

SunSyn Midi Implementation

Sound Parameter	Controller No	Value Range
glideintensity	5	0..127
mastervol	7	0..127
panrate	10	0..127
xtinlevel	13	0..127
cutoff	14	0..127
resonance	15	0..127
noislevel	20	0..127
vco1level	21	0..127
vco2level	22	0..127
rco1level	23	0..127
rco2level	24	0..127
vco1pw	25	0..127
vco2pw	26	0..127
semitones	27	0..127
cents	28	0..127
lfo1speed	29	0..127
lfo2speed	30	0..127
source1	31	0..7
Rout1 amt	40	0..127
Rout2 amt	41	0..127
Rout3 amt	42	0..127
Rout4 amt	43	0..127
env1attack	44	0..127
env1decay	45	0..127
env1sustain	46	0..127
env1release	47	0..127
env2attack	48	0..127
env2decay	49	0..127
env2sustain	50	0..127
env2release	51	0..127
filenvamt	52	0..127
keytrack	53	0..127
vcaenvamt	54	0..127
pole1	55	0..127
pole2	56	0..127
pole3	57	0..127
pole4	58	0..127
lfo1delay	59	0..127
lfo2delay	60	0..127
morph	61	0..127
source2	62	0..7
modifier	63	0..7

portaonoff	65	0..64
dest	68	0..7
routing no	75	0..3
switch	88	CC 88
lfo1switch	89	0..127
lfo2switch	90	0..127
rco1wave	102	0..127
rco2wave	103	0..127
AllNoteOff	123	0..64

Switch Controller CC 88

swctrl0

0= vco_sync

swctrl1

1= vco_sync

swctrl2

0= eg_inv

swctrl3

1= eg_inv

swctrl4

0= vco1_wave

swctrl5

1= vco1_wave

swctrl6

0= vco2_wave

swctrl7

1= vco2_wave

swctrl8 ;VCF Polumschaltung

1= pol_1

swctrl9 ;VCF Polumschaltung

0= pol_1

swctrl10 ;VCF Polumschaltung

1= pol_2

swctrl11 ;VCF Polumschaltung

0= pol_2

swctrl12 ;VCF Polumschaltung

1= pol_3

swctrl13 ;VCF Polumschaltung

0= pol_3

```

swctrl14          ;VCF Polumschaltung
  1=  pol_4
swctrl15          ;VCF Polumschaltung
  0=  pol_4

swctrl16          ;VCF Polumschaltung
  0=  twopol_4
swctrl17          ;VCF Polumschaltung
  1=  twopol_4

swctrl18          ;LFO 1 Wave
  X=  0
swctrl19          ;LFO 1 Wave
  X=  1
swctrl20          ;LFO 1 Wave
  X=  2
swctrl21          ;LFO 1 Wave
  X=  3
swctrl22          ;LFO 1 Wave
  X=  4

swctrl23          ;LFO 2 Wave
  X=  0
swctrl24          ;LFO 2 Wave
  X=  1
swctrl25          ;LFO 2 Wave
  X=  2
swctrl26          ;LFO 2 Wave
  X=  3
swctrl27          ;LFO 2 Wave
  X=  4

swctrl28          ;LFO 1 Trigger
  0=  Trigger flag Bit 3
swctrl29          ;LFO 1 Trigger
  1=  Trigger flag Bit 3

swctrl30          ;LFO 2 Trigger
  0=  Trigger flag Bit 3
swctrl31          ;LFO 2 Trigger
  1=  Trigger flag Bit 3

swctrl32          ;Noise colour
  0=  noiscolour
swctrl33          ;Noise colour
  1=  noiscolour

swctrl34          ;VCO 1 Range
  X=  0

```

swctrl35		;VCO 1 Range
X=	1	
swctrl36		;VCO 1 Range
X=	2	
swctrl37		;VCO 1 Range
X=	3	
swctrl38		;VCO 1 Range
X=	4	
swctrl39		;VCO 2 Range
X=	0	
swctrl40		;VCO 2 Range
X=	1	
swctrl41		;VCO 2 Range
X=	2	
swctrl42		;VCO 2 Range
X=	3	
swctrl43		;VCO 2 Range
X=	4	

System Exclusive Daten

Über System Exclusiv-Daten werden nur Hex-Dumps des gesamten Speicherinhalts verwaltet, da die Soundsteuerung generell über Controller abläuft.

Die System Exclusiv Befehlszeile sieht folgendermaßen aus:

\$F0(SysEx Begin), \$31(JoMoX-Herstellercode), \$7F(Befehl Sys Ex Dump),
\$66(Product Code), \$XX(Preset),XX(Data0),XX(Data1),..., \$F7(End of SysEx)

64kByte (0..255) Daten werden übertragen. Diese sind aufgeteilt in MSB (Bit7) in Data0 und LSB 0..127 in Data1. Das MSB (Most significant Bit) ist kodiert in Data0 = 1 oder = 0, je nachdem ob Bit 7 des Byte gesetzt oder nicht war.

Die Ziffern der SysEx-Sequenzen sind, wie immer, in Hexadezimal-Schreibweise dargestellt.