klaviaturen. När du trycker på EDIT/COMPARE igen återgår SY35 till Edit Mode.

**Preset Multis: Beskrivningar**

Nr	Multi-namn	Typ	Beskrivning	Nr	Multi-namn	Typ	Beskrivning
11	Orchestra	Layer	Stor orkester.	21	DistLead	Layer	Distat sololjud
12	BigBand	Layer	Storbandsbrass.	22	Wb/Piano	Split	Kontrabas och piano, split.
13	SuperClv	Layer	Clavinetmatta	23	B/BrsSec	Split	Elbas och brass, split.
14	PianoStr	Layer	Piano och stråkar	24	Celo/Flt	Split	Cello och flöjt, split.
15	VoiceBs	Layer	Bas och kör.	25	<Pop1>	MIDI Multi	Popsättning.
16	FullBrs	Layer	Fet brassektion	26	<Rock>	MIDI Multi	Rocksättning.
17	PanLead	Layer	Luftig syntflöjt av panflöjttyp.	27	<Jazz>	MIDI Multi	Jazzsättning.
18	Str&Cho	Layer	Stråkar och kör.	28	<Demo>	MIDI Multi	Multi för SY35:s demosång.

Internal Multis: Beskrivningar

Nr	Multi-namn	Typ	Beskrivning	Nr	Multi-namn	Typ	Beskrivning
11	SyncLead	Layer	Fett sololjud.	21	FatBrass	Layer	Fett, analogt syntbrass.
12	SuperSaw	Layer	Fett sololjud, sågtandsvåg.	22	HyuhPad	Layer	Syntmatta med blåseffekt.
13	BellPad	Layer	Syntmatta med filtersvep.	23	Reggae	Layer	Idealiskt ljud för reggae.
14	SunBeam	Layer	Mjuk bakgrundsmatta.	24	Mikado	Layer	Musikalisk effekt.
15	WideDcy	Layer	Ljus, klar bakgrundsmatta.	25	Prologue	Layer	Musikalisk effekt.
16	AnaPad1	Layer	Analog syntmatta 1.	26	Epilogue	Layer	Musikalisk effekt.
17	AnaPad2	Layer	Analog syntmatta 2.	27	SolidSet	Split	Bas och solosynt, split.
18	AnaPad3	Layer	Analog syntmatta 3.	28	RymSec	Split	Repetrande trum/bas-mönster.

Multi-namn

Name

```
MU*NAME
P11 Initial
```

Sammanfattning

Ger aktuell Multi ett namn på upp till 8 tecken.

Inställningar

Du kan använda följande tecken i Multi-namn:

```
(Blank) !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ#^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

Procedur

Placera markören under det tecken som skall ändras med hjälp av markörknapparna. Välj sedan önskat tecken med hjälp av -1/NO och +1/YES. Fortsätt så tills hela namnet är inmatat.

Detaljer

Ge alltid dina Multis namn som gör dem lätta att identifiera. Om du har skapat en ny Multi som använder sig av tre Voices, tänkt för rockmusik, kan du exempelvis kalla den för "Rock-Trio". Undvik anonyma namn i stil med "Multi-04", "Trio-06" och liknande.

Effekt (typ och effektdjup)

Effect (Type & Depth)

```
MU*EFFECT
Rev Hall Def=1
```

Sammanfattning

Väljer en av sexton digitala effekter och sätter för aktuell Multi effektdjupet för vald effekt.

Inställningar**Effekttyp:**

```
Rev Hall (Reverb Hall)
Rev Room (Reverb Room)
Rev Plate (Reverb Plate)
Rev Club (Reverb Club)
Rev Metal (Reverb Metal)
Delay 1 (Kort, enkelt delay)
Delay 2 (Långt delay)
Delay 3 (Långt delay)
Doubler (Dubbling)
Ping-Pong (Ping Pong-delay)
Pan Ref (Panned Reflections)
Early Ref (Early Reflections)
Gate Rev (Gated Reverb)
Dly&Rev 1 (Delay och Reverb 1)
Dly&Rev 2 (Delay och Reverb 2)
Dist&Rev (Distorsion och Reverb)
```

Effektdjup:

0 7

Procedur

Placera markören under parametern Effect Type eller Depth. Välj sedan med -1/NO och +1/YES önskad effekt eller effektdjup.

Detaljer

Om du sätter parametern Depth till "0" är det samma sak som att effekten stängs av. Värdet "7" för Depth ger störst effekt.

Utläggning av Voice

Voice Number

```

MU#VOICE NUMBER
111 Initial

```

Sammanfattning

Lägger ut en Voice från Preset-, Card- eller Internal-minnet på vald Multi Play Part.

Inställningar

I, C, P	Source (minne)
1 8	Bank
1 8	Voice-nummer

Procedur

Tryck på den NUMBER/MULTI PART SELECT-knapp som motsvarar önskad Part. Flytta markören till datafönstrets nedre vänstra hörn, där du väljer minne, bank och Voice-nummer. Flytta markören mellan parametrarna med hjälp av markörknapparna, och sätt önskade värden med -1/NO och +1/YES.

Detaljer

I denna skärm definieras en Voice i SY35:s standardformat. "P12" är således Preset, bank 1, Voice nummer 2. "I35" är Internal, bank 3, Voice nummer 5, osv.

Mottagningskanal

MIDI Receive Channel

```

MU#MIDI Rec.ch
channel= 1

```

Sammanfattning

Sätter mottagningskanal för vald Part till valfri kanal mellan 1 och 16, eller till "off", dvs stänger av vald Part helt.

Inställningar

0 ... 16, off

Procedur

Först väljer du önskad Part genom att trycka på motsvarande NUMBER/MULTI PART SELECT-knapp.

Flytta sedan markören till den nedre raden och använd -1/NO och +1/YES för att välja önskad kanal, eller för att sätta mottagningen för vald Part till "off", dvs stänga av den helt.

Detaljer

Det mest logiska och lättaste att komma ihåg är givetvis att sätta Part 1–8 till MIDI-kanal 1–8. Sätt de Parts som du inte vill använda till "off".

Volym för enskild Part

Volume

```

MU#VOLUME
Level= 0

```

Sammanfattning

Sätter volymen för vald Part.

Inställningar

0 99

Procedur

Välj Part med NUMBER/MULTI PART SELECT-knapparna.

Flytta sedan markören till datafönstrets nedre rad och sätt önskad volym med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Värdet "0" ger inget ljud alls, medan "99" ger maximal volym. Använd denna funktion för att styrkemässigt balansera de Parts som ingår i Multin mot varandra.

Snedstämning

Detune

MU#DETUNE
0cent

Sammanfattning

Snedstämmer vald Part i förhållande till övriga Parts.

Inställningar

-50...0...+50

Procedur

Välj Part med NUMBER/MULTI PART SELECT-knapparna.

Flytta sedan markören till datafönstrets nedre rad och sätt önskad grad av snedstämning med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Med funktionen Detune kan du snedstämma olika Parts i en Multi i förhållande till varandra, vilket i små portioner gör att den totala ljudbilden får mera liv.

Snedstämning sätts i steg om 3 eller 4 cent. Eftersom 100 cent motsvarar en halvton blir det totala snedstämningsområdet ungefär en halvton. Positiva Detune-värden höjer tonhöjden i förhållande till den normala, och negativa värden sänker tonhöjden. "0" ger normal tonhöjd.

Begränsning av tonomfång

Note Limit (Low & High)

MU#NOTE LIMIT
Low= C-2 High= G8

Sammanfattning

Sätter Low och High Note Limit för vald Part.

Inställningar

C-2 .. G8

Procedur

Välj Part med NUMBER/MULTI PART SELECT-knapparna. Välj Low- eller High-parametern med hjälp av markörknapparna, och välj sedan ton med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Med denna funktion kan du begränsa det tonala området för en Part till ett visst register på klaviaturen. Omfånget C-2 till G8 omfattar 10 1/2 oktaver, och "C3" motsvarar ettstruckna C. Om du t ex för en Part sätter Low Note Limit till C3 och High Note Limit till C4, kommer den Parten bara att klinga mellan C3 och C4 (ettstruckna oktaven). På detta sätt kan du skapa Split Voices.

Om High Note Limit sätts till en ton som är *lägre* än Low Note Limit, kommer tangenterna mellan de båda gränstonerna inte att producera något ljud alls, medan övriga tangenter fungerar normalt.

Transponering av Part

Note Shift

MU#NOTE SHIFT
0

Sammanfattning

Transponerar tonhöjden för vald Part uppåt eller neråt i halvtonssteg.

Inställningar

-24...0...+24

Procedur

Välj Part med NUMBER/MULTI PART SELECT-knapparna. Flytta sedan markören till datafönstrets nedre rad och sätt önskad transponering med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

"-12" t ex, transponerar tonhöjden en oktav neråt, medan "+4" transponerar tonhöjden en stor ters uppåt. Det maximala transponeringsområdet är plus minus två oktaver.

Normalt använder man funktionen Note Shift för att lägga en Voice i det register där den klingar bäst, men du kan också med Note Shift skapa ackord mellan olika Parts i en Multi.

Utility Setup

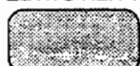
I Utility Setup Mode har du tillgång till en rad generella, övergripande funktioner.

Master Tune	41
Transpose	41
Memory Card (Save, Load, Format & Bank)	43
Voice Initialize	44
Multi Initialize	45
Memory Protect (Internal & Card)	45
Factory Voice & Multi Restore	45

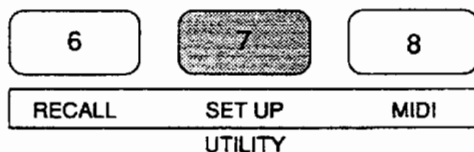
Så här väljer du Utility Setup Mode

Från Voice eller Multi Mode:

EDIT/UTILITY

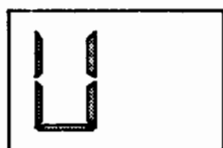


Select switch!
Edit or Utility



Från en annan Edit eller Utility Mode trycker du helt enkelt på UTILITY SETUP.

Ett "U" kommer upp i sifferfönstret för att markera att Utility Mode är vald.



Så här väljer du funktioner i Utility Setup Mode

De olika funktionerna under Utility Setup Mode kan väljas en efter en genom att du trycker på UTILITY SETUP, eller med hjälp av -1/NO och +1/YES när markören befinner sig omedelbart före funktionsnamnet på datafönstrets övre rad.

Grundstämning

Master Tune

SU MASTER TUNE -
0cent

Sammanfattning

Stämmer grundtonhöjden i SY35 inom ett omfång av cirka 100 cent.

Inställningar

-50...0...+50

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad och sätt önskad stämning med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Stämning kan göras i steg om 3 eller 4 cent. Eftersom 100 cent motsvarar en halvton är det totala stämningssomfånget ungefär en halvton, dvs plus minus en kvartston. Positiva värden stämmer upp SY35 i förhållande till normal tonhöjd, och negativa värden stämmer ner den. "0" ger normal tonhöjd.

Transponering

Transpose

SU TRANSPOSE
0

Sammanfattning

Transponerar grundtonhöjden i SY35 uppåt eller neråt i halvtönssteg.

Inställningar

-12...0...+12

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad och sätt önskad transponering med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Procedur

"-12" t ex, transponerar en oktav neråt, medan "+4" transponerar en stor ters uppåt.

Memory Card (Save, Load, Format & Bank)

Operationer med minneskort

■ Save

SU CARD
▶SAVE

Sammanfattning

Lagrar alla Voice- och Multi Play-data från internminnet till ett minneskort av typen Yamaha MCD32 eller MCD64.

Inställningar

SAVE

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad med markör höger, och välj där "SAVE" med hjälp av -1/NO och +1/YES. Tryck därefter på markör höger igen, varvid "SAVE to CARD?" kommer upp på skärmen.

Tryck på +1/YES för att påbörja lagringsoperationen, avbryt med -1/NO. Under det att lagringen pågår visas meddelandet "****SAVE NOW****", och när lagringen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

Save-operationen kan bara verkställas om parametern Card i funktionen Memory Protect (sidan 45) är satt till "off". Dessutom måste WRITE PROTECT-omkopplaren på minneskortet stå i läge OFF. När ett kort av typen MCD64 används, kan du även välja till vilken bank data skall lagras med hjälp av funktionen Bank (se sidan 42). Var försiktig när du lagrar data till ett minneskort — befintliga data på kortet kommer att raderas och helt ersättas av de data som lagras.

■ Load

```
SU CARD
▶LOAD
```

Sammanfattning

Laddar Voice- och Multi Play-data från ett minneskort till SY35:s internminne.

Inställningar

LOAD

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad med markör höger, och välj där "LOAD" med hjälp av -1/NO och +1/YES. Tryck därefter på markör höger igen, varvid "LOAD from CARD?" kommer upp på skärmen. Tryck på +1/YES för att påbörja laddningsoperationen, tryck på -1/NO för att avbryta. Under det att laddningen pågår visas meddelandet "****LOAD NOW****" och när laddningen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

Load-operationen kan bara verkställas om parametern Internal i funktionen Memory Protect (sidan 45) är satt till "off".

När ett kort av typen MCD64 används, kan du även med hjälp av funktionen Bank (se här nedan) välja från vilken bank på kortet data skall hämtas.

Var försiktig när du laddar in data till internminnet — befintliga data i internminnet kommer att raderas och helt ersättas av de data som laddas in.

■ Format

```
SU CARD
▶FORMAT
```

Sammanfattning

Formaterar minneskort av typen MCD32 eller MCD64 så att de kan användas av SY35.

Inställningar

FORMAT

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad med markör höger, och välj där "FORMAT" med hjälp av -1/NO och +1/YES. Tryck därefter på markör höger igen, varvid "FORMAT?" kommer upp på skärmen. Tryck på +1/YES för att påbörja formateringen, eller på -1/NO för att avbryta. När formateringen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

Formatering kan bara ske om minneskortets WRITE PROTECT-omkopplare står i läge OFF (se instruktionerna till MCD32- och MCD64-korten).

■ Bank

```
SU CARD
▶BANK      1
```

Sammanfattning

Väljer bank 1 eller bank 2 i ett minneskort av typen MCD64 före formatering eller laddning/lagring av data.

Inställningar

1, 2

Procedur

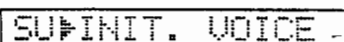
Flytta markören till datafönstrets nedre rad med markör höger, och välj där "BANK" med hjälp av -1/NO och +1/YES. Tryck därefter på markör höger igen för att flytta markören till banknumret. Välj önskad bank med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Minneskort av typen MCD32 har bara en bank, så om den korttypen används kan du inte välja bank 2. MCD64 har två banker, 1 och 2. En bank innehåller 64 Voices och 16 Multis.

Initialisering av Voice

Voice Initialize


Sammanfattning

Initialiserar ("nollställer") samtliga parametrar för aktuell Voice.

Inställningar

Inga

Procedur

Välj Utility Setup Mode från Voice Play Mode. Välj skärmen "INIT. VOICE" och tryck på markör höger, varvid du på datafönstrets nedre rad får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att initialisera, eller på -1/NO för att avbryta operationen. När initialiseringen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

När Voice Initialize verkställs initialiseras samtliga Voice-parametrar till följande värden:

Initialiserade värden för en Voice

COMMON		Initial
VOICE NAME		A-B-C-D
CONFIGURATION		Rev Hall
EFFECT		
	Dep	1
PITCH BEND		2
WHEEL	AM	off
	PM	on
AFTERTOUCH	AM	off
	PM	off
	Pit	0
	Lev	off
ENVELOPE	AR	0
	RR	0
VECTOR		
VECTOR LEVEL SPEED		30 ms
STEP / X / Y / TIME		1 / 0 / 0 / End
VECTOR DETUNE SPEED		30 ms
STEP / X / Y / TIME		1 / 0 / 0 / End

	A	B	C	D
ELEMENT TONE				
WAVE	000:PIANO:PIANO	151:OSC1:sin8'	039:Str:Vn.Ens	152:OSC1:sin4'
FREQ Shift	0	0	0	0
VOLUME	99	99	99	99
PAN	L---+---R	L---+---R	L---+---R	L---+---R
VELOCITY Sense	2	2	2	2
AFTER Sense	0	0	0	0
TOUCH Lev	—	92	—	92
TOUCH FB	—	0	—	0
LFO AM	0	0	0	0
LFO PM	16	16	16	16
LFO TYPE	^^	^^	^^	^^
LFO Dly	0	0	0	0
LFO Rate	99	99	99	99
LFO Speed	20	20	20	20

	A	B	C	D
ELEMENT ENV				
TYPE	PRESET	PRESET	PRESET	PRESET
DELAY Rate	99	99	99	99
DELAY ELE	off	off	off	off
INITIAL Level	67	0	90	0
ATTACK AL	99	92	97	92
ATTACK AR	99	99	64	99
DECAY1 D1L	99	92	95	92
DECAY1 D1R	0	0	32	0
DECAY2 D2L	0	92	95	92
DECAY2 D2R	26	0	0	0
RELEASE Rate	60	76	52	76
SCALING Lev Type	2	1	4	1
Rate type	3	1	2	1

Använd Voice Initialize när du vill programmera en Voice från grunden.

Initialisering av en Multi

Multi Initialize

SUBINIT. MULTI

Sammanfattning

Initialiserar samtliga parametrar för aktuell Multi.

Inställningar

Inga

Procedur

Välj Utility Setup Mode från Multi Play Mode. Välj skärmen "INIT. MULTI" och tryck på markör höger, varvid du på datafönstrets nedre rad får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES för att initialisera, eller på -1/NO för att avbryta operationen. När initialiseringen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

När Multi Initialize verkställs, initialiseras parametrarna för aktuell Multi till följande värden:

Initialiserade värden för en Multi

	PART 1	PART 2	PART 3	PART 4	PART 5	PART 6	PART 7	PART 8
Name	Initial							
Effect	Rev Hall							
Effect Depth	1							
Voice #	P11 AP:Rock	P11 AP:Rock	P11 AP:Rock	P11 AP:Rock	P11 AP:Rock	P11 AP:Rock	P11 AP:Rock	P11 AP:Rock
MIDI Rcv.ch	1	2	3	4	5	6	7	8
Volume	99	99	99	99	99	99	99	99
Detune	0	0	0	0	0	0	0	0
Note Limit Low	c-2	c-2	c-2	c-2	c-2	c-2	c-2	C-2
Note Limit High	G8	G8	G8	G8	G8	G8	G8	G8
Note Shift	0	0	0	0	0	0	0	0

Använd Multi Initialize när du vill programmera en Multi från grunden.

Minnesskydd**Memory Protect (Internal & Card)**

```
SU>MEM. PROTECT -
INT=on CARD=on
```

Sammanfattning

Kopplar minnesskyddet för internminnet eller minneskort till eller från.

Inställningar

on, off	INT
on, off	CARD

Procedur

Välj INT- eller CARD-parametern med markörknapparna. Sätt minnesskyddet till eller från med +1/YES resp -1/NO.

Detaljer

När minnesskyddet för internminnet, INT, är satt till "on", kan du inte lagra data i minnet. Samma sak gäller Card-minnet — när skyddet är satt till "on" blockeras lagringsoperationer som berör kortet även om kortets MEMORY PROTECT-omkopplare står i läge OFF.

Factory Voice & Multi Restore**Återställning av fabriksinställda Voices & Multis**

```
SU>FACTORY V&M
```

Sammanfattning

Återställer i internminnet de Voices och Multis som SY35 levereras med från fabriken.

Procedur

Se först till att funktionen Memory Protect är satt till "off" (se här ovan).

Tryck på CURSOR från skärmen "SU>FACTORY V&M", varvid du får frågan "Are you sure?". Tryck på +1/YES om du vill verkställa återställningen, eller tryck på -1/NO för att avbryta operationen. Om du trycker på +1/YES visas meddelandet ">>Completed!!<<" när återställningen är avslutad.

Detaljer

När återställning av Voices och Multis verkställs, skrivs alla data i SY35:s interna Voice- och Multi-minne över av fabriksinställningarna. Se därför till att du först lagrar viktiga Voice- och Multi-data på ett minneskort eller i en extern lagringsenhet innan du verkställer denna funktion.

Om du försöker verkställa Factory Voice & Multi Restore med minnesskyddet satt till "on", visas meddelandet "Memory Protected" och operationen avbryts.

Utility Recall

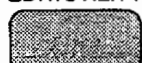
I Utility Recall Mode kommer du åt antingen Voice Recall eller Multi Recall, beroende på om Voice eller Multi Play Mode är vald när Recall-funktionen kallas upp. Vad gör då funktionen Recall? Jo, med Recall — återkallning av data — kan du återfå en "förlorad" Voice eller Multi Play Setup, dvs data som du tappat genom att välja en ny Voice eller Multi utan att först ha lagrat den du höll på med innan.

Voice Recall (Voice eller Multi) 49

Så här väljer du Utility Recall Mode

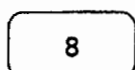
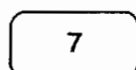
Från Voice eller Multi Mode:

EDIT/UTILITY



Select switch!
Edit or Utility

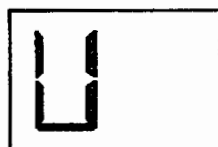
COMPARE



RECALL	SET UP	MIDI
UTILITY		

Från en annan Edit eller Utility Mode trycker du helt enkelt på UTILITY RECALL.

Ett "U" kommer upp i sifferfönstret för att markera att Utility Mode är vald.



Återkallning av Voice eller Multi

Voice Recall (Voice eller Multi)

```
RC RECALL VOICE
Are you sure?
```

Sammanfattning

Återkallar senast redigerad Voice eller Multi från SY35:s redigeringsbuffertminne.

Inställningar

Inga

Procedur

Om återkallning beordras från Voice Play Mode, blir det "RECALL VOICE" som kallas upp. Om återkallning beordras från Multi Play Mode, blir det "RECALL MULTI" som kallas upp.

När återkallning beordras kommer frågan "Are you sure?" upp på datafönstrets nedre rad. Tryck på +1/YES för att verkställa återkallningen, eller på -1/NO för att avbryta operationen.

Detaljer

Denna funktion räddar senast redigerad Voice eller Multi även om du redan lämnat Edit Mode och kallat upp en annan Voice eller Multi.

Recall återkallar samtliga parametrar precis som de var innan Edit Mode lämnades.

Utility MIDI

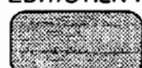
I Utility MIDI Mode har du tillgång till alla SY35:s funktioner som berör övergripande hantering av MIDI.

MIDI On/Off	53
Basic Receive Channel	53
Transmit Channel	53
Local Control On/Off	54
MIDI Program Change	54
MIDI Control Change	54
After Touch On/Off	55
Pitch Bend On/Off	55
Exclusive On/Off	55
All V/M Transmit	56
1 Voice Transmit	56

Så här väljer du Utility MIDI Mode

Från Voice eller Multi Mode:

EDIT/UTILITY



COMPARE



Select switch!
Edit or Utility



6

7

8

RECALL

SET UP

MIDI

UTILITY

Från en annan Edit eller Utility Mode trycker du helt enkelt på
UTILITY MIDI.

Ett "U" kommer upp i sifferfönstret för att markera att Utility
Mode är vald.



Så här väljer du funktioner i Utility MIDI Mode

De olika funktionerna under Utility MIDI Mode kan väljas en
efter en genom att du trycker på UTILITY MIDI, eller med hjälp
av -1/NO och +1/YES när markören befinner sig omedelbart före
funktionsnamnet på datafönstrets övre rad.

MIDI-funktioner till/från

MIDI On/Off

```
MD>MIDI
midi=on
```

Sammanfattning

Aktiverar eller deaktiverar samtliga MIDI-funktioner.

Inställningar

on, off

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Aktivera MIDI-funktionerna med +1/YES, deaktivera dem med -1/NO.

Detaljer

Normalt kommer du att ha MIDI-funktionerna aktiverade, men ibland kan det vara bra att deaktivera dem för att förhindra att SY35 störs av extern utrustning, eller tvärtom.

Övergripande mottagningskanal

Basic Receive Channel

```
MD>BASIC Rcv.CH
channel= 1
```

Sammanfattning

Sätter SY35:s övergripande mottagningskanal (dvs den som SY35:s MIDI IN tar emot) till valfri kanal mellan 1 och 16, eller till "omni" för mottagning av data över samtliga kanaler.

Inställningar

1 ... 16, omni

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Välj önskad mottagningskanal eller "omni" med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

När SY35 skall ta emot data från en extern enhet som t ex en annan synthesizer, måste du se till att SY35:s Receive Channel är satt till antingen den kanal som den externa enheten sänder över, eller till "omni".

Sändningskanal

Transmit Channel

```
MD>TRANSMIT CH
channel= 1
```

Sammanfattning

Sätter SY35:s sändningskanal.

Inställningar

1 ... 16

Detaljer

Funktionen Transmit Channel är framför allt till för att matcha SY35:s sändningskanal med den mottagningskanal som en extern enhet som styrs av SY35 är satt till. När en Multi väljs i SY35, bestämmer Transmit Channel även vilka Voices i Multin som spelas av SY35:s klaviatur.

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Välj önskad sändningskanal med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Lokal kontroll av ljudgeneratorm

Local Control On/Off

```
MD▶LOCAL
Local=on
```

Sammanfattning

Bestämmer om SY35:s klaviatur skall kontrollera den interna ljudgeneratorm eller ej.

Inställningar

on, off

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt Local Control till "on" eller "off" med hjälp av +1/YES resp -1/NO.

Detaljer

Normal har du Local Control satt till "on" så att SY35:s klaviatur spelar sin egen, inbyggda ljudgeneratorm. Om du däremot vill spela en extern ljudgeneratorm från SY35 utan att SY35:s ljudgeneratorm klingar också, sätter du Local Control till "off".

Denna funktion är speciellt viktigt att ha i samband med användning av sequencers, eftersom den i praktiken förvandlar SY35 till två helt individuella apparater — en masterklaviatur och en ljudgeneratorm. Du kan t ex låta SY35:s ljudgeneratorm styras av en extern sequencer, samtidigt som du från SY35:s klaviatur spelar en separat, extern ljudgeneratorm.

Mottagning/sändning av programbyten

MIDI Program Change

```
MD▶PROG. CHANGE
=off
```

Sammanfattning

Bestämmer hur SY35 skall svara på inkommande Program Change-meddelanden vid extern styrning av val av Voices eller Multis.

Inställningar

off, common, individual

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Välj önskad Program Change Mode med hjälp av -1/NO och +1/YES.

Detaljer

Vid "off" är både mottagning och sändning av programbyten deaktiverade, vilket innebär att SY35 varken reagerar på inkommande programbyten eller själv sänder programbyten när en Voice väljs.

Vid "common" väljer inkommande Program Change-nummer 0 till 63 Voices 1.1 till 8.8 i SY35, medan inkommande Program Change-nummer 64 till 79 väljer Multis 1.1 till 2.8. Bankerna i Card-, Internal- eller Preset-minnet kan inte väljas via MIDI. Vidare sänder SY35 motsvarande Program Change-nummer när en av dess egna Voices väljs.

"individual" slutligen, tillåter val av individuell Voice för varje Multi Play Part när SY35 är satt till Multi Play Mode. Detta innebär att inkommande Program Change-meddelanden mellan 0 och 63 över en viss kanal endast byter Voice i den Multi Play Part som är utlagd på just den kanalen.

Mottagning/sändning av kontrolldata

MIDI Control Change

```
MD▶CTRL. CHANGE
=off
```

Sammanfattning

Bestämmer om SY35 skall ta emot och sända Control Change-meddelanden eller ej.

Inställningar

off, on

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt mottagning/sändning av Control Change-meddelanden till "on" eller "off" med hjälp av +1/YES resp -1/NO.

Detaljer

Vid "off" blockeras både mottagning och sändning av Control Change-meddelanden, dvs data från modulations- och Pitch Bend-hjul, volym och andra kontrollorgan.

After Touch till/från

After Touch On/Off

```
MD>AFTER TOUCH
=on
```

Sammanfattning

Kopplar sändning/mottagning av After Touch till eller från.

Inställningar

on, off

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt After Touch till "on" eller "off" med hjälp av +1/YES resp -1/NO.

Detaljer

När After Touch är satt till "off" fungerar After Touch internt på normalt sätt, men inga After Touch-data varken sänds eller tas emot av SY35.

Eftersom klaviaturen även vid normalt spel genererar en enorm mängd After Touch-data, bör du alltid sätta After Touch till "off" när du spelar in i en sequencer för att spara på sequencerminnet — såvida inte den Voice du spelar med är programmerad för musikaliskt uttryck med After Touch.

Pitch Bend till/från

Pitch Bend On/Off

```
MD>PITCH BEND
=on
```

Sammanfattning

Kopplar sändning/mottagning av Pitch Bend till eller från.

Inställningar

on, off

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt Pitch Bend till "on" eller "off" med hjälp av +1/YES resp -1/NO.

Detaljer

När Pitch Bend är satt till "off" fungerar SY35:s Pitch Bend-hjul på normalt sätt, men inga Pitch Bend-data varken sänds eller tas emot av SY35.

Exclusive-data till/från

Exclusive On/Off

```
MD>EXCLUSIVE
=on
```

Sammanfattning

Kopplar mottagning/sändning av System Exclusive-data till eller från.

Inställningar

on, off

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad. Sätt mottagning/sändning av Exclusive-data till "on" eller "off" med hjälp av +1/YES resp -1/NO.

Anmärkning

SY35 sänder System Exclusive-data när en av de nedan beskrivna funktionerna för sändning av Voice-data används. Samma typ av data laddas också automatiskt in i SY35:s internminne när SY35 tar emot en sådan sändning från en annan SY35 eller någon annan, extern sändningsenhet, vilket

skriver över befintliga data i SY35. Genom att sätta denna funktion till "off" kan du förhindra oavsiktlig radering av internminnet på grund av en oönskad, inkommande Exclusive-dump, eller tvärtom – förhindra att SY35 sänder en Exclusive-dump som raderar minnet i en extern enhet.

Bulkdumpning av Voice/Multi-data**All V/M Transmit**

```
MD*ALL V/M TRANS
ALL Voice&Multi
```

Sammanfattning

Sänder alla Voice- och Multi-data i internminnet.

Inställningar

Inga

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre rad, varvid frågan "Are you sure?" kommer upp. Tryck på +1/YES för att påbörja sändningen, eller på -1/NO för att avbryta operationen.

Under det att sändningen pågår visas meddelandet "Transmitting!!", och när sändningen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

Med denna funktion kan du överföra Voice- och Multi-data från en SY35 till en annan SY35, eller till en enhet för lagring av MIDI-data, t ex en dator med en ljudeditor för SY35. Om du sänder till en annan SY35 måste dess Internal Memory Protect vara satt till "off", och dess Exclusive On/Off vara satt till "on".

Bulkdumpning av en Voice**1 Voice Transmit**

```
MD*1 VOICE TRANS
I11 Yes/No ?
```

Sammanfattning

Sänder data för en enskild Voice i SY35.

Inställningar

I, C, P	Source (minne)
1 8	Bank
1 8	Voice-nummer

Procedur

Flytta markören till datafönstrets nedre vänstra hörn, där du börjar med att välja den Voice som skall sändas, dvs minne, bank och Voice-nummer. Dessa tre parametrar visas här på samma sätt som i sifferfönstret, dvs som (i detta exempel) "I11" (Internal, bank 1, Voice nummer 1).

Flytta markören mellan parametrarna med hjälp av markörknapparna, och sätt önskade värden med -1/NO och +1/YES. När du valt Voice flyttar du markören till "Yes/No ?" och trycker på +1/YES för att starta sändningen. Under det att sändningen pågår visas meddelandet "Transmitting!!", och när sändningen är avslutad visas meddelandet ">>Completed!!<<" för ett kort ögonblick.

Detaljer

Denna funktion används för överföring av enskilda Voices till en annan SY35, eller till en extern enhet som t ex en dator med ljudeditor för SY35.

Bilaga

Voices

Preset Voices

Nr	Voice-namn	Vågform	Effekt	Ct	Kommentar
11	AP:Rock (Rock)	000 Piano 071 Vibes 2	Dly&Rev2	MW	Rockpiano av standardtyp
12	AP:Clasic (Classic)	000 Piano 002 E.Piano3	Rev Hall	MW	Klassiskt piano av standardtyp
13	AP:Chors (Chorus)	000 Piano x2 005 E.Piano6 x2	Rev Hall		Piano med choruseffekt
14	AP:HTonk (Honky Tonk)	000 Piano 057 Bass 4	Dly&Rev2	MW	Ostämt barpiano
15	AP:Soft (Soft)	000 Piano 002 E.Piano3	Dly&Rev2	MW	Mjukt piano, klangfärgsförändring med Velocity.
16	AP*Pf&St (PF&Strings)	000 Piano 085 Str.Body 002 E.Piano3 064 Str 2	Rev Hall		Akustiskt piano med klassisk stråksektion
17	AP:Blend (Blend)	000 Piano 073 Vibes	Rev Hall		Mix av akustiskt piano och elpiano
18	AP*Bell (Bell)	000 Piano 001 E.Piano 079 Bells 3 070 Vibes 1	Rev Hall		Akustiskt piano med klockljud i attacken
21	EP*Tine (Tine)	001 E.Piano x2 070 Vibes 1 x2	Rev Hall		Elpiano av DX-typ
22	EP:Light (Light)	001 E.Piano 000 E.Piano1	Rev Club	MW	Elpiano med lätt metallisk attack
23	EP:Old (Old)	001 E.Piano 002 E.Piano3	Rev Hall	MW	Elpiano av 70-talstyp
24	EP*Malet (Malet)	001 E.Piano x2 071 Vibes 2 x2	Rev Hall	MW	Ljust elpiano med kraftig attack
25	KY*Clav1 (Clavi1)	002 Clavi 083 HornBody 057 Bass 4 242 Wave24-2	Dly&Rev2	MW	Clavinet av standardtyp
26	KY:Clav2 (Clavi2)	083 HornBody 057 Bass 4	Dly&Rev2	MW AT	Clavinet liknande ovan, men med vibrato på AT.
27	KY:Celst (Celesta)	004 Celesta 152 Sin 4'	Rev Hall	MW	Spröd celesta
28	KY:Hrpsi (Harpsichord)	003 Cembalo 044 Clavi 3	Dly&Rev2	MW	Klassisk cembalo av standardtyp
31	BR:Trmpt (Trumpet)	009 Trumpet 018 Brass 5	Rev Hall	MW AT	Trumpet med vibrato på AT
32	BR:Mute (Mute Trumpet)	010 MuteTrp 099 Sus. 2	Rev Hall	MW AT	Sordinerad trumpet
33	BR:Tromb (Trombone)	011 Trombone 017 Brass 4	Rev Room	MW	Trombon med bett i attacken vid kraftigt anslag
34	BR:Flugl (FlugelHorn)	012 Flugel 018 Brass 5	Rev Hall	MW AT	Flygelhorn med vibrato på AT
35	BR:FrHrn (FrenchHorn)	013 FrHorn 020 Brass 7	Rev Hall	MW AT	Valthorn med vibrato på AT
36	BR*Sect1 (Section1)	014 BrasEns x2 016 Brass 3 017 Brass 4	Rev Club		Bright popbrassektion
37	BR*Sect2 (Section2)	019 Sax 014 BrasEns 038 Reed 3 016 Brass 3	Rev Club	MW AT	Låg brassektion med sax

:= 2 Element, * = 4 Element

Ct(Controller) → MW = Modulationshjul
AT = After Touch

Nr	Voice-namn	Vågform	Effekt	Ct	Kommentar
38	BR*Fanfr (Fanfare)	011 Trombone x2 017 Brass 4 016 Brass 3	Rev Hall	MW AT	Brassfanfar av klassisk typ
41	ST*Arco1 (Arco1)	038 Strings x2 155 Saw 1 x2	Rev Hall		Stråksektion av klassisk typ
42	ST:Arco2 (Arco2)	039 Vn. Ens. 063 Str 1	Rev Room		Liten stråkensemble
43	ST:Cello (Cello)	040 Cello 065 Str 3	Rev Room	MW AT	Cello, bra vid staccatospel. Prova även med AT.
44	ST*SlwAt (SlowAttack)	038 Strings 039 Vn. Ens. 068 Str 6 x2	Rev Hall	MW AT	Stråkar med långsam attack, volymförändring med AT.
45	ST*Pizz (Pizzicato)	041 Pizz x2 052 Guitar 7 x2	Rev Hall	MW	Pizzicato-stråkar
46	ST*Trem1 (Tremolo)	039 Vn. Ens. x2 156 Saw 2 x2	Rev Hall		Tremolo-stråkar
47	ST*OrchB (OrchestraBrass)	038 Strings x2 027 Brass 14 023 Brass 10	Rev Hall		Stor stråksektion med inträdande brass vid kraftigt anslag.
48	ST*OrchS (OrchestraStrings)	038 Strings x2 127 Decay 3 x2	Rev Hall		Stor stråksektion
51	BA:Wood (Wood)	028 Wood B 1 055 Bass 2	Rev Room	MW AT	Kontrabas
52	BA:Frtls (Fretless)	035 Fretless 055 Bass 2	Rev Hall	MW AT	Bandlös elbas
53	BA*Slap (Slap)	031 E. Bass 2 054 TumbStr 006 E. Organ1 043 Clavi 2	Rev Hall	MW	Elbas, slaspel, smällar vid kraftigt anslag.
54	BA:Fingr (Finger)	030 E. Bass 1 055 Bass 2	Rev Plate	MW	Elbas, vanligt fingerspel
55	BA:Pick (Pick)	031 E. Bass 2 056 Bass 3	Rev Club	MW	Elbas, plockspel
56	BA:Synth (Synth)	104 Saw 3 062 Bass 9	Delay 1	MW AT	Syntbas
57	BA:Tchno (Techno)	037 SynBass2 138 Decay 14	Delay 1	MW AT	Syntbas, technopop
58	BA:Groov (Groove)	111 Pulse 2 061 Bass 8	Gate Rev	MW AT	Fet syntbas med filterresonans
61	WN:Sax (Sax)	019 Sax 038 Reed 3	Rev Room	MW AT	Bright altsax
62	WN:Flute (Flute)	016 Flute 028 Wood 1	Rev Hall	MW AT	Tvärflöjt, vibrato på AT.
63	WN:Clari (Clarinet)	017 Clarinet 032 Wood 5	Rev Hall	MW AT	Klarinett
64	WN:Oboe (Oboe)	018 Oboe 037 Reed 2	Rev Hall	MW AT	Oboe
65	WN:PanFl (PanFlute)	066 NoisPad2 070 Bottle 034 Wood 7 x2	Rev Hall		Panflöjt
66	WN*SaxEm (SaxEnsemble)	019 Sax x2 038 Reed 3 x2	Rev Club	MW AT	Saxensemble
67	WN*Ensm (WindEnsemble)	016 Flute 017 Clarinet 110 Sus. 13 108 Sus. 11	Early Ref	MW AT	Blåsensemble, klangfärgsvariationer med Velocity.
68	WN*Orch (Orchestra)	016 Flute 085 Str. Body 121 Move 4 108 Sus. 11	Rev Hall		Stor orkester med blåsinstrument

: = 2 Element, * = 4 Element

Ct(Controllert) → MW = Modulationshjul
AT = After Touch

Nr	Voice-namn	Vågform	Effekt	Ct	Kommentar
71	PL:Gypsy (Gypsy)	020 Gut 179 Wave3-2	Rev Hall	MW	Nylonsträngad gitarr
72	PL:Folk (Folk)	021 Steel 044 Clavi 3	Rev Hall	MW	Stålsträngad gitarr, typ country
73	PL*Wide (Wide)	021 Steel x2 048 Guitar 3 x2	Rev Room		12-strängad gitarr
74	PL*Mute (Mute)	026 Pluck 1 024 MuteGtr 052 Guitar 7 050 Guitar 5	Dly&Rev2	MW	Dämpad gitarr, varierande klangfärg med Velocity.
75	PL:Rock (Rock)	026 Pluck 1 048 Guitar 3	Dist&Rev	MW	Elgitarr, rock.
76	PL*Dist (Distorsion)	022 E.Gtr 1 098 Digital2 157 Square 193 Wave8-1	Dist&Rev	MW	Distad elgitarr, feedback med vektorsvcp.
77	PL:Chmg (Charango)	021 Steel 048 Guitar 3	Rev Hall	MW	Charango
78	PL:Sitar (Sitar)	025 Sitar 053 Guitar 8	Rev Room		Sitar
81	CH*Pure (Pure)	067 NoisPad3 043 Choir 130 Decay 6 x2	Rev Hall		Kör, ljus och ren.
82	CH*Itopy (Itopy)	044 Itopia x2 030 Wood 3 x2	Rev Hall		Syntkör
83	CH*Uhh— (Uhh)	043 Choir x2 125 Decay 1 x2	Rev Room		Kör med kraftig attack
84	CH*Angel (Angel)	065 NoisPad1 x2 028 Wood 1 x2	Rev Hall		"Änglalik" kvinnlig syntkör
85	CH*Bell (Bell)	043 Choir x2 079 Bells 3 x2	Rev Hall	AT	Kör med klockliknande attack
86	CH*Snow (Snow)	066 NoisPad2 044 Itopia 131 Decay 7 x2	Rev Hall		Kör med kylig klangfärg
87	CH*Vcodr (Vocoder)	045 Choir PA x2 109 Sus. 12 x2	Dly&Rev2		Kör av vocoder-typ
88	CH*Marin (Marin)	043 Choir x2 028 Wood 1 152 Sin 4'	Rev Hall		Kör, mystisk

: = 2 Element, * = 4 Element

Ct(Controller) → MW = Modulationshjul
AT = After Touch

Internal Voices

Nr	Voice-namn	Vågform	Effekt	Ct	Kommentar
11	SP*Warm (Warm)	055 SynPad x2 111 Sus. 14 x2	Rev Hall		Varm syntmatta
12	SP*Resnc (Resonance)	102 Saw 1 082 Tp.Body 061 Bass 8 x2	Rev Room	MW AT	Syntmatta, filterresonans, vibrato på AT
13	SP*Full (Full)	042 Syn Str x2 063 Str 1 x2	Rev Hall		Fett synttjud av analogtyp
14	SP*Bell (Bell)	059 Bell Mix 055 SynPad 104 Sus. 7 x2	Rev Hall	MW AT	Syntmatta med metallisk attack och vibrato på AT
15	SP*Filtr (Filter)	060 Sweep x2 121 Move 4 x2	Rev Hall		Syntmatta, klangfärgsvariationer med filter-EG
16	SP*Deep (Deep)	046 Vibes x2 078 Bells 2 x2	Rev Hall		Mörkt, lågt synttjud. Spela i låga register.
17	SP*Fog (Fog)	067 NoisPad3 x2 101 Sus. 4 x2	Rev Hall		Mörk, mjuk syntmatta
18	SP*Dyna (Dynamic)	044 Itopia 066 NoisPad 2 111 Sus. 14 122 Move 5	Pan Ref		SY35:s paradljud, dynamiskt och stort.
21	SC*Dgcrd (Dichord)	101 Digital5 x2 045 Clavi 4 x2	Rev Hall		Surrande kompsynttjud i låga register
22	SC*Elgt (Elegant)	059 Bell Mix x2 106 Sus. 9 x2	Rev Hall		Mjukt kompsynttjud som fräser när det hålls kvar
23	SC*sFz< (Sforzando)	015 SynBrass x2 121 Move 4 x2	Dly&Rev	MW	Kompljud med filter-EG och distinkt attack
24	SC*Coin (Coin)	068 Coin x2 073 Vibes 4 x2	Delay 3		Klockliknande kompsynttjud
25	SC*Brash (Brash)	015 SynBrass x2 026 Brass 13 017 Brass 4	Rev Club		Kompsynttjud med brassattack
26	SC:Water (Water)	056 Harmonic 090 Metal 6	Rev Hall		"Vått" synttjud med vattendroppar
27	SC*Sand (Sand)	067 NoisPad3 x2 044 Clavi 3 x2	Gate Rev		Kompsynttjud, bra till snabba sequencerstämmor.
28	SC*Reso (Resonance)	058 SynLead2 x2 140 Decay 16 x2	Rev Club	MW AT	Resonant synttjud med vibrato på AT
31	SL*Saw (Saw)	102 Saw 1 x2 091 Lead 1 x2	Delay 3	MW AT	Typiskt solosynttjud med sågtandsvåg och vibrato på AT
32	SL:Squar (Square)	107 Square 2 093 Lead 3	Rev Plate	MW AT	Typiskt solosynttjud med fyrkantsvåg och vibrato på AT
33	SL*Sync (Sync)	058 SynLead2 116 Tri 061 Bass 8 x2	Rev Hall	MW AT	Solosynttjud med mycket speciell attack och vibrato på AT
34	SL*Power (Power)	067 NoisPad3 x2 098 Sus. 1 x2	Delay 3	MW AT	Kraftfullt, surrande solosynttjud med vibrato på AT
35	SL*Whstl (Whistle)	066 NoisPad2 x2 073 Vibes 4 x2	Rev Plate		Visselliknande ljud
36	SL*2VCO (2VCO)	108 Square 3 095 Str wv 2 135 Decay 11 124 Move 7	Delay 3	MW AT	Solosynttjud med brusig attack och vibrato på AT
37	SL*Fat (Fat)	102 Saw 1 x2 095 Lead 5 x2	Rev Hall	MW AT	Fett, kraftfullt solosynttjud med vibrato på AT.
38	SL*AnaSy (AnalogSynth)	057 SynLead1 x2 096 Lead 6 x2	Rev Hall	MW AT	Analogt solosyntblås med vibrato på AT
41	OR:Tango (Tango)	008 Bandneon 038 Read 3	Rev Room		Bandoneon (dragspelstyp)

: = 2 Element, * = 4 Element

Ct(Controllert) → MW = Modulationshjul
AT = After Touch

Nr	Voice-namn	Vågform	Effekt	Ct	Kommentar
42	OR:Paris (Paris)	008 Bandneon 094 Lead 4	Rev Room		Musette-dragospel (fransk dragospelstyp)
43	OR*Rock1 (Rock1)	006 E.Organ1 007 E.Organ2 006 E.Organ1 007 E.Organ2	Pan Ref	MW AT	Tung elorgel, rock.
44	OR*Rock2 (Rock2)	006 E.Organ 1 x2 008 E.Organ3 006 E.Organ1	Rev Room	MW AT	Elorgel, rock, något lättare och ljusare än nr 43.
45	OR*Rock3 (Rock3)	007 E.Organ 2 x2 153 Sin2 2/3 x2	Rev Room	MW	Elorgel, rock, med samplad Leslie-effekt.
46	OR*Cat (Cat)	090 EP wv 117 Sin8' 153 Sin2 2/3 152 Sin4'	Rev Room		Elorgel, jazz, med perkussiv attack
47	OR*Big (Big)	005 P.Organ x2 011 E.Organ6 250 Wave27-1	Rev Hall	MW	Stor piporgel
48	OR*Combo (Combo)	117 Sin8' 090 EP wv 037 Reed 2 153 Sin2 2/3	Rev Room	MW AT	Elorgel, combotyp
51	BR*Punch (Punch)	015 SynBrass x2 062 Bass 9 x2	Gate Rev	MW AT	Syntbrass med kraftfull attack och vibrato på AT
52	BR*Power (Power)	057 SynLead1 015 SynBrass 014 Brass 1 x2	Rev Hall		Kraftfullt syntbrass
53	BR*Fat (Fat)	015 SynBrass x2 022 Brass 9 x2	Rev Club	MW AT	Fett syntbrass med vibrato på AT
54	BR:Lite (Light)	104 Saw 3 096 Lead 6	Rev Club		Bright syntbrass
55	ST*Modm (Modern)	042 Syn Str x2 063 Str 1 x2	Rev Hall		Syntstråkmatta, modern typ
56	ST*Soft (Soft)	038 Strings x2 091 Lead 1 x2	Rev Hall		Syntstråkmatta av standardtyp
57	ST*Mild (Mild)	039 Vn. Ens. x2 067 Str 5 x2	Rev Hall		Mjuk syntstråkmatta
58	ST:Lite (Light)	085 Str.Body 155 Saw 1	Rev Hall		Bright syntstråkmatta
61	SE*Hit (Hit)	064 PopsHit 069 Crash 255 Wave30 x2	Rev Hall		Pop-"hit" med crashcymbal
62	SE*Start (Start)	044 Itopia 060 Sweep 150 Sin16' x2	Rev Metal		Svepande attack följt av tonhöjdsvariationer
63	SE*Who? (Who)	060 Sweep 059 Bell Mix 144 SFX 2 121 Move 4	Rev Hall	MW	Kvarhållna toner ger ett klockliknande ljud
64	SE*Open (Open)	068 Coin x2 120 Move 3 118 Move 1	Delay 3		Spela många toner på en gång med sustain-pedal nertryckt
65	SE*Emgsy (Emergency)	055 SynPad 056 Harmonic 156 Saw 2 145 SFX 3	Dly&Rev1		Ljudeffekt
66	SE*Elect (Electric)	100 Digital4 098 Digital2 152 Sin4' 162 Digi 2	Rev Room	MW	Ljudeffekt som imiterar gammaldags elektriska apparater
67	SE*GoUp! (GoUp)	121 SEQ 3 125 SEQ 7 254 Wave29 121 Move 4	Rev Hall		Tonhöjd och klangfärg skiftar om tonerna hålls kvar
68	SE*and>? (and>?)	056 Harmonic 071 BottleOpn 123 Move 6 145 SFX 3	Rev Hall		Häftig ljudeffekt. Prova att hålla kvar den länge.
71	ME*Wide! (Wide)	066 NoisPad2 x2 124 Move 7 x2	Rev Hall		Stor, fräsande ljudeffekt.
72	ME*Drama (Drama)	055 SynPad 121 SEQ 3 145 SFX 3 091 Lead 1	Rev Hall	MW	Dramatisk ljudeffekt med återkommande klangfärgsvariationer vid kvarhållna toner

: = 2 Element, * = 4 Element

Ct(Controller) → MW = Modulationshjul
AT = After Touch

Nr	Voice-namn	Vågform	Effekt	Ct	Kommentar	
73	ME*SlwSg (SlowSong)	046 Vibes 073 Vibes 4	083 HornBody 102 Sus. 5	Rev Club		Typisk vektorljudeffekt
74	ME*Grand (Grand)	048 Bells 121 Move 4	122 SEQ 4 122 Move 5	Rev Hall	MW AT	Stort ljud med klockliknande attack
75	ME*Typhn (Typhoon)	059 Bell Mix 102 Sus. 5	044 Itopia 144 SFX 2	Rev Hall		Hemligt körjudd som blir större med liggande toner
76	ME*Tzone (Tzone)	062 Noise 1 x2 154 Sin2'	153 Sin2 2/3	Rev Hall		Mystiskt effektljud
77	ME*Space (Space)	065 NoisPad1 x2 122 Move 5 x2		Rev Hall		Rymdljud
78	ME*Memry (Memory)	119 SEQ 1 121 Move 4	121 SEQ 3 112 Sus. 15	Rev Hall		Ljud med två vågrörelser
81	PC:Vibe (Vibraphone)	046 Vibes 151 Sin8'		Rev Club		Läckervibrafon
82	PC*Marim (Marimba)	047 Marimba x2 075 Marimba2 x2		Rev Hall		Marimba
83	PC:M.Box (MusicBox)	046 Vibes 088 Metal 4		Rev Room	MW	Speldosa
84	PC:Timp (Timpani)	049 Timpani 184 Wave5-1		Dly&Rev2	MW	Orkesterpuka
85	PC:Batl (Battle)	080 Slam x2 000 E.Piano1 x2		Rev Hall		Explosion under B1 , kanon runt C3 och kulsprutor vid E4.
86	PC*Human (Human)	087 Reverse1 151 Sin8'	061 HumanAtk 152 Sin4'	Rev Hall		Kombinerad attack och omvänd attack från människoröst
87	DR*Auto (Auto)	124 SEQ 6 160 Noise 2	051 E.Tom 151 Sin8'	Rev Club		Trummönster under C2 och elektroniska pukor ovanför G3
88	DR:Kit (Kit)	127 Drum Set		Rev Plate		Komplett trumset

: = 2 Element, * = 4 Element

Ct(Controller) → MW = Modulationshjul
AT = After Touch

Ljudkategorier

AP = Akustiskt piano (Acoustic Piano)	WN = Blåsinstrument (Wind)	OR = Orgel (Organ)
EP = Elpiano (Electric Piano)	PL = Knäppta instrument (Plucked)	SE = Ljudeffekt (Sound Effect)
KY = Keyboard (Keyboard)	CH = Kör (Choir)	ME = Musikeffekt (Musical Effect)
BR = Brass (Brass)	SP = Syntmatta (Synth Pad)	PC = Perkussiva ljud (Percussive)
ST = Stråkar (Strings)	SC = Kompsyntjud (Synth Comp)	DR = Trummor (Drums)
BA = Bas (Bass)	SL = Solosyntjud (Synth Lead)	

Voice nr 188 DR:Kit: Trumset

Ton	Vågformsnamn
C1	BD 1
C [♯] 1	Analog HH Close
D1	SD 1
D [♯] 1	Analog HH Open
E1	E.Tom 1
F1	E.Tom 2
F [♯] 1	E.Tom 3
G1	E.Tom 4
G [♯] 1	BD 2
A1	BD 3
A [♯] 1	CrossStick
B1	Tom 1
C2	Tom 2
C [♯] 2	SD 2
D2	Tom 3
D [♯] 2	Rimshot
E2	SD 3
F2	Tom 4
F [♯] 2	Claps
G2	Cowbell 1
G [♯] 2	Shaker
A2	HH Close
A [♯] 2	Gong
B2	HH Open

Ton	Vågformsnamn
C3	CrashCymbal
C [♯] 3	Splash
D3	Cup
D [♯] 3	Ride
E3	Low Conga
F3	High Conga
F [♯] 3	Mute Conga
G3	HumanAttackLow
G [♯] 3	HumanAttackHigh
A3	LowTimbale
A [♯] 3	HighTimbale
B3	Tambourine
C4	FingerSnap
C [♯] 4	Claves
D4	Low Agogo
D [♯] 4	High Agogo
E4	Low Cuica
F4	High Cuica
F [♯] 4	LowWhistle
G4	HighWhistle
G [♯] 4	Bamboo
A4	Bottle
A [♯] 4	Cowbell 2
B4	MetalCrash

Ton	Vågformsnamn
C5	SD 4
C [♯] 5	LowScratch
D5	SD 5
D [♯] 5	HighScratch
E5	ReverseCymbal
F5	Slam 1
F [♯] 5	Coin
G5	Slam 2
G [♯] 5	BottleOpen
A5	LowTimpani
A [♯] 5	Cracker
B5	HighTimpani
C6	MetalHit

Multis

Preset Multi

Nr	Multi-namn	Typ	Voice-nummer								Kommentar
11	Orchestra	Layer	P47	P41							Stor orkester.
12	BigBand	Layer	P36	P37							Brassektion av storbandstyp.
13	SuperClv	Layer	P25	P26							Clavinet-ljud.
14	PianoStr	Layer	P15	P42							Piano och stråkar.
15	VoiceBs	Layer	P52	P87							Bas och röst.
16	FullBrs	Layer	P35	P38							Kraftfullt brass.
17	PanLead	Layer	P63	P63	P65	P65					Panflöjt, sololjud.
18	Str&Cho	Layer	P42	P85							Stråkar och kör.
21	DistLead	Layer	P76	P76	P76	P76	P76	P76	P76	P76	Sololjud, distat.
22	Wb/Piano	Split	P51	P12							Kontrabas och piano, split.
23	B/BrsSec	Split	P54	P37							Elbas och brass, split.
24	Celo/Flt	Split	P43	P62							Cello och flöjt, split.
25	<Pop>	MIDI Multi	P12	P22	P74	P36	P61	P42	P54	188	Popensemble.
26	<Rock>	MIDI Multi	P11	I43	P74	P37	P61	P41	P55	188	Rockensemble.
27	<Jazz>	MIDI Multi	P15	I46	P71	P32	P61	P42	P51	188	Jazzensemble.
28	<Demo>	MIDI Multi	Multi för SY35:s demosång								

Internal Multi

Nr	Multi-namn	Typ	Voice-nummer								Kommentar
11	SyncLead	Layer	I33	I33	I33	I33					Fett sololjud.
12	SuperSaw	Layer	I31	I31	I31	I31	I31	I31	I31	I31	Tungt, fett sololjud. Sågtandsvåg.
13	BellPad	Layer	I11	I14							Syntmatta med filtersvep.
14	SunBeam	Layer	I22	I24							Ljus kompmatta.
15	WideDcy	Layer	I25	I27							Bright kompljud.
16	AnaPad1	Layer	I13	I51							Analog syntmatta 1.
17	AnaPad2	Layer	I15	I23							Analog syntmatta 2.
18	AnaPad3	Layer	I13	I55							Analog syntmatta 3.
21	FatBrass	Layer	I51	I53							Fett, analogt syntbrass.
22	HyuhPad	Layer	I71	I76							Syntmatta med blåseffekt.
23	Reggae	Layer	I46	I82							Idealiskt ljud för reggae.
24	Mikado	Layer	I67	I18							Musikalisk effekt.
25	Prologue	Layer	I62	I18							Musikalisk effekt.
26	Epilogue	Layer	I64	I72							Musikalisk effekt.
27	SolidSet	Split	I37	I31							Bas och sololjud, split.
28	RytmSec.	Split	I87	I36							Trum- och basmönster.

Preset Multi 25 till 28 (märkta "MIDI" i ovanstående lista) är tänkta för bruk med en extern sequencer.

Var och en har 8 Voices utlagda på respektive MIDI-kanal, 1 till 8.

Utläggningar av MIDI-kanaler i Preset Multis

Nr	Multi-namn	Kanal 1	Kanal 2	Kanal 3	Kanal 4	Kanal 5	Kanal 6	Kanal 7	Kanal 8
25	<Pop>	P12	P22	P74	P36	P61	P42	P54	188
26	<Rock>	P11	I43	P74	P37	P61	P41	P55	188
27	<Jazz>	P15	I46	P71	P32	P61	P42	P51	188
28	<Demo>	Multi för SY35:s demosång							

Vågformer

Lista över samtliga AWM-vågformer i Preset-minnet

Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn
Piano	00	Piano	Bass	32	E.Bass 3	Synth	64	PopsHit	OSC	96	Pad wv
	01	E.Piano		33	E.Bass 4	SFX	65	NoisPad1		97	Digital1
	02	Clavi		34	Slap		66	NoisPad2		98	Digital2
	03	Cembalo		35	Fretless		67	NoisPad3		99	Digital3
	04	Celesta		36	SynBass1		68	Coin		100	Digital4
Organ	05	P.Organ		37	SynBass2		69	Crash		101	Digital5
	06	E.Organ1	Str	38	Strings	Hits	70	Bottle		102	Saw 1
	07	E.Organ2		39	Vn.Ens.		71	BottleOpn		103	Saw 2
	08	Bandneon		40	Cello		72	Cracker		104	Saw 3
Brass	09	Trumpet		41	Pizz.		73	Scratch		105	Saw 4
	10	Mute Trp		42	Syn Str		74	Metal 1		106	Square 1
	11	Trombone	Vocal	43	Choir		75	Metal 2		107	Square 2
	12	Flugel		44	Itopia		76	Metal 3		108	Square 3
	13	Fr Horn		45	Choir pa		77	Metal 4		109	Square 4
	14	BrasEns	Perc	46	Vibes		78	Wood		110	Pulse 1
	15	SynBrass		47	Marimba	Tran	79	Bamboo		111	Pulse 2
Wood	16	Flute		48	Bells		80	Slam		112	Pulse 3
	17	Clarinet		49	Timpani		81	Tp. Body	SEQ	113	Pulse 4
	18	Oboe		50	Tom		82	Tb. Body		114	Pulse 5
	19	Sax		51	E.Tom		83	HornBody		115	Pulse 6
Gtr	20	Gut		52	Cuica	OSC	84	Fl. Body		116	Tri
	21	Steel	Synth	53	Whistle		85	Str.Body		117	Sin8'
	22	E.Gtr 1		54	ThumbStr		86	AirBlown		118	Sin8'+4'
	23	E.Gtr 2		55	SynPad		87	Reverse1		119	SEQ 1
	24	Mute Gtr		56	Harmonic		88	Reverse2		120	SEQ 2
	25	Sitar		57	SynLead1		89	Reverse3		121	SEQ 3
	26	Pluck 1		58	SynLead2	Drums	90	EP wv		122	SEQ 4
	27	Pluck 2	Bass	59	Bell Mix		91	Organ wv		123	SEQ 5
Bass	28	Wood B 1		60	Sweep		92	M.Tp wv		124	SEQ 6
	29	Wood B 2		61	HumanAtk		93	Gtr wv		125	SEQ 7
	30	E.Bass 1		62	Noise 1		94	Str wv 1		126	SEQ 8
	31	E.Bass 2		63	Noise 2		95	Str wv 2		127	Drumset

AWM-vågformer: Kategoribeskrivningar

Piano	Piano, Clavi och andra keyboards med ut klingande ljud	Perc	Vibrafon, puka m fl
Organ	Piporgel, elorgel och hamonium (tramporgel)	Synth	Diverse syntjud (inklusive brusljud)
Brass	Akustiska och syntetiserade brassljud	SFX	Specialeffekter (kraschljud, flaskor m fl)
Wood	Flöjt, sax och andra instrument av träblåstyp	Hits	Slagna metall- och träinstrument
Gtr	Akustisk gitarr, elgitarr	Tran	Transienta attacker och vissa reverserade ljud
Bass	Akustisk bas, elbas och syntbas	OSC	Syntvågformer och diverse akustiska grundvågformer
Str	Diverse stråkensembler	SEQ	Sequences med samplade ljud
Vocal	Kör och andra vokalljud	Drum	Drum Set-vågformer (trummor och percussion)

Lista över samtliga FM-vågformer i Preset-minnet

Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn	Kategori	Nr	Namn
Piano	00	E.Piano1	Pluck	49	Guitar 4	Syn.S	98	Sus. 1	SFX	147	SFX 5
	01	E.Piano2		50	Guitar 5		99	Sus. 2		148	SFX 6
	02	E.Piano3		51	Guitar 6		100	Sus. 3		149	SFX 7
	03	E.Piano4		52	Guitar 7		101	Sus. 4	OSC 1	150	Sin 16'
	04	E.Piano5		53	Guitar 8		102	Sus. 5		151	Sin 8'
	05	E.Piano6		54	Bass 1		103	Sus. 6		152	Sin 4'
Organ	06	E.organ1	Bass	55	Bass 2		104	Sus. 7		153	Sin 22/3
	07	E.organ2		56	Bass 3		105	Sus. 8		154	Sin 2'
	08	E.organ3		57	Bass 4		106	Sus. 9		155	Saw 1
	09	E.organ4		58	Bass 5		107	Sus. 10		156	Saw 2
	10	E.organ5		59	Bass 6		108	Sus. 11		157	Square
	11	E.organ6		60	Bass 7		109	Sus. 12		158	LFOnoise
	12	E.organ7		61	Bass 8		110	Sus. 13		159	Noise 1
	13	E.organ8		62	Bass 9		111	Sus. 14		160	Noise 2
Brass	14	Brass 1	Str	63	Str 1		112	Sus. 15		161	Digi 1
	15	Brass 2		64	Str 2		113	Attack 1		162	Digi 2
	16	Brass 3		65	Str 3		114	Attack 2		163	Digi 3
	17	Brass 4		66	Str 4		115	Attack 3		164	Digi 4
	18	Brass 5		67	Str 5		116	Attack 4		165	Digi 5
	19	Brass 6		68	Str 6		117	Attack 5		166	Digi 6
	20	Brass 7		69	Str 7	Syn.M	118	Move 1		167	Digi 7
	21	Brass 8	Perc	70	Vibes 1		119	Move 2	OSC 2	168	Digi 8
	22	Brass 9		71	Vibes 2		120	Move 3		169	Digi 9
	23	Brass 10		72	Vibes 3		121	Move 4		170	Digi 10
	24	Brass 11		73	Vibes 4		122	Move 5		171	Digi 11
	25	Brass 12		74	Marimba 1		123	Move 6		172	wave1-1
	26	Brass 13		75	Marimba 2	Syn.D	124	Move 7		173	wave1-2
	27	Brass 14		76	Marimba 3		125	Decay 1		174	wave1-3
Wood	28	Wood 1		77	Bells 1		126	Decay 2		175	wave2-1
	29	Wood 2		78	Bells 2		127	Decay 3		176	wave2-2
	30	Wood 3		79	Bells 3		128	Decay 4		177	wave2-3
	31	Wood 4		80	Bells 4		129	Decay 5		:	:
	32	Wood 5		81	Bells 5		130	Decay 6		220	wave17-1
	33	Wood 6		82	Bells 6		131	Decay 7		221	wave17-2
	34	Wood 7		83	Bells 7		132	Decay 8		222	wave17-3
	35	Wood 8		84	Bells 8		133	Decay 9	OSC 3	223	wave18-1
Reed	36	Reed 1		85	Metal 1		134	Decay 10		224	wave18-2
	37	Reed 2		86	Metal 2		135	Decay 11		225	wave18-3
	38	Reed 3		87	Metal 3		136	Decay 12		:	:
	39	Reed 4		88	Metal 4		137	Decay 13		250	wave27-1
	40	Reed 5		89	Metal 5		138	Decay 14		251	wave27-2
	41	Reed 6		90	Metal 6		139	Decay 15		252	wave27-3
Pluck	42	Clavi 1	Syn.S	91	Lead 1		140	Decay 16		253	wave28
	43	Clavi 2		92	Lead 2	SFX	141	Decay 17		254	wave29
	44	Clavi 3		93	Lead 3		142	Decay 18		255	wave30
	45	Clavi 4		94	Lead 4		143	SFX 1			
	46	Guitar 1		95	Lead 5		144	SFX 2			
	47	Guitar 2		96	Lead 6		145	SFX 3			
	48	Guitar 3		97	Lead 7		146	SFX 4			

FM-vågformer: Kategoribeskrivning

Piano	Elpianon	Perc	Vibrafon, marimba, klockor och andra slagverksljud
Organ	Elorglar	Syn.S	Solosyntljud med lång utklingning
Brass	Diverse brassljud	Syn.M	Syntljud som skiftar karaktär under sitt klingande förlopp
Wood	Träblås	Syn.D	Syntljud med snabb utklingning
Reed	Sax, oboe och andra rörbladsinstrument	SFX	Diverse syntljud av ljudeffektyp
Pluck	Gitar, Clavi och andra knäppta instrumentljud	OSC1	Sinus, sågtand och andra syntvågformer av standardtyp
Bass	Basljud	OSC2	Grundläggande FM-klanger, grupp 1
Str	Stråkar	OSC3	Grundläggande FM-klanger, grupp 2

Om parametern Type i Element Envelope Edit Mode (sidan 27) är satt till Preset, väljs även motsvarande Preset-envelope

vid val av Wave Type. Om en annan envelopotyp är vald, väljs Preset-envelope *inte* tillsammans med vågformen.

Tekniska data

Klaviatur	61 tangenter, anslagskänslig för både Velocity och After Touch
Ljudgenerator	AWM (Advanced Wave Memory) och FM (Frequency Modulation)
Internminne	<i>Wave ROM (fast vågformsminne):</i> 128 förprogrammerade AWM-vågformer och 256 förprogrammerade FM-vågformer <i>Preset ROM (fast Voice-minne):</i> 64 förprogrammerade Voices <i>Internal RAM (programmerbart internminne):</i> 64 programmerbara Voices
Externminne	<i>Voice- och Multi-data:</i> Minneskort typ MCD64 eller MCD32 — lagring och laddning
Datavisning	<i>Datafönster:</i> 16-tecken x två rader, belyst LCD (flytande kristall) <i>Sifferfönster:</i> 7-segments 2-siffrig LED (lysdiod)
Kontrollorgan	VOLUME, VECTOR CONTROL, PITCH BEND, MODULATION
Knappar och reglage	POWER; VECTOR PLAY ON/OFF, LEVEL/DETUNE; CURSOR <>; MODE VOICE, MODE MULTI; -1/NO, +1/YES; EDIT/UTILITY/COMPARE; STORE; INTERNAL, CARD, PRESET; BANK 1-8, (VOICE COMMON, VOICE VECTOR; ELEMENT TONE, ELEMENT ENVELOPE; MULTI; UTILITY RECALL, SETUP, MIDI), NUMBER/MULTI PART SELECT 1-8 (ELEMENT SELECT A-D, ELEMENT ON/OFF A-D); DEMO
Anslutningar	DC 10V-12V IN; PHONES; OUTPUT R & L/MONO, FOOT VOLUME, SUSTAIN
MIDI-uttag	IN, OUT, THRU
Strömförsörjning	220-240V
Strömförbrukning	7W (med batterieliminators typ PA-3)
Dimensioner (BxHxD)	976 x 285 x 93 mm
Vikt	6.8 kg

Felmeddelanden

Ibland gör man misstag, och säker och ting går snett. När ett fel uppstår visar SY35 vanligtvis ett felmeddelande som förklarar vilken typ av fel som uppstått, så att du enkelt kan vidta åtgärder för att rätta till problemet. Här följer en sammanställning av SY35:s felmeddelanden.

VOICE PLAY
XXX NO DATA!

VOICE PLAY
(XXX=MEMORY,
BANK, NUMBER)

MULTI NO DATA!

MULTI PLAY

EDIT
NO DATA!

EDIT

MEMORY STORE
NO DATA!

STORE

SU CARD
NO DATA!

SET UP
(CARD LOAD)

Aktuellt minne innehåller inga data, eller data som inte känns igen av SY35.

VOICE PLAY
Card not ready!

VOICE PLAY

MULTI XXXXXXXXX
Card not ready!

MULTI PLAY
(XXXXXXX= MULTI NAME)

Card not ready!
"NO" to Exit

STORE

SU CARD
Card not ready!

SET UP
(CARD SAVE/LOAD/
FORMAT)

Du har försökt verkställa en operation som berör minneskort utan att ha ett kort isatt i CARD-uttaget.

VOICE PLAY
Card not format!

VOICE PLAY

MULTI XXXXXXXXX
Card not format!

MULTI PLAY
(XXXXXXX= MULTI NAME)

Card not format!
"NO" to Exit

STORE

SU CARD
Card not format!

SET UP
(CARD SAVE)

Aktuellt minneskort är inte korrekt formaterat för användning med SY35.

Memory protected
"NO" to Exit

STORE

SU CARD
Memory protected

SET UP
(CARD SAVE/LOAD/
FORMAT)

Du har försökt verkställa en operation som förändrar innehållet i internminnet eller minneskortet med minnesskyddsfunktionen aktiverad.

VOICE PLAY
Change Card Bank

VOICE PLAY

MULTI XXXXXXXXX
Change Card Bank

MULTI PLAY
(XXXXXXX= MULTI NAME)

Change Card Bank
"NO" to Exit

STORE

SU CARD
Change Card Bank

SET UP
(SAVE/LOAD/
FORMAT)

Ett minneskort av typen MCD32 är isatt, men Card-bank 2 är vald. MCD32-kort har bara en enda bank — BANK 1 — så därför måste du välja BANK 1 om någon av dessa skärmar visas.

*ERROR**Hit "NO"*
Illegal Data

SY35 har via MIDI tagit emot bulkdata av en typ som den inte vill kännas vid.

Sakregister

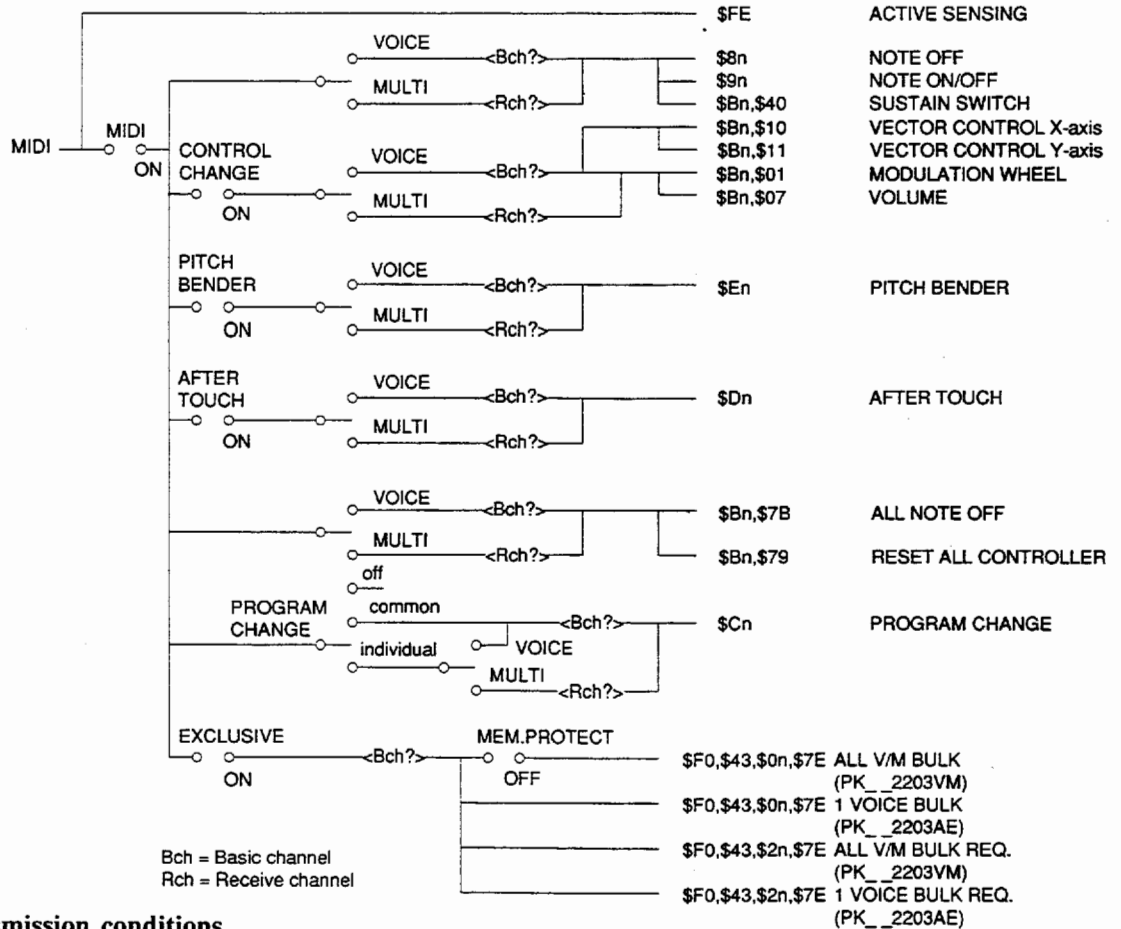
A		FM-vågformer, kategorier	18
After Touch	7, 21, 55	FM-vågformer, lista över samtliga	18
All Voice & Multi Transmit	56	Format	42
AM Depth	22	Frequency Shift	19
Amplitude Modulation	6, 7	G	
Attack Level & Rate	29	Guitar (Envelope Type)	27
Attack Rate	7	I	
AWM-vågformer, kategorier	17	Initial Level	28
AWM-vågformer, lista över samtliga	17	L	
B		Level	8
Bank	42	Level Edit	11
Basic Receive Channel	53	Level Record	11
Brass (Envelope Type)	27	Level Scaling	30
Bulkdumpning	56	Level Speed	11
C		LFO	22
Compare	4, 10, 16, 26, 34	Load	42
Configuration	5	Local Control	54
Control Change	54	M	
D		Manual, angående denna	ii
Decay 1 Level & Rate	29	Master Tune	41
Decay 2 Level & Rate	29	Memory Card	41
Delay	22, 28	Memory Protect	45
Detune	8, 37	MIDI on/off	53
Detune Edit	13	MIDI Receive Channel	36
Detune Record	13	Minneskort, se <i>Memory Card</i>	
Detune Speed	13	Minnesskydd, se <i>Memory Protect</i>	
E		Mottagningskanal, se <i>Basic Receive Channel</i>	
Effect Type & Depth	5, 35	respektive <i>MIDI Receive Channel</i>	
Element Copy	19	Modulation Wheel	6, 22 23
Element Envelope Edit Mode	26	Modulationshjul, se <i>Modulation Wheel</i>	
Element Tone Edit Mode	16	Multi Edit Mode	34
Element	5, 8	Multi Initialize	44
Envelope	7, 27	N	
Envelope Copy	28	Name	5, 35
Exclusive on/off	55	Note Limit	37
F		Note Shift	37
Factory Voice & Multi Restore	45	O	
Felmeddelanden	70	Organ (Envelope Type)	27

P			
Pan	20	Tremolo	6
Piano (Envelope Type)	27	Type	22, 27
Pitch Bend	6, 55	U	
Pitch Modulation	6, 7	Utility MIDI Mode	52
Pluck (Envelope Type)	27	Utility Recall Mode	48
PM Depth	22	Utility Setup Mode	40
Program Change	54	Utropstecken, symbol i datafönster	6
R		V	
Random (Element, Level & Detune)	8	Vector Rate	11
Rate	22	Velocity Sensitivity	20
Rate Scaling	31	Vibrato	6
Release Rate	7, 30	Voice Common Edit Mode	4
S		Voice Initialize	43
Save	41	Voice Number	35
Snedstämning, se <i>Detune</i>		Voice Recall	49
Speed	22	Voice Transmit	56
Step	11, 13	Voice Vector Edit Mode	10
Strings (Envelope Type)	27	Volume	20, 36
Sändningskanal, se <i>Transmit Channel</i>		W	
T		Wave Type	17
Tecken (tillgängliga vid namngivning)	5	X	
Tekniska data	69	X-axis	11, 13
Time	11, 13	Y	
Tone	21	Y-axis	11, 13
Transmit Channel	53		
Transpose	41		

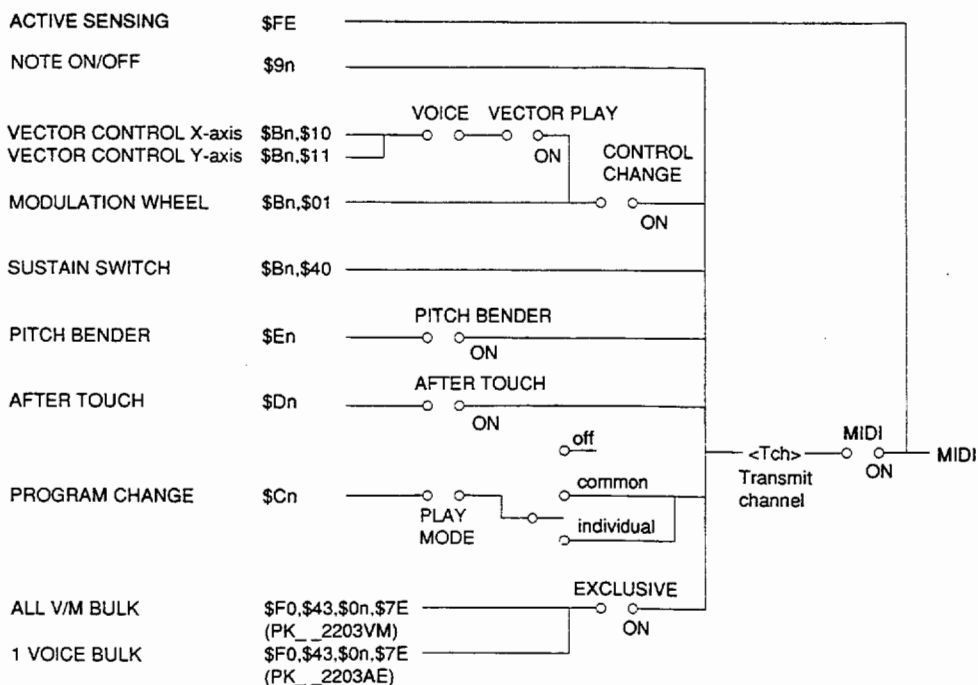
MIDI Data Format

DATA FORMAT

(1) MIDI reception conditions



(2) MIDI transmission conditions



(3) Channel Messages

3.1 Note On/Off

Transmission:

- Note range = C1(\$24)~C6(\$60)
- Velocity range = 0~\$7F (0: note off)
- \$9n, note, \$00 for note off and \$8n is not transmitted.

Reception:

- Note range = C-2(\$00)~G8(\$7F)
- Velocity range = 0~\$7F

3.2 Control Change

MODULATION WHEEL and VECTOR CONTROL is possible to set transmission/reception on/off by the utility control change on/off. (SUSTAIN CONTROL is always or regardless of whether Control Change is on or off.)

Transmission:

- Output to MIDI through the transmit channel when the following controller is operated irrespective of the play, edit, etc. mode.

controller	code	output data range
MODULATION WHEEL	\$Bn, \$01, \$vv	vv = 0~\$7F
SUSTAIN SWITCH	\$Bn, \$40, \$vv	off:vv=0, on:vv=\$7F
VECTOR CONTROL		
X-axis	\$Bn, \$10, \$vv	vv=0~\$7F
Y-axis	\$Bn, \$11, \$vv	vv=0~\$7F

- VECTOR CONTROL is transmitted only if the VECTOR PLAY ON/OFF switch on the panel is on.

Reception:

- The following parameters are accepted by MIDI.

parameter	code	Description
MODULATION WHEEL	\$Bn,\$01,\$vv	vv=0(WHEEL:MIN)~\$7F(WHEEL:MAX)
SUSTAIN SWITCH	\$Bn,\$40,\$vv	vv=0~\$3F:SUS OFF, vv=\$40~\$7F:SUS ON
VOLUME	\$Bn,\$07,\$vv	
VECTOR CONTROL		
X-axis	\$Bn,\$10,\$vv	Depends on the panel [VECTOR PLAY ON/OFF] and [LEVEL/DETUNE] status.
Y-axis	\$Bn,\$11,\$vv	

3.3 Program Change

- It is possible to set transmission/reception on/off by the utility program change on/off.

Transmission:

- The voice and multi Nos. and the program change Nos. correspond to each other as shown below.

		NUMBER							
		1	2	3	4	5	6	7	8
VOICE	1	\$00	\$01	\$02	\$03	\$04	\$05	\$06	\$07
	2	\$08	\$09	\$0A	\$0B	\$0C	\$0D	\$0E	\$0F
	B 3	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15	\$16	\$17
	A 4	\$18	\$19	\$1A	\$1B	\$1C	\$1D	\$1E	\$1F
	N 5	\$20	\$21	\$22	\$23	\$24	\$25	\$26	\$27
	K 6	\$28	\$29	\$2A	\$2B	\$2C	\$2D	\$2E	\$2F
	7	\$30	\$31	\$32	\$33	\$34	\$35	\$36	\$37
	8	\$38	\$39	\$3A	\$3B	\$3C	\$3D	\$3E	\$3F
MULTI	1	\$40	\$41	\$42	\$43	\$44	\$45	\$46	\$47
	2	\$48	\$49	\$4A	\$4B	\$4C	\$4D	\$4E	\$4F

Reception:

- The above program change Nos. are accepted. Other Nos. are ignored.

3.4 Pitch Bend

- It is possible to set transmission/reception on/off by the utility pitch bend on/off.

Transmission:

- Transmitted at 7-BIT resolution.

Reception:

- Operates by 7 BIT on the MSB side only. The LSB side is ignored.

3.5 After Touch

- It is possible to set transmission/reception on/off by the utility after touch on/off.

Channel mode message

Reception:

- With the following codes, receive is possible in each of the voice and multi modes and the corresponding channel process is performed.

Not accepted if OMNI ON, however.

The NOTE OFF process is restricted to the MIDI input NOTE only.

ALL NOTE OFF \$Bn, \$7B, \$00

RESET ALL CONTROLLER \$Bn, \$79, \$00

(4) System Common Message

- At statuses \$F1~\$F6, nothing is done.
- At status \$F7, "END OF SYSTEM EXCLUSIVE".

(5) System Realtime Message

Transmission:

- \$FE is transmitted about every 270 msec.

Reception:

- If no signal comes from MIDI for about 300 msec or more after once receiving \$FE, the MIDI receive buffer is cleared and the MIDI KEY ON is turned OFF.

(6) System Exclusive Messages

4.1 1 VOICE BULK DUMP

Transmission:

The voice data set by input is transmitted.

Reception:

The received data is saved in the voice edit buffer.

Format:

```

$F0 %11110000 Status
$43 %01000011 Yamaha
$0n %0000nnnn n=Receive or Transmit channel
$7E %01111110
$06 %0nnnnnnn BYTE Count (MSB)
$21 %0nnnnnnn BYTE Count (LSB)
$50 %01010000 ASCII 'P
$48 %01001011 ASCII 'K
$20 %00100000 ASCII '-'
$20 %00100000 ASCII '-'
$32 %00110010 ASCII '2
$32 %00110010 ASCII '2
$30 %00110000 ASCII '0
$33 %00110011 ASCII '3
$41 %01000001 ASCII 'A
$45 %01000101 ASCII 'E
$dd %0ddddd
|
$dd %0ddddd 1 VOICE DATA
$ee %0eeeeeee CHECK SUM
$F7 %11110111 EOX

```

Byte count shows this area.

4.2 ALL V/M BULK DUMP

Transmission:

All the internal voice and multi data is transmitted.

Reception:

The received data is internally saved.

Format:

```

$F0 %11110000 Status
$43 %01000011 Yamaha
$0n %0000nnnn n=Receive or Transmit channel
$7E %01111110
$18 %0nnnnnnn BYTE Count (MSB)
$66 %0nnnnnnn BYTE Count (LSB)
$50 %01010000 ASCII 'P
$48 %01001011 ASCII 'K
$20 %00100000 ASCII '-'
$20 %00100000 ASCII '-'
$32 %00110010 ASCII '2
$32 %00110010 ASCII '2
$30 %00110000 ASCII '0
$33 %00110011 ASCII '3
$56 %01010110 ASCII 'V
$4D %01001101 ASCII 'M
$dd %0ddddd
|
$dd %0ddddd VOICE DATA (00-03)
$ee %0eeeeeee CHECK SUM
-----100 msec WAIT-----
$18 %0nnnnnnn BYTE Count (MSB)
$5C %0nnnnnnn BYTE Count (LSB)
$dd %0ddddd
|
$dd %0ddddd VOICE DATA (04-07)
$ee %0eeeeeee CHECK SUM
-----100 msec WAIT-----
Voice data is transmitted as divided per 4 timbres as shown above.
A time interval of a minimum of 100 msec is always allocated
between them.
-----100 msec WAIT-----
$09 %0nnnnnnn BYTE Count (MSB)
$00 %0nnnnnnn BYTE Count (LSB)
$dd %0ddddd
|
$dd %0ddddd MULTI DATA (00-15)
$ee %0eeeeeee CHECK SUM
$F7 %11110111 EOX

```

Byte count shows this area.

4.3.1 VOICE BULK REQUEST

Reception:

The request signal of the above Item 4.1. However, the data transmitted by this request is the timbre No. sounded at VOICE instead of being the one set as specified in Item 4.1.

Format:

```

$F0 %11110000 Status
$43 %01000011 Yamaha
$2n %0010nnnn n=Receive channel
$7E %01111110
$50 %01010000 ASCII 'P
$48 %01001011 ASCII 'K
$20 %00100000 ASCII '-'
$20 %00100000 ASCII '-'
$32 %00110010 ASCII '2
$32 %00110010 ASCII '2
$30 %00110000 ASCII '0
$33 %00110011 ASCII '3
$41 %01000001 ASCII 'A
$45 %01000101 ASCII 'E
$F7 %11110111 EOX

```

4.4 ALL V/M BULK REQUEST

Reception:

The request signal of the above Item 4.2.

Format:

```

$F0 %11110000 Status
$43 %01000011 Yamaha
$2n %0010nnnn n=Receive channel
$7E %01111110
$50 %01010000 ASCII 'P
$48 %01001011 ASCII 'K
$20 %00100000 ASCII '-'
$20 %00100000 ASCII '-'
$32 %00110010 ASCII '2
$32 %00110010 ASCII '2
$30 %00110000 ASCII '0
$33 %00110011 ASCII '3
$56 %01010110 ASCII 'V
$4D %01001101 ASCII 'M
$F7 %11110111 EOX

```

MIDI Implementation Chart

YAMAHA [Digital synthesizer]

Model SY35 MIDI Implementation Chart

Version : 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1-16	1-16	memorized
Channel	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default	3	1, 3	memorized
	Messages	X	X	
	Altered	*****	X	
Note		36-96	0-127	
Number	: True voice	*****	19-114	
Velocity	Note on	0 9nH, v=1-127	0 v=1-127	
	Note off	X 9nH, v=0	X	
After	Key's	X	X	
Touch	Ch's	0	*3	*3
Pitch Bender		0	*2	0-12 semi *2:7bit resolution
	1	0	*1	*1 : Modulation wheel
	7	X	*1	*1 : Volume
Control	16	0	*1	*1 : Vector control X
Change	17	0	*1	*1 : Vector control Y
	64	0	0	Sustain
Program		0 0-79	0 0-79	
Change	: True #	*****	0-79	
System Exclusive		0	*4	*4
System	: Song Pos	X	X	
	: Song Sel	X	X	
Common	: Tune	X	X	
System	: Clock	X	X	
Real Time	: Commands	X	X	
Aux	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	0 (123)	
Mes-	: Active Sense	0	0	
sages	: Reset	X	X	
Notes : *1 = transmit/recive if control change sw is on.				
: *2 = transmit/recive if pitch bend sw is on.				
: *3 = transmit/recive if after touch sw is on.				
: *4 = transmit/recive if exclusive sw is on.				
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO	0 : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO	X : No

Översättning, bearbetning och grafisk form:

Johannes Leyman

Produktion:

Click Track Music AB

(P) 1992 Yamaha Corporation

För mer information, kontakta:

Yamaha Scandinavia AB

Box 30053

400 43 Göteborg

Telefon 031 – 49 60 90

YAMAHA