

**SY35 SYNTHETISEUR
MUSICAL**

Manuel de référence

Dette apparat overholder det gældende EF-direktiv vedrørende radiostøj.

Cet appareil est conforme aux prescriptions de la directive communautaire 87/308/CEE.

Diese Geräte entsprechen der EG-Richtlinie 82/499/EWG und/oder 87/308/EWG.

This product complies with the radio frequency interference requirements of the Council Directive 82/499/EEC and/or 87/308/EEC.

Questo apparecchio è conforme al D.M.13 aprile 1989 (Direttiva CEE/87/308) sulla soppressione dei radiodisturbi.

Este producto está de acuerdo con los requisitos sobre interferencias de radio frecuencia fijados por el Consejo Directivo 87/308/CEE.

YAMAHA CORPORATION

CANADA

THIS DIGITAL APPARATUS DOES NOT EXCEED THE "CLASS B" LIMITS FOR RADIO NOISE EMISSIONS FROM DIGITAL APPARATUS SET OUT IN THE RADIO INTERFERENCE REGULATION OF THE CANADIAN DEPARTMENT OF COMMUNICATIONS.

LE PRESENT APPAREIL NUMERIQUE N'EMET PAS DE BRUITS RADIOELECTRIQUES DEPASSANT LES LIMITES APPLICABLES AUX APPAREILS NUMERIQUES DE LA "CLASSE B" PRESCRITES DANS LE REGLEMENT SUR LE BROUILLAGE RADIOELECTRIQUE EDICTE PAR LE MINISTERE DES COMMUNICATIONS DU CANADA.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CANADA MUSIC LTD.

Bescheinigung des Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

Music Synthesizer Typ: SY35

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

VERFÜGUNG 1046/84

(Amtsblattverfügung)

funk-entstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Yamaha Europa GmbH

Name des Importeurs

TABLE DES MATIERES

VOICE COMMON	3	MULTI	33
NAME	5	NAME	35
CONFIGURATION	5	EFFECT (Type & Depth)	35
EFFECT (Type & Depth)	5	VOICE NUMBER	35
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	49
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 ou 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 (Eléments FM B et D uniquement)	21	MIDI PROGRAM CHANGE	54
LFO (Oscillateur basse fréquence) 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 & ON/OFF)	28	ALL V/M TRANSMIT	56
INITIAL LEVEL	28	1 VOICE TRANSMIT	56
ATTACK (Level & Rate)	29	ANNEXE	57
DECAY 1 (Level & Rate)	29	LISTE DES VOIX	59
DECAY 2 (Level & Rate)	29	LISTE DES MULTIS	66
RELEASE RATE	30	LISTE DE FORMES D'ONDE	67
LEVEL SCALING	30	FICHE TECHNIQUE	69
RATE SCALING	31	MESSAGES D'ERREUR	70
		INDEX	71
		MIDI DATA FORMAT	Add-1
		MIDI IMPLEMENTATION CHART	Add-4

A PROPOS DE CE MANUEL

Dans le manuel de référence sont décrites en détails chacune des fonctions du SY35 avec un sommaire, une procédure et des détails supplémentaires pour chaque fonction. Cette partie est divisée en huit sections décrivant chacune les fonctions appartenant à un mode d'édition ou utilitaire particulier.

1. VOICE COMMON [Page 3]
2. VOICE VECTOR [Page 9]
3. ELEMENT TONE [Page 15]
4. ELEMENT ENVELOPE [Page 25]
5. MULTI [Page 33]
6. UTILITY SETUP [Page 39]
7. UTILITY RECALL [Page 47]
8. UTILITY MIDI [Page 51]

Nous vous recommandons de parcourir d'abord fascicule "Premiers contacts" pour vous familiariser avec le fonctionnement du SY35; vous pourrez ensuite consulter le manuel de référence de manière occasionnelle pour connaître les détails de fonctions que vous n'aurez pas encore rencontrées ou pour vous rafraîchir la mémoire.

Chaque section de ce manuel possède son propre sommaire, ce qui vous permettra de localiser aisément une fonction particulière. Vous pouvez également utiliser l'INDEX donné à la fin de ce manuel pour rechercher une fonction ou référence.

MANUEL DE REFERENCE

VOICE COMMON

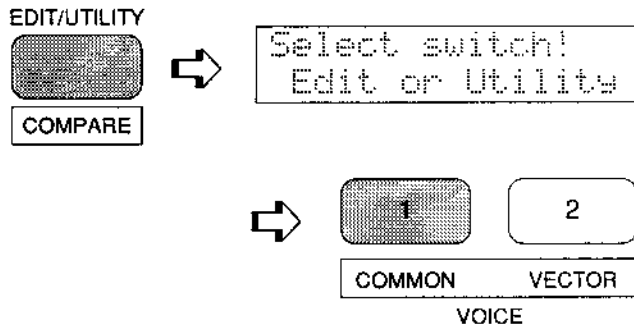
Le mode VOICE COMMON vous donne accès à toute une série de paramètres qui affectent la voix sélectionnée dans son ensemble. La programmation fine des éléments individuels est assurée par les modes d'édition ELEMENT TONE et ELEMENT ENVELOPE.

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

VOICE COMMON

Sélectionner le mode d'édition VOICE COMMON

A partir du mode VOICE ou MULTI :



A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur [VOICE COMMON].

Un "E" apparaît sur l'affichage à LED pour indiquer qu'un mode d'édition a été sélectionné. Le point à droite du "E" apparaît dès qu'un paramètre est édité.

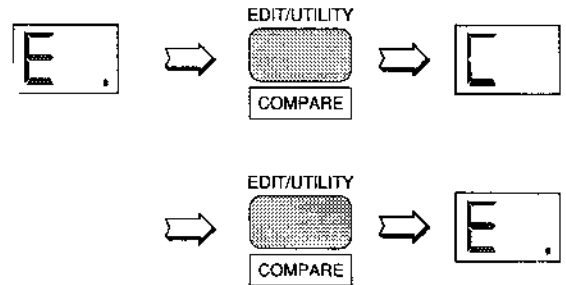


Sélectionner les fonctions du mode d'édition VOICE COMMON

Les différentes fonctions du mode d'édition VOICE COMMON peuvent être sélectionnées en séquence, d'une pression sur la touche [VOICE COMMON] ou en utilisant les touches [-1/NO] et [+1/YES] lorsque le curseur (▷) est situé juste devant le nom de la fonction sur la ligne supérieure de l'écran.

La fonction COMPARE

Vous pouvez comparer le son de la voix éditée avec le son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Un "C" apparaît sur l'affichage à LED lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier. Appuyez à nouveau sur [EDIT/COMPARE] pour retourner en mode édition.



NAME

```
UC#VOICE NAME
123 Initial
```

Sommaire: Assigne un nom constitué au maximum de 8 caractères à la voix actuellement sélectionnée.

Réglages: Les caractères suivants sont disponibles pour composer les noms de voix.

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

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le caractère à modifier. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le caractère souhaité. Continuez jusqu'à ce que le nom entier de la voix ait été programmé.

Détails: Il est préférable de choisir des noms qui rappellent le contenu des voix. Par exemple, si vous avez créé une nouvelle voix qui combine des éléments de piano et d'orgue, vous pourriez l'appeler "PianOrg". Lorsque vous parcourez la liste des caractères, le défilement s'arrête au début de chaque groupe de caractères (majuscules, minuscules, chiffres et symboles).

CONFIGURATION

```
UC#CONFIGURATION
A-B-C-D
```

Sommaire: Sélectionne la configuration de voix à deux éléments (A-B) ou à quatre éléments (A-B-C-D).

Réglages: A-B, A-B-C-D

Procédure: Utilisez la touche [▶] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la configuration souhaitée.

Détails: Dans la configuration A-B à deux éléments, l'élément A est un élément AWM et l'élément B, un élément FM. Dans la configuration A-B-C-D, à quatre éléments, A et C sont des éléments AWM, tandis que B et D sont des éléments FM.

A-B: A= AWM, B= FM

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

EFFECT (Type & Depth)

```
UC#VOICE EFFECT
Rev Hall Def=1
```

Sommaire: Sélectionne l'un des seize effets numériques et fixe la profondeur de l'effet sélectionné pour la voix actuellement éditée.

VOICE COMMON

Réglages: Effect type:

Rev Hall	(Réverbération type Hall)
Rev Room	(Réverbération type Room)
Rev Plate	(Réverbération type Plate)
Rev Club	(Réverbération type Club)
Rev Metal	(Réverbération type Metal)
Delay 1	(Retard court unique)
Delay 2	(Retard long)
Delay 3	(Retard long)
Doubler	(Doubler)
Ping Pong	(Retard Ping Pong)
Pan Ref	(Réflexions avec mouvement stéréo)
Early Ref	(Réflexions primaires)
Gate Rev	(Réverbération type Gate)
Dly&Rev 1	(Retard & réverbération 1)
Dly&Rev 2	(Retard & réverbération 2)
Dist&Rev	(Distorsion & réverbération)

Profondeur: 0 ... 7

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le type d'effet ou le paramètre de profondeur. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'effet souhaité ou la profondeur de l'effet.

Détails: Régler le paramètre de profondeur sur "0" revient à désactiver l'effet. La valeur "7" produit l'effet le plus profond.

PITCH BEND

VOICE PITCH BEND
Range= 2

Détails: Chaque incrément entre "0" et "12" représente un demi-ton. La valeur "0" ne produit pas d'effet de pitch bend tandis que la valeur "12" produit un effet de pitch bend maximal de plus ou moins une octave. La valeur "4" produit un effet de pitch bend de plus ou moins une tierce majeure.

* Cette place peut être plus limitée dans certains cas. Un point d'exclamation (!) apparaît après la plage de valeurs lorsque la limite est atteinte.

Sommaire: Détermine la plage d'effet de la molette de pitch bend.

Réglages: 0 ... 12 max.*

Procédure: Utilisez la touche [▶] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran et utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la plage de pitch bend souhaitée.

WHEEL (Amplitude & Pitch Modulation)

VOICE WHEEL
AM=on PM=ON

Sommaire: Assigne la molette de modulation à la modulation de hauteur (pitch) et/ou d'amplitude.

Réglages: AM (Modulation d'amplitude) : off, on PM (Pitch Modulation) : off, on

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre AM ou PM. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver le paramètre sélectionné.

Détails: La modulation d'amplitude produit un effet de trémolo tandis que la modulation de hauteur produit un effet de vibrato. Cette fonction permet d'assigner la molette de modulation à la production d'un de ces effets ou des deux en même temps. Cette fonction est de type "tout ou rien" et la profondeur de modulation maximale à appliquer doit être fixée au moyen des paramètres LFO AM Depth et PM Depth du mode ELEMENT TONE. Lorsque la molette de modulation est assignée à la modulation d'amplitude ou de hauteur, la modulation du LFO ne peut être appliquée que via la molette.

Si le contrôle de modulation a été assigné aussi bien à la molette qu'à l'aftertouch, et que les deux commandes sont utilisées simultanément, la priorité reviendra à la commande, avec laquelle est transmise la valeur la plus élevée.

AFTER TOUCH (Amplitude & Pitch Modulation, Pitch & Level control)

```
UC#AFTER TOUCH
AM=on PM=on →
```

Sommaire: Assigne l'after touch du clavier à la modulation d'amplitude, à la modulation de hauteur, au contrôle de la hauteur ou au contrôle du désaccordage ou à n'importe quelle combinaison de ces quatre "ingrédients".

Réglages: AM (Amplitude Modulation): off, on
 PM (Pitch Modulation) : off, on
 Pit (Pitch Control) : -12 ... 0 ... +12 max *
 Lev (Level Control) : off, on

Procédure: Utilisez les touches du curseur [\leftarrow] et [\rightarrow] pour placer le trait du curseur sous le paramètre AM, PM, Pit ou Lev. Les flèches aux deux extrémités de l'affichage signifient que d'autres paramètres sont disponibles. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver les paramètres AM, PM et/ou Lev ou pour sélectionner la plage de contrôle de hauteur souhaitée.

Détails: Comme avec la molette de modulation, la modulation d'amplitude produit un effet de trémolo tandis que la modulation de hauteur produit un effet de vibrato. Plus vous enfoncez une touche fort, plus la modulation sera profonde. Cette fonction est de type "tout ou rien"

et la profondeur de modulation maximale à appliquer doit être spécifiée au moyen des paramètres LFO AM Depth et PM Depth du mode d'édition ELEMENT TONE. Lorsque l'after touch est assigné à la modulation d'amplitude ou de hauteur, la modulation du LFO ne peut être appliquée que via l'after touch. Le paramètre Pit permet d'utiliser l'after touch du clavier pour faire dériver la hauteur des notes. Plus la pression sur la touche est forte, plus l'effet est profond. Les valeurs positives produisent une dérive de hauteur vers le haut et les valeurs négatives, vers le bas. Chaque incrément représente un demi-ton. La valeur "0" ne produit aucun effet de hauteur, la valeur "12" permet une dérive maximale d'une octave dans les aiguës, tandis que la valeur "-4" permet une dérive maximale d'une tierce majeure dans les graves. Lorsque le paramètre Lev est activé, il devient possible de contrôler le niveau du son dans une plage limitée par l'intermédiaire de l'after touch du clavier. L'intensité et le sens (c'est-à-dire augmentation ou diminution) du changement de niveau dépend du réglage du paramètre AFTER TOUCH SENSITIVITY dans le mode d'édition ELEMENT TONE.

Si le contrôle de modulation a été assigné aussi bien à la molette qu'à l'after touch, et que les deux commandes sont utilisées simultanément, la priorité reviendra à la commande, avec laquelle est transmise la valeur la plus élevée.

* Cette plage peut être plus limitée dans certains cas. Un point d'exclamation (!) apparaît après la plage de valeurs lorsque la limite est atteinte.

ENVELOPE (Attack & Release Rates)

```
UC#ENVELOPE
AR= 0 RR= 0
```

Sommaire: Fixe les pentes d'attaque et de relâchement globales pour la voix actuellement sélectionnée.

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

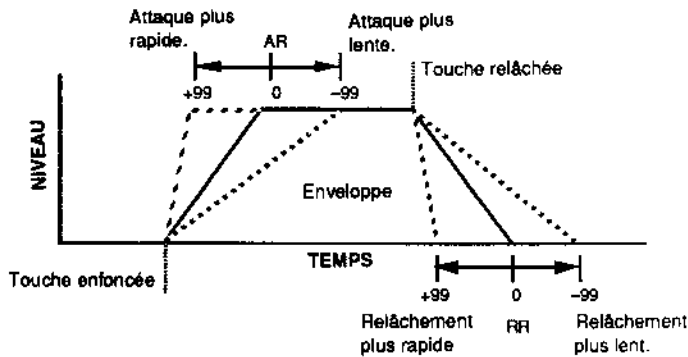
Procédure: Utilisez les touches du curseur [\leftarrow] et [\rightarrow] pour placer le trait du curseur sous le paramètre AR et RR. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le paramètre sélectionné.

Détails: Bien qu'il soit possible de programmer des enveloppes beaucoup plus précises pour les éléments individuels (voir le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE), ces fonctions offrent un moyen simple d'ajuster les paramètres d'enveloppe les plus importants pour l'ensemble de la voix. Les valeurs positives produisent une attaque et un relâchement rapides tandis que les valeurs négatives produisent une attaque et un relâchement lents. Vous pouvez, par exemple, allonger le temps de relâchement d'une voix pour produire un effet de maintien après relâchement des touches. Veuillez remarquer que le paramètre AR n'a pas d'effet sur les éléments pour lesquels le paramètre INITIAL LEVEL (page 28) est réglé sur 99.

VOICE COMMON

Notez que le paramètre AR n'aura pas d'effet sur les éléments pour lesquels le paramètre INITIAL LEVEL (page 28) est réglé sur 99.

* Cette plage peut être plus limitée dans certains cas. Un point d'exclamation (!) apparaît après la valeur lorsque la limite est atteinte.



RANDOM (Element, Level & Detune)

VC-RANDOM
ELEMENT

Sommaire: Produit automatiquement des combinaisons d'éléments, de vecteurs de niveau ou de vecteurs de désaccordage aléatoires.

Réglages: Aucun.

Procédure: Utilisez les touches du curseur [\leftarrow] et [\rightarrow] pour placer le trait du curseur sous le paramètre de gauche de la ligne inférieure de l'écran, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner ELEMENT, LEVEL ou DETUNE. Appuyez sur la touche [\rightarrow] pour déplacer le curseur sous "Y/N", puis appuyez sur la touche [+1/YES] pour générer des valeurs aléatoires du type d'effet sélectionné. Un nouveau jeu de valeurs aléatoires est généré chaque fois que la touche [+1/YES] est pressée alors que le curseur se trouve à cette position. Appuyez sur la touche [-1/NO] pour ramener le curseur au paramètre de gauche.

Détails: Cette fonction est très utile pour la programmation.

Elle vous permet d'expérimenter un nombre pratiquement illimité de combinaisons ou de vecteurs de niveau/désaccordage en appuyant sur une seule touche. Les combinaisons d'éléments aléatoires, en particulier, peuvent produire des résultats parfois très surprenants et souvent plaisants. Lorsque la configuration de voix "A-B" est sélectionnée, (voir CONFIGURATION, page 5), les combinaisons d'élément aléatoires seront toujours constituées de deux éléments seulement.

VOICE VECTOR

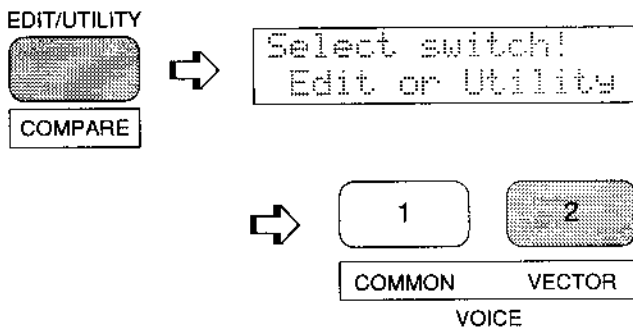
Le mode d'édition VOICE VECTOR vous permet d'enregistrer et d'éditer finement les vecteurs de niveau et de désaccordage dynamiques.

LEVEL SPEED	11
LEVEL RECORD	11
LEVEL EDIT (Step, X-axis, Y-axis & Time)	11
DETUNE SPEED	13
DETUNE RECORD	13
DETUNE EDIT (Step, X-axis, Y-axis & Time)	13

VOICE VECTOR

Sélectionner le mode d'édition VOICE VECTOR

A partir du mode VOICE ou MULTI :



A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur la touche [VOICE VECTOR].

Un "E" apparaît sur l'affichage à LED pour indiquer qu'un mode d'édition a été sélectionné. Le point à droite du "E" apparaît dès qu'un paramètre est édité.

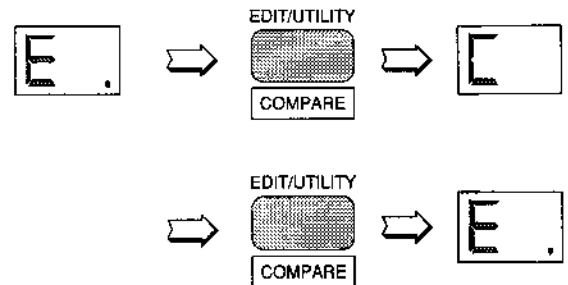


Sélection des fonctions du mode d'édition VOICE VECTOR.

Les différentes fonctions d'édition du mode VOICE VECTOR peuvent être sélectionnées en séquence d'une pression sur la touche [VOICE VECTOR] ou au moyen des touches [-1/NO] ou [+1/YES] lorsque le curseur (>) est situé immédiatement devant le nom de la fonction sur la ligne supérieure de l'écran.

La fonction COMPARE

Vous pouvez comparer le son de la voix éditée avec le son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Un "C" apparaît sur l'affichage à LED lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT/COMPARE] pour retourner au mode d'édition.



LEVEL SPEED (Vector Rate)

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

Sommaire: Fixe le temps entre les intervalles d'échantillonnage pour le vecteur de niveau.

Réglages: 10 ... 160 millisecondes (par incréments de 10 millisecondes)

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la fréquence d'échantillonnage souhaitée.

Détails: Chaque vecteur dynamique se compose de max. 50 échantillonnages ou prélèvements correspondants à des coordonnées le long du parcours de la commande vectorielle. Cette fonction fixe l'intervalle initial entre chaque prélèvement. Le paramètre Time de la fonction LEVEL EDIT, décrite ci-dessous, permet d'éditer la longueur de chaque intervalle individuellement. Le paramètre Vector Rate peut être modifié même après l'enregistrement du vecteur, pour produire un changement correspondant de tous les intervalles de prélèvement.

Le paramètre LEVEL SPEED peut être utilisé pour modifier la vitesse de lecture d'un vecteur pré-enregistré.

LEVEL RECORD

```
UV LEVEL REC
STBY REC PLAY
```

Sommaire: Permet d'enregistrer un vecteur de niveau dynamique.

Réglages: STBY, REC, PLAY

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous STBY. Le mode LEVEL de la commande vectorielle sera automatiquement sélectionné et vous pouvez répéter le mouvement vectoriel que vous souhaitez enregistrer. Déplacez le curseur sur REC. L'enregistrement com-

mence dès que vous jouez une touche sur le clavier. Lorsque vous relâchez la touche ou lorsque 50 intervalles ont été enregistrés (voir "LEVEL SPEED", ci-dessus), l'enregistrement s'arrête et le curseur se place à la position PLAY. Vous pouvez alors jouer sur le clavier pour écouter la manière dont le mouvement vectoriel que vous venez d'enregistrer affectera les sons.

Détails: Le temps disponible pour l'enregistrement dépend à la fois du réglage Vector Rate et de la manière dont la commande vectorielle est déplacée.

LEVEL EDIT (Step, X-axis, Y-axis & Time)

• Step

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

Sommaire: sélectionne l'un des 50 intervalles d'un vecteur de niveau enregistré pour l'éditer.

Réglages: 1 ... 50

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême gauche de la ligne inférieure de l'écran (Step). Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'intervalle à éditer.

VOICE VECTOR

Détails: L'intervalle 1 est le premier intervalle enregistré et l'intervalle 50 est le dernier. L'expérience vous permettra de déterminer les points spécifiques d'un vecteur dynamique se rapportant aux intervalles correspondants.

• X-axis & Y-axis

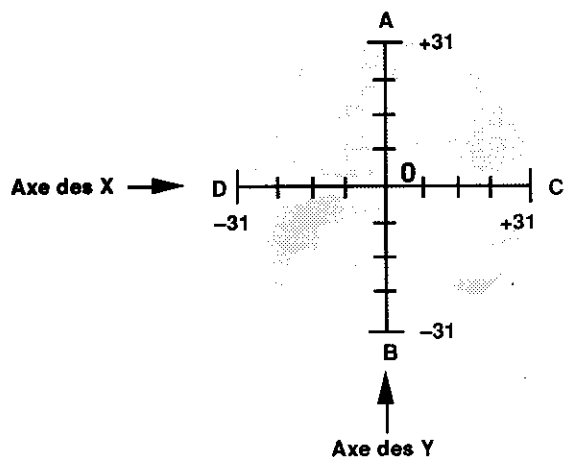
```
UV L.ED A B C D
1 X 0 Y 0 End
```

Sommaire: Ces paramètres définissent les coordonnées de l'intervalle de prélèvement actuellement sélectionné sur les axes X et Y de la page de la commande vectorielle de niveau.

Réglages: -31 ... 0 ... +31

Procédure: Après avoir sélectionné l'intervalle à enregistrer comme cela est décrit à la section précédente, utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre X ou Y. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la valeur souhaitée.

Détails: Sur l'axe des X (D-C), un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément D tandis qu'un réglage de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément C. Les valeurs de l'axe Y (A-B) fonctionnent de la même manière : un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément B tandis qu'une valeur de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément A. Sur les deux axes, un réglage de 0 place l'intervalle en position centrale.



• Time

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

Sommaire: Multiplie le réglage Vector Rate de l'intervalle actuel du vecteur de niveau seulement. Permet également de faire boucler ou de terminer les vecteurs à l'intervalle actuel.

Réglages: 1 ... 254, Rep, End.

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême droite de la ligne inférieure de l'écran (Time). Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la valeur de temps requise, la répétition ou la fin.

Détails: Les valeurs Time multiplient le réglage Vector Rate pour l'intervalle actuellement sélectionné. Si le paramètre Vector Rate est réglé sur 30 ms, par exemple, un réglage du paramètre Time sur 2 produira un intervalle de 60ms, la valeur 3, un intervalle de 90 ms, etc. Etant donné que la valeur Time maximum est de 254, vous pouvez spécifier des intervalles extrêmement longs.

Si vous sélectionnez "End", le vecteur s'arrêtera à la fin de l'intervalle actuel.

Le réglage "Rep" fait retourner le vecteur au premier intervalle et se répéter continuellement.

DETUNE SPEED (Vector Rate)

```
UU DETUNE SPEED
  Vector Rate 30ms
```

Sommaire: Fixe le temps entre les intervalles d'échantillonnage pour le vecteur de désaccordage.

Réglages : 10 ... 160 millisecondes (par incréments de 10 millisecondes)

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la fréquence d'échantillonnage souhaitée.

Détails: Chaque vecteur dynamique se compose de max. 50 échantillonnages ou prélèvements correspondants à des points le long du parcours de la commande vectorielle. Cette fonction fixe l'intervalle initial entre chaque prélèvement.

DETUNE RECORD

```
UU DETUNE REC
  STBY REC PLAY
```

Sommaire: Permet d'enregistrer un vecteur de désaccordage dynamique.

Réglages: STBY, REC, PLAY

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous STBY. Le mode DETUNE de la commande vectorielle sera automatiquement sélectionné et vous pouvez répéter le mouvement vectoriel que vous souhaitez enregistrer.

Déplacez le curseur sur REC. L'enregistrement commence dès que vous jouez une touche sur le clavier.

Lorsque vous relâchez la touche ou lorsque 50 intervalles ont été enregistrés (voir "DETUNE SPEED", ci-dessus), l'enregistrement s'arrête et le curseur se place à la position PLAY. Vous pouvez alors jouer sur le clavier pour écouter la manière dont le mouvement vectoriel que vous venez d'enregistrer affectera les sons.

Détails: Le temps disponible pour l'enregistrement dépend à la fois du réglage Vector Rate et de la manière dont la commande vectorielle est déplacée.

Le déplacement de la commande vectorielle vers un élément augmente la hauteur de cet élément et abaisse la hauteur des autres éléments.

DETUNE EDIT (Step, X-axis, Y-axis & Time)

• Step

```
UU D.ED A#B#C#D#
  1 X 0 Y 0 End
```

Sommaire: sélectionne l'un des 50 intervalles d'un vecteur de désaccordage enregistré pour l'éditer.

Réglages: 1 ... 50

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême

gauche de la ligne inférieure de l'écran (Step). Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'intervalle à éditer.

Détails: L'intervalle 1 est le premier intervalle enregistré et l'intervalle 50 est le dernier. L'expérience vous permettra de déterminer les points spécifiques d'un vecteur dynamique se rapportant aux intervalles correspondants.

VOICE VECTOR

• X-axis & Y-axis

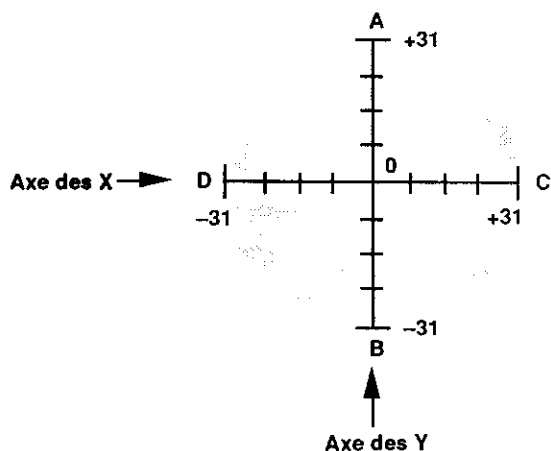
```
UV D.ED A#B#C#D#
 1 X 0 Y 0 End
```

Sommaire: Ces paramètres définissent la position de l'intervalle actuellement sélectionné sur les axes X et Y de la plage de la commande vectorielle de désaccordage.

Réglages: -31 ... 0 ... +31

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre X ou Y. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la valeur souhaitée.

Détails: Sur l'axe des X (D-C), un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément D tandis qu'un réglage de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément C. Les valeurs de l'axe Y (A-B) fonctionnent de la même manière : un réglage de -31 place l'intervalle aussi loin que possible dans la direction de l'élément B tandis qu'une valeur de +31 le place aussi loin que possible dans la direction de l'élément A. Sur les deux axes, un réglage de 0 place l'intervalle en position centrale.



• Time

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

Sommaire: Multiplie le réglage Vector Rate de l'intervalle actuel du vecteur de désaccordage seulement. Permet également de faire boucler ou de terminer les vecteurs à l'intervalle actuel.

Réglages: 1 ... 254, Rep, End.

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous la valeur située à l'extrême droite de la ligne inférieure de l'écran (Time). Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la valeur de temps requise.

Détails: Les valeurs Time multiplient le réglage Vector Rate pour l'intervalle actuellement sélectionné. Si le paramètre Vector Rate est réglé sur 30 ms, par exemple, un réglage du paramètre Time sur 2 produira un intervalle de 60ms, la valeur 3, un intervalle de 90 ms, etc. Etant donné que la valeur Time maximum est de 254, vous pouvez spécifier des intervalles extrêmement longs.

Si vous sélectionnez "End", le vecteur s'arrêtera à la fin de l'intervalle actuel.

Le réglage "Rep" fait retourner le vecteur au premier intervalle et se répéter continuellement.

ELEMENT TONE

Le mode d'édition ELEMENT TONE permet d'éditer plusieurs parmi les paramètres les plus déterminants de chaque élément individuel — A et B dans une voix à deux éléments ; A, B, C et D dans une voix à 4 éléments.

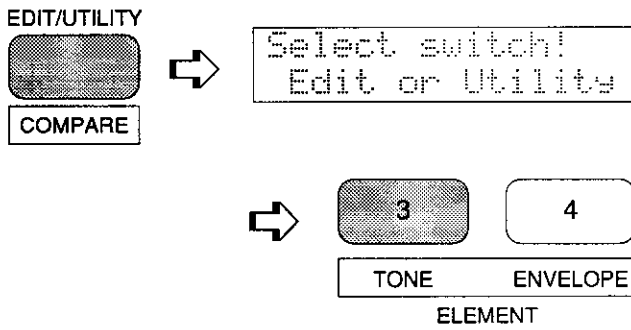
WAVE TYPE	17
ELEMENT COPY	19
FREQUENCY SHIFT	19*
VOLUME	20
PAN	20*
VELOCITY SENSITIVITY	20
AFTER TOUCH SENSITIVITY	20
TONE (Eléments FM B et D uniquement)	21*
LFO (Oscillateur basse fréquence) AM Depth, PM Depth, Type, Delay, Rate & Speed	22*

* Ces quatre paramètres ne sont pas disponibles pour un élément AWM pour lequel l'onde numéro 127 (Drum Set) a été sélectionnée — le message "Cannot edit" apparaît.

ELEMENT TONE

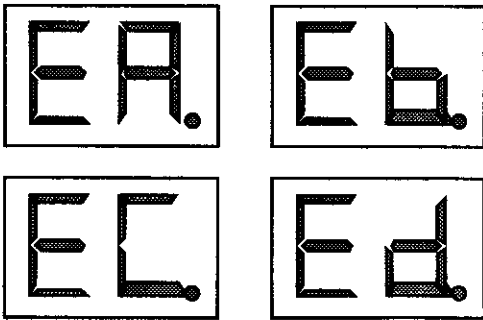
Sélectionner le mode d'édition ELEMENT TONE

A partir du mode VOICE ou MULTI:



A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur [ELEMENT TONE].

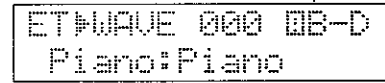
Un "E" apparaît à gauche de l'affichage à LED pour indiquer qu'un mode d'édition a été sélectionné et l'élément sélectionné pour édition est affiché à droite — "A", "b", "C" ou "d". Un point apparaît à droite du caractère désignant l'élément dès qu'un paramètre a été modifié.



Différents éléments peuvent être sélectionnés pour être édités d'une pression sur la touche [ELEMENT SELECT] appropriée — [A], [B], [C] ou [D]. Si une voix à deux éléments est éditée, seuls les éléments A et B peuvent être sélectionnés. Chaque élément disponible peut également être activé ou désactivé d'une pression sur la touche [ELEMENT ON/OFF] appropriée. Chaque touche active et désactive en alternance l'élément associé et le statut ON/OFF des éléments est indiqué sur la ligne supérieure de l'écran. Si le caractère de l'élément est affiché, l'élément correspondant est activé. Un trait apparaît à la place du caractère de l'élément si l'élément correspondant est désactivé.

La possibilité d'activer et de désactiver des éléments facilite l'écoute des changements de paramètres sur un seul élément. L'élément actuellement sélectionné est également indiqué sur l'écran en couleurs inversées (blanc sur noir).

Dans cet exemple, les éléments A, B, et D sont activés tandis que l'élément C est désactivé. L'élément A est actuellement sélectionné pour édition.

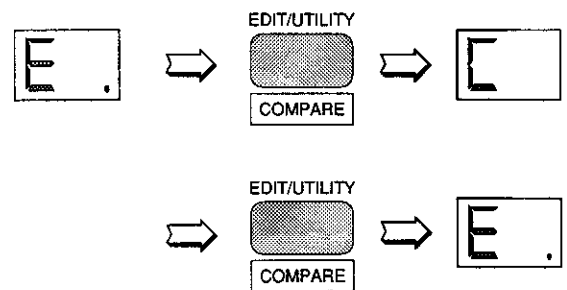


Sélectionner les fonctions du mode d'édition ELEMENT TONE

Les différentes fonctions du mode d'édition ELEMENT TONE peuvent être sélectionnées en séquence en appuyant sur la touche [ELEMENT TONE] ou en utilisant les touches [-1/NO] et [+1/YES] lorsque le curseur [▷] est situé juste devant le nom de la fonction sur la ligne supérieure de l'écran.

La fonction COMPARE

Vous pouvez comparer le son de la voix éditée avec le son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Un "C" apparaît sur l'écran à LED lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT/COMPARE] pour retourner au mode d'édition.



WAVE TYPE

ETWAVE 000 BECD
Piano:Piano

Sommaire: Assigne une onde présélectionnée à l'élément sélectionné.

Réglages: Eléments A et C (AWM): 0 ... 127
Eléments B et D (FM): 0 ... 255

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le paramètre de gauche de

la ligne inférieure de l'écran et sélectionner directement les différentes catégories d'onde ou sous le paramètre de droite pour sélectionner les ondes individuelles. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'onde souhaitée (reportez-vous à la liste des ondes, ci-dessous).

Détails: Le nombre d'ondes disponibles dépend du type d'élément actuellement sélectionné (AWM pour A et C ou FM pour B et D). Le SY22 possède 128 ondes AWM présélectionnées (0 ... 127) et 256 ondes FM présélectionnées (0 ... 255).

LISTE DES FORMES D'ONDES AWM

Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	
Piano	0	Piano	Bass	32	E.Bass 3	Synth	64	PopsHit	OSC	96	Pad wv	
	1	E.Piano		33	E.Bass 4		SFX	65		NoisPad1	97	Digital1
	2	Clavi		34	Slap	66		NoisPad2		98	Digital2	
	3	Cembalo		35	Fretless	67		NoisPad3		99	Digital3	
4	Celesta	36		SynBass1	68	Coin		100		Digital4		
Organ	5	P.Organ	37	SynBass2	69	Crash		101		Digital5		
	6	E.Organ1	Str.	38	Strings	70		Bottle		102	Saw 1	
	7	E.Organ2		39	Vn.Ens.	71		BottleOpn		103	Saw 2	
	8	Bandneon		40	Cello	72	Cracker	104		Saw 3		
Brass	9	Trumpet		41	Pizz.	Hits	74	Metal 1		105	Saw 4	
	10	Mute Trp	42	Syn Str	75		Metal 2	106		Square 1		
	11	Trombone	Vocal	43	Choir		76	Metal 3		107	Square 2	
	12	Flugel		44	Itopia		77	Metal 4		108	Square 3	
	13	Fr Horn		45	Choir pa		78	Wood		109	Square 4	
	Wood	14	BrasEns	Perc.	46		Vibes	79		Bamboo	110	Pulse 1
		15	SynBrass		47		Marimba	80		Slam	111	Pulse 2
Gtr		16	Flute		48	Bells	Tran.	81		Tp. Body	112	Pulse 3
		17	Clarinet		49	Timpani		82		Tb. Body	113	Pulse 4
		18	Oboe		50	Tom		83	HornBody	114	Pulse 5	
		19	Sax		51	E. Tom		84	Fl. Body	115	Pulse 6	
Bass	20	Gut	52	Cuica	OSC	85		Str.Body	SEQ	116	Tri	
	21	Steel	53	Whistle		86		AirBlown		117	Sin8'	
	22	E.Gtr 1	54	ThumbStr		87	Reverse1	118		Sin8'+4'		
	23	E.Gtr 2	Synth	55	SynPad	88	Reverse2	119		SEQ 1		
	24	Mute Gtr		56	Harmonic	89	Reverse3	120		SEQ 2		
	25	Sitar		57	SynLead1	90	EP wv	121		SEQ 3		
	26	Pluck 1		58	SynLead2	91	Organ wv	122		SEQ 4		
	27	Pluck 2		59	Bell Mix	92	M.Tp wv	123		SEQ 5		
Bass	28	Wood B 1	60	Sweep	93	Gtr wv	124	SEQ 6				
	29	Wood B 2	61	HumanAtk	94	Str wv 1	125	SEQ 7				
	30	E.Bass 1	62	Noise 1	95	Str wv 2	126	SEQ 8				
	31	E.Bass 2	63	Noise 2	Drum	127	Drum set					

Descriptions des catégories de formes d'onde AWM

Piano	Piano, clavicorde et autres claviers à chute.	Synth	Gamme de sons synthétisés (bruitages).
Organ	Grand orgue, orgue électrique et harmonium.	SFX	Effets spéciaux - bruits de chute, bouteille, etc.
Brass	Cuivres acoustiques et synthétisés.	Hits	Métaux et bois frappés.
Wood	Flute, saxo et autres instruments à vent.	Tran.	Ondes d'attaque transitoires et certains sons inverses.
Gtr	Guitare sèche et électrique.	OSC	Formes d'onde synthétisées standard et basiques de certains instruments actuels.
Bass	Basse sèche, électrique et synthétisée.	SEQ	Séquences de sons échantillonnés.
Str.	Ensemble de violons et autres cordes.	Drum	Ondes de batterie.
Vocal	Choeur et autres types de voix.		
Perc.	Vibraphone, timbales, etc.		

ELEMENT TONE

LISTE DES VOIX FM

Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom
Piano	0	E.Piano1	Pluck	49	Guitar 4	Syn.S	98	Sus. 1	SFX	147	SFX 5
	1	E.Piano2		50	Guitar 5		99	Sus. 2		148	SFX 6
	2	E.Piano3		51	Guitar 6		100	Sus. 3		149	SFX 7
	3	E.Piano4		52	Guitar 7		101	Sus. 4			
	4	E.Piano5		53	Guitar 8		102	Sus. 5			
Organ	5	E.Piano6	Bass.	54	Bass 1	Syn.M	103	Sus. 6	OSC 1	150	Sin 16'
	6	E.Organ1		55	Bass 2		104	Sus. 7		151	Sin 8'
	7	E.Organ2		56	Bass 3		105	Sus. 8		152	Sin 4'
	8	E.Organ3		57	Bass 4		106	Sus. 9		153	Sin2 2/3
	9	E.Organ4		58	Bass 5		107	Sus. 10		154	Sin 2'
	10	E.Organ5		59	Bass 6		108	Sus. 11		155	Saw 1
	11	E.Organ6		60	Bass 7		109	Sus. 12		156	Saw 2
	12	E.Organ7		61	Bass 8		110	Sus. 13		157	Square
	13	E.Organ8		62	Bass 9		111	Sus. 14		158	LFOnoise
Brass	14	Brass 1	Str.	63	Str 1	Syn.D	112	Sus. 15	OSC 2	159	Noise 1
	15	Brass 2		64	Str 2		113	Attack 1		160	Noise 2
	16	Brass 3		65	Str 3		114	Attack 2		161	Digi 1
	17	Brass 4		66	Str 4		115	Attack 3		162	Digi 2
	18	Brass 5		67	Str 5		116	Attack 4		163	Digi 3
	19	Brass 6		68	Str 6		117	Attack 5		164	Digi 4
	20	Brass 7		69	Str 7		118	Move 1		165	Digi 5
	21	Brass 8	Perc.	70	Vibes 1	119	Move 2	166		Digi 6	
	22	Brass 9		71	Vibes 2	120	Move 3	167		Digi 7	
	23	Brass 10		72	Vibes 3	121	Move 4	168		Digi 8	
	24	Brass 11		73	Vibes 4	122	Move 5	169		Digi 9	
	25	Brass 12		74	Marimba1	123	Move 6	170		Digi 10	
	26	Brass 13		75	Marimba2	124	Move 7	171		Digi 11	
	27	Brass 14		76	Marimba3	Syn.D	125	Decay 1		OSC 3	172
Wood	28	Wood 1	77	Bells 1	126		Decay 2	173	wave1-2		
	29	Wood 2	78	Bells 2	127		Decay 3	174	wave1-3		
	30	Wood 3	79	Bells 3	128		Decay 4	175	wave2-1		
	31	Wood 4	80	Bells 4	129		Decay 5	176	wave2-2		
	32	Wood 5	81	Bells 5	130		Decay 6	177	wave2-3		
	33	Wood 6	82	Bells 6	131		Decay 7	:	:		
	34	Wood 7	83	Bells 7	132		Decay 8	220	wave17-1		
	35	Wood 8	84	Bells 8	133	Decay 9	221	wave17-2			
Reed	36	Reed 1	85	Metal 1	134	Decay 10	222	wave17-3			
	37	Reed 2	86	Metal 2	135	Decay 11	OSC 3	223	wave18-1		
	38	Reed 3	87	Metal 3	136	Decay 12		224	wave18-2		
	39	Reed 4	88	Metal 4	137	Decay 13		225	wave18-3		
	40	Reed 5	89	Metal 5	138	Decay 14		:	:		
	41	Reed 6	90	Metal 6	139	Decay 15		:	:		
Pluck	42	Clavi 1	Syn.S	91	Lead 1	140		Decay 16	250	wave27-1	
	43	Clavi 2		92	Lead 2	141	Decay 17	251	wave27-2		
	44	Clavi 3		93	Lead 3	142	Decay 18	252	wave27-3		
	45	Clavi 4		94	Lead 4	SFX	143	SFX 1	253	wave28	
	46	Guitar 1		95	Lead 5		144	SFX 2	254	wave29	
	47	Guitar 2		96	Lead 6		145	SFX 3	255	wave30	
	48	Guitar 3		97	Lead 7		146	SFX 4			

Descriptions des catégories de voix FM

Piano	Piano électriques.	Perc.	Vibraphone, marimba, cloches et autres sons de percussion.
Organ	Orgues électriques.	Syn.S	Sons synthé solo maintenus.
Brass	Une variété de sons de cuivres.	Syn.M	Sons synthé solo variant avec le temps.
Wood	Sons de bois.	Syn.D	Sons synthé decay.
Reed	Saxo, hautbois et autres instruments à anche.	SFX	Une variété de sons synthé à effets.
Pluck	Guitare, clavi et sons d'autres instruments à cordes pincées.	OSC1	Formes d'onde sinuoidale, en dents de scie et autre forms d'onde synthé standard
Bass	Sons de basse.	OSC2	Timbres FM de base, groupe 1.
Str.	Cordes.	OSC3	Timbres FM de base, groupe 2.

Si le paramètre TYPE dans le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE (page 26) est réglé sur PRESET, le fait de sélectionner un TYPE D'ONDE a pour effet de sélectionner également l'enveloppe présélectionnée correspondante. Si un type d'enveloppe différent est sélectionné,

l'enveloppe présélectionnée n'est pas sélectionnée en même temps que l'onde.

ELEMENT COPY

```
ETMCOPYfrom BECD
and Voice? →
```

Sommaire: Copie tous les paramètres d'un élément du même type (AWM ou FM) d'une autre voix sur l'élément actuel de la voix actuellement sélectionnée.

Réglages: Source : I, C, P

Bank : 1 ... 8

Number : 1 ... 8

Element : A/C ou B/D

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur la source, la banque ou le numéro de la voix source (la voix dont les paramètres d'élément doivent être copiés) à gauche de la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le paramètre sélectionné si nécessaire.

Ensuite, déplacez le curseur sur le paramètre du type d'élément, à droite de la ligne inférieure de l'affichage, et sélectionnez l'élément à partir duquel les données doivent être copiées au moyen des touches [-1/NO] et [+1/

YES].

Appuyez sur la touche du curseur [▶] une fois supplémentaire et le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur [+1/YES] pour exécuter l'opération de copie d'élément ou sur [-1/NO] pour annuler. ">>Completed!!<<" est affiché brièvement lorsque l'opération de copie est terminée.

Détails: Sur cet affichage, les paramètres source, banque et numéro sont indiqués dans le format standard du SY22, c'est-à-dire "P12", par exemple pour banque de présélections 1, voix numéro 2 ou encore "I35" pour banque des voix internes 3, voix numéro 5, etc.

Les données peuvent seulement être copiées entre éléments appartenant au même type. Si l'élément actuellement sélectionné est un élément AWM (A ou C), seul l'élément A ou l'élément C de la voix source peut être copié. Cela vaut également pour les éléments FM.

Les données de tous les paramètres du mode ELEMENT TONE seront copiées.

FREQUENCY SHIFT

```
ETMFREQ. BECD
Shift= 0
```

Sommaire: Décale la fréquence (pitch) de l'élément sélectionné par demi-tons dans l'aigu ou le grave.

Réglages: -12 ... 0 ... +12.

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'importance du décalage de fréquence.

Détails: Un réglage de "-12", par exemple, décale la hauteur de l'élément sélectionné d'une octave dans le grave ; un réglage de "+4" décale la hauteur d'une tierce majeure dans l'aigu. La fonction Frequency Shift peut être utilisée pour transposer un élément dans sa plage de fréquences la plus utile et créer des harmonies (intervalles) entre différents éléments.

ELEMENT TONE

VOLUME

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

Sommaire: Règle le volume de l'élément sélectionné.

Réglages: 0 ... 99

Procédure: Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/

NO] et [+1/YES] pour sélectionner le niveau de volume souhaité.

Détails: Un réglage de "0" ne produit pas de son tandis qu'un réglage de "99" produit le volume maximum. La possibilité de régler indépendamment le volume de chaque élément facilite le réglage optimal du niveau ou "mixage" entre les éléments.

PAN

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

Sommaire: Détermine la position dans le panorama stéréo à laquelle le son de l'élément sélectionné sera entendu (de gauche à droite).

Réglages: Affichage graphique: L- - + - - R, 5 positions de gauche à droite.

Procédure: Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la position stéréo souhaitée.

Détails: La ligne inférieure de l'écran affiche une représentation graphique du panorama stéréo avec "L" pour "gauche" et "R" pour "droite". Lorsque vous éditez le paramètre Pan, l'indicateur de position apparaît à la position correspondante sur la représentation graphique. Cinq positions différents sont possibles: gauche, centre-gauche, centre, centre-droit, droite.

Des effets stéréo intéressants peuvent être produits en plaçant la sortie de différents éléments à des endroits différents du panorama stéréo.

VELOCITY SENSITIVITY

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

Sommaire: Détermine la manière dont le niveau de sortie de l'élément sélectionné change en réponse aux changements de vélocité (réponse à la pression initiale sur le clavier).

Réglages: -5 ... 0 ... +5

Procédure: Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la sensibilité à la vélocité souhaitée.

Détails: Les réglages positifs ("+") produisent un niveau de sortie d'autant plus élevé que la valeur de vélocité est élevée — plus vous jouez fort, plus le son est fort. Les réglages négatifs ("-") produisent l'effet inverse. La valeur "0" ne produit aucune variation de niveau.

0 Pas de réponse

+1 Changement étroit entre les vélocités mi-forte et forte.

- +2 Changement plus large entre les vitesses moyenne et forte.
- +3 Changement régulier de la vitesse douce à la vitesse forte.
- +4 Changement important sur une étroite plage de vitesse.
- +5 Changement brusque entre pas de son du tout et le niveau maximum pour une vitesse moyenne.

Les réglages “-” ont le même effet, mais le niveau du son diminue au lieu d’augmenter. Une représentation graphique, à droite de la valeur de sensibilité, donne une indication visuelle du changement produit par chaque réglage.

AFTER TOUCH SENSITIVITY

```
ET▶AFTER      ABCD
Sense= 0      ---
```

Sommaire: Détermine la manière dont le niveau de sortie de l’élément sélectionné change en réponse aux changements de pression after touch sur le clavier lorsque le paramètre Lev (Level) de la fonction AFTER TOUCH du mode VOICE COMMON est “ON” (voir page 7).

Réglages: -3 ... 0 ... +3

Procédure: Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l’écran. Utilisez les touches [-/NO] ou [+1/YES] pour sélectionner la valeur de sensibilité à la vitesse souhaitée.

Détails: Les réglages positifs (“+”) produisent un niveau d’autant plus élevé que la pression after touch est élevée. Les réglages négatifs (“-”) produisent l’effet opposé: un

niveau plus bas en réponse à une pression plus forte. La valeur “0” ne produit aucune variation de niveau.

- 0 Pas de réponse
- +1 Changement étroit entre les vitesses mi-forte et forte.
- +2 Changement plus large entre les vitesses moyenne et forte.
- +3 Changement régulier de la vitesse douce à la vitesse forte.

Les réglages négatifs (“-”) ont le même effet, mais le niveau du son diminue au lieu d’augmenter lorsque la vitesse du toucher augmente. Une représentation graphique à droite de la valeur de sensibilité donne une indication visuelle du type de changement produit par chaque réglage.

TONE (Eléments FM B et D uniquement)

```
ET▶TONE      ABCD
Lev= 0      FB=0
```

Sommaire: Ajuste la tonalité de l’élément FM sélectionné— B ou D.

Réglages: Lev (Level): 0 ... 99
FB (Feedback): 0 ... 7

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▷] pour placer le trait du curseur sous le paramètre Lev ou FB. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le niveau et le feedback au niveau souhaité.

Détails: Le paramètre Lev ajuste le niveau de modulation de l’élément FM sélectionné, de sorte que les valeurs élevées produisent une tonalité plus brillante, résonnante tandis que les valeurs basses produisent une tonalité plus ronde, plus moelleuse. L’effet du paramètre Feedback varie d’élément en élément, mais en général, les valeurs élevées donnent plutôt au son un aspect cuivré, tandis que les valeurs basses l’adoucissent.

LFO (Oscillateur basse fréquence) AM Depth, PM Depth, Type, Delay Rate & Speed

• AM (Profondeur de la modulation d'amplitude)

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

Sommaire: Détermine la quantité maximale de modulation d'amplitude pouvant être appliquée à l'élément sélectionné par la molette de modulation ou l'after touch du clavier.

Réglages: 0 ... 15

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre AM. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le degré souhaité de modulation d'amplitude.

Détails: La valeur "0" ne produit pas de modulation tandis que la valeur "15" produit la modulation maximale. La modulation d'amplitude produit une variation périodique du volume du son et crée donc un effet de trémolo.

Veillez remarquer que le paramètre AM de la fonction WHEEL et/ou AFTER TOUCH du mode d'édition VOICE COMMON doit être réglé sur "on" avant que la modulation d'amplitude puisse être appliquée manuellement (voir page 7). La modulation d'amplitude est appliquée automatiquement lorsque ces paramètres sont désactivés.

• PM (Profondeur de la modulation de hauteur)

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

Sommaire: Détermine la quantité maximale de modulation de hauteur pouvant être appliquée à l'élément sélectionné par la molette de modulation ou l'after touch du clavier.

Réglages: 0 ... 31

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre AM. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le degré souhaité de modulation de hauteur.

Détails: La valeur "0" ne produit pas de modulation tandis que la valeur "15" produit la modulation maximale. La modulation de hauteur produit une variation périodique de hauteur et crée donc un effet de vibrato.






Veillez remarquer que le paramètre AM de la fonction WHEEL et/ou AFTER TOUCH du mode d'édition VOICE COMMON doit être réglé sur "on" avant que la modulation de hauteur puisse être appliquée manuellement. La modulation de hauteur est appliquée automatiquement lorsque ces paramètres sont désactivés.

• Type

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






Sommaire: Détermine la forme d'onde du LFO pour l'élément sélectionné.

Réglages: Graphique LCD Formes d'onde

SAW UP 	SAW DOWN 	TRIANGLE 
SQUARE 	SAMPLE&HOLD 	

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Waveform. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la forme d'onde LFO souhaitée.

Détails:

	= Dents de scie ascendantes
	= Dents de scie descendantes
	= Triangle
	= Carré
	= Echantillon et maintien

- *Dly (Delay)*

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

Sommaire: Fixe le temps de retard entre le début d'une note et l'entrée en action du LFO pour l'élément sélectionné lorsque les paramètres WHEEL et AFTER TOUCH du mode d'édition VOICE COMMON sont tous deux désactivés.

Réglages: 0 ... 99

Procédures: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Dly. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le temps de retard du LFO.

Détails: Le réglage minimum "0" ne produit aucun retard alors que le réglage maximum "99" produit le retard maximum avant que le LFO entre en action.

- *Rate*

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

Sommaire: Fixe la vitesse de l'estompement du LFO pour l'élément sélectionné lorsque les paramètres WHEEL et AFTER TOUCH du mode d'édition VOICE COMMON sont tous deux désactivés.

Réglages: 0 ... 99

Procédure: Utilisez les touches [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Rate. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la vitesse d'atténuation LFO souhaitée.

Détails: "0" est le réglage de vitesse la plus rapide, qui fait commencer l'action du LFO immédiatement à la profondeur maximale. La valeur "99" produit l'entrée en action la plus lente du LFO

- *Spd (Speed)*

```
ET LFO      0BCD
←Spd= 0
```

Sommaire: Fixe la vitesse du LFO pour l'élément sélectionné.

Réglages: 0 ... 31

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour sélectionner le paramètre Spd. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer la vitesse du LFO souhaitée.

Détails: "0" est la vitesse du LFO la plus rapide ; "31" est la vitesse la plus rapide. Le paramètre Speed ne peut être édité lorsque le type de LFO "Sample-and-hold" (· · · · ·) est sélectionné.

ELEMENT ENVELOPE

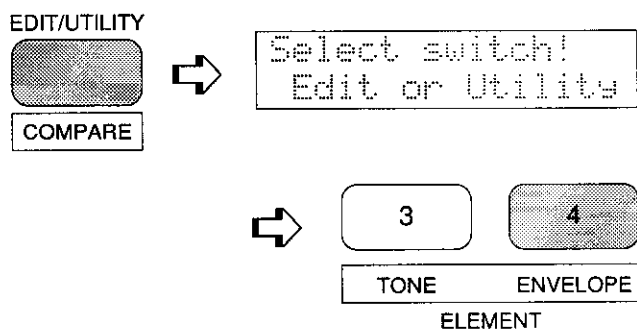
Le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE permet de programmer de manière détaillée les enveloppes d'amplitude pour chaque élément de la voix sélectionnée.

TYPE	27
ENVELOPE COPY	28
DELAY (Delay Rate & ON/OFF)	28
INITIAL LEVEL	28
ATTACK (Level & Rate)	29
DECAY 1 (Level & Rate)	29
DECAY 2 (Level & Rate)	29
RELEASE RATE	30
LEVEL SCALING	30
RATE SCALING	31

ELEMENT ENVELOPE

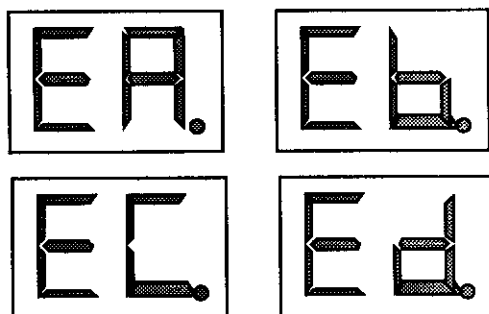
Sélectionner le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE.

A partir du mode VOICE ou MULTI:



A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur [ELEMENT ENVELOPE].

Un "E" apparaît à gauche de l'affichage à LED pour indiquer qu'un mode d'édition a été sélectionné et l'élément sélectionné pour édition est affiché à droite — "A", "b", "C" ou "d". Un point apparaît à droite du caractère désignant l'élément dès qu'un paramètre a été modifié.

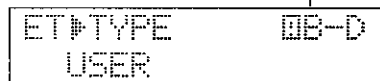


Différents éléments peuvent être sélectionnés pour être édités d'une pression sur la touche [ELEMENT SELECT] appropriée — [A], [B], [C] ou [D]. Si une voix à deux éléments est éditée, seuls les éléments A et B peuvent être sélectionnés.

Chaque élément disponible peut également être activé ou désactivé d'une pression sur la touche [ELEMENT ON/OFF] appropriée. Chaque touche active et désactive en alternance l'élément associé et le statut ON/OFF des éléments est indiqué sur la ligne supérieure de l'écran. Si le caractère de l'élément est affiché, l'élément correspondant est activé. Un trait apparaît à la place du caractère de l'élément si l'élément correspondant est désactivé. La

possibilité d'activer et de désactiver des éléments facilite l'écoute des changements de paramètres sur un seul élément. L'élément actuellement sélectionné est également indiqué sur l'écran en couleurs inversées (blanc sur noir).

Dans cet exemple, les éléments A, B, C et D sont activés tandis que l'élément C est désactivé. L'élément A est actuellement sélectionné pour édition.

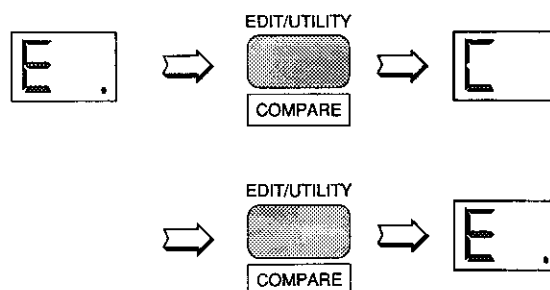


Sélectionner les fonctions du mode d'édition ELEMENT ENVELOPE

Les différentes fonctions du mode d'édition ELEMENT ENVELOPE peuvent être sélectionnées en séquence en appuyant sur la touche [ELEMENT ENVELOPE] ou en utilisant les touches [-INO] et [+1/YES] lorsque le curseur (>) est situé juste devant le nom de la fonction sur la ligne supérieure de l'écran.

La fonction COMPARE

Vous pouvez comparer le son de la voix éditée avec le son de la voix avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Un "C" apparaît sur l'affichage à LED lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la voix avant édition est entendu lorsque vous jouez sur le clavier. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT/COMPARE] pour retourner au mode d'édition.



TYPE

EE TYPE MBCD
USER

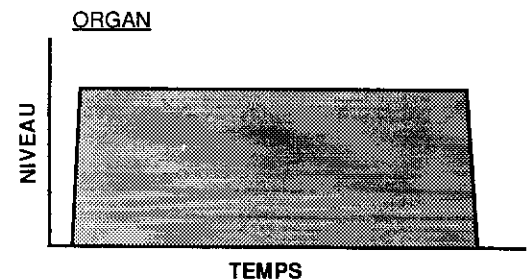
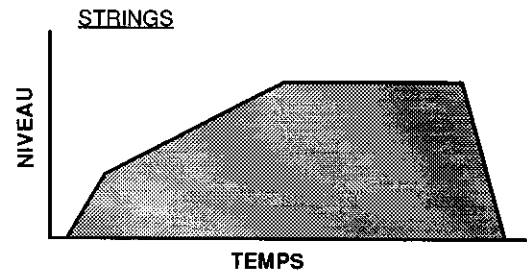
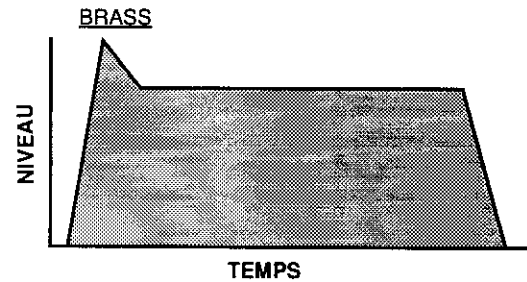
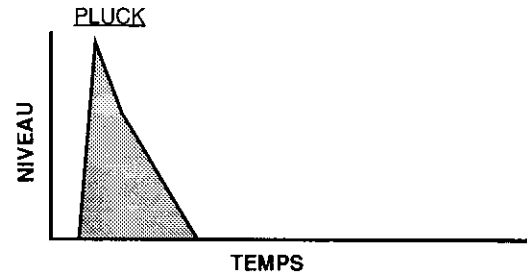
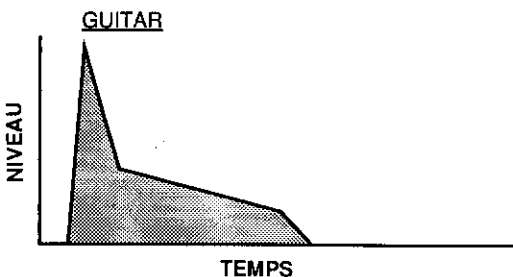
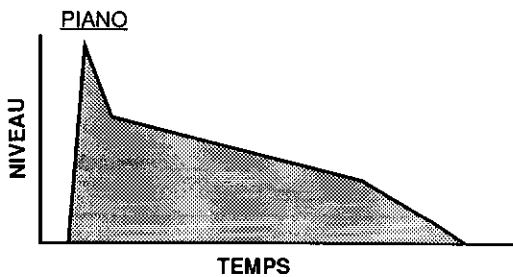
Sommaire: Sélectionne une enveloppe d'amplitude présélectionnée ou définie par l'utilisateur.

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

Procédure: Utilisez les touches [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'enveloppe souhaitée.

Détails: Lorsque "PRESET" est sélectionné, l'enveloppe originale de l'onde sélectionnée pour l'élément actuel est utilisée. Par exemple, si l'élément actuellement sélectionné utilise une onde de guitare, l'enveloppe de guitare correspondante sera sélectionnée.

Lorsque "PIANO", "GUITAR", "PLUCK", "BRASS", "STRINGS" ou "ORGAN" est sélectionné, une enveloppe générique du type approprié est utilisée. Dans ce cas, les enveloppes de piano, d'orgue, et de cordes sont approximativement comme illustré ci-dessous :



L'édition de l'un des paramètres d'enveloppe pour les types ci-dessus fait passer l'enveloppe dans un type "USER".

Lorsque "USER" est sélectionné, une enveloppe originale peut être programmée au moyen des paramètres "attack", "decay" et "release" décrits à la page 29, 30.

ENVELOPE COPY

```
EECOPYfrom DECD
any Element? →
```

Sommaire: Copie les paramètres d'enveloppe d'un élément sélectionné sur l'élément actuel.

Réglages: Element: A, B, C, D

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre d'élément "from". Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'élément à partir duquel les données d'enveloppe doivent être copiées. Appuyez sur la touche du curseur

[▶] une fois de plus et le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur [+1/YES] pour exécuter l'opération de copie ou sur [-1/NO] pour annuler. ">>Completed!<<" apparaît brièvement lorsque l'opération de copie est terminée.

Détails: Cette fonction peut épargner un long temps de programmation en permettant de copier des données d'enveloppe complexes de type USER entre deux éléments.

DELAY (Delay Rate & ON/OFF)

```
EEDELAY DECD
Rate= 0 off
```

Sommaire: Spécifie un temps de retard avant le commencement de toutes les enveloppes.

Réglages: Delay: 0 ... 99
Mode: on/off

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre "Rate". Utilisez les

touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le retard souhaité.

Appuyez sur la touche du curseur [▶] une fois de plus pour passer au paramètre de mode ON/OFF et utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour effectuer les réglages appropriés.

Détails: Le paramètre Delay Rate de l'enveloppe affecte toutes les enveloppes simultanément. Un réglage de "0" ne produit pratiquement pas de retard, tandis que le réglage "99" produit un retard maximum.

INITIAL LEVEL

```
EEINITIAL DECD
Level= 0
```

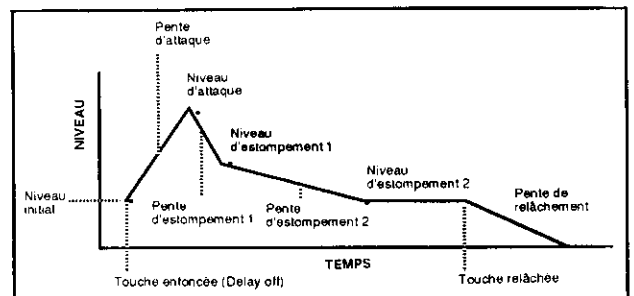
Sommaire: Fixe le niveau de départ de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuel.

Réglages: 0 ... 99

Procédure: Utilisez les touches du curseur pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le niveau minimum.

Détails: Un réglage de "0" signifie que l'enveloppe commence au niveau zéro (minimum) tandis qu'un réglage de

"99" signifie que l'enveloppe commence immédiatement au niveau maximum. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque est abrupte.



ATTACK (Level & Rate)

```
EE▶ATTACK  0BCD
AL= 0  AR= 0
```

Sommaire: Spécifie la pente et le niveau de crête de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

Réglages: AL (Attack Level): 0 ... 99
AR (Attack Rate): 0 ... 99

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre "AL" ou "AR". Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le paramètre Level ou Rate sélectionné.

Détails: Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet. Un réglage "Rate" de "0" produit l'attaque la plus lente et un réglage de "99" produit l'attaque la plus rapide.

Un réglage "Level" de "0" produit le niveau d'attaque le plus bas, tandis qu'un réglage de "99" produit le niveau le plus élevé.

Veuillez noter que l'attaque peut être affectée par le paramètre ENVELOPE Attack Rate dans le mode d'édition VOICE COMMON.

DECAY 1 (Level & Rate)

```
EE▶DECAY1  0BCD
D1L= 0  D1R= 0
```

Sommaire: Spécifie la pente et le niveau final de la première phase d'estompement de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

Réglages: D1L (Decay 1 Level): 0 ... 99
D1R (Decay 1 Rate): 0 ... 99

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour

déplacer le curseur sur le paramètre "D1L" ou "D1R". Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le paramètre Level ou Rate sélectionné.

Détails: Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet. Un réglage "Rate" de "0" produit l'estompement le plus lent et un réglage de "99" produit l'estompement le plus rapide.

Un réglage "Level" de "0" produit le niveau d'estompement le plus bas, tandis qu'un réglage de "99" produit le niveau le plus élevé.

DECAY 2 (Level & Rate)

```
EE▶DECAY2  0BCD
D2L= 0  D2R= 0
```

Sommaire: Spécifie la pente et le niveau final de la seconde phase d'estompement de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

Réglages: D2L (Decay 2 Level): 0 ... 99
D2R (Decay 2 Rate): 0 ... 99

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre "D2L" ou "D2R". Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le paramètre Level ou Rate sélectionné.

Détails: Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet.

Un réglage "Rate" de "0" produit l'estompement le plus lent et un réglage de "99" produit l'estompement le plus rapide.

ELEMENT EVNELOPE

Un réglage "Level" de "0" produit le niveau d'estompe-ment le plus bas, tandis qu'un réglage de "99" produit le niveau le plus élevé.

Le paramètre "Decay 2 level" spécifie également le niveau de maintien auquel la note est maintenue jusqu'à ce qu'elle soit relâchée.

RELEASE RATE

```
EE*RELEASE 0BCD  
Rate= 0
```

Sommaire: Fixe la pente de relâchement de l'enveloppe d'amplitude pour l'élément actuellement sélectionné.

Réglages: 0 ... 99

Procédure: Utilisez les touches [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'affichage. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la pente de relâchement.

Détails: Reportez-vous à la fonction INITIAL LEVEL pour un schéma complet. Un réglage "Rate" de "0" produit le relâchement le plus lent et un réglage de "99" produit le relâchement le plus rapide.

Veuillez noter que la note de relâchement peut être affectée par le paramètre ENVELOPE Release Rate dans le mode d'édition VOICE COMMON.

LEVEL SCALING

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

Sommaire: Détermine la manière dont le niveau de l'élément actuellement sélectionné change en fonction de la hauteur sur le clavier.

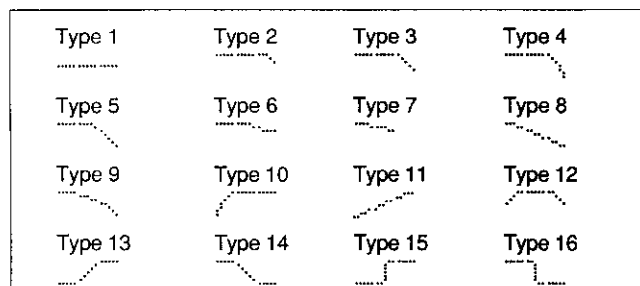
Réglages: 1 ... 16

Procédure: Utilisez les touches du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'affichage. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la courbe de pondération de niveau du clavier.

Détails: La plupart des instruments acoustiques ne produisent pas un niveau sonore uniforme dans toute leur plage de hauteur. Ceci produit une courbe de niveau qui peut être simulée par des réglages appropriés du paramètre Level Scaling. Souvent, par exemple, le niveau diminue légèrement à mesure que la hauteur des notes augmente.

Chacune des 16 courbes de pondération de niveau disponibles est représentée sous forme graphique sur l'écran d'affichage à cristaux liquides, lorsqu'elle est sélectionnée, ce qui permet de localiser et de sélectionner facilement la courbe optimale pour chaque application.

• Graphique LCD Level Scaling



RATE SCALING

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

Sommaire: Détermine la vitesse globale de l'enveloppe d'amplitude pour les changements d'éléments actuels sur la plage de hauteur du clavier.

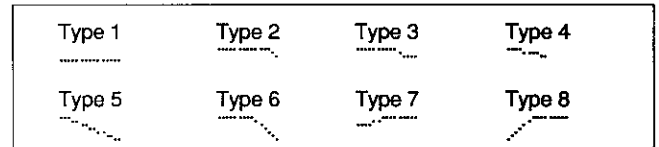
Réglages: 1 ... 8

Procédure: Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier la courbe de pondération de vitesse.

Détails: De nombreux instruments acoustiques ne produisent pas une longueur de note uniforme dans toute leur plage de hauteur. Ceci produit une courbe de vitesse qui peut être simulée par des réglages appropriés du paramètre Rate Scaling. Souvent, par exemple, la longueur globale des notes diminue légèrement à mesure que la hauteur des notes augmente.

Chacune des 8 courbes de pondération de vitesse disponibles est représentée sous forme graphique sur l'écran d'affichage à cristaux liquides, lorsqu'elle est sélectionnée, ce qui permet de localiser et de sélectionner facilement la courbe optimale pour chaque application.

• *Graphique LCD Rate Scaling*



ELEMENT ENVELOPE

MULTI

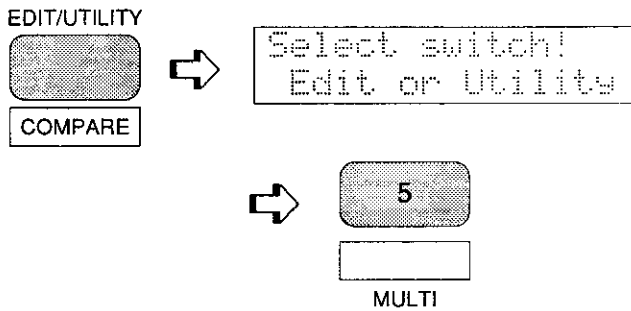
Le mode d'édition MULTI permet d'assigner 8 voix différentes aux différents canaux MIDI. Les voix assignées peuvent être individuellement contrôlées sur les canaux appropriés à partir d'un enregistreur de séquence externe ou autre contrôleur. Si un certain nombre de ces parties canal/voix sont assignées aux canaux de transmission MIDI du SY35, elles peuvent être jouées simultanément à partir du clavier du SY35. Les caractéristiques individuelles de chaque voix, telles que le volume et le désaccordage peuvent également être programmées.

NAME	35
EFFECT (Type & Depth)	35
VOICE NUMBER	35
MIDI RECEIVE CHANNEL	36
VOLUME	36
DETUNE	37
NOTE LIMIT (Low & High)	37
NOTE SHIFT	37

MULTI

Sélectionner le mode d'édition MULTI

A partir du mode VOICE ou MULTI:



A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur [MULTI].

Un "E" apparaît sur la gauche de l'écran à cristaux liquides pour indiquer qu'un mode d'édition a été sélectionné et la partie multi-configurations sélectionnée pour édition est affichée sur la droite de l'écran par "1" à "8".

Un point apparaît à droite du numéro de la partie dès qu'un paramètre a été édité.



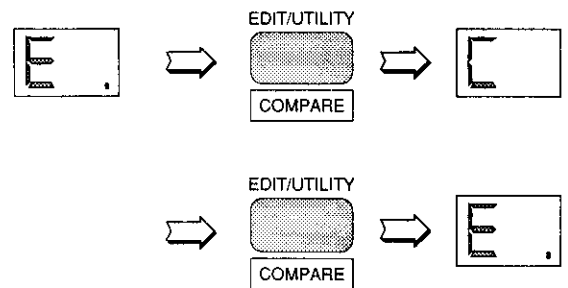
Des parties différentes peuvent être sélectionnées pour édition en appuyant sur la touche [NUMBER/MULTI PART SELECT] [1] à [8] appropriée.

Sélectionner les fonctions du mode d'édition MULTI

Les différentes fonctions du mode d'édition MULTI peuvent être sélectionnées en séquence en appuyant sur la touche [MULTI] ou en utilisant les touches [-1/NO] et [+1/YES] lorsque le curseur (▷) se trouve immédiatement devant le nom de la fonction sur la ligne supérieure de l'écran.

La fonction COMPARE

Vous pouvez comparer le son de la configuration MULTI PLAY éditée avec le son de la configuration avant édition en appuyant sur la touche [EDIT/COMPARE] pour activer la fonction COMPARE. Un "C" apparaît sur l'écran lorsque la fonction COMPARE a été activée et le son de la configuration avant qu'elle ne soit éditée est entendu si vous jouez des notes sur le clavier. Appuyez à nouveau sur la touche [EDIT/COMPARE] pour retourner au mode d'édition.



Note concernant les MULTI présélectionnés du SY35

N°	Nom du multi	Type	Commentaires	N°	Nom du multi	Type	Commentaires
11	Orchestra	Layer	Grand orchestre	21	DistLead	Layer	Solo avec distorsion
12	BigBand	Layer	Section cuivres de "big-band"	22	Wb/Piano	Split	Division de basse et piano
13	SuperClv	Layer	Son de clavicorde sur plusieurs couches	23	B/BrsSec	Split	Division de basse électrique et cuivre
14	PianoStr	Layer	Piano et cordes sur plusieurs couches	24	Celo/Flt	Split	Division de violoncelle et flûte
15	VoiceBs	Layer	Basse et voix humaine sur plusieurs couches	25	<Pop>	MIDI Multi	Ensemble de pop music
16	FullBrs	Layer	Cuivre puissant	26	<Rock>	MIDI Multi	Groupe rock
17	PanLead	Layer	Solo de type flûte de pan	27	<Jazz>	MIDI Multi	Ensemble de jazz
18	Str&Cho	Layer	Cordes et choeur sur plusieurs couches	28	<Demo>	MIDI Multi	Démonstration du SY35

Note concernant les MULTI INTERNES présélectionnés du SY35

N°	Nom du multi	Type	Commentaires	N°	Nom du multi	Type	Commentaires
11	SyncLead	Layer	Solo synthétisé épais	21	FatBrass	Layer	Cuivre synthétisé analogique épais
12	SuperSaw	Layer	Solo de scie musicale super-épais	22	HyuhPad	Layer	Pad synthétisé avec effet de vent
13	BellPad	Layer	Pad synthétisé avec glissement à filtre	23	Reggae	Layer	Idéal pour le reggae
14	SunBeam	Layer	Son "ensoleillé" pour l'accompagnement	24	Mikado	Layer	Effet musical
15	WideDcy	Layer	Couche d'accompagnement clair	25	Prologue	Layer	Effet musical
16	AnaPad1	Layer	Pad synthétisé analogique 1	26	Epilogue	Layer	Effet musical
17	AnaPad2	Layer	Pad synthétisé analogique 2	27	SolidSet	Split	Division de basse et solo synthétisé
18	AnaPad3	Layer	Pad synthétisé analogique 3	28	RytmSec.	Split	Motif de batterie automatique et basse

NAME

```
NUMNAME
F11 Initial
```

Sommaire: Assigne un nom constitué de 8 caractères maximum à la configuration MULTI PLAY actuellement sélectionnée.

Réglages: Les caractères suivants sont disponibles pour constituer les noms de configuration MULTI PLAY:

```
(Space) !"#%&'(<)*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[\]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~+*
```

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le caractère à changer. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le caractère souhaité. Continuez jusqu'à ce que le nom entier ait été programmé.

Détails: Il est conseillé de choisir un nom qui rappelle aisément le contenu de la configuration MULTI PLAY. Par exemple, si vous avez créé une nouvelle configuration destinée à du rock au moyen de trois voix, vous pourriez l'appeler "RockTrio".

EFFECT (Type & Depth)

```
NUMEFFECT
Rev Hall Def=1
```

Sommaire: Sélectionne l'un des seize effets numériques et fixe la profondeur de l'effet sélectionné pour la configuration MULTI PLAY actuellement sélectionnée.

Réglages: Type:

Rev Hall	(Réverbération type Hall)
Rev Room	(Réverbération type Room)
Rev Plate	(Réverbération type Plate)
Rev Club	(Réverbération type Club)
Rev Metal	(Réverbération type Metal)
Delay 1	(Retard court unique)
Delay 2	(Retard long)
Delay 3	(Retard long)
Doubler	(Doubler)
Ping Pong	(Retard Ping Pong)
Pan Ref	(Réflexions avec mouvement stéréo)
Early Ref	(Réflexions primaires)
Gate Rev	(Réverbération type Gate)
Dly&Rev 1	(Retard & réverbération 1)
Dly&Rev 2	(Retard & réverbération 2)
Dist&Rev	(Distorsion & réverbération)

Depth: 0 ... 7

Procédure: Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour placer le trait du curseur sous le type d'effet ou le paramètre Depth. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'effet souhaité et sa profondeur.

Détails: Si le paramètre Depth est réglé sur "0", cela revient à désactiver l'effet. Un réglage Depth de "7" produit l'effet le plus marqué.

VOICE NUMBER

```
NUMVOICE NUMBER
I11 Initial
```

Sommaire: Assigne une voix interne, sur carte ou pré-sélectionnée à la partie MULTI PLAY sélectionnée.

MULTI

Réglages: Source: I, C, P

Bank: 1 ... 8

Number: 1 ... 8

Procédure: Appuyez sur la touche [NUMBER/MULTI PART SELECT] correspondant à la partie MULTI PLAY souhaitée.

Utilisez les touches du curseur [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur le paramètre Source, Bank ou Number.

Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le paramètre sélectionné, si nécessaire.

Détails: Sur cet affichage, les paramètres Source, Bank et Number sont indiqués selon le format standard des numéros de voix du SY35. "P12", par exemple, correspond à la voix numéro 2 de la banque de présélections 1. "I35" correspond à la voix numéro 5 de la banque interne 3, etc.

MIDI RECEIVE CHANNEL

```
MIDI Rec. ch  
channel= 1
```

Sommaire: Règle le canal de réception MIDI pour la partie MULTI PLAY sélectionnée sur un canal entre 1 à 16 ou sur OFF.

Réglages: 0 ... 16, off

Procédure: Appuyez sur la touche [NUMBER/MULTI PART SELECT] correspondant à la partie MULTI PLAY souhaitée.

Utilisez la touche du curseur [▶] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à sélectionner le canal MIDI souhaité ou à désactiver la réception MIDI pour cette partie.

Détails: Les réglages les plus logiques et les plus faciles à suivre pour les parties MULTI PLAY 1 à 8 sont, naturellement, les canaux MIDI 1 à 8. Réglez ce paramètre sur "OFF" pour les parties que vous n'avez pas l'intention d'utiliser.

VOLUME

```
MULTI VOLUME  
Level= 0
```

Sommaire: Ajuste le volume de la partie MULTI PLAY sélectionnée.

Réglages: 0 ... 99

Procédure: Appuyez sur la touche [NUMBER/MULTI PART SELECT] correspondant à la partie MULTI PLAY souhaitée.

Utilisez la touche du curseur [▶] pour déplacer le cur-

seur sur la ligne inférieure de l'écran. Les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à sélectionner le niveau de volume souhaité.

Détails: Un réglage de "0" ne produit pas de son tandis qu'un réglage de "99" produit un volume maximum. La possibilité d'ajuster indépendamment le volume de chaque partie MULTI PLAY permet de régler aisément l'équilibre de volume entre les différentes parties.

DETUNE

```
NUMDETUNE
0cent
```

Sommaire: Permet de décaler légèrement la hauteur des notes de la partie MULTI-PLAY sélectionnée.

Réglages: -50 ... 0 ... +50

Procédure: Appuyez sur la touche [NUMBER/MULTI PART SELECT] correspondant à la partie MULTI PLAY souhaitée.

Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour spécifier le degré de désaccordage souhaité.

Détails: La fonction Detune permet de désaccorder légèrement les unes par rapport aux autres, les différentes parties dans une configuration MULTIPLAY, dans le but d'"épaissir" le son d'ensemble.

Le désaccordage est réglable par pas de 3 ou 4 centièmes de demi-ton. La plage de réglage globale permet de faire varier la hauteur d'environ 1 demi-ton. Les réglages positifs élèvent la hauteur et les réglages négatifs l'abaissent. La valeur "0" produit la hauteur normale.

NOTE LIMIT (Low & High)

```
NUMNOTE LIMIT
Low= C-2 High= G8
```

Sommaire: Spécifie les notes limites haute et basse pour la partie MULTI PLAY sélectionnée.

Réglages: C-2 ... G8

Procédure: Appuyez sur la touche [NUMBER/MULTI PART SELECT] correspondant à la partie MULTI PLAY souhaitée.

Utilisez les touches du curseur [◀] et [▷] pour sélectionner le paramètre Low ou High. Les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à fixer la note limite haute ou basse.

Détails: La plage C-2 à G8 de cette fonction couvre 10-1/2 octaves. "C3" correspond au Do qui partage le clavier en deux parties égales.

Cette fonction permet de limiter le son d'une partie MULTIPLAY à une zone spécifique du clavier. Si la note limite basse est réglée sur C3 et la note limite haute sur C4, par exemple, le son de cette partie ne sera produit qu'entre C3 et C4, c'est-à-dire l'octave immédiatement au-dessus du do partageant le clavier en deux parties égales. Ceci constitue un moyen simple de partager le clavier entre plusieurs voix.

Si la note limite haute est réglée sur une note inférieure à la note limite basse, les touches entre les limites ne produiront pas de son tandis que les autres touches fonctionneront normalement.

NOTE SHIFT

```
NUMNOTE SHIFT
0
```

Sommaire: Décale la hauteur de la partie MULTI PLAY sélectionnée par incréments d'un demi-ton.

MULTI

Réglages: -24 ... 0 ... +24

Procédure: Appuyez sur la touche [NUMBER/MULTI PART SELECT] correspondant à la partie MULTI PLAY souhaitée.

Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner l'écart souhaité.

Détails: Un réglage de "-12", par exemple, décale la hauteur de la voix sélectionnée d'une octave dans les graves, tandis qu'un réglage de "+4" élève la hauteur d'une tierce majeure. La plage maximale est de plus ou moins deux octaves.

La fonction Note Shift peut être utilisée pour transposer

une voix dans sa plage la plus utile ou pour créer une harmonie entre différentes parties d'une configuration MULTI PLAY.

UTILITY SETUP

Le mode UTILITY SETUP donne accès à toute une série de fonctions utilitaires essentielles à l'utilisation générale du SY35.

MASTER TUNE	41
TRANSPOSE	41
MEMORY CARD (Save, Load, Format & Bank)	41
VOICE INITIALIZE	43
MULTI INITIALIZE	44
MEMORY PROTECT (Internal & Card)	45
FACTORY VOICE & MULTI RESTORE	45

UTILITY SETUP

Sélectionner le mode UTILITY SETUP

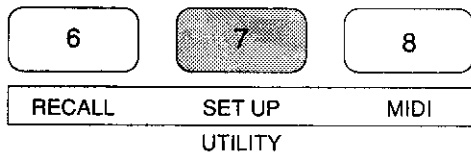
A partir du mode VOICE ou MULTI :

EDIT/UTILITY



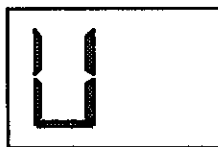
Select switch!
Edit or Utility

COMPARE



A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur [UTILITY SETUP].

Un "U" apparaît sur l'affichage à LED pour indiquer qu'un mode utilitaire a été sélectionné.



Sélectionner les fonctions du mode UTILITY SETUP

Les différentes fonctions du mode UTILITY SETUP peuvent être sélectionnées en séquence par des pressions répétées sur la touche [UTILITY SETUP] ou en utilisant les touches [-1/NO] et [+1/YES] lorsque le curseur (▷) est situé juste devant le nom de la fonction sur la ligne supérieure de l'écran.

MASTER TUNE

```
SUMMASTER TUNE
 0cent
```

touches [-1/NO] et [+1/YES] pour accorder de la manière souhaitée.

Détails : L'accordage se fait par incréments de 3 ou 4 centièmes de demi-ton. La plage de -50 ... +50 correspond donc à plus ou moins 1/4 de ton. Les valeurs positives augmentent la hauteur et les valeurs négatives l'abaissent. La valeur "0" produit la hauteur normale.

Sommaire : Permet de régler l'accordage du SY35 sur une plage d'environ 100 centièmes de demi-ton.

Réglages : -50 ... 0 ... +50

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les

TRANSCOPE

```
SUMTRANSCOPE
 0
```

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour fixer le degré de transposition souhaité.

Sommaire : Transpose la hauteur globale du SY35 par incréments d'un demi-ton.

Réglages : -12 ... 0 ... +12

Détails : Un réglage de "-12", par exemple, transpose d'une octave vers le bas; un réglage de "+4" transpose d'une tierce majeure vers le haut.

MEMORY CARD (Save, Load, Format & Bank)

● Save

```
SU CARD
  SAVE
```

YES] pour lancer l'opération de sauvegarde ou sur [-1/NO] pour annuler. Le message "*****SAVE NOW*****" apparaît pendant que l'opération de sauvegarde est en cours et ">>Completed!!<<" est brièvement affiché lorsqu'elle est terminée.

Sommaire : Sauvegarde toutes les données de voix et de configuration MULTI PLAY sur une carte de mémoire.

Réglages : SAVE

Procédure : Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner "SAVE". Appuyez à nouveau sur la touche [▷]. Le message "SAVE TO CARD?" est affiché. Appuyez sur la touche [+1/

Détails : L'opération SAVE ne peut être exécutée que si le paramètre CARD de la fonction MEMORY PROTECT décrite à la page 45 est réglé sur "OFF" et que le commutateur WRITE PROTECT de la carte de mémoire MCD32 ou MCD64 insérée dans le connecteur CARD est sur la position qui autorise l'écriture ("OFF"). Lorsqu'une carte de mémoire MCD64 est utilisée, la banque dans laquelle les données sont sauvegardées peut être sélectionnée au moyen de la fonction BANK décrite à la page 42.

UTILITY SETUP

Soyez prudent lorsque vous sauvegardez des données sur une carte de mémoire. Les données qui se trouvaient éventuellement déjà sur la carte seront effacées et remplacées par les nouvelles données sauvegardées.

● Load

```
SU CARD
#LOAD
```

Sommaire : Charge des données de voix et de configuration MULTI PLAY d'une carte de mémoire dans la mémoire interne du SY35.

Réglages : LOAD

Procédure : Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] afin de sélectionner "LOAD". Ensuite, appuyez à nouveau sur la touche [▷] de telle sorte que le message "LOAD FROM CARD?" soit affiché. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour lancer l'opération de chargement ou sur la touche [-1/NO] pour annuler. "*****LOAD NOW*****" est affiché pendant que l'opération de chargement est en cours et ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsqu'elle est terminée.

Détails : L'opération LOAD ne peut être exécutée que si le paramètre INTERNAL de la fonction MEMORY PROTECT décrite à la page 45 est réglé sur "OFF". Lorsqu'une carte de mémoire MCD64 est utilisée, la banque à partir de laquelle les données sont sauvegardées peut être sélectionnée au moyen de la fonction BANK décrite à la page 42.

Soyez prudent lorsque vous chargez des données à partir d'une carte — les données correspondantes de la mémoire interne du SY35 seront effacées et complètement remplacées par les nouvelles données chargées.

● Format

```
SU CARD
#FORMAT
```

Sommaire : Formate des cartes de mémoire MCD64 ou MCD32 de telle manière qu'elles puissent être utilisées par le SY35 pour sauvegarder et charger des données de voix ou de configuration MULTI PLAY.

Réglages : FORMAT

Procédure : Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner "FORMAT". Appuyez à nouveau sur la touche [▷]. Le message "FORMAT ?" apparaît. Appuyez sur [+1/YES] pour lancer l'opération de formatage ou sur [-1/NO] pour annuler. ">>Completed!!<<" est brièvement affiché lorsqu'elle est terminée.

Détails : Le formatage ne peut être effectué que si le commutateur WRITE PROTECT de la carte de mémoire est sur OFF (voyez la notice accompagnant votre carte de mémoire MCD64 ou MCD32 pour plus de détails.)

● Bank

```
SU CARD
#BANK 1
```

Sommaire : Sélectionne la banque 1 ou la banque 2 d'une carte de mémoire de type MCD64 Yamaha avant les opérations de formatage et de chargement/sauvegarde.

Réglages : 1, 2

Procédure : Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran, puis utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner "BANK". Ensuite, appuyez sur la touche [▷] à nouveau pour déplacer le curseur sur le numéro de banque. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner la banque souhaitée.

Détails : Les cartes de mémoire MCD32 ont une seule banque, de telle sorte que la banque 2 ne peut pas être sélectionnée si ce type de carte est utilisé. Les cartes de mémoire MCD64 permettent de sélectionner la banque 1 ou la banque 2. Chaque banque comprend 64 voix et 16 configurations MULTI-PLAY.

VOICE INITIALIZE

SUMINIT. VOICE

Procédure : Après avoir sélectionné l’affichage “INIT. VOICE”, appuyez sur la touche [▷]. “Are you sure?” apparaît sur la ligne inférieure de l’écran. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour initialiser ou sur la touche -1/NO pour annuler l’opération d’initialisation.
 “>>Completed!!<<” apparaît brièvement lorsque l’initialisation est terminée.

Sommaire : Initialise toutes les paramètres de la voix actuellement sélectionnée.

Réglages : aucun

Détails : Lorsque Voice Initialize est exécuté, les paramètres de voix sont initialisés aux valeurs suivantes :

Procédure : Sélectionnez le mode UTILITY SETUP dans le mode VOICE play. Puis, après avoir sélectionné l’affichage “INIT. VOICE”, appuyez sur la touche [.] “Are you sure?” apparaît sur la ligne inférieure de l’écran. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour initialiser ou sur la touche +1/NO pour annuler l’opération d’initialisation.

VOIX INITIALES

<p>COMMON</p> <p>VOICE NAME CONFIGURATION EFFECT</p>	<p style="text-align: center;">Initial A-B-C-D Rev. Hall</p>
<p>PITCH BEND Dep</p>	1
<p>WHEEL AM</p>	2
<p>AFTER TOUCH PM</p>	off
<p> PM</p>	on
<p> Pit</p>	off
<p> Lev</p>	off
<p>ENVELOPE AR</p>	0
<p> RR</p>	0
<p>VECTOR</p> <p>VECTOR LEVEL SPEED STEP/X/Y/TIME</p>	<p>30 ms 1 0 0 End</p>
<p>VECTOR DETUNE SPEED STEP/X/Y/TIME</p>	<p>30 ms 1 0 0 End</p>

	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--I--R	L--I--R	L--I--R	L--I--R
VELOCITY Sense	2	2	2	2
AFTER Sense	0	0	0	0
TONE Lev	—	92	—	92
TONE 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 Spd	20	20	20	20

UTILITY SETUP

	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

La fonction d'initialisation de voix est utile si vous voulez commencer à programmer une voix "à partir de rien".

MULTI INITIALIZE

SUP INIT. MULTI

Procédure : Après avoir sélectionné l'affichage "INIT. MULTI", appuyez sur la touche [▷]. "Are you sure?" est affiché sur la ligne inférieure de l'écran. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour initialiser ou [-1/NO] pour annuler l'opération d'initialisation. ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsque l'initialisation est terminée.

Sommaire : Initialise tous les paramètres de la configuration MULTI PLAY actuellement sélectionnée.

Réglages : aucun

Détails : Lorsque Multi Initialize est exécuté, les paramètres de configuration MULTI PLAY sont initialisés aux valeurs suivantes :

MULTI INITIAUX

	PART1	PART2	PART3	PART4	PART5	PART6	PART7	PART8
NAME	Initial							
EFFECT	Rev Hall							
EFFECT Dep	1							
VOICE NUMBER	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

La fonction Multi Initialize est utile si vous voulez commencer à programmer une configuration MULTI PLAY "à partir de rien".

MEMORY PROTECT (Internal & Card)

```
SUMEM.PROTECT
INT=on CARD=on
```

Sommaire : Active et désactive le dispositif de protection de mémoire d'une carte ou de la mémoire interne.

Réglages : INT : on, off
CARD : on, off

Procédure : Utilisez les touches du curseur [\leftarrow] et [\rightarrow] pour sélectionner le paramètre INT ou CARD. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver le dispositif de protection de la mémoire.

Détails : Lorsque le dispositif de protection de la mémoire INT est sur "on", la mémoire interne est protégée et les opérations de stockage de voix dans la mémoire interne ne peuvent être exécutées. Il en va de même pour la mémoire de la carte : lorsque le dispositif de protection est sur "on", les opérations de sauvegarde sur carte de mémoire sont impossibles, même si le commutateur WRITE PROTECT de la carte est sur la position OFF.

FACTORY VOICE & MULTI RESTORE

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

Sommaire : Récupère les voix et configurations multi-play dans les zones de mémoire INTERNAL VOICE et MULTI.

Procédure : Assurez-vous que la fonction de protection de mémoire interne est désactivée avant d'utiliser cette fonction.

Dans l'affichage initial "SU>FACTORY V&M", appuyez sur [+1/YES] si vous voulez continuer l'opération factory voice and multi restore ou appuyez sur [-1/NO] pour annuler l'opération. Si vous appuyez sur [+1/YES], ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsque l'opération est terminée.

Détails : Lorsque l'opération factory voice et multi restore est exécutée, toutes les données dans les zones de mémoire de voix interne et de multi du SY35 sont effacées par les données présélectionnées en usine. Assurez-vous de sauvegarder toutes les données de voix et de multi importantes sur une carte-mémoire ou un lecteur de disquette MIDI avant de récupérer les données présélectionnées d'usine.

Si vous tentez d'exécuter l'opération factory voice and multi restore lorsque la protection de mémoire interne est activée, "Memory Protected" apparaîtra à l'affichage et l'opération restore sera annulée.

UTILITY SETUP

UTILITY RECALL

Le mode **UTILITY RECALL** permet d'accéder aux fonctions de rappel **VOICE** ou **MULTI**, selon que le mode **VOICE** ou **MULTI** est sélectionné lorsque la fonction **RECALL** est appelée. **RECALL** permet de récupérer une voix ou configuration **MULTI PLAY** qui a été "perdue" parce que vous ne l'avez pas sauvegardée avant d'appeler une autre voix ou configuration **MULTI PLAY**.

VOICE RECALL (Voice ou Malti)49

UTILITY RECALL

Sélectionner le mode **UTILITY RECALL**

A partir du mode **VOICE** ou **MULTI** :

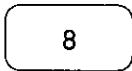
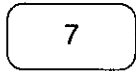
EDIT/UTILITY



COMPARE



Select switch!
Edit or Utility



RECALL

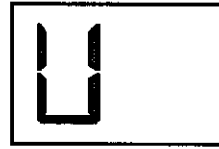
SET UP

MIDI

UTILITY

A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur la touche [UTILITY RECALL].

Un "U" apparaît sur l'affichage à LED pour indiquer qu'un mode utilitaire a été sélectionné.



VOICE RECALL (Voice ou Multi)

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

Sommaire: Rappelle la dernière voix ou configuration MULTI PLAY éditée de la mémoire tampon du SY35.

Réglages : Aucun

Procédure : La fonction "RECALL VOICE" est sélectionnée si elle est appelée à partir du mode VOICE, tandis que la fonction RECALL MULTI est sélectionnée si elle est appelée à partir du mode MULTI. "Are you sure?" apparaît sur la ligne inférieure de l'écran. Appuyez sur [+1/YES] pour rappeler ou sur [-1/NO] pour annuler l'opération de rappel.

Détails : Même si vous êtes sorti du mode d'édition et appelez une voix ou configuration MULTI PLAY différente, cette fonction rappelle la dernière voix ou configuration MULTI PLAY éditée avec tous ses paramètres dans l'état où ils étaient au moment où vous avez quitté le mode d'édition.

UTILITY RECALL

UTILITY MIDI

Le mode UTILITY MIDI vous donne accès aux fonctions de contrôle MIDI du SY35.

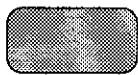
MIDI ON/OFF	53
BASIC RECEIVE CHANNEL	53
TRANSMIT CHANNEL	53
LOCAL CONTROL ON/OFF	54
MIDI PROGRAM CHANGE	54
MIDI CONTROL CHANGE	54
AFTER TOUCH ON/OFF	55
PITCH BEND ON/OFF	55
EXCLUSIVE ON/OFF	55
ALL V/M TRANSMIT	56
I VOICE TRANSMIT	56

UTILITY MIDI

Sélectionner le mode UTILITY MIDI

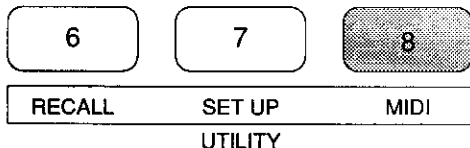
A partir du mode VOICE ou MULTI:

EDIT/UTILITY



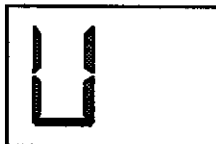
Select switch!
Edit or Utility

COMPARE



A partir d'un autre mode d'édition ou utilitaire, appuyez simplement sur la touche [UTILITY MIDI].

Un "U" apparaît sur l'affichage à LED pour indiquer qu'un mode utilitaire a été sélectionné.



Sélectionner les fonctions du mode UTILITY MIDI

Les différentes fonctions du mode UTILITY MIDI peuvent être sélectionnées en séquence par des pressions répétées sur la touche [UTILITY MIDI] ou en utilisant les touches [-1/NO] et [+1/YES] lorsque le curseur (▷) est situé immédiatement devant le nom de la fonction sur la ligne supérieure de l'écran.

MIDI ON/OFF

```
MD#MIDI
midi=on
```

Détails : Le contrôle MIDI peut être désactivé pour empêcher les interférences indésirables d'appareils MIDI externes connectés au SY35 ou pour empêcher que le SY35 n'affecte le fonctionnement d'appareils externes.

Sommaire : Active ou désactive toutes les fonctions de contrôle MIDI.

Réglages : on, off

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver le contrôle MIDI.

BASIC RECEIVE CHANNEL

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

[-1/NO] et [+1/YES] sont utilisées pour sélectionner le canal MIDI souhaité ou le mode "omni".

Sommaire : Règle le canal de réception MIDI du SY35 sur un canal entre 1 et 16 ou en mode "omni", qui permet la réception sur tous les canaux.

Réglages : 1 ... 16, omni

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Les touches [-

Détails : Lorsque le SY35 doit recevoir des données d'un appareil MIDI externe comme, par exemple, un séquenceur, assurez-vous de régler le canal de réception MIDI du SY35 soit sur le canal de transmission de cet autre appareil, soit en mode "omni".

TRANSMIT CHANNEL

```
MD#TRANSMIT CH
channel= 1
```

Sommaire : Fixe le canal de transmission MIDI pour le SY35.

Réglages : 1 ... 16

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'affichage. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour sélectionner le numéro de canal de transmission souhaité.

Détails : La fonction de réglage du canal de transmission MIDI sert essentiellement à faire correspondre le canal de transmission du SY35 avec le canal de réception d'un appareil MIDI externe commandé par le SY35. Lorsqu'une configuration MULTI PLAY est sélectionnée, cependant, le réglage du canal de transmission MIDI détermine également la voix de la configuration qui sera jouée par le clavier du SY35.

LOCAL CONTROL ON/OFF

```
MD#LOCAL
Local=on
```

Sommaire : Détermine si le clavier du SY35 contrôle le système de génération de son interne ou non.

Réglages : on, off

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver

le contrôle local du générateur interne.

Détails : Normalement, le contrôle local est "on" afin que le clavier du SY35 joue les sons du générateur de son interne. Si vous voulez contrôler un générateur de son externe ou autre appareil MIDI à partir du clavier du SY35, sans utiliser le générateur de son interne, réglez la fonction LOCAL CONTROL ON/OFF sur "off". Il est également possible de commander le générateur de son du SY35 à partir d'un séquenceur externe et de se servir du clavier du SY35 pour commander un autre appareil.

MIDI PROGRAM CHANGE

```
MD#PROG. CHANGE
=off
```

Sommaire : Détermine si le SY35 répondra aux messages de changement de programme MIDI pour la sélection à distance de voix ou configurations MULTI PLAY et si le SY35 transmettra les messages de changement de programme lorsque l'une de ses voix est sélectionnée.

Réglages : off, common, individual

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à sélectionner le mode de changement de programme souhaité.

Détails : Le réglage "off" désactive la réception et la transmission des messages de changement de programme MIDI de telle sorte que les messages de changement de programme MIDI reçus d'appareils externes ne sélectionnent pas les voix correspondantes du SY35 et qu'aucun message de changement de programme ne soit transmis par le SY35 lorsqu'une autre voix est sélectionnée.

En mode "common", les numéros de changement de programme 0 à 63 reçus de l'appareil externe sélectionnent les voix 1.1 à 8.8 du SY35 et les numéros de changement de programme 64 à 79 sélectionnent les configurations MULTI PLAY 1.1 à 2.8. Les banques sur carte, internes ou présélectionnées ne peuvent pas être sélectionnées via MIDI. Le numéro de changement de programme MIDI correspondant sera aussi transmis par le SY35 lorsque l'une de ses voix est sélectionnée.

Le mode "individual" permet la sélection de voix sur un appareil externe à partir du SY35, mais empêche la sélection des voix du SY35 à partir d'un appareil externe. En d'autres termes, les messages de changement de programme sont transmis, mais ils ne sont pas reçus.

En d'autres termes, les messages de changement de programme sont transmis, mais ils ne sont pas reçus.

MIDI CONTROL CHANGE

```
MD#CTRL. CHANGE
=off
```

Sommaire : Détermine si le SY35 recevra et transmettra les messages de changement de commande MIDI.

Réglages : off, on

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Les touches [-1/NO] et [+1/YES] servent à activer ou à désactiver la réception/transmission des messages de changement de commande.

Détails : Le réglage "off" désactive la transmission/réception des messages de changement de commande MIDI de

sorte que les messages de changement de commande MIDI correspondant à la modulation, le volume et autres fonctions MIDI soient ignorés par le SY35, lorsqu'ils sont reçus et le SY35 ne transmet aucun message de changement de commande

AFTER TOUCH ON/OFF

MD▶AFTER TOUCH
=on

Détails : Lorsque l'aftertouch est désactivé, l'aftertouch interne du SY35 fonctionne normalement, mais les données d'aftertouch ne sont pas transmises ou reçues.

L'aftertouch clavier génère une grande quantité de données et il est parfois utile de pouvoir l'éliminer lorsque l'on enregistre sur un séquenceur MIDI, afin d'économiser la mémoire.

Sommaire : Active et désactive l'aftertouch du clavier.

Réglages : on, off

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer et désactiver l'aftertouch.

PITCH BEND ON/OFF

MD▶PITCH BEND
=on

les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver le contrôle du pitch bend.

Détails : Lorsque le contrôle du pitch bend est désactivé, la molette de pitch bend du SY35 fonctionne normalement, mais les données de la molette de pitch bend ne sont ni reçues, ni transmises.

Sommaire : Active et désactive le contrôle de pitch bend.

Réglages : on/off

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'affichage. Utilisez

EXCLUSIVE ON/OFF

MD▶EXCLUSIVE
=on

Réglages : on, off

Procédure : Utilisez la touche du curseur [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure de l'écran. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour activer ou désactiver la transmission/réception des données exclusives du système MIDI.

Sommaire : Active ou désactive la transmission/réception des données exclusives du système MIDI.

UTILITY MIDI

Détails : Les données exclusives du système MIDI sont transmises par le SY35 lorsque l'une des fonctions de transmission de voix décrites ci-dessus est utilisée. Le même type de données est également automatiquement chargé dans la mémoire du SY35 lorsqu'il est reçu d'un second SY35 ou autre appareil MIDI, ce qui efface les

données antérieures. Cette fonction peut être désactivée pour éviter l'effacement accidentel de la mémoire interne ou la mémoire de l'autre appareil. Ne confondez pas réception et transmission de données MIDI.

ALL V/M TRANSMIT

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

Sommaire : Spécifie la transmission en bloc de toutes les données de voix et de configurations MULTI PLAY.

Réglages : aucun

Procédure : Utilisez la touche [▷] pour déplacer le curseur sur la ligne inférieure. "Are you sure?" est affiché sur l'écran. Appuyez sur la touche [+1/YES] pour commencer la transmission ou sur la touche [-1/NO] pour annuler. "Transmitting!!" apparaît sur l'écran pendant que la transmission est en cours et ">>Completed!!<<"

est affiché brièvement lorsque la transmission est terminée.

Détails : Cette fonction est utile pour transférer toutes les données de multi-play et de voix et de configuration MULTI PLAY de la mémoire INTERNAL d'un SY35 à un autre. Si la borne MIDI OUT du SY35 émetteur est connectée à la borne MIDI IN du SY35 récepteur via un câble MIDI, l'appareil récepteur reçoit et charge automatiquement les données pour autant que sa fonction de protection de mémoire interne soit désactivée et que EXCLUSIVE ON/OFF soit réglé sur "on". Une autre possibilité est de transférer les données à un appareil de stockage de données MIDI.

1 VOICE TRANSMIT

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

Sommaire : Spécifie la transmission en bloc des données pour une voix spécifiée du SY35.

Réglages : Source: I, C, P
Banque: 1 ... 8
Numéro: 1 ... 8

Procédure : Utilisez les touches du curseur [◀] et [▷] pour déplacer le curseur sur le paramètre Source, Bank ou Number. Utilisez les touches [-1/NO] et [+1/YES] pour régler le paramètre sélectionné si nécessaire. Lorsque le numéro de voix a été sélectionné, déplacez le curseur sur

le paramètre Yes/No? et appuyez sur [+1/YES] pour commencer la transmission. "Transmitting!" est affiché pendant la transmission et ">>Completed!!<<" apparaît brièvement lorsque la transmission est terminée.

Détails : Comme la fonction ALL V/M TRANSMIT décrite ci-dessus, la fonction 1 VOICE TRANSMIT est idéale pour transférer une voix d'un SY35 à un autre ou pour enregistrer les données sur un appareil de stockage de données MIDI externe.

Dans cet affichage, les paramètres Source, Bank et Number sont indiqués dans le format standard du SY35. "P12", par exemple, correspond à la banque de présélections 1, voix numéro 2. "I35" est la voix numéro 5 de la banque interne 3, etc.

ANNEXE

i

LISTE DES VOIX

Liste des voix présélectionnées

N°	Nom de la voix	Onde	Effet	Ct	Commentaires
11	AP:Rock (Rock)	000 Piano 071 Vibes 2	Dly&Rev2	MW	Piano rock de base
12	AP:Clasic (Classic)	000 Piano 002 E.Piano3	Rev Hall	MW	Piano classique
13	AP*Chors (Chorus)	000 Piano×2 005 E.Piano6×2	Rev Hall		Piano faisant chorus
14	AP:HTonk (HonkyTonk)	000 Piano 057 Bass 4	Dly&Rev2	MW	Piano honky-tonk
15	AP:Soft (Soft)	000 Piano 002 E.Piano3	Dly&Rev2	MW	Piano doux, la tonalité varie avec la vitesse.
16	AP*Pf&St (PF&Strings)	000 Piano 085 Str.Body 002 E.Piano3 064 Str 2	Rev Hall		Piano acoustique avec orchestre à cordes.
17	AP:Blend (Blend)	000 Piano 073 Vibes 4	Rev Hall		Mélange de pianos acoustique et électrique
18	AP*Bell (Bell)	000 Piano 001 E.Piano 079 Bells 3 070 Vibes 1	Rev Hall		Piano acoustique avec attaque de cloche
21	EP*Tine (Tine)	001 E.Piano×2 070 Vibes 1×2	Rev Hall		Piano électrique de type DX
22	EP:Light (Light)	001 E.Piano 000 E.Piano1	Rev Club	MW	Piano électrique avec attaque métallique légère
23	EP:Old (Old)	001 E.Piano 002 E.Piano3	Rev Hall	MW	Piano électrique des années 70
24	EP*Malet (Malet)	001 E.Piano×2 071 Vibes 2×2	Rev Hall	MW	Piano électrique clair avec attaque de mailloche
25	KY*Clav1 (Clavi1)	002 Clavi 083 HornBody 057 Bass 4 242 Wave24-2	Dly&Rev2	MW	Clavinet standard
26	KY:Clav2 (Clavi2)	083 HornBody 057 Bass 4	Dly&Rev2	MW AT	Clavinet légèrement différent. Aftertouch produit du vibrato.
27	KY:Celst (Celesta)	004 Celesta 152 Sin 4'	Rev Hall	MW	Célesta délicat
28	KY:Hrpsi (Harpisichord)	003 Cembalo 044 Clavi 3	Dly&Rev2	MW	Clavecin classique
31	BR:Trmpt (Trumpet)	009 Trumpet 018 Brass 5	Rev Hall	MW AT	Trompette avec vibrato aftertouch
32	BR:Mute (MuteTrumpet)	010 MuteTrp 099 Sus. 2	Rev Hall	MW AT	Trompette bouchée
33	BR:Tromb (Trombone)	011 Trombone 017 Brass 4	Rev Room	MW	Trombone avec attaque cuivrée lorsqu'il est joué fort.
34	BR:Flugl (FlugelHorn)	012 Flugel 018 Brass 5	Rev Hall	MW AT	Flugelhorn avec vibrato aftertouch
35	BR:FrHrn (FrenchHorn)	013 FrHorn 020 Brass 7	Rev Hall	MW AT	Cor d'harmonie avec vibrato aftertouch
36	BR*Sect1 (Section1)	014 BrasEns×2 016 Brass 3 017 Brass 4	Rev Club		Section de cuivres clairs de type pop
37	BR*Sect2 (Section2)	019 Sax 014 BrasEns 038 Reed 3 016 Brass 3	Rev Club	MW AT	Section de cuivres graves avec saxo

: = 2 elements, * = 4 elements

Ct (Controller) MW = Modulation Wheel effective
 AT = Aftertouch effective

ANNEXE

N°	Nom de la voix	Onde	Effet	Ct	Commentaires
38	BR*Fanfr (Fanfare)	011 Trombone×2 017 Brass 4 016 Brass 3	Rev Hall	MW AT	Fantare classique de cuivres
41	ST*Arco1 (Arco1)	038 Strings×2 155 Saw 1×2	Rev Hall		Orchestre à cordes complet
42	ST:Arco2 (Arco2)	039 Vn.Ens. 063 Str 1	Rev Room		Orchestre de chambre
43	ST:Cello (Cello)	040 Cello 065 Str 3	Rev Room	MW AT	Violoncelle, stacatto bien pesé ou avec aftertouch
44	ST*SlwAt (SlowAttack)	038 Strings 039 Vn.Ens 068 Str 6×2	Rev Hall	MW AT	Cordes à attaque lente, le niveau varie avec aftertouch
45	ST*Pizz (Pizzicato)	041 Pizz×2 052 Guitar 7×2	Rev Hall	MW	Cordes pizzicato
46	ST*Trem1 (Tremolo)	039 Vn.Ens.×2 156 Saw 2×2	Rev Hall		Cordes trémolo
47	ST*OrchB (OrchestraBrass)	038 Strings×2 027 Brass 14 023 Brass 10	Rev Hall		Orchestre à cordes, cuivres apparents lorsqu'il est joué fort.
48	ST*OrchS (OrchestraStrings)	038 Strings×2 127 Decay 3×2	Rev Hall		Orchestre à cordes
51	BA:Wood (Wood)	028 Wood B 1 055 Bass 2	Rev Room	MW AT	Basse
52	BA:Frtls (Fretless)	035 Fretless 055 Bass 2	Rev Hall	MW AT	Basse sans frettes
53	BA*Slap (Slap)	031 E.Bass 2 054 TumbStr 006 E.Organ1 043 Clavi 2	Rev Hall	MW	Basse frappée, sons sourds lorsqu'elle est jouée fort.
54	BA:Fingr (Finger)	030 E.Bass 1 055 Bass 2	Rev Plate	MW	Basse électrique pincée
55	BA:Pick (Pick)	031 E.Bass 2 056 Bass 3	Rev Club	MW	Basse électrique jouée avec médiator
56	BA:Synth (Synth)	104 Saw 3 062 Bass 9	Delay 1	MW AT	Basse synthétisée
57	BA:Tchno (Techno)	037 SynBass2 138 Decay 14	Delay 1	MW AT	Basse synthétisée du style "technorock".
58	BA:Groov (Groove)	111 Pulse 2 061 Bass 8	Gate Rev	MW AT	Basse synthétisée à son épais avec résonance
61	WN:Sax (Sax)	019 Sax 038 Reed 3	Rev Room	MW AT	Saxo alto clair
62	WN:Flute (Flute)	016 Flute 028 Wood 1	Rev Hall	MW AT	Flûte avec vibrato aftertouch
63	WN:Clari (Clarinet)	017 Clarinet 032 Wood 5	Rev Hall	MW AT	Clarinette
64	WN:Oboe (Oboe)	018 Oboe 037 Reed 2	Rev Hall	MW AT	Hautbois
65	WN*PanFl (PanFlute)	066 NoisPad2 070 Bottle 034 Wood 7×2	Rev Hall		Flûte de pan
66	WN*SaxEm (SaxEnsemble)	019 Sax×2 038 Reed 3×2	Rev Club	MW AT	Ensemble de saxophones
67	WN*Ensmb (WindEnsemble)	016 Flute 017 Clarinet 110 Sus. 13 108 Sus. 11	Early Ref	MW AT	Ensemble d'instruments à vent, la tonalité varie avec la vitesse.
68	WN*Orch (Orchestra)	016 Flute 085 Str.Body 121 Move 4 108 Sus. 11	Rev Hall		Orchestre avec instruments à vent.

: = 2 éléments, * = 4 éléments

Ct (Controller) MW = Modulation Wheel effective
 AT = Aftertouch effective

N°	Nom de la voix	Onde	Effet	Ct	Commentaires
71	PL:Gypsy (Gypsy)	020 Gut 179 Wave3-2	Rev Hall	MW	Guitare à cordes en nylon
72	PL:Folk (Folk)	021 Steel 044 Clavi 3	Rev Hall	MW	Guitare folk à cordes métalliques
73	PL*Wide (Wide)	021 Steelx2 048 Guitar 3x2	Rev Room		Guitare à 12 cordes
74	PL*Mute (Mute)	026 Pluck 1 024 MuteGtr 052 Guitar 7 050 Guitar 5	Dly&Rev2	MW	Guitare assourdie, la tonalité varie avec la vitesse.
75	PL:Rock (Rock)	026 Pluck 1 048 Guitar 3	Dist&Rev	MW	Guitare de rock
76	PL*Dist (Distortion)	022 E.Gtr 1 098 Digital2 157 Square 193 Wave8-1	Dist&Rev	MW	Guitare à distorsion. L'utilisation du vecteur produit du feedback.
77	PL:Chrng (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 6x2	Rev Hall		Choeur avec tonalité aiguë claire
82	CH*Itopy (Itopy)	044 Itopiax2 030 Wood 3x2	Rev Hall		Choeur synthétisé du style Itopia
83	CH*Uhh-- (Uhh)	043 Choirx2 125 Decay 1x2	Rev Room		Choeur avec attaque puissante
84	CH*Angel (Angel)	065 NoisPad1x2 028 Wood 1x2	Rev Hall		Choeur synthétisé d'angelots féminins
85	CH*Bell (Bell)	043 Choirx2 079 Bells 3x2	Rev Hall	AT	Choeur avec attaque de cloche
86	CH*Snow (Snow)	066 NoisPad2 044 Itopia 131 Decay 7x2	Rev Hall		Choeur froid
87	CH*Vcodr (Vocoder)	045 Choir Pa x2 109 Sus. 12x2	Dly&Rev2		Choeur de type "vocoder"
88	CH*Marin (Marin)	043 Choirx2 028 Wood 1 152 Sin 4'	Rev Hall		Son de choeur mystérieux

: = 2 éléments, * = 4 éléments

Ct (Controller) MW = Modulation Wheel effective
 AT = Aftertouch effective

ANNEXE

Liste des voix internes

N°	Nom de la voix	Onde	Effet	Ct	Commentaires
11	SP*Warm (Warm)	055 SynPad×2 111 Sus. 14×2	Rev Hall		Pad synthétisé chaud sur une gamme étendue
12	SP*Resnc (Resonance)	102 Saw 1 081 Tp.Body 061 Bass 8×2	Rev Room	MW AT	Pad synthétisé résonant avec vibrato aftertouch
13	SP*Fulll (Full)	042 Syn Str×2 063 Str 1×2	Rev Hall		Son synthétisé épais de type analogique
14	SP*Bell (Bell)	059 Bell Mix 055 SynPad 104 Sus. 7×2	Rev Hall	MW AT	Pad synthétisé avec attaque métallique et vibrato aftertouch
15	SP*Filtr (Filter)	060 Sweep×2 121 Move 4×2	Rev Hall		Pad synthétisé avec changement de tonalité par filtre EG
16	SP*Deep (Deep)	046 Vibes×2 078 Bells 2×2	Rev Hall		Son synthétisé de type fond des mers, meilleur dans les graves.
17	SP*Fog (Fog)	067 NoisPad3×2 101 Sus. 4×2	Rev Hall		Pad avec une touche de brouillard londonien
18	SP*Dyna (Dynamic)	044 Itopia 066 NoisPad 2 111 Sus. 14 122 Move 5	Pan Ref		Son original du SY35, dynamique et grandiose
21	SC*Dgcrd (Digichord)	101 Digital5×2 045 Clavi 4×2	Rev Hall		Digichord, son synthétisé martelé grave avec effet bruisant
22	SC*Elgnt (Elegant)	059 Bell Mix×2 106 Sus. 9×2	Rev Hall		Son synthétisé martelé doux, qui grésille lorsqu'il est tenu.
23	SC*sFz< (Sforzando)	015 SynBrass×2 121 Move 4×2	Dly&Rev 2	MW	Martèlement avec filtre EG et attaque distincte
24	SC*Coin (Coin)	068 Coin×2 073 Vibes 4×2	Delay 3		Martèlement synthétisé de type cloche
25	SC*Brash (Brash)	015 SynBrass×2 026 Brass 13 017 Brass 4	Rev Club		Martèlement synthétisé avec attaque de type cuivre
26	SC:Water (Water)	056 Harmonic 090 Metal 6	Rev Hall		Son mouillé synthétisé avec gouttelettes d'eau
27	SC*Sand (Sand)	067 NoisPad3×2 044 Clavi 3×2	Gate Rev		Martèlement synthétisé, bon pour séquencer.
28	SC*Reso (Resonance)	058 SynLoad2×2 140 Decay 16×2	Rev Club	MW AT	Résonance synthétisée avec vibrato aftertouch
31	SL*Saw (Saw)	102 Saw 1×2 091 Lead 1×2	Delay 3	MW AT	Solo de scie musicale typique avec vibrato aftertouch
32	SL:Squar (Square)	107 Square 2 093 Lead 3	Rev Plate	MW AT	Solo à onde carrée typique avec vibrato aftertouch
33	SL*Sync (Sync)	058 SynLead2 116 Tri 061 Bass 8×2	Rev Hall	MW AT	Solo synthétisé avec attaque unique et vibrato aftertouch
34	SL*Power (Power)	067 NoisPad3×2 098 Sus. 1×2	Delay 3	MW AT	Solo synthétisé puissant et bruisant avec vibrato aftertouch
35	SL*Whstl (Whistle)	066 NoisPad2×2 073 Vibes 4×2	Rev Plate		Son de sifflement humain
36	SL*2VCO (2VCO)	108 Square 3 095 Str wv 2 135 Decay 11 124 Move 7	Delay 3	MW AT	Solo synthétisé avec attaque bruyante et vibrato aftertouch
37	SL*Fat (Fat)	102 Saw 1×2 095 Lead 5×2	Rev Hall	MW AT	Solo synthétisé épais et puissant avec vibrato aftertouch
38	SL*AnaSy (AnalogSynth)	057 SynLead1×2 096 Lead 6×2	Rev Hall	MW AT	Solo synthétisé d'instruments à vent analogiques avec vibrato aftertouch
41	OR:Tango (Tango)	008 Bandneon 038 Reed 3	Rev Room		Bandonéon

: = 2 éléments, * = 4 éléments

Ct (Controller) MW = Modulation Wheel effective
 AT = Aftertouch effective

N°	Nom de la voix	Onde	Effet	Ct	Commentaires
42	OR:Paris (Paris)	008 Bandneon 094 Lead 4	Rev Room		Accordéon de style terrasse de café parisien Orgue de rock avec son de haut-parleur rotatif échantillonné
43	OR*Rock1 (Rock1)	006 E.Organ1 007 E.Organ2 006 E.Organ1 007 E.Organ2	Pan Ref	MW AT	Orgue de rock lourd.
44	OR*Rock2 (Rock2)	006 E.Organ1x2 008 E.Organ3 006 E.Organ1	Rev Room	MW AT	Orgue de rock un peu plus clair.
45	OR*Rock3 (Rock3)	007 E.Organ2x2 153 Sin2 2/3x2	Rev Room	MW	Orgue de rock avec effet échantillonné de haut-parleur rotatif
46	OR*Cat (Cat)	090 EP wv 117 Sin8' 153 Sin2 2/3 152 Sin 4'	Rev Room		Orgue de jazz avec attaque percutante
47	OR*Big (Big)	005 P.Organx2 011 E.Organ6 250 Wave27-1	Rev Hall	MW	Grand orgue de cathédrale.
48	OR*Combo (Combo)	117 Sin8' 090 EP wv 037 Reed 2 153 Sin2 2/3	Rev Room	MW	Orgue combo
51	BR*Punch (Punch)	015 SynBrassx2 062 Bass 9x2	Gate Rev	MW AT	Cuivres synthétisés avec attaque brusque et vibrato aftertouch
52	BR*Power (Power)	057 SynLead1 015 SynBrass 014 Brass 1x2	Rev Hall		Cuivres synthétisés puissants
53	BR*Fat (Fat)	015 SynBrassx2 022 Brass 9x2	Rev Club	MW AT	Cuivres synthétisés épais avec vibrato aftertouch
54	BR:Lite (Light)	104 Saw 3 096 Lead 6	Rev Club		Cuivres synthétisés clairs avec vibrato aftertouch
55	ST*Modrn (Modern)	042 Syn Strx2 063 Str 1x2	Rev Hall		Cordes synthétisées à son moderne
56	ST*Soft (Soft)	038 Stringsx2 091 Lead 1x2	Rev Hall		Cordes synthétisées très basiques
57	ST*Mild (Mild)	039 Vn.Ens.x2 067 Str 5x2	Rev Hall		Cordes l'égèrement synthétisées
58	ST:Lite (Light)	085 Str.Body 155 Saw 1	Rev Hall		Cordes synthétisées claires
61	SE*Hit (Hit)	064 PopsHit 069 Crash 255 Wave30x2	Rev Hall		Pops hit avec cymbale
62	SE*Start (Start)	044 Itopia 060 Sweep 150 Sin 16'x2	Rev Metal		Attaque glissée suivie d'un changement de hauteur sinistre
63	SE*Who? (Who)	060 Sweep 059 Bell Mix 144 SFX 2 121 Move 4	Rev Hall	MW	Son de cloche lorsqu'il est tenu
64	SE*Open (Open)	068 Coinx2 120 Move 3 118 Move 1	Delay 3		Jouez beaucoup de notes tout en tenant la pédale de prolongement.
65	SE*Emgsy (Emergency)	055 SynPad 056 Harmonic 156 Saw 2 145 SFX 3	Dly&Rev1		Urgence! Une crise approche...
66	SE*Elect (Electric)	100 Digital4 098 Digital2 152 Sin 4' 162 Digi 2	Rev Room	MW	Son de machines électriques anciennes.
67	SE*GoUp! (GoUp)	121 SEQ 3 125 SEQ 7 254 Wave29 121 Move 4	Rev Hall		La hauteur et la tonalité varient lorsqu'il est tenu.
68	SE*and>? (and>?)	056 Harmonic 071 BottleOpn 123 Move 6 145 SFX 3	Rev Hall		Effet sonore final: tenez-le pendant longtemps.
71	ME*Wide! (Wide)	066 NoisPad2x2 124 Move 7x2	Rev Hall		Gamme étendue et grésillement distinct
72	ME*Drama (Drama)	055 SynPad 121 SEQ 3 145 SFX 3 091 Lead 1	Rev Hall	MW	Son dramatique, la tonalité change souvent lorsqu'il est tenu.

: =2 éléments, * = 4 éléments

Ct (Controller) MW = Modulation Wheel effective
 AT = Aftertouch effective

ANNEXE

N°	Nom de la voix	Onde	Effet	Ct	Commentaires
73	ME*SlwSg (SlowSong)	046 Vibes 083 HornBody 073 Vibes 4 102 Sus. 5	Rev Club		Son à effet vectoriel typique
74	ME*Grand (Grand)	048 Bells 122 SEQ 4 121 Move 4 122 Move 5	Rev Hall	MW AT	Son à gamme étendue avec attaque de cloche
75	ME*Typhn (Typhoon)	059 Bell Mix 044 Itopia 102 Sus. 5 144 SFX 2	Rev Hall		Son de choeur mystérieux, qui élargit lorsqu'il est tenu.
76	ME*Tzone (Tzone)	062 Noise 1x2 154 Sin 2' 153 Sin2 2/3	Rev Hall		Son mystérieux, un peu triste
77	ME*Space (Space)	065 NoisPad1x2 122 Move 5x2	Rev Hall		Pad synthétisé de type "odyssée de l'espace"
78	ME*Memry (Memory)	119 SEQ 1 121 SEQ 3 121 Move 4 112 Sus. 15	Rev Hall		Deux séquences d'ondes apparaissent.
81	PC:Vibe (Vibraphone)	046 Vibes 151 Sin 8'	Rev Club		Vibraphone frais
82	PC*Marim (Marimba)	047 Marimbax2 075 Marimba2x2	Rev Hall		Marimba
83	PC:M.Box (MusicBox)	046 Vibes 088 Metal 4	Rev Room	MW	Boîte à musique ancienne
84	PC:Timp (Timpani)	049 Timpani 184 Wave5-1	Dly&Rev2	MW	Timbales
85	PC*Batl (Battle)	080 Slamx2 000 E.Piano1x2	Rev Hall		TNT en dessous de B1, canon vers C3, mitraillettes à E4
86	PC*Human (Human)	087 Reverse1 061 HumanAtk 151 Sin 8' 152 Sin 4'	Rev Hall		Combinaison d'attaque à voix humaine et l'inverse
87	DR*Auto (Auto)	124 SEQ 6 051 E.Tom 160 Noise 2 151 Sin 8'	Rev Club		Motif de batterie en dessous de C2, toms électriques au-dessus de G3
88	DR:Kit (Kit)	127 Drum Set	Rev Plate		Voix de batterie

: =2 éléments, * = 4 éléments

Ct (Controller) MW = Modulation Wheel effective
 AT = Aftertouch effective

Liste des catégories de sons

AP = Acoustic Piano	WN = Wind	OR = Organ
EP = Electric Piano	PL = Plucked	SE = Sound Effect
KY = Keyboard	CH = Chorus	ME = Musical Effect
BR = Brass	SP = Synth Pad	PC = Percussive
ST = Strings	SC = Synth Comp	DR = Drums
BA = Bass	SL = Synth Lead	

Voix numéro P88 Dr. Kit: Jeu de sons de percussions

Touche	Nom de l'onde
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

Touche	Nom de l'onde
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

Touche	Nom de l'onde
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

LISTE DES MULTIS

LISTE DES MULTI PRESELECTIONNES

N°	Nom du multi	Type	N° des voix								Comments
			P47	P41							
11	Orchestra	Layer	P47	P41							Grand orchestre
12	Big Band	Layer	P36	P37							Section cuivre Big Band
13	SuperCiv	Layer	P25	P26							Son clavicorde superposé
14	PianoStr	Layer	P15	P42							Piano et cordes superposés
15	VoiceBs	Layer	P52	P87							Basse et voix humaine superposée
16	FullBrs	Layer	P35	P38							Cuivre puissante
17	PanLead	Layer	P63	P63	P65	P65					Voix de tête type flûte de pan
18	Str&Cho	Layer	P42	P85							Cordes et chœurs superposés
21	DistLead	Layer	P76	P76	P76	P76	P76	P76	P76		Voix de tête de distorsion
22	Wb/Piano	Split	P51	P12							Basse acoustique et piano en mode partagé
23	B/BrsSec	Split	P54	P37							Basse électrique et cuivre en mode partagé
24	Celo/Flt	Split	P43	P62							Violoncelle et flûte en mode partagé
25	<Pop>	MIDI Multi	P12	P22	P74	P36	P61	P42	P54	188	Ensemble musique pop
26	<Rock>	MIDI Multi	P11	I43	P74	P37	P61	P41	P55	188	Groupe rock
27	<Jazz>	MIDI Multi	P15	I46	P71	P32	P61	P42	P51	188	Ensemble jazz
28	<Demo>	MIDI Multi	P72	P42	P61	P58	P12	I35	I64	188	SY35 demo multi.

LISTE DES MULTI INTERNES

N°	Nom du multi	Type	N° des voix								Comments
			I33	I33	I33	I31	I31	I31	I31	I31	
11	SyncLead	Layer	I33	I33	I33	I33	I31	I31	I31	I31	Voix de tête "sync" grasse
12	SuperSaw	Layer	I31	I31	I31	I31	I31	I31	I31	I31	Voix de tête dents de scie extra grasse
13	BellPad	Layer	I11	I14							Pad synthé avec déplacement de filtre
14	SunBeam	Layer	I22	I24							Son "ensoleillé" pour accompagnement
15	WideDcy	Layer	I25	I27							Superposition d'accompagnement brillante
16	AnaPad1	Layer	I13	I51							Pad synthé analogique 1
17	AnaPad2	Layer	I15	I23							Pad synthé analogique 2
18	AnaPad3	Layer	I13	I55							Pad synthé analogique 3
21	FatBrass	Layer	I51	I53							Cuivre synthé analogique gras
22	HyuhPad	Layer	I71	I76							Pad synthé avec effet de ven
23	Reggae	Layer	I46	I82							Idéal pour la musique Reggae
24	Mikado	Layer	I67	I18							Effet musical
25	Prologue	Layer	I62	I18							Effet musical
26	Epilogue	Layer	I64	I72							Effet musical
27	SolidSet	Split	I37	I31							Cuivre et voix de tête synthé en mode partagé
28	RytmSec.	Split	I87	I36							Motif de batterie et basse en mode automatique

Les configurations multi P25 à P28 (appelées MIDI dans la liste ci-dessus) sont conçues pour être utilisées avec un

séquenceur MIDI externe. Chacune d'entre elles a 8 voix assignées aux canaux 1 à 8.

Assignations des canaux MIDI Multi présélectionnés

N°	Nom du multi	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	Ch7	Ch8
25	<Pop>	P12	P22	P74	P36	P61	P42	P54	I88
26	<Rock>	P11	I43	P74	P37	P61	P41	P55	I88
27	<Jazz>	P15	I46	P71	P32	P61	P42	P51	I88
28	<Demo>	P72	P42	P61	P58	P12	I35	I64	I88

LISTE DE FORMES D'ONDE

LISTE DES FORMES D'ONDES AWM

Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom
Piano	0	Piano	Bass	32	E.Bass 3	Synth	64	PopsHit	OSC	96	Pad wv
	1	E.Piano		33	E.Bass 4		SFX	65		NoisPad1	97
	2	Clavi		34	Slap	66		NoisPad2		98	Digital2
	3	Cembalo		35	Fretless	67		NoisPad3		99	Digital3
	4	Celesta		36	SynBass1	68		Coin		100	Digital4
5		37	SynBass2	69	Crash	101		Digital5			
Organ	6	P.Organ	Str.	38	Strings	70	Bottle	102		Saw 1	
	7	E.Organ1		39	Vn.Ens.	71	BottleOpn	103		Saw 2	
	8	E.Organ2		40	Cello	72	Cracker	104		Saw 3	
		Bandneon		41	Pizz.	73	Scratch	105		Saw 4	
Brass	9	Trumpet	Vocal	42	Syn Str	Hits	74	Metal 1		106	Square 1
	10	Mute Trp		43	Choir		75	Metal 2		107	Square 2
	11	Trombone		44	ltopia		76	Metal 3	108	Square 3	
	12	Flugel	45	Choir pa	77		Metal 4	109	Square 4		
	13	Fr Horn	Perc.	46	Vibes		78	Wood	110	Pulse 1	
	14	BrasEns		47	Marimba	79	Bamboo	111	Pulse 2		
	15	SynBrass		48	Bells	80	Slam	112	Pulse 3		
		49		Timpani	Tran.	81	Tp. Body	113	Pulse 4		
Wood	16	Flute	50	Tom		82	Tb. Body	114	Pulse 5		
	17	Clarinet	51	E. Tom		83	HornBody	115	Pulse 6		
	18	Oboe	52	Cuica		84	Fl. Body	116	Ti		
	19	Sax	53	Whistle	85	Str.Body	117	Sin8'			
Gtr	20	Gut	Synth	54	ThumbStr	86	AirBlown	SEQ	118	Sin8'+4'	
	21	Steel		55	SynPad	87	Reverse1		119	SEQ 1	
	22	E.Gtr 1		56	Harmonic	88	Reverse2		120	SEQ 2	
	23	E.Gtr 2		57	SynLead1	89	Reverse3		121	SEQ 3	
	24	Mute Gtr	58	SynLead2	OSC	90	EP wv		122	SEQ 4	
	25	Sitar	59	Bell Mix		91	Organ wv		123	SEQ 5	
	26	Pluck 1	60	Sweep		92	M.Tp wv		124	SEQ 6	
	27	Pluck 2	61	HumanAtk		93	Gtr wv		125	SEQ 7	
		62	Noise 1	94		Str wv 1	126	SEQ 8			
Bass	28	Wood B 1	63	Noise 2	95	Str wv 2	Drum	127	Drum set		
	29	Wood B 2									
	30	E.Bass 1									
	31	E.Bass 2									

Descriptions des catégories de formes d'onde AWM

Piano	Piano, clavicorde et autres claviers à chute.	Synth	Gamme de sons synthétisés (bruitages).
Organ	Grand orgue, orgue électrique et harmonium.	SFX	Effets spéciaux - bruits de chute, bouteille, etc.
Brass	Cuivres acoustiques et synthésés.	Hits	Métaux et bois frappés.
Wood	Flute, saxo et autres instruments à vent.	Tran.	Ondes d'attaque transitoires et certains sons inverses.
Gtr	Guitare sèche et électrique.	OSC	Formes d'onde synthésésés standard et basiques de certains instruments actuels.
Bass	Basse sèche, électrique et synthésésés.	SEQ	Séquences de sons échantillonnés.
Str.	Ensemble de violons et autres cordes.	Drum	Ondes de batterie.
Vocal	Choeur et autres types de voix.		
Perc.	Vibraphone, timbales, etc.		

ANNEXE

LISTE DES VOIX FM

Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	Catégorie	N°	Nom	
Piano	0	E.Piano1	Pluck	49	Guitar 4	Syn.S	98	Sus. 1	SFX	147	SFX 5	
	1	E.Piano2		50	Guitar 5		99	Sus. 2		148	SFX 6	
	2	E.Piano3		51	Guitar 6		100	Sus. 3		149	SFX 7	
	3	E.Piano4		52	Guitar 7		101	Sus. 4				
	4	E.Piano5		53	Guitar 8		102	Sus. 5				
Organ	5	E.Piano6	Bass.	54	Bass 1	Syn.M	103	Sus. 6	OSC 1	150	Sin 16'	
	6	E.Organ1		55	Bass 2		104	Sus. 7		151	Sin 8'	
	7	E.Organ2		56	Bass 3		105	Sus. 8		152	Sin 4'	
	8	E.Organ3		57	Bass 4		106	Sus. 9		153	Sin2 2/3	
	9	E.Organ4		58	Bass 5		107	Sus. 10		154	Sin 2'	
	10	E.Organ5		59	Bass 6		108	Sus. 11		155	Saw 1	
	11	E.Organ6		60	Bass 7		109	Sus. 12		156	Saw 2	
	12	E.Organ7		61	Bass 8		110	Sus. 13		157	Square	
13	E.Organ8	62	Bass 9	111	Sus. 14	158	LFOnoise					
Brass	14	Brass 1	Str.	63	Str 1	Syn.D	112	Sus. 15		OSC 2	159	Noise 1
	15	Brass 2		64	Str 2		113	Attack 1			160	Noise 2
	16	Brass 3		65	Str 3		114	Attack 2	161		Digi 1	
	17	Brass 4		66	Str 4		115	Attack 3	162		Digi 2	
	18	Brass 5		67	Str 5		116	Attack 4	163		Digi 3	
	19	Brass 6		68	Str 6		117	Attack 5	164		Digi 4	
	20	Brass 7		69	Str 7		118	Move 1	165		Digi 5	
	21	Brass 8	Perc.	70	Vibes 1	119	Move 2	166	Digi 6			
	22	Brass 9		71	Vibes 2	120	Move 3	167	Digi 7			
	23	Brass 10		72	Vibes 3	121	Move 4	168	Digi 8			
	24	Brass 11		73	Vibes 4	122	Move 5	169	Digi 9			
	25	Brass 12		74	Marimba1	123	Move 6	170	Digi 10			
	26	Brass 13		75	Marimba2	124	Move 7	171	Digi 11			
	27	Brass 14		76	Marimba3							
Wood	28	Wood 1	Syn.S	77	Bells 1	SFX	125	Decay 1	OSC 3	172	wave1-1	
	29	Wood 2		78	Bells 2		126	Decay 2		173	wave1-2	
	30	Wood 3		79	Bells 3		127	Decay 3		174	wave1-3	
	31	Wood 4		80	Bells 4		128	Decay 4		175	wave2-1	
	32	Wood 5		81	Bells 5		129	Decay 5		176	wave2-2	
	33	Wood 6		82	Bells 6		130	Decay 6		177	wave2-3	
	34	Wood 7		83	Bells 7		131	Decay 7		:	:	
	35	Wood 8		84	Bells 8		132	Decay 8		220	wave17-1	
Reed	36	Reed 1	85	Metal 1	133	Decay 9	221	wave17-2				
	37	Reed 2	86	Metal 2	134	Decay 10	222	wave17-3				
	38	Reed 3	87	Metal 3	135	Decay 11						
	39	Reed 4	88	Metal 4	136	Decay 12	223	wave18-1				
	40	Reed 5	89	Metal 5	137	Decay 13	224	wave18-2				
	41	Reed 6	90	Metal 6	138	Decay 14	225	wave18-3				
Pluck	42	Clavi 1	Syn.S	91	Lead 1	SFX	139	Decay 15	OSC 3	:	:	
	43	Clavi 2		92	Lead 2		140	Decay 16		250	wave27-1	
	44	Clavi 3		93	Lead 3		141	Decay 17		251	wave27-2	
	45	Clavi 4		94	Lead 4		142	Decay 18		252	wave27-3	
	46	Guitar 1		95	Lead 5		143	SFX 1		253	wave28	
	47	Guitar 2		96	Lead 6		144	SFX 2		254	wave29	
	48	Guitar 3		97	Lead 7		145	SFX 3		255	wave30	
						146	SFX 4					

Descriptions des catégories de voix FM

Piano	Piano électriques.	Perc.	Vibraphone, marimba, cloches et autres sons de percussion.
Organ	Orgues électriques.	Syn.S	Sons synthé solo maintenus.
Brass	Une variété de sons de cuivres.	Syn.M	Sons synthé solo variant avec le temps.
Wood	Sons de bois.	Syn.D	Sons synthé decay.
Reed	Saxo, hautbois et autres instruments à anche.	SFX	Une variété de sons synthé à effets.
Pluck	Guitare, clavi et sons d'autres instruments à cordes pincées.	OSC1	Formes d'onde sinuoidale, en dents de scie et autre forms d'onde synthé standard
Bass	Sons de basse.	OSC2	Timbres FM de base, groupe 1.
Str.	Cordes.	OSC3	Timbres FM de base, groupe 2.

Si le paramètre TYPE dans le mode d'édition ELEMENT ENVELOPE (page 26) est réglé sur PRESET, le fait de sélectionner un TYPE D'ONDE a pour effet de sélectionner également l'enveloppe présélectionnée correspondante. Si un type d'enveloppe différent est sélectionné,

l'enveloppe présélectionnée n'est pas sélectionnée en même temps que l'onde.

FICHE TECHNIQUE

Clavier: 61 touches, sensibles à la pression initiale et after-touch

Système de génération de son: AWM (Advanced Wave Memory) et FM (modulation de fréquence)

Mémoire interne:

ROM formes d'onde: 128 formes d'onde AWM et 256 formes d'onde FM présélectionnées

ROM voix: 64 voix présélectionnées

RAM interne: 64 voix utilisateur

Mémoire externe: Données de voix et de multi : cartes de mémoire MCD64 ou MCD32 — lecture et écriture

Affichage :

Ecran à cristaux liquides, éclairé, de 2 lignes x 16 caractères.

Affichage à LED de 2 chiffres à 7 segments

Commandes: VOLUME, VECTOR CONTROL, PITCH BEND, MODULATION

Touches et commutateurs: POWER, VECTOR PLAY ON/OFF, LEVEL/DETUNE, CURSOR ◁ ▷ MODE VOICE et MULTI ; -1/NO, +1/YES, EDIT/UTILITY/COMPARE ; STORE ; INTERNAL, CARD, PRESET ; BANK 1-8 (VOICE COMMON et VECTOR ; ELEMENT TONE et ENVELOPPE ; MULTI ; UTILITY RECALL, SETUP et MIDI) ; NUMBER/MULTI PART SELECT 1-8 (ELEMENT SELECT A-D, ELEMENT ON/OFF A-D) ; DEMO

Connecteurs de sortie: DC 10V-12V in ; PHONES ; OUTPUT R & L/MONO, SUSTAIN, FOOT VOLUME

Connecteurs MIDI: IN, OUT, THRU

Alimentation:

UL/CSA: 120V

Europe, RFA, Australie, BS: 220-240V

Consommation:

7 W (avec l'adaptateur PA-3)

Dimensions (L x H x P):

976 x 285 x 93 mm

Poids: 6,8 kg

MESSAGES D'ERREUR

C'est une des choses de la vie, que de temps à autres des problèmes apparaissent et que des personnes fassent des erreurs. Dans ces cas, le SY35 affichera normalement un message décrivant le type d'erreur, vous permettant ainsi de prendre des mesures correctives. Ci-dessous sont résumés les messages d'erreur en question.

```
VOICE PLAY
XXX NO DATA!
```

VOICE PLAY
(XXX=MEMORY,
BANK, NUMBER)

```
SU CARD
Card not format!
```

SET UP
(CARD SAVE)

```
MULTI NO DATA!
```

MULTI PLAY

La carte insérée n'est pas formatée pour le SY35.

```
EDIT
NO DATA!
```

EDIT

```
Memory protected
"NO" to Exit
```

STORE

```
MEMORY STORE
NO DATA!
```

STORE

```
SU CARD
Memory Protected
```

SET UP
(CARD SAVE/LOAD/
FORMAT)

```
SU CARD
NO DATA!
```

SET UP
(CARD LOAD)

Vous avez cherché à effectuer une opération qui aurait entraîné une modification de la mémoire de carte ou interne, alors que la fonction de protection de mémoire est activée.

La mémoire que vous venez de charger ne contient pas de données, ou seulement des données que le SY35 ne peut pas reconnaître.

```
VOICE PLAY
Card not ready!
```

VOICE PLAY

```
VOICE PLAY
Change Card Bank
```

VOICE PLAY

```
MULTI XXXXXXXX
Card not ready!
```

MULTI PLAY
(XXXXXXX=
MULTI NAME)

```
MULTI XXXXXXXX
Change Card Bank
```

MULTI PLAY
(XXXXXXX=
MULTI NAME)

```
Card not ready!
"NO" to Exit
```

STORE

```
Change Card Bank
"NO" to Exit
```

STORE

```
SU CARD
Card not ready!
```

SET UP
(CARD SAVE/LOAD/
FORMAT)

```
SU CARD
Change Card Bank
```

SET UP
(SAVE/LOAD/
FORMAT)

Vous avez cherché à exécuter une opération en rapport avec la carte, sans avoir inséré de carte préalablement.

Vous avez inséré une carte de mémoire de type MCD32 et sélectionné la banque 2, alors que les cartes de ce type n'ont qu'une seule banque. C'est donc "bank 1" que vous devez sélectionner.

```
VOICE PLAY
Card not format!
```

VOICE PLAY

```
*ERROR*Hit "NO"*
Illegal Data
```

```
MULTI XXXXXXXX
Card not format!
```

MULTI PLAY
(XXXXXXX=
MULTI NAME)

```
Card not format!
"NO" to Exit
```

STORE

Des données de bloc MIDI non reconnaissables ont été reçues par le SY35.

INDEX

A		
After Touch		
Contrôle de la hauteur	7	
Contrôle du niveau	7	
Modulation d'amplitude	7	
Modulation de hauteur	7	
C		
Card (trappe pour cartes de mémoire)	43	
Compare (fonction)	4, 10, 16, 25, 35	
E		
Edit/Utility Compare (touche)	4, 10, 16, 26, 35, 42, 54	
Élément		
After Touch (sensibilité)	7, 21	
Copy	19	
Frequency Shift	19	
Pan	20	
Sensibilité à la vélocité	20	
Tone	21	
Volume	22	
Enveloppe		
Attaque (Level & Rate)	7, 29	
Copy	28	
Decay 1 (Level & Rate)	29	
Decay 2 (Level & Rate)	29	
Delay (Delay Rate & Element On/Off)	28	
Global Attack	7	
Global Release	7	
Initial Level	7, 29	
Level Scaling	30	
Rate Scaling	31	
Release Rate	7, 30	
Type	7, 27	
F		
Factory voice & multi restore	45	
L		
LFO (oscillateur basse fréquence)		
AM Depth	6, 7, 22	
Delay	6, 7, 23	
PM Depth	6, 7, 22	
Rate	6, 7, 23	
Speed	23	
Type	22	
M		
Master Tune		43
Memory Protect		47
Mémoire (carte)		43
MIDI		
After Touch On/Off		57
Canal de réception de base		55
Canal de transmission		55
Changement de commande		56
Changement de programme		56
Contrôle local On/Off		56
Exclusive On/Off		57
On/Off		55
Pitch Bend On/Off		57
Transmission 1 voix		58
Transmission voix et multis (tout)		58
Modulation d'amplitude		6
Modulation de hauteur		7
Contrôle de la hauteur		7
Molette de modulation		6, 22, 23, 57
Multi (touche et voyant)		35
Multi Play (mode)		35
Canal de réception MIDI		37
Detune		38
Effect Type & Depth		36
Initialize		46
Name		36
Note Limit		38
Note Shift		38
Numéros de voix (assignations)		36
Recall		49-51
Volume		37
N		
Number/Multi Part Select (touches)		35
P		
Pitch Bend (molette)		6, 57
Modulation de hauteur		6
R		
Random (aléatoire)		
Detune (désaccordage)		8
Élément		8
Level (niveau)		8

ANNEXE

T

Transpose	43
-----------	----

V

Vecteurs

Detune Edit (Incrément, Axe X, Axe Y et Temps)	13
Detune Record (enregistrement de désaccordage)	13
Detune Speed (vitesse de désaccordage)	13
Level Edit (Incrément, Axe X, Axe Y et Temps)	11
Level Record (enregistrement de niveau)	11
Level Speed (vitesse de niveau)	11

Voix

Configuration	5
Effect Depth (profondeur de l'effet)	5
Effect Type (type de l'effet)	5
Initialize	45
Nom	5

W

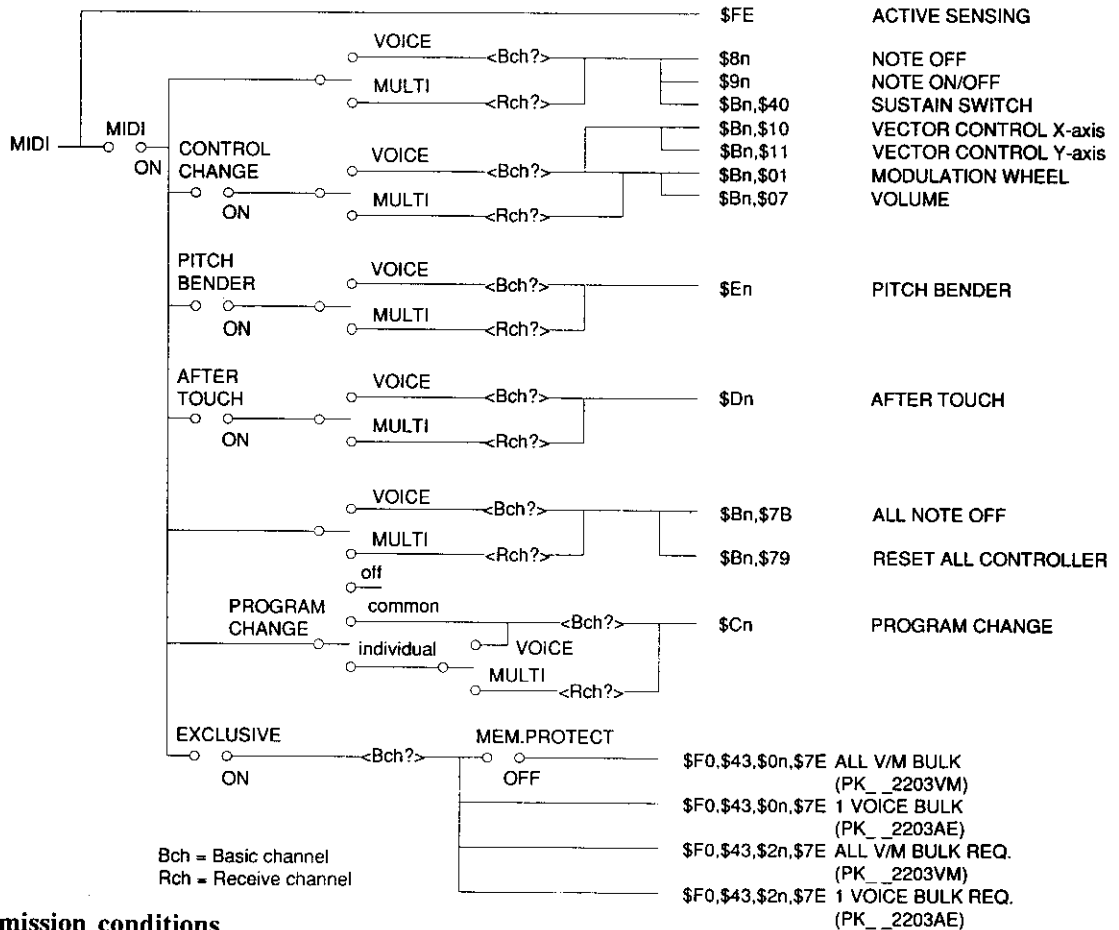
Wave (onde)

Liste AWM	17
Liste FM	18
Type	17

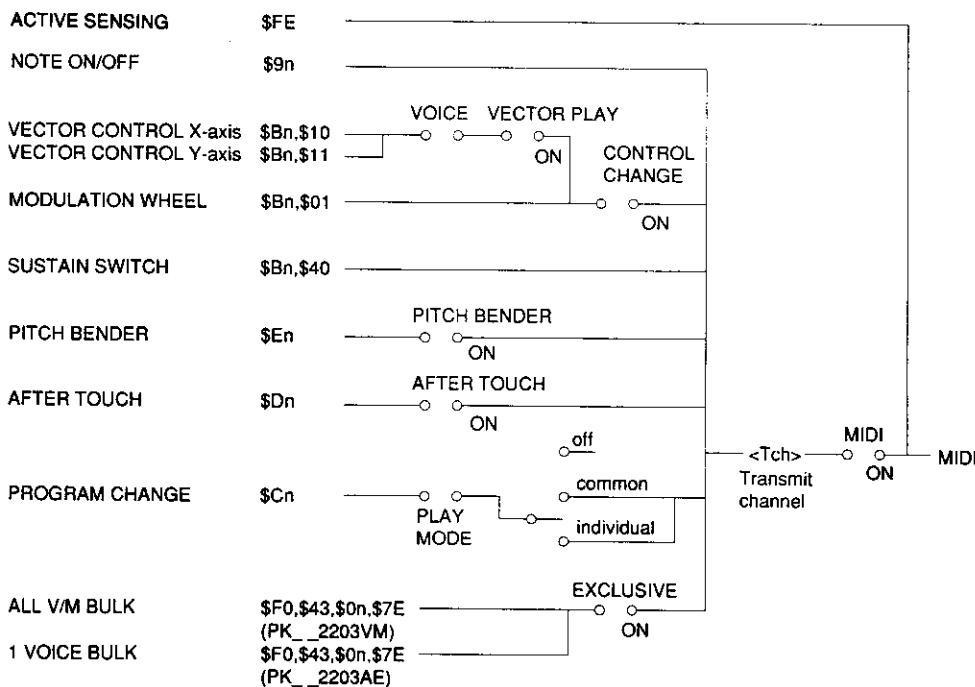
MIDI DATA FORMAT

○ DATA FORMAT

(1) MIDI reception conditions



(2) MIDI transmission conditions



MIDI DATA FORMAT

(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 Y-axis	\$Bn, \$10, \$vv \$Bn, \$11, \$vv	vv=0~\$7F 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 Y-axis	\$Bn,\$10,\$vv \$Bn,\$11,\$vv	Depends on the panel [VECTOR PLAY ON/OFF] and [LEVEL/DETUNE] status.

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:

```

$0F %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
$4B %01001011 ASCII 'K           Byte count shows this area.
$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 %01000001 ASCII 'E
$d d %0ddddddd
| | 1 VOICE DATA
| | (Table 1)
$d d %0ddddddd
$e e %0eeeeeee CHECK SUM
$F7 %11110111 EOX
    
```

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
$4B %01001011 ASCII 'K           Byte count shows this area.
$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
$d d %0ddddddd
| | VOICE DATA
| | (Table 1)
$d d %0ddddddd (00-03)
$e e %0eeeeeee CHECK SUM
-----100 msec WAIT-----
$18 %0nnnnnnn BYTE Count (MSB)
$5C %0nnnnnnn BYTE Count (LSB)
$d d %0ddddddd
| | VOICE DATA (Table 1)
$d d %0ddddddd (04-07)
$e e %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)
$d d %0ddddddd
$d d %0ddddddd (00-15)           MULTI DATA (Table 2): MULTI
$e e %0eeeeeee CHECK SUM           DATA is transmitted
$F7 %11110111 EOX                   collectively in 16 pieces.
    
```

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
$4B %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 %01000001 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
$4B %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
    
```

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

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario, M1S 3R1,
Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

MIDDLE & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha De Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No. 1149, Col. Gpe Del Moral,
Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRASIL

Yamaha Musical Do Brasil LTDA.
Ave. Reboucas 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 55-11 853-1377

PANAMA

Yamaha De Panama S.A.
Edificio Interseco, Calle Elvira Mendez no. 10, Piso
3, Oficina #105, Ciudad de Panama, Panama
Tel: 507-69-5311

OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES AND CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America Corp.
6101 Blue Lagoon Drive, Miami, Florida 33126,
U.S.A.
Tel: 305-261-4111

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha-Kemble Musics (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes, MK7
8BL, England
Tel: 0908-366700

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA/HUNGARY

Yamaha Music Austria GmbH.
Schlegelgasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 0222-60203900

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Benelux B.V.,
Verkoop Administratie**
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-828411

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Benelux B.V.,
Administration des Ventes**
Rue de Bosnie 22, 1060 Bruxelles, Belgium
Tel: 02-5374480

FRANCE

Yamaha Musique France, Division Claviers
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Home Keyboard Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-937-4081

SPAIN

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL

Valentim de Carvalho CIA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE

Phillipe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P. Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J.A. Wettergrens gata 1, Box 30053, 400 43
Göteborg, Sweden
Tel: 031-496090

DENMARK

Yamaha Scandinavia Filial Danmark
Finsensvej 86, DK-2000 Frederiksberg, Denmark
Tel: 31-87 30 88

FINLAND

Fazer Music Inc.
Länsituulentie 1A, SF-02100 Espoo, Finland
Tel: 90-435 011

NORWAY

Narud Yamaha AS
Østerdalen 29, 1345 Østerås
Tel: 02-24 47 90

ICELAND

Páll H. Pálsson
P.O. Box 85, Reykjavik, Iceland
Tel: 01-19440

EAST EUROPEAN COUNTRIES (Except HUNGARY)

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, D-2084 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

MIDDLE EAST ASIA

ISRAEL

R.B.X. International Co., Ltd.
P.O. Box 11136, Tel-Aviv 61111, Israel
Tel: 3-298-251

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Musique France, Division Export
BP70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

OTHER COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
15/F., World Shipping Centre, Harbour City, 7
Canton Road, Kowloon, Hong Kong
Tel: 3-722-1098

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, Makati, Metro Manila
1200, Philippines
Tel: 2-85-7070

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
80 Tannery Lane, Singapore 1334, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Kung Hsue She Trading Co., Ltd.
KHS Fu Hsing Building, 322, Section 1, Fu-Hsing
S Road, Taipei 10640, Taiwan. R.O.C.
Tel: 2-709-1266

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
933/1-7 Ruma 1 Road, Patumwan, Bangkok,
Thailand
Tel: 2-215-0030

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-640-099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2311

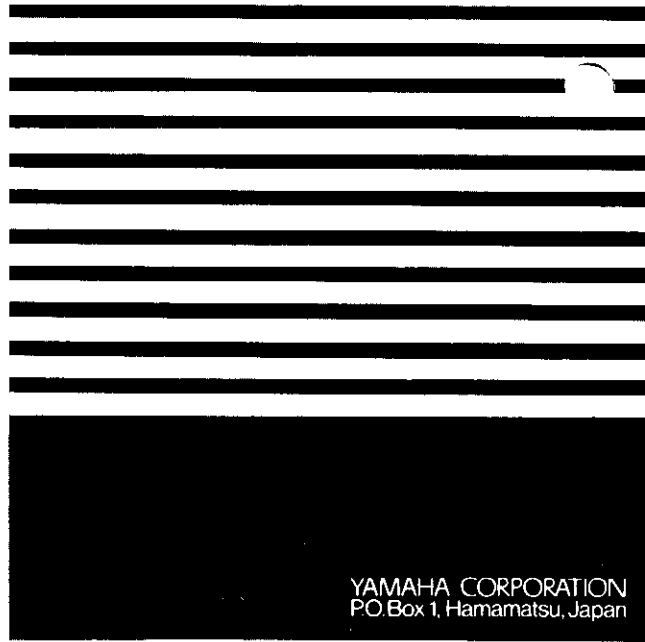
HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430
Tel: 053-460-2445

SERVICE: This product is supported by YAMAHA's worldwide network of factory trained and qualified dealer service personnel. In the event of a problem, contact your nearest YAMAHA dealer.

ENTRETIEN: L'entretien de cet appareil est assuré par le réseau mondial YAMAHA de personnel d'entretien qualifié et formé en usine des concessionnaires. En cas de problème, prendre contact avec le concessionnaire YAMAHA le plus proche.

KUNDENDIENST: Für dieses Gerät steht das weltweite YAMAHA Kundendienstnetz mit qualifiziertem, werksgeschultem Personal zur Verfügung. Bei Störungen und Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren YAMAHA-Händler.

YAMAHA



YAMAHA CORPORATION
P.O. Box 1, Hamamatsu, Japan

VOICE		DETUNE EDIT		ELEMENT ENV.		ED/UTIL		
VOICE COMMON		STEP 1~50		TYPE USER/PRESET/PIANO/...		SETUP		
NAME	A~Z, a~z, 0~9, Symbols	X-axis	-31~0~+31	ENV. COPY		MASTER TUNE	-50~0~+50 (3~4 STEP)	
CONFIGURATION	A-B/A-B-C-D	Y-axis	-31~0~+31	ELEMENT	A/B/C/D	TRANPOSE	-12~0~+12	
EFFECT	16TYPE DEPTH 0~7	TIME	1~254, Repeat, End	Are You Sure	Yes/No	CARD		
PITCH BEND	0~12! (! = range limited)	ELEMENT TONE		DELAY		SAVE	Yes/No	
WHEEL		WAVE SELECT		DELAY RATE	0~99: Affects all elements	LOAD	Yes/No	
AM	On/Off	WAVE TYPE Piano/Organ/...		ELE. On/Off	On/Off	FORMAT	Yes/No	
PM	On/Off	SUB TYPE Piano/E.Piano/... AWM: 128. FM: 256 TYPE		INITIAL LEVEL	0~99	BANK	1/2	
AFTER TOUCH		ELEMENT COPY		ATTACK		VOICE INIT	Yes/No	
AM	On/Off	SOURCE I/C/P		ATTACK LEVEL	0~99	MULTI INIT	Yes/No	
PM	On/Off	BANK 1~8		ATTACK RATE	0~99	MEM. PROTECT		
PITCH	-12!~0~+12!	NUMBER 1~8		DECAY1		INTERNAL	On/Off	
LEVEL	On/Off	ELEMENT A/C (AWM) or B/D (FM)		DECAY1 LEVEL	0~99	CARD	On/Off	
ENVELOPE		Are You Sure Yes/No.		DECAY1 RATE	0~99	FACTORY V&M RESTORE	On/Off	
ATTACK	-99!~0~+99!	FREQ. SHIFT -12~0~+12		DECAY2		RECALL	Yes/No	
RELEASE	-99!~0~+99!	VOLUME 0~99		DECAY2 LEVEL	0~99	MIDI		
RANDOM		PAN L/LC/C/RC/R		DECAY2 RATE	0~99	MIDI	On/Off	
ELEMENT	Yes/No	VELOCITY SENS -5~0~+5		RELEASE RATE	0~99	BASIC Rcv. ch	1~16, OMNI	
LEVEL VECTOR	Yes/No	AFTER SENSE -3~0~+3		LEVEL SCALE	1~16	TRANSMIT ch	1~16	
DETUNE VECTOR	Yes/No	TONE		RATE SCALE	1~8	LOCAL	On/Off	
VOICE VECTOR		LEVEL 0~99 FM only		MULTI				
LEVEL SPEED	10~160msec (10ms STEP)	FEED BACK 0~7		MULTI				
LEVEL RECORD		LFO		NAME	A~Z, a~z, 0~9, Symbols	PROGRAM CHANGE		Off/Com/Ind.
STANBY		AM DEPTH 0~15		EFFECT	16TYPE DEPTH 0~7	CONTROL CHNG		On/Off
REC.		PM DEPTH 0~31		VOICE NO.		AFTER TOUCH		On/Off
PLAY		TYPE 5 TYPE		SOURCE	I/C/P	PITCH BEND		On/Off
LEVEL EDIT		DELAY 0~99		BANK	1~8	EXCLUSIVE		On/Off
STEP	1~50	RATE 0~99		NUMBER	1~8	ALL V/M TRANS.		Yes/No
X-axis	-31~0~+31	SPEED 0~31		MIDI Rec. ch	1~16, off	1 VOICE TRANS.		
Y-axis	-31~0~+31			VOLUME	0~99	SOURCE		I/C/P
TIME	1~254, Repeat, End			DETUNE	-50~0~+50 (3~4 STEP)	BANK		1~8
DETUNE SPEED	10~160msec (10ms STEP)			KEY LIMIT		NUMBER		1~8
DETUNE RECORD				LOW	C-2~G8	Yes/No?		Yes/No
STANBY				HIGH	C-2~G8			
REC.				NOTE SHIFT	-24~0~+24			
PLAY								