

# MIDI UND ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Die als "MIDI" bezeichnete Digitalschnittstelle für Musikinstrumente, die 1982 entwickelt wurde, hat sich als eine der wichtigsten Innovationen auf dem Gebiet der elektronischen Musik erwiesen. Mit Hilfe von MIDI kann ein einziger Musiker eine Vielzahl von Spielfunktionen einsetzen, die früher nicht zur Verfügung standen, u.a.:

- Mehrere Synthesizer gleichzeitig vom YS200 aus ansteuern.
- Spielfunktionen wie Tonhöhenbeugung und Modulation des angeschlossenen Synthesizers genauso präzise regeln, als ob er direkt auf diesen Geräten spielte.
- Andere Voices auf den angeschlossenen Synthesizern und Expandern aufrufen, um eindrucksvolle Klangwechsel bequem in Echtzeit zu erzielen.
- Die Effekte digitaler Zusatzgeräte (Delay und Reverb) zeitgleich mit neuen Klängen aufrufen, damit jede Voice mit dem idealen Effekt "gefahren" werden kann.
- Synchronisierung von MIDI-kompatiblen Rhythmusmaschinen mit dem Sequenzer des YS200, um eine perfekte Wiedergabe des Sequenzers und der Drummaschine zu garantieren.
- Wiedergabe einer oder mehrerer Sequenzerspuren (des YS200) auf einem externen Expander bzw. Synthesizer (sogar auf Samplern und Drummaschinen!).
- Perfekte Synchronisierung des Sequenzers mit einer Bandmaschine. Man braucht Synthesizer- und Schlagzeugparts nicht länger auf Band aufzunehmen und kann die Spuren der Bandmaschine anderweitig nutzen. Das hat noch zusätzlich den Vorteil, daß man die Klänge und Parts noch während der Abmischung ändern kann, ohne den entsprechenden Part noch einmal einzuspielen. Und die Klangqualität ist natürlich auch besser.

Sie merken schon, daß es sich bei MIDI um ein äußerst leistungsfähiges Hilfsmittel der Musik handelt. Und keine Sorge: Sie brauchen keinen Computer-Lehrgang zu absolvieren, um den YS200 mit anderen MIDI-Instrumenten einsetzen zu können. Solange Sie wissen, welche Funktionen mit welchen MIDI-Geräten möglich sind und wie Sie diese Geräte über den YS200 ansteuern können, nimmt Ihnen MIDI alle anderen Sorgen ab, damit Sie sich voll auf Ihre Musik konzentrieren können.

Jedes MIDI-System besteht mindestens aus einem als Master bezeichneten (steuernden) Gerät und einem Slave (einem angesteuerten Gerät). Beim Master-Gerät kann es sich um ein Keyboard, einen Sequenzer, Computer oder z.B. den YS200 handeln, der einen Slave (d.h. Expander oder Synthesizer) ansteuert.

MIDI ist im Grunde ein leicht verständliches System. Alle musikalischen Daten werden in Zahlen übersetzt, die von einem Gerät zum anderen übertragen werden können (es handelt sich ja um eine "digitale Schnittstelle"). Beim praktischen Einsatz erweist sich MIDI als unglaublich vielseitig, was darauf zurückzuführen ist, daß diese international genormte Schnittstelle in erster Linie für professionelle Musiker entwickelt wurde. Tatsächlich werden ständig neue MIDI-Anwendungsmöglichkeiten entdeckt, und zwar sowohl von MIDI-Ingenieuren als auch von Musikern wie Ihnen, so daß die Kunst der digitalen Musik auf Bühnen und in Aufnahmestudios in der ganzen Welt pausenlos verfeinert wird.

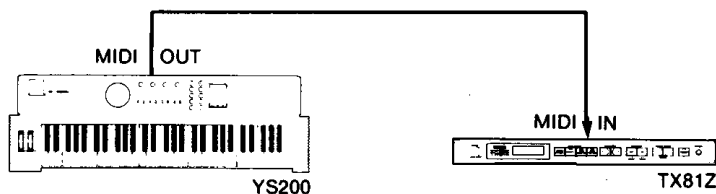
Eine kurze Erläuterung einiger der vielen Möglichkeiten des MIDI-Systems kann vielleicht als Anregung dienen, wie Sie den YS200 am besten innerhalb eines solchen Systems einsetzen.

## **Hinweis:**

Um alles richtig zu machen, sollten Sie wissen, wie ein angesteuertes Gerät auf die Befehle des Masters reagiert und wie man ein MIDI-Gerät so programmiert, daß es alle Meldungen richtig empfängt. Siehe die Kapitel zu den MIDI- und MIDI-ÜBERTRAGUNGSKANALFUNKTIONEN im Kapitel "ZUR BEZUGNAHME". Der Empfangskanal des externen Geräts muß dem Übertragungskanal des YS200 entsprechen. Am besten lesen Sie sich auch die Bedienungsanleitung des Slaves durch.

## **1. YS200 UND MULTI-TIMBRALER FM-TONGENERATOR TX81Z**

---

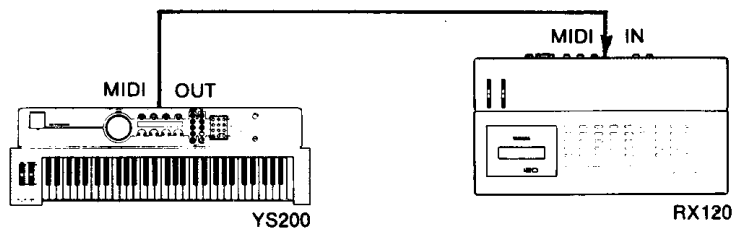


In diesem sehr einfachen, doch vielseitigen Aufbau wird der YS200 zur Ansteuerung des Yamaha FM-Tongenerators TX81Z eingesetzt, der – genau wie der YS200 – bis zu acht hochwertige FM-Voices gleichzeitig erzeugen kann. Um einen vollen, satten Klang zu erzielen, können diese acht Voices auf verschiedene Oktavlagen verteilt werden.

Wenn Sie jeder einzelnen Voice ein eigenes Register innerhalb des Tonumfangs des YS200 von 7 Oktaven zuweisen, können Sie zusätzlich mit verschiedenen Split- und Layer-Kombinationen experimentieren. Sie können beispielsweise dem Manualbereich von C1 bis C2 einen Baßklang zuordnen, dem Bereich Cis2 bis C4 eine Layer-Kombination aus Klavier und Cello, dem Bereich von Cis4 bis F5 vier verschiedene Streicherklänge, und dem obersten Register eine Klarinette. Auf diese Weise erhalten Sie vier völlig verschiedene Klänge, je nachdem, in welchem Register Sie auf dem YS200 spielen. Die verschiedenen Voices können sich auch überlagern, was den Klang noch um ein Vielfaches interessanter macht.

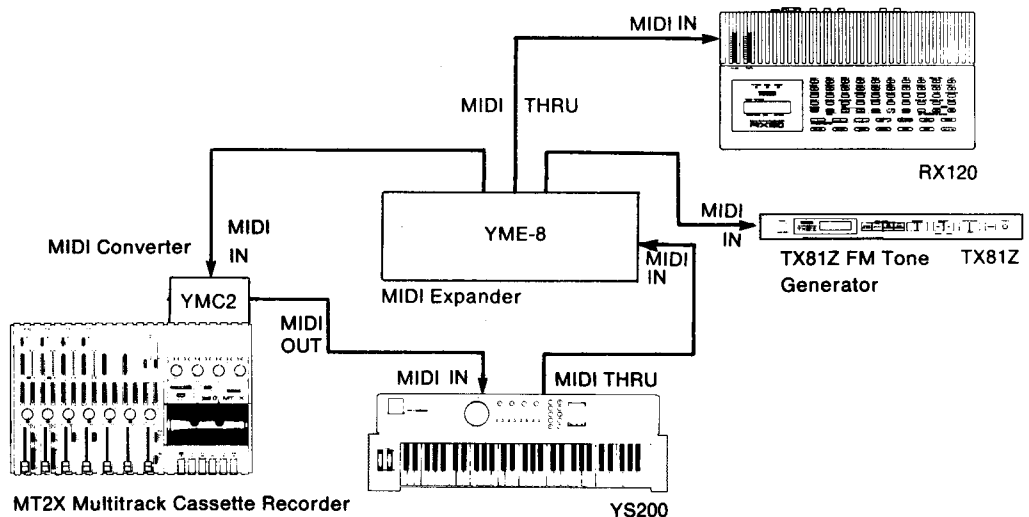
## **2. YS200 UND DIGITALE DRUMMASCHINE RX120**

---



Auch diese Anlage ist noch kompakt und trotzdem vielseitig. Die Schlagzeugklänge des RX120 werden vom YS200 aus gespielt. Und zwar steuert man jeweils mit einer bestimmten Manualtaste einen der Naturklänge des RX120 an. Die so erstellten Schlagzeugparts können mit dem Sequenzer aufgezeichnet und vom RX120 wiedergegeben werden. Daß der RX120 darüberhinaus mit dem Sequenzer des YS200 synchron geschaltet werden kann, macht ihn noch interessanter (stellen Sie seine Clock-Funktion auf "MIDI" und schon kann es losgehen).

### 3. YS200 ALS ZENTRALE EINES MIDI-STUDIOS



Diese Anlage ist schon größeren Kalibers: Hier fungiert der Sequenzer des YS200 als Schaltzentrale, die alle MIDI-Parts aufnimmt und wiedergibt, die Drummaschine synchronisiert und den Synthesizer ansteuert. Erst hier läßt sich die Vielseitigkeit einer MIDI-Anlage wirklich erahnen. Die hier verwendeten Geräte sind:

- **FM Tone Generator TX81Z.** Der TX81Z ist multitimbral und stellt daher eine sinnvolle Ergänzung zum YS200 dar. Er kann für die Wiedergabe weiterer Parts sowie zum Stapeln der Voices des YS200 verwendet werden.
- **Der Digital Rhythm Programmer RX120** bietet 500 erstklassige Rhythmen mit echten Schlagzeugklängen. Daneben eine umfangreiche Effekt-Sektion und voll editierbare Schlagzeugsounds. Er kann vom YS200 aus gestartet und angehalten werden und läuft natürlich perfekt mit ihm synchron.
- **MIDI Expander YME-8.** Er bietet zwei Ein- und acht Durchgänge und kann bis zu vier Geräte gleichzeitig mit Daten bedienen. Wir brauchen den YME-8, um die MIDI-Daten ohne Verzögerung zum RX120 und TX81Z zu senden.
- **Der Multitrack Cassette Recorder MT2X** (mit dem passenden MIDI Converter YMC2) dient z.B. zur Aufnahme des Gesangs, der Gitarre und der Baßgitarre. Die vierte Spur enthält das für die Synchronisierung erforderliche FSK-Signal. Sie verfügen also über 3 Analog- und 8 Digitalspuren sowie die Schlagzeugklänge des RX120. Bei der Verwendung des MT2X muß der Zeittakt des YS200 auf "MIDI" gestellt werden. Mit anderen Worten: Die Kassette regelt die Synchronisierung.

Bevor Sie etwas auf Kassette aufnehmen können, müssen Sie eine Spur mit dem Synchronisationssignal belegen. Das bekommen Sie z.B. vom YS200 (oder vom RX120). Programmieren Sie das gewünschte Tempo und spielen Sie den ganzen Song ab. Der YS200 (oder RX120), dessen Buchse **MIDI OUT** Sie mit **MIDI IN** des YMC2 verbunden haben, sendet seine Synchro-Signale zum YMC2, der sie in FSK-Signale umwandelt. Diese FSK-Signale kann man auf Band aufnehmen (die MIDI-Signale nicht). Bei der Wiedergabe müssen Sie sowohl für den YS200 als auch für den RX120 "Clock = MIDI" einstellen, damit sie mit dem Band synchron laufen.

Wenn Sie die Kassettenspuren mit Klängen des YS200 und des TX81Z belegen, können Sie bis zu 64 verschiedene Klänge auf einmal wiedergeben. Interessanter dürfte aber die Kombination Analog-Digital ("echte Klänge"-Synthi-Voces) sein.

# GLOSSAR

Falls der YS200 Ihr allererster Synthesizer ist, sind Sie in dieser Bedienungsanleitung bestimmt auf unverständliche Wörter gestoßen.

Vielleicht haben Sie sich gefragt, was "Parameter", "Polyphon" und "Pitch Bend" bedeuten. Deshalb enthält diese Bedienungsanleitung ein Glossar.

Das GLOSSAR wiederholt noch einmal kurz die wichtigsten Funktion und erklärt gleichzeitig die Fachwörter der Musikwelt.

Es versteht sich von selbst, daß Sie sowohl über die FM-Synthese und die MIDI-Anwendungen (siehe die entsprechenden Kapitel) Bescheid wissen sollten.

## DIE KLÄNGE DES YS200

Ein Synthesizer produziert Klänge, die man selbst programmieren kann. Mit dem YS200 kann man eine Vielzahl unterschiedlicher Klänge schaffen und diese abspeichern (im internen Speicher oder auf Speicherkarte).

Es gibt zwei Speicherarten:

**Interner Speicher:** Speicher im Gerät selbst. Die im internen Speicher befindlichen Klänge des YS200 können jederzeit aufgerufen werden.

**Externer Speicher:** Die Klänge werden auf einem Medium abgelegt, das kein fester Bestandteil des Synthesizers ist. Die **Speicherkarten** sind z.B. ein externes Speichermedium. Um Ihre Klänge aufrufen zu können, müssen Sie die Card zuerst in den CARD-Schacht des YS200 schieben.

Der interne Speicher des YS200 zerfällt in zwei Teile: **User** und **Preset**.

Der Inhalt des **Preset-Speichers** kann nicht geändert werden (man nennt ihn daher auch "Festspeicher").

Der Inhalt des **User-Speichers** hingegen kann nach Belieben geändert werden. Hier können Sie also Ihre neuen Voices unterbringen.

Es gibt zwei Arten von Speicherkarten: Sogenannte ROM- und RAM-Cards.

Die **ROM-Cards** entsprechen dem Preset-Speicher, d.h. ihr Inhalt ist unveränderbar.

**RAM-Cards** (die MCD32, Sonderzubehör) entsprechen dem User-Speicher. Man kann sie also zur Ablage seiner eigenen Daten verwenden.

## **SPEICHERN, ABLEGEN UND LADEN**

**Speichern, Laden und Ablegen** sind Speicherfunktionen.

Unter **Ablegen** (mit der Taste **SAVE,LOAD**) versteht man den Vorgang, bei dem 100 Voices gleichzeitig auf einer RAM-Card untergebracht werden. Sobald der interne (User)Speicher voll ist, muß Platz geschaffen werden, ohne daß die Voices verloren gehen.

Wenn eine einzige Voice im User-Speicher oder Card-Speicher untergebracht werden soll, muß man sie dort mit der STORE-Taste **speichern**.

Diese Funktion dient demnach zum Sichern einer Voice nach dem Editieren oder zur Umgruppierung bestimmter Voices im User-Speicher bzw. auf Speicherkarte.

Das **Laden** ist das Gegenteil vom **Ablegen**. Wenn also 100 Voices von einer Card in den User-Speicher übertragen werden sollen, muß man sie laden. Auch dies geschieht mit Hilfe der Taste **SAVE, LOAD**.

## **SPIELEN AUF DEM YS200**

---

Der YS200 ist mit einer Reihe von Funktionen ausgestattet, die mehr aus den Voices machen. Man nennt sie **Spielhilfen**, da sie zum Erzielen bestimmter Effekte beim Spielen verwendet werden können. (Siehe den Abschnitt zu den Spielhilfen im Kapitel "ZUR BEZUGNAHME".)

Links neben dem Manual befinden sich die beiden wichtigsten Spielhilfen, nämlich das **Pitch-** und das **Modulation-Rad**.

Mit dem PITCH-Rad kann man die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben oder unten beugen.

Mit dem MODULATION-Rad bestimmt man die Stärke des Modulationseffektes (Vibrato, Tremolo bzw. Wowwow). (**Vibrato** ist die regelmäßige Tonhöhenvariation einer Voice, **Tremolo** hingegen die Variation der Lautstärke. Unter **Wowwow** verstehen bestimmte Menschen die periodische Änderung der Klangfarbe. Diese Effekte werden übrigens mit Hilfe des **LFOs** erzielt. Was man alles mit dem LFO machen kann, erfahren Sie im Abschnitt "Ändern der LFO-Einstellung" im Kapitel "BEDIENUNG".)

Die anderen Spielhilfen sind:

Der **Blaswandler** (auch Breath Control genannt) – Mit einem optionellen Blaswandler kann man die Lautstärke oder den Modulationsanteil einer Voice durch Blasen bestimmen.

Die **Anschlagdynamik** – Der Klang einer Voice richtet sich nach Ihrem Anschlag und wird laut und/oder schärfer, wenn Sie hart anschlagen und leise/dumpf, wenn Sie nur leicht auf eine Taste drücken. Auf Englisch nennt man diese Funktion entweder "Key Velocity" oder "Sensitivity".

Das **Sustain-Pedal** – Drücken Sie eine Taste und betätigen Sie das Sustain-Pedal. Lassen Sie die Taste los. Die Note wird weiter angehalten.

**Aftertouch** – Wenn Sie eine Taste nach dem eigentlichen Anschlag noch weiter hinunterdrücken, statt sie wieder freizugeben, können Sie sowohl die Klangfarbe als auch die Modulation einer Voice steuern. Die Wirkung des After-touch-Parameters richtet sich nach dem Voice-Programm (und ist bisweilen nicht belegt).

Der YS200 ist achtstimmig **polyphon**. Das bedeutet, daß man Akkorde spielen kann, die aus bis zu acht Noten bestehen. Beim Spielen von Orgel- oder Klavierklängen ist die Polyphonie unentbehrlich, da man sonst immer nur eine Note zugleich hören würde. Im Falle von Blasinstrumenten jedoch wäre es sinnvoller, "Mono" anzuwählen, weil man auf einer Flöte ja nie zwei Noten zugleich spielen kann. Deswegen nennt man Blasinstrumente **monophon**, d.h. man kann keine Akkorde spielen. Diese Eigenschaft (poly bzw. mono) kann man mit dem YS200 nachvollziehen. In diesem Fall erklingt dann nur die Note der zuletzt gedrückten Taste.

## **EDITIEREN DER VOICES**

---

Unsere Erklärung des Preset-Speichers und der ROM-Card war nicht ganz vollständig. Man kann die Preset- und ROM-Voices nämlich **doch editieren**.

Nur kann man sie nicht im Preset-Speicher bzw. auf ROM-Card ablegen.

Das bedeutet also, daß man auch die festgespeicherten Voices als Arbeitsgrundlage nehmen und sie dann beliebig ändern kann. Sie wissen bereits, daß man das Bearbeiten einer Voice **Editieren** nennt. Man editiert eine Voice bereits, wenn man ihren Namen ändert.

Das Editieren geschieht immer parameterweise. Will heißen: Man ändert immer nur einen bestimmten Aspekt einer Voice. Im Falle des LFO kann man zum Beispiel nach

**EDITIEREN EINER  
SEQUENZ ODER VOICE  
MIT HILFE DER  
PARAMETER**

---

einander die Aspekte SPEED, VIBRATO und TREMOLO ändern. Einen Aspekt nennt man in der FM-Synthese einen **Parameter**.

Eine YS200-Voice enthält mindestens ein Dutzend Parameter. Beim Editieren ändert man jeweils den Wert eines Parameters – nicht also den Parameter selbst.

Alle diese Funktionen des YS200 werden in den Kapiteln "BEDIENUNG" und "ZUR BEZUGNAHME (SYNTHESIZER)" erklärt. Bitte schlagen Sie dort nach.

# FEHLERMELDUNGEN

Bisweilen zeigt der YS200 eine englische Meldung an, die Sie auf einen Fehler bzw. eine Störung hinweisen soll. Verfahren Sie in diesem Fall, wie angegeben.

- Die Fehlermeldungen werden immer in der unteren Display-Zeile angezeigt.

## **MELDUNGEN BEIM LADEN UND SPEICHERN**

**\*ERROR\* Verify NG!-----Please try again!**

Soll Sie auf einen Fehler bei der Ablage bzw. beim Laden hinweisen. Diese Meldung wird vor allem dann angezeigt, wenn Sie die Speicherkarte während des Ladevorgangs entfernen.

**\*ERROR\* Protect!---Reset memory protect!**

Der interne Speicher ist gesichert oder die Speicherschutzlasche der RAM-Card befindet sich auf ON. Oder aber es werden MIDI-Daten (z.B. Voice-Daten) empfangen, während der Speicher gesichert ist. Solange das der Fall ist (MEMORY PROTECT ON), können die Daten weder gespeichert noch empfangen werden. Entsichern Sie den Speicher (oder schieben Sie die Speicherschutzlasche auf OFF) und versuchen Sie es noch einmal.

- Siehe die Card-Funktionen im Kapitel "Bedienung" und die Speicher-, Lade- und Ablagefunktionen im Kapitel "Zur Bezugnahme (Synthesizer)".

**\*ERROR\* Format!-----Please format card!**

Diese Meldung wird jedesmal angezeigt, wenn Sie versuchen, die Daten auf einer nicht formatierten Card abzulegen bzw. von ihr zu laden. Sie erscheint ebenfalls, wenn Sie eine Card mit einem anderen Format verwenden möchten — es können nur Cards mit dem YS200-Format gebraucht werden. Versehen Sie die Card daher vor der Verwendung mit dem YS200-Format des YS200.

- Siehe die Card-Funktionen im Kapitel "Bedienung" und die Ablage-, Speicher- und Ladefunktion im Kapitel "Zur Bezugnahme (Synthesizer)".

**\*ERROR\* Not ready!---Please insert card!**

Wenn diese Meldung erscheint, haben Sie die Speicherkarte nicht vollständig in den Schacht geschoben und können daher keine Voice-Daten ablegen bzw. speichern. Schieben Sie die Card vollständig in den Schacht.

B<sub>T</sub>

Diese Meldung bedeutet, daß die Spannung der User- oder Karten-Batterie sehr niedrig ist.

Im Falle des User-Speicherzugriffs handelt es sich um die im YS200 selbst befindliche Batterie. Im Falle der Speicherkarte bedeutet diese Meldung, daß die Batterie der Card nur noch sehr schwach ist.

In beiden Fällen muß die Batterie so schnell wie möglich ausgewechselt werden, da die Daten sonst unweigerlich verloren gehen.

- Wechseln Sie die interne Batterie niemals selbst aus. Überlassen Sie diese Arbeit dem Fachhändler.
- Die Batterie der RAM-Card darf vom Benutzer ausgewechselt werden. Achten Sie auf den richtigen Batterietyp.

Bedenken Sie, daß Ihre Voice-Daten verloren gehen, sobald Sie die Batterie aus der Karte entfernen. Laden Sie die Daten daher vor dem Austausch in den internen Speicher des YS200.

**MELDUNGEN BEIM  
MIDI-EMPFANG BZW.  
BEI DER  
MIDI-ÜBERTRAGUNG**

---

\*ERROR\* Check sum NG!--Please try again!

\*ERROR\* MIDI data error!-----try again!

Soll Sie darauf aufmerksam machen, daß überhaupt keine Daten empfangen wurden. Wiederholen Sie den Vorgang daher noch einmal.

\*ERROR\* MIDI buffer full!-----try again!



Es sind zuviele MIDI-Daten auf einmal empfangen worden. Wiederholen Sie den Vorgang noch einmal.

**\*ERROR\* MIDI ch!-Please set Transmit ch!**

Es wurden zwar Voice-Daten gesendet, aber als MIDI-Kanal wurde OFF angewählt. (Siehe den Abschnitt über MIDI im Kapitel "Zur Bezugnahme (Synthesizer)").

## **MELDUNGEN IM MULTI-MODUS**

---

**\*ATTENTION\* effect data was ignored!**

Diese Meldung macht Sie darauf aufmerksam, daß Sie eine Voice des MULTI-Programms mit einem Effekt versehen wollten, obwohl sie oder eine andere Voice dieser Kombination bereits mit dem PAN-Effekt versehen wurde.

- Siehe den Effekt-Modus im Kapitel "Zur Bezugnahme (Synthesizer)".

**\*ATTENTION\* Pan data was ignored!**

Diese Meldung macht Sie darauf aufmerksam, daß Sie eine Voice des MULTI-Programms mit dem PAN-Parameter versehen wollten, obwohl ihr oder einer anderen Voice dieser Kombination bereits ein Effekt zugeordnet wurde.

- Siehe den PAN-Modus im Kapitel "Zur Bezugnahme (Synthesizer)".

# TECHNISCHE DATEN

<b>Tonumfang:</b>	61 Tasten, anschlagdynamisch, Aftertouch
<b>Tongenerator:</b>	FM OPZ (4 Operatoren / 8 Algorithmen), 8stimmig polyphon
<b>Interne RAM-Speicher:</b>	100 Voices
<b>Interne ROM-Speicher:</b>	100 Voices
<b>Externer Speicher:</b>	RAM/ROM-Card (32kByte) für 100 Voices × 1 Bank, oder für Sequenzen (faßt 1 interne Song-Bank)
<b>Display:</b>	LCD, 40 Zeichen × 2 Zeilen
<b>Bedienungselemente:</b>	VOLUME (Regler), PITCH-Rad, MODULATION-Rad.
<b>Anschlüsse auf der Vorderseite:</b>	PHONES × 1 Breath Control × 1 (für optionellen Blaswandler BC1).
<b>Anschlüsse auf der Rückseite:</b>	Output × 2 A/B Volume × 1 (für optionellen Fußschweller FC7) SUSTAIN × 1 (für optionellen Fußtaster FC4 oder MIDI IN × 1 MIDI OUT × 1 MIDI THRU × 1
<b>Stromanforderungen:</b>	Allgemeines Modell 220 ~ 240 V, 50/60 Hz, 15 W Modell für die U.S.A. und Kanada 120 V 50/60 Hz, 15 W
<b>Abmessungen (B × T × H):</b>	990 × 320 × 105 mm
<b>Gewicht:</b>	6,9 kg

# REGISTER

## A

Ablage (Sequenzen) 25, 52, 67  
Ablage (Voices) 18, 25, 67  
Aftertouch 53, 54, 68  
Akkorde 56  
Algorithmus 62  
Anschlüsse 7  
Anschlag (siehe "touch sens")  
Attack 13, 23  
Aufnahme 20  
Aufnahmeverfahren 57  
Ausrufezeichen 14

## B

Balance 25  
Batterie 27  
Beat 43, 48  
Blaswandler 29, 68  
Blockdaten 29, 57  
Breath Control (siehe "Blaswandler")  
Brilliance (siehe "Klangfarbe einer Voice")  
Buchstaben 16  
Bulk (siehe Blockdaten)

## C

Card 17, 25, 26, 52  
Card-Taste 17  
Card-Voices 17  
Carrier (siehe "Träger")  
Cnd 47, 52  
Cntrl 29, 47  
Coarse-Frequenz 23  
Compare (siehe "Vergleichsfunktion")  
Copy 54, 55

## D

Decay 13, 23  
Delete 54, 55  
Demo-Stücke 18  
Detun 34  
Diode (grün) 20  
Diode (rot) 46

## E

Edit 52, 54  
Editieren 28, 68  
Effekt 14, 24, 31, 35, 52  
Effekt-Programme 25  
Eg 13, 22, 62  
Einschieben der Card 17  
Empfangskanal (siehe "R.Ch")  
End 47  
Erase 54  
Exit 12, 46  
Externer Speicher 67

## F

Feedback 29, 63  
FM-Synthese 23, 61  
Formatieren 26  
Formattyp 26  
Free Memory (siehe "Speicheranzeige")

## G

Global 31

## H

Hüllkurvengenerator (siehe EG)

## I

In 57  
Input-4Nos! 23  
Insert 54, 55  
Interner Speicher 67

## J

Job (Voice-Modus) 28

## K

Klangfarbe einer Voice 15, 23  
Klangquelle 23

## L

Laden 67  
LED (siehe "Diode")  
Lfo 14, 24, 35

Lfoa, lfob 35  
Lithiumbatterie 27  
Load 57  
Löschen eines Programmwechsels 51  
Löschen einer Note 51

## **M**

Manualbegrenzung (siehe "Nlim")  
Master 64  
Max Notes 33, 59  
Measure 41, 45, 47  
Mehrere Spuren 42  
Memory Protect-Lasche (siehe "Speicherschutz (Card)")  
Metronom 54  
Midi 30, 60, 64  
Midi-Bulk (siehe Blockdaten)  
Midi-Kanal (siehe "MIDI")  
Mix 52, 56  
MW 29

## **N**

Name (Sequenz) 52  
Name (Voice) 15  
Nlim 34  
Normal 42, 45  
Noteneingabe 49  
Notenlänge (im STEP-Betrieb) 49, 50

## **O**

Obertongehalt (siehe "Tone")  
Omni 30  
Operator 23, 61  
Out 57

## **P**

Pan 25, 33  
Parameter 69  
Part Type 43, 44  
Part Type-Übersicht 45  
PB Range 29  
Pitch Bend 47  
Play Song (siehe "Wiedergabe")  
Play-Sektion 11  
Poly/Mono 29

Programmwechsel 50  
Protect (siehe "Speicherschutz (YS200)")  
Punch 42, 47

## **Q**

Quantisieren (siehe "Qntz")  
Qntz 52, 53

## **R**

R.Ch 30, 33, 58  
Realwert (siehe "Notenlänge")  
Record 20, 57  
Release 13, 23  
Room Size 25

## **S**

Save 57  
Schärfer (siehe "Feedback")  
Sequencer 39  
Slave 64  
Song 39, 52  
Song-Tempo (siehe "Tempo")  
Speed 15, 24  
Speicheranzeige 58  
Speicherkarte (siehe "Card")  
Speicherschutz (Card) 26  
Speicherschutz (YS200) 16  
Split 31  
Spuren 39  
Ständer 7  
Start 47  
Step 42, 48  
Stimmen 22  
Stimmenanzahl (siehe "Max Notes")  
Stop/Cont 20  
Store-Taste 18, 27  
Sync 53, 64, 66  
Synchronisieren (siehe "Sync")

## **T**

T.Ch 30, 60  
Taktart (siehe "Beat")  
Tempo 41, 52  
Time 25  
Tone 23, 62

Touch sens 29, 54  
Träger 62  
Transponierung 22  
Transpose 29  
Tremolo 14, 15, 24  
Triolen 50

## **U**

Übertragung (Voices) 29  
Übertragung zum DX11 29  
Upper (siehe "Split")  
User-Speicher 17

## **V**

Velocity (siehe "touch sens")  
Vergleichsfunktion 14  
Verlängern einer Note 49, 50  
Verstärkeranlage 7  
Vib 35  
Vibrato 14, 15, 24  
Voice select 59  
Voice 33, 41, 58  
Voice-Nummeranwahl 9  
Volm 33

## **W**

Wave 15, 23  
Wellenform (siehe "Wave")  
Wiedergabe 20, 40, 41  
Wiedergabebetrieb (siehe "Play-Sektion")

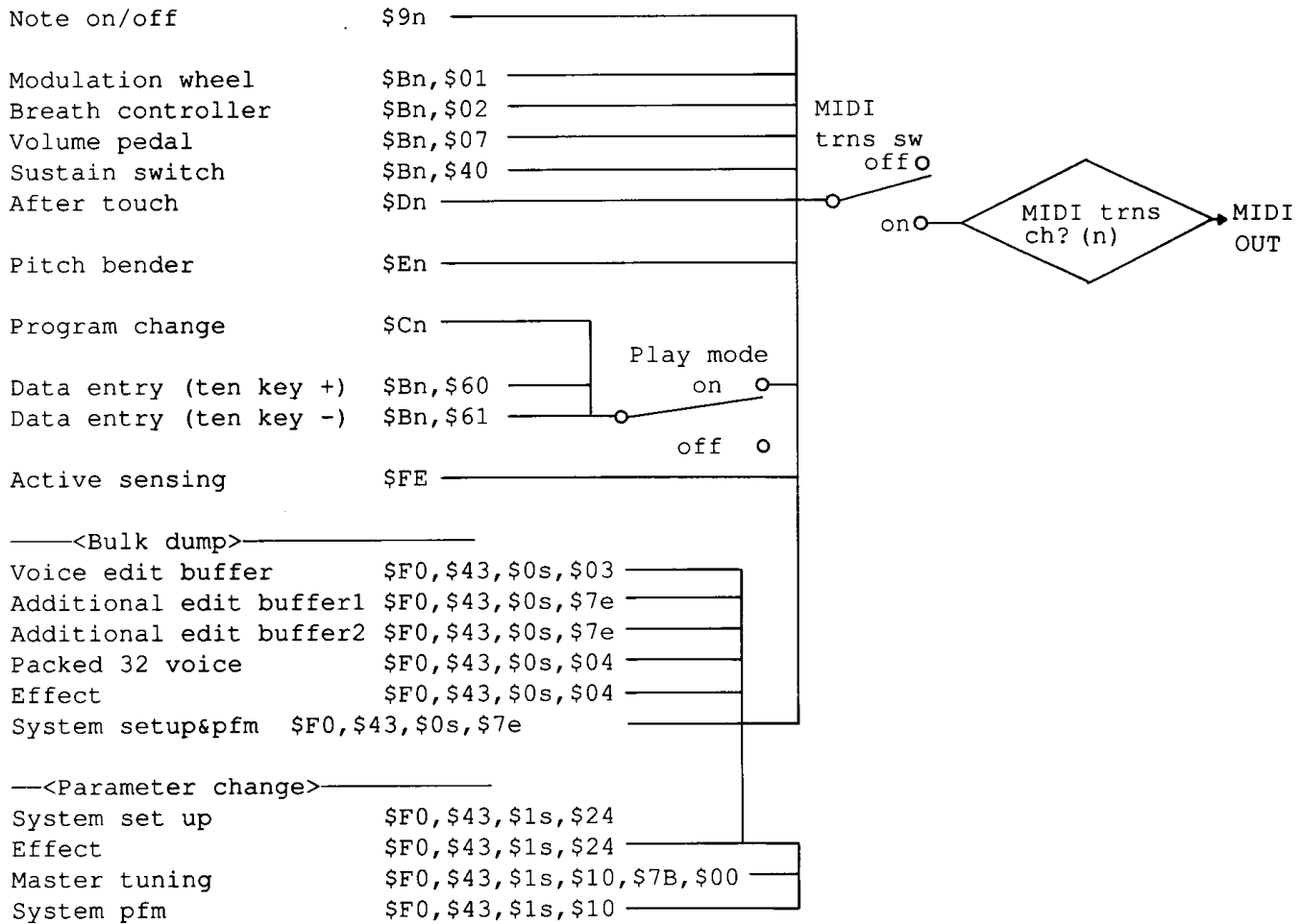
## **Z**

Zeichen (siehe "Buchstaben")

# MIDI DATA FORMAT

## 1. SYNTHESIZER

### (1) Transmitting Conditions



## (2) Transmitting Conditions

Transmits when the transmit channel is set to a value other than OFF.

### 2-1 Channel Information

#### (1) Channel Voice Message

##### 1) KEY ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9n)	n=channel number
NOTE No.	0kkkkkkk		k=36 (C1)~96 (C6)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v=0)	KEY ON
CONTROL value	00000000	(v=0)	KEY OFF

##### 2) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(Bn)	n=channel number
CONTROL No.	0ccccccc		
DATA	0vvvvvvv		

#### —— CONTROL NUMBER ——

C=1	Modulation wheel	v=0~127
C=2	Breath controller	v=0~127
C=7	Foot volume	v=0~127
C=64	Sustain switch	v=0:off,127:on
C=96	Data entry switch inc	v=127:on (play mode only)
C=97	Data entry switch dec	v=127:on (play mode only)

##### 3) PROGRAM CHANGE (play mode only)

STATUS	1100nnnn	(Cn)	n=channel number
PROGRAM No.	0ppppppp		p=0~99

##### 4) AFTER TOUCH

STATUS	1011nnnn	(Dn)	n=channel number
VALUE	0vvvvvvv		v=0~127

##### 5) PITCH BENDER

STATUS	1110nnnn	(En)	n=channel number
VALUE (LSB)	0uuuuuuu		
VALUE (MSB)	0vvvvvvv		

Resolution: 7bit

Transmission of data occurs as follows:

MSB			LSB			
0000	0000	(00)	0000	0000	(00)	minimum value
0100	0000	(40)	0000	0000	(00)	middle value
0111	1111	(7F)	0111	1110	(7E)	maximum value

## 2-2 System Information

### (1) System Common Messages

Not transmitted.

### (2) System Realtime Messages

ACTIVE SENSING CLOCK  
STATUS 11111110 (FE)

### (3) System Exclusive Messages

#### 1) PARAMETER CHANGE

STATUS 11110000 (F0)  
ID No. 01000011 (43)  
SUB STATUS 0001ssss (1s) s=Transmit channel  
GROUP NUMBER 0gggggghh g=Group number  
h=Sub group number  
  
PARAMETER No. 0pppppppp  
DATA 0ddddddd  
|  
DATA 0ddddddd  
EOX 11110111 (F7)

This is a list of the parameter group numbers and parameter numbers of the 4 types.

Type	g	h	p	Data bit number
SYSTEM SET UP	9	0	1~3, 7	1
SYSTEM PFM	4	0	0~95	1
EFFECT	9	0	88~90	1
MASTER TUNING	4	0	123	2

#### 2) BULK DUMP

STATUS 11110000 (F0)  
ID No. 01000011 (43)  
SUB STATUS 0000ssss (0s) s=Transmit channel  
GROUP NUMBER 0fffffff f=Format number  
BYTE COUNT (MSB) 0bbbbbbb  
BYTE COUNT (LSB) 0bbbbbbb  
DATA 0ddddddd  
|  
0ddddddd  
CHECK SUM 0eeeeeee  
EOX 11110111 (F7)

This is a list of the format numbers of the 2 types.

Type	f	Byte count
VOICE EDIT BUFFER	3	93
PACKED 32 VOICE	4	4096



### 3) UNIVERSAL BULK DUMP

```

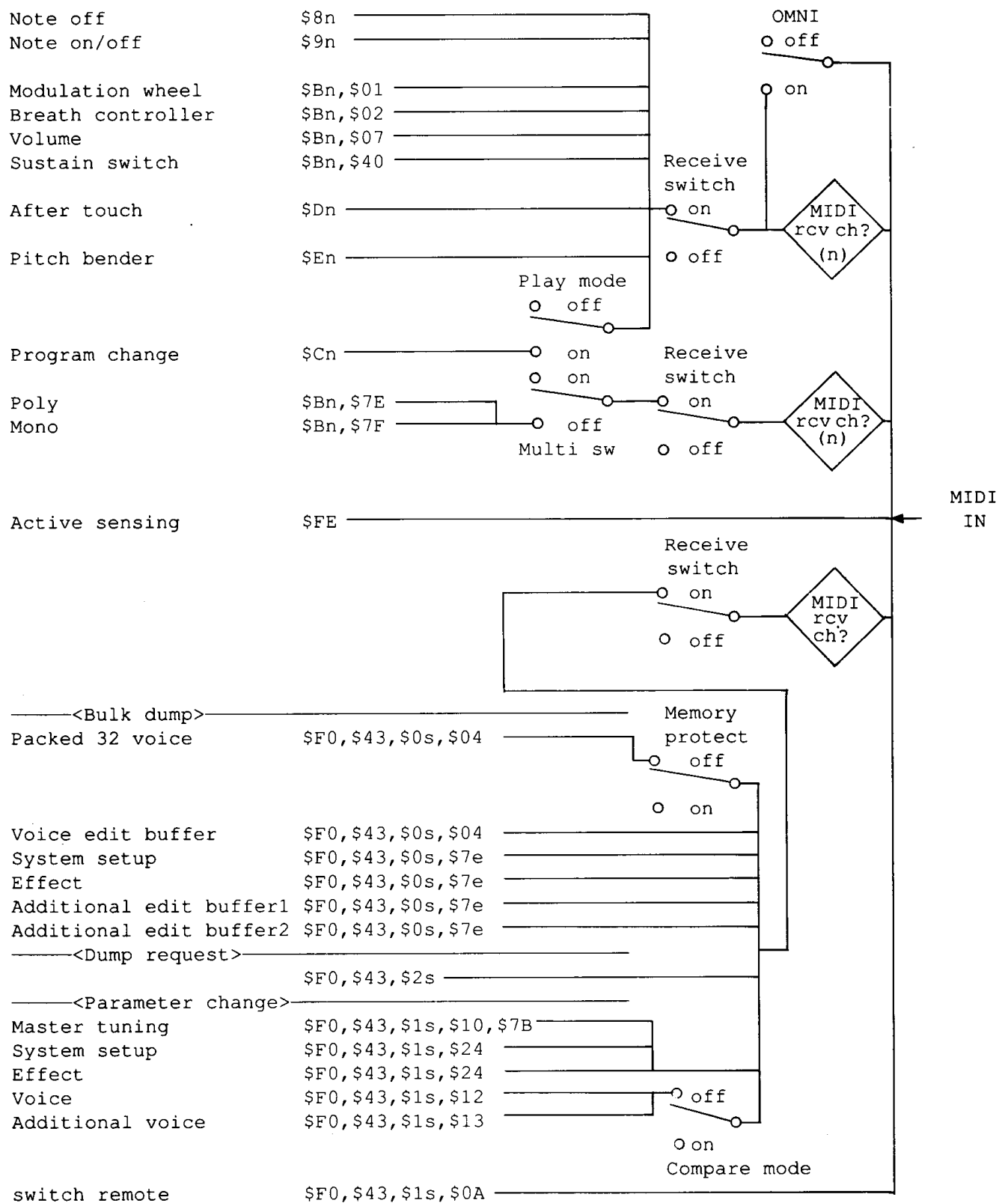
STATUS          11110000          (F0)
ID No.          01000011          (43)
SUB STATUS      0000ssss          (0s)   s=Transmit channel
GROUP NUMBER    01111110          (7E)
BYTE COUNT (MSB) 0bbbbbbb
BYTE COUNT (LSB) 0bbbbbbb
CLASIFICATION-  0aaaaaaaa          ASCII'L
NAME            0aaaaaaaa          ASCII'M
                0aaaaaaaa          ASCII'_
                0aaaaaaaa          ASCII'_
DATA FORMAT-    0mmmmmmmm          ASCII
NAME
                0mmmmmmmm
DATA            0ddddddd
                0ddddddd
CHECK SUM        0eeeeeee
EOX              11110111          (F7)

```

This is a list of the formats of 4 type.

Type	b	a	m
SYSTEM SETUP & PFM	100	LM__	8036S_
EFFECT	3	LM__	EFEDS_
Additional Edit Buffer1	23	LM__	8976AE
Additional Edit Buffer2	10	LM__	8023AE

### (1.3) Receiving Condition



## Reception Data

### 4-1 Channel Information

There are 8 MIDI reception channels, from INST 1 to INST 8, when MULTI is ON.

#### (1) Channel Voice Messages

##### 1) KEY OFF

STATUS	1000nnnn	(8n)	n=channel number
NOTE No.	0kkkkkkk		k=0 (C-2)~127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv		v is ignored

##### 2) KEY ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9n)	n=channel number
NOTE No.	0kkkkkkk		k=0 (C-2)~127 (G8)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v=0)	KEY ON
	00000000	(v=0)	KEY OFF

##### 3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(Bn)	n=channel number
CONTROL No.	0ccccccc		
CONTROL VALUE	0vvvvvvv		

#### —— CONTROL NUMBER ——

C=1	Modulation wheel	v=~127
C=2	Breath controller	v=~127
C=7	Volume	v=~127
C=64	Sustain switch	v=0:off,127:on

##### 4) PROGRAM CHANGE (play mode only)

STATUS	1100nnnn	(Cn)	n=channel number
PROGRAM No.	0ppppppp		p=0~127

Selection of CARD/PRESET/USER can be done only from the front panel switches.

p=100~127 are received as 0~27.

##### 5) AFTER TOUCH

STATUS	1101nnnn	(Dn)	n=channel number
	0vvvvvvv		v=0~127

# 6) PITCH BENDER

STATUS 1110nnnn (En) n=channel number  
 VALUE (LSB) 0uuuuuuu  
 VALUE (MSB) 0vvvvvvvv

Only data of the MSB side are active.

Resolution: 7bit

MSB	
0000 0000 (00)	minimum value
0100 0000 (40)	middle value
0111 1111 (7F)	maximum value

## (2) Channel Mode Messages

Not received when MULTI is ON.  
 OMNI switch is not available.

### 1) MONO/ALL NOTE OFF

STATUS 1011nnnn (Bn) n=channel number  
 CONTROL No. 01111111 (7E)  
 CONTROL VALUE 0nnnnnnnn  
 Only 1 is recognized and sets MONO MODE.

Ignored when m=1

### 2) POLY/ALL NOTE OFF

STATUS 1011nnnn (Bn) n=channel number  
 CONTROL No. 01111110 (7F)  
 CONTROL 00000000

## 4-2 System Information

### (1) System Common Messages

Same as transmitting.

### (2) System Realtime Messages

#### ACTIVE SENSING CLOCK

STATUS 11111110 (FE)

Sensing starts once this code is received. When neither status nor data are detected for longer than 300 msec., the MIDI receiving buffer will be cleared and all currently sounding voices and sustain switch data will be set to OFF. Also after touch, foot volume, modulation wheel and pitch bend data will be initialized.

### (3) System Exclusive Messages

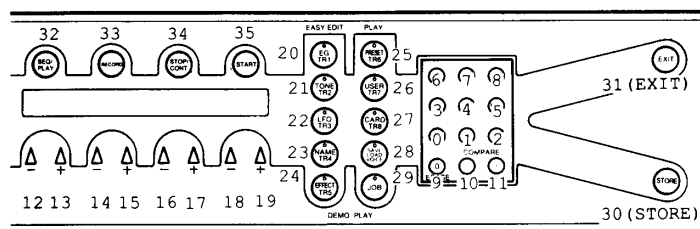
INST 1 channel receives when MULTI is ON.

#### 1) PARAMETER CHANGE SWITCH REMOTE

STATUS	11110000	(F0)
ID No.	01000011	(43)
SUB STATUS	0001ssss	(1s)
GROUP NUMBER		(24)
PARAMETER No.	0ppppppp	p=switch number+91 (91~127)
DATA	0ddddddd	d=0:off, d=127:on
EOX	11110111	(F7)

This is received regardless of the Receive sw/channel setting. Switch numbers correspond to the positions indicated on the chart below.

p=127 is power on reset.



The following messages are received when Receive channels match.

### 3)PARAMETER CHANGE

```

STATUS          11110000      (F0)
ID No.          01000011      (43)
SUB STATUS      0001ssss      (1s)   s=Receive channel
GROUP NUMBER    0gggggghh      g=Group number
                                   h=sub group number

PARAMETER No.   0pppppppp
DATA            0ddddddd
|
DATA            0ddddddd
EOX             11110111      (F7)

```

This is a list of the parameter group numbers and parameter numbers of the 6 types.

Type	g	h	p	Data byte number
VOICE	4	2	0~93	1
ADDITIONAL VOICE	4	3	0~26	1
EFFECT	9	0	4~6	1
SYSTEM SET UP	9	0	1~3,7	1
SYSTEM PFM	4	0	0~95	1
MASTER TUNING	4	0	123	2

4) BULK DUMP  
Same as transmission.

5) UNIVERSAL BULK DUMP  
Same as transmission.

#### 6) DUMP REQUEST

VOICE EDIT BUFFER	(f=3)	] In this condi- tion.	
PACKED 32VOICE	(f=4)		
SONG SEQUENCE	(f=10)		
STATUS	11110000	(F0)	
ID No.	01000011	(43)	
SUB STATUS	0010ssss	(2s)	s=Receive channel
GROUP NUMBER	0fffffff		f=FormatNo. (3,4,10)
EOX	11110111	(F7)	

#### 7) UNIVERSAL BULK DUMP REQUEST

STATUS	11110000	(F0)	
ID No.	01000011	(43)	
SUB STATUS	0010ssss	(2s)	s=Receive channel
GROUP NUMBER	01111110	(7E)	
CLASIFICATION-	0aaaaaaaa	ASCII'L	
NAME	0aaaaaaaa	ASCII'M	
	0aaaaaaaa	ASCII' _	
	0aaaaaaaa	ASCII' _	
DATA FORMAT-	0mmmmmmmm	ASCII _	
NAME			
	0mmmmmmmm		
EOX	11110111	(F7)	

This is a list of the formats of 4 types.

Type	a	m
ACED + VCED	LM__	8976AE
ACED2 + ACED +VCED	LM__	8023AE
EFEDS + ACED2 + ACED +VCED	LM__	8036EF
EFEDS + SYSTEM SETUP	LM__	8036S_

< Attached list 1 >

Parameters indicated as %% in the list are of common format with the DX11, but they do not function with YS100/200.

Parameter list of parameter change and bulk

\*\*\* VCED \*\*\* 93 byte voice edit parameter ( 1 bulk edit format )  
para. cng g=4, h=2

VCED address (para.cng)	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	
edit	0	0	0	0	—	AR	—		1-31
	1	0	0	0	—	D1R	—		0-31
	2	0	0	0	—	D2R	—		0-31
	3	0	0	0	0	—	RR	—	1-15
	4	0	0	0	0	—	D1L	—	0-15
	5	0	—	—	—	LS	—	—	0-99
	6	0	0	0	0	0	—	RS—	0-3 OP.4
	7	0	0	0	0	0	—	EBS—	0-7
	8	0	0	0	0	0	0	AME	0-1
	9	0	0	0	0	0	—	KVS—	0-7
	10	0	—	—	—	—	—	OUT	0-99
	11	0	0	—	—	—	—	CRS	0-63 (RATIO)
		0	0	—	—	—	x	x	0-63 (FIX)
	12	0	0	0	0	0	—	DET	0-6 (center=3)
<hr/>									
	13								
	.								OP.2
	.								
<hr/>									
	26								
	.								OP.3
	.								
<hr/>									
	39								
	.								OP.1
	.								
<hr/>									
	52	0	0	0	0	0	—	ALG—	0-7
	53	0	0	0	0	0	—	FBL—	0-7
	54	0	—	—	—	—	—	LFS	0-99
	55	0	—	—	—	—	—	LFD	0-99
	56	0	—	—	—	—	—	PMD	0-99
	57	0	—	—	—	—	—	AMD	0-99
	58	0	0	0	0	0	0	SY	0-1 LFO SYNC
	59	0	0	0	0	0	0	—	LFW—
	60	0	0	0	0	0	—	PMS—	0-7
	61	0	0	0	0	0	0	—	AMS—
	62	0	0	—	—	—	—	TRPS	0-48 (center=24)



```

*
*      function      63      0  0  0  0  0  0  0  0 MO      : MONO
*
*      64      0  0  0  0  ——— PBR ———      0-12
*
*      65      0  0  0  0  0  0  0  0 PM      : PORMOD
*
*      %%% 66      0 ———— PORT ————      0-99
*
*      67      0 ———— FC VOL ————      0-99
*
*      %%% 68      0  0  0  0  0  0  0  0 SU      0-1 sus.(F.SW)
*
*      %%% 69      0  0  0  0  0  0  0  0 PO      0-1 por.(F.SW)
*
*      %%% 70      0  0  0  0  0  0  0  0 CH      0-1 chorus set 0
*
*      71      0 ———— MW PITCH ————      0-99
*
*      72      0 ———— MW AMPLI ————      0-99
*
*      73      0 ———— BC PITCH ————      0-99
*
*      74      0 ———— BC AMPLI ————      0-99
*
*      75      0 ———— BC P BIAS ————      0-100 (center0=50)
*
*      76      0 ———— BC E BIAS ————      0-99
*
*      77      0 ——— VOICE NAME 1 ———      32-127
*
*      78      0 ——— VOICE NAME 2 ———
*
*      79      0 ——— VOICE NAME 3 ———
*
*      80      0 ——— VOICE NAME 4 ———
*
*      81      0 ——— VOICE NAME 5 ———
*
*      82      0 ——— VOICE NAME 6 ———
*
*      83      0 ——— VOICE NAME 7 ———
*
*      84      0 ——— VOICE NAME 8 ———
*
*      85      0 ——— VOICE NAME 9 ———
*
*      86      0 ——— VOICE NAME 10 ———
*
*
*      %%% 87      0 ———— PR1 ————      0-99 PEG
*
*      %%% 88      0 ———— PR2 ————      0-99
*
*      %%% 89      0 ———— PR3 ————      0-99
*
*      %%% 90      0 ———— PL1 ————      0-99 (center=50)
*
*      %%% 91      0 ———— PL2 ————      0-99
*
*      %%% 92      0 ———— PL3 ————      0-99
*

```

\*\*\* parameter change only \*\*\*

```

*
*      nn      b7  b6  b5  b4  b3  b2  b1  b0      dd      comment
*      (para.no)                                (value)
*
*      93      0   0   0   0 OP1 OP2 OP3 OP4      0-1  op. on(1)/off(0)
*

```

\*\*\* ACED \*\*\* 23 byte additional parameters ( 1 bulk edit format)  
para. cng g=4, h=3

NO.(para)	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	Data	note
0	0	0	0	0	0	0	0	0	FIX 0-1	OP.4
1	1	0	0	0	0	0	---	FIXRG	0-7 0(255Hz)-7(32KHz)	
2	2	0	0	0	0	---	---	FINE	0-15(7:F=0-3)	
3	3	0	0	0	0	0	---	OSW	0-7	
4	4	0	0	0	0	0	0	-EGSFT-	0-3 0(off)-3(12dB)	
5	5									OP.2
10	10									OP.3
15	15									OP.1
19	19								0(off)	
20	20	0	0	0	0	0	---	REV	0-7	0(off),7(first)
21	21	0	---	---	FC PITCH	---	---	---	0-99	
22	22	0	---	---	FC AMPLI	---	---	---	0-99	

\*\*\* ACED2 \*\*\* 10 byte additional parameter 2 for V2  
para. cng g=4, h=3

NO.	para.	Nob7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	Data	note
0	23	0	---	---	AT PITCH	---	---	---	---	0-99	
1	24	0	---	---	AT AMPLI	---	---	---	---	0-99	
2	25	0	---	---	AT P.BIAS	---	---	---	---	0-100	center 0 = 50
3	26	0	---	---	AT EG BIAS	---	---	---	---	0-99	
4	27	0	---	---	reserved	---	---	---	---		
5	28	0	---	---	reserved	---	---	---	---		
6	29	0	---	---	reserved	---	---	---	---		
7	30	0	---	---	reserved	---	---	---	---		
8	31	0	---	---	reserved	---	---	---	---		
9	32	0	---	---	reserved	---	---	---	---		

\*\*\* EFEDS \*\*\* 3 byte effect parameter for YS  
para. cng g=9, h=0

NO.	para.	Nob7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	Data	note
0	4	0	0	0	0	---	---	---	---	EFFECT PRESET No.	0-10
1	5	0	0	---	---	---	---	---	---	EFFECT TIME	0-40
2	6	0	---	---	---	---	---	---	---	EFFECT BALANCE	0-99

\*\*\* remote switch \*\*\*  
para. cng g=9, h=0

---

g	h p	switch
9	0 91	ten key 0
92		ten key 1
93		ten key 2
94		ten key 3
95		ten key 4
96		ten key 5
97		ten key 6
98		ten key 7
99		ten key 8
100		ten key 9
101		ten key -
102		ten key +
103		left -
104		left +
105		left center -
106		left center +
107		right center -
108		right center +
109		right -
110		right +
111		eg
112		tone
113		lfo
114		effect
115		name
116		card
117		user
118		preset
119		sv,ld
120		job
121		store
122		exit
123		seq/play
124		rec
125		stop/cont.
126		start
127		power on reset

---

<Attached list 2 >

Detail of Bulk Dump Format

★ VCED

f = 3  
data size = 93 ( \$005D )  
data format = 7bit binary  
total bulk size = 93+8 = 101

f0,43,0n,03,00,5D,<VCED data>,sum,f7

★ VMEM

f = 4  
data size = 128x32 = 4096 ( \$1000 )  
data format = 7bit binary  
total bulk size = 4096+8 = 4104

f0,43,0n,04,20,00,<VMEM data>,sum,f7

★ ACED

f = 126 LM\_\_8976AE  
data size = 23+10 = 33 (\$0021)  
data format = 7bit binary  
total bulk size = 33+8 = 41

f0,43,0n,7e,00,21,LM\_\_8976AE,<ACED data>,sum,f7

★ ACED2

f = 126 LM\_\_8023AE  
data size = 10+10 = 20 (\$0014)  
data format = 7bit binary  
total bulk size = 20+8 = 28

f0,43,0n,7e,00,14,LM\_\_8023AE,<ACED2 data>,sum,f7

★ EFEDS

f = 126 LM\_\_8036EF  
data size = 3+10 = 13 (\$000D)  
data format = 7bit binary  
total bulk size = 13+8 = 21

f0,43,0n,7e,00,0D,LM\_\_8036EF,<EFEDS data>,sum,f7

★ SYSTEM SETUP + PFM

f = 126 LM\_\_8036S\_  
  
data size = 10+100 = 110 ( \$006E )  
data format = 7bit binary  
total data size = 110+8 = 118

f0,43,0n,7e,00,62,LM\_\_8036S\_,<system data>,sum,f7

<Attached list 3 >

\*\*\* VMEM \*\*\* 128 byte (91 byte is used) voice data ( memory format )

*	address	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	dd	comment	*
*										(value)		*
*	0	0	0	0	——	AR	——			1-31		*
*	1	0	0	0	——	D1R	——			0-31		*
*	2	0	0	0	——	D2R	——			0-31		*
*	3	0	0	0	0	——	RR	——		1-15		*
*	4	0	0	0	0	——	D1L	——		0-15	OP.4	*
*	5	0				LS	——			0-99		*
*	6	0	AME	——	EBS	——	KVS	——		0-1,0-7,0-7		*
*	7	0				OUT	——			0-99		*
*	8	0	0			CRS	——			0-63 (RATIO)		*
*		0	0			CRS	——	x	x	0-63 (FIX)		*
*	9	0	0	0	——	RS	——	DET	——	0-3,0-6		*
*	10											*
*	.										OP.2	*
*	.											*
*	20											*
*	.										OP.3	*
*	.											*
*	30											*
*	.										OP.1	*
*	.											*
*	40	0	SY	——	FBL	——	ALG	——		0-1,0-7,0-7		*
*	41	0				LFS	——			0-99		*
*	42	0				LFD	——			0-99		*
*	43	0				PMD	——			0-99		*
*	44	0				AMD	——			0-99		*
*	45	0		PMS	——	AMS	——	LFW	——	0-7,0-3,0-3		*
*	46	0	0			TRPS	——			0-48		*
*	47	0	0	0	0		PBR	——		0-12		*
*	48	0	0	0	CH	MO	SU	PO	PM	0-1,0-1,0-1,0-1,0-1		*
*	%%% 49	0				PORT	——			0-99		*
*	50	0				FC	VOL	——		0-99		*
*	51	0				MW	PITCH	——		0-99		*
*	52	0				MW	AMPLI	——		0-99		*
*	53	0				BC	PITCH	——		0-99		*
*	54	0				BC	AMPLI	——		0-99		*
*	55	0				BC	P	BIAS	——	0-100		*
*	56	0				BC	E	BIAS	——	0-99		*

*	57	0	_____	VOICE NAME	1 _____	32-127	*
*	58	0	_____	VOICE NAME	2 _____		*
*	59	0	_____	VOICE NAME	3 _____		*
*	60	0	_____	VOICE NAME	4 _____		*
*	61	0	_____	VOICE NAME	5 _____		*
*	62	0	_____	VOICE NAME	6 _____		*
*	63	0	_____	VOICE NAME	7 _____		*
*	64	0	_____	VOICE NAME	8 _____		*
*	65	0	_____	VOICE NAME	9 _____		*
*	66	0	_____	VOICE NAME	10 _____		*
<hr/>							
*	### 67	0	_____	PR1	_____	0-99	*
*	### 68	0	_____	PR2	_____	0-99	*
*	### 69	0	_____	PR3	_____	0-99	*
*	### 70	0	_____	PL1	_____	0-99	*
*	### 71	0	_____	PL2	_____	0-99	*
*	### 72	0	_____	PL3	_____	0-99	*
*							*
*****							

\*\*\* VMEM \*\*\*

No.	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	Data	note
0										
.										same as DX21 VMEM
67										PEG PR1
72										PEG PL3
73	0	0	-EGSFT-	FIX		—FIXRG—				OP.4
74	0		—OSW—			FINE				
75										OP.2
77										OP.3
79										OP.1
81	0	0	0	0	0	—REV—				FUNCTION
82	0					FC PITCH				
83	0					FC AMPLI				

\*\*\* VMEM for V2 \*\*\*

No.	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	Data	note
84	0									
85	0									
86	0									
87	0									
88-90	0	0	0	0	0	0	0	0		

\*\*\* VMEM for YS \*\*\*

No.	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	Data	note
91	0	0	0	0					EFFECT PRESET No.	0-10
92	0	0							EFFECT TIME	0-40
93	0								EFFECT BALANCE	0-99
94-127	0	0	0	0	0	0	0	0		

note) AT P.BIAS                      data 0,,,,,,49,50,51,,,,,,100  
    LCD -50,,,,,-1, 0,+1,,,,,,+50  
    MIDI 51,,,,,100,0,+1,,,,,,+50

\*\*\* SYSTEM SETUP \*\*\* 100 byte      sytem set up  
 para. cng g=4, h=0

No.	para	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	Data	note
0	123,0	0	TUNE							0-127 master tune center=64	

para. cng g=9, h=0

1	1	0	0	0	MIDBCH				0-16	basic rcv ch 16:omni,17:off
2	2	0	0	0	0	MIDTCH			0-15	trans ch,16:off
3	3	0	0	0	0	0	0	0	MLOCK	0-1 mem. protect

para. cng g=4, h=0

4	0	0	0	0	0	NUM of NOTE			0-8	INST1
5	1	0	0	0	0	0	0	0	Mem type	0-2 0:preset,1:user,2:card
6	2	0	Voice Number						0-99	
7	3	0	0	0	Recv. ch				0-16	16(omni)
8	4	0	LIMIT/L						0-127	0(C-2)-127(G8)
9	5	0	LIMIT/H						0-127	
10	6	0	0	0	0	DETUNE			0-14	7(center)
11	7	0	0	NOTE SHIFT				0-48	24 (center)	
12	8	0	VOLUME						0-99	
13	9	0	0	0	0	0	0	0	OUT_ASGN	0(off),1(I),2(II),3(I II)
14	10	0	0	0	0	0	0	0	LFO SEL	0(off),1(I),2(II),3(vib)
15	11	0	0	0	0	0	0	0	0	reserved

16	12									INST2
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

.

28	24									INST3
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

.

40	36									INST4
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

.

52	48									INST5
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

.

64	60									INST6
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

.

76	72									INST7
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

.

88	84									INST8
----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	-------

.

99 95

para. cng (only)g=9, h=0

7	0	0	0	0	0	0	0	0	bulk block	0-4	midi bulk block
---	---	---	---	---	---	---	---	---	------------	-----	-----------------



<Attached list 4 >

Dump Request Messages

★ VCED	f0,43,2n,03,f7
★ VMEM	f0,43,2n,04,f7
★ ACED + VCED	f0,43,2n,7e,LM__8976AE,f7
★ ACED2 + ACED + VCED	f0,43,2n,7e,LM__8023AE,f7
★ EFEDS + ACED2 + ACED + VCED	f0,43,2n,7e,LM__8036EF,f7
★ EFEDS + system setup	f0,43,2n,7e,LM__8036S_,f7

note) Ascii number	HEX
--------------------	-----

★ LM__8976AE	4c,4d,20,20,38,39,37,36,41,45
★ LM__8023AE	4c,4d,20,20,38,30,32,33,41,45
★ LM__8036EF	4c,4d,20,20,38,30,33,36,45,46
★ LM__8976S_	4c,4d,20,20,38,39,37,36,53,20

<Attached list 5 >

parameter change No. List

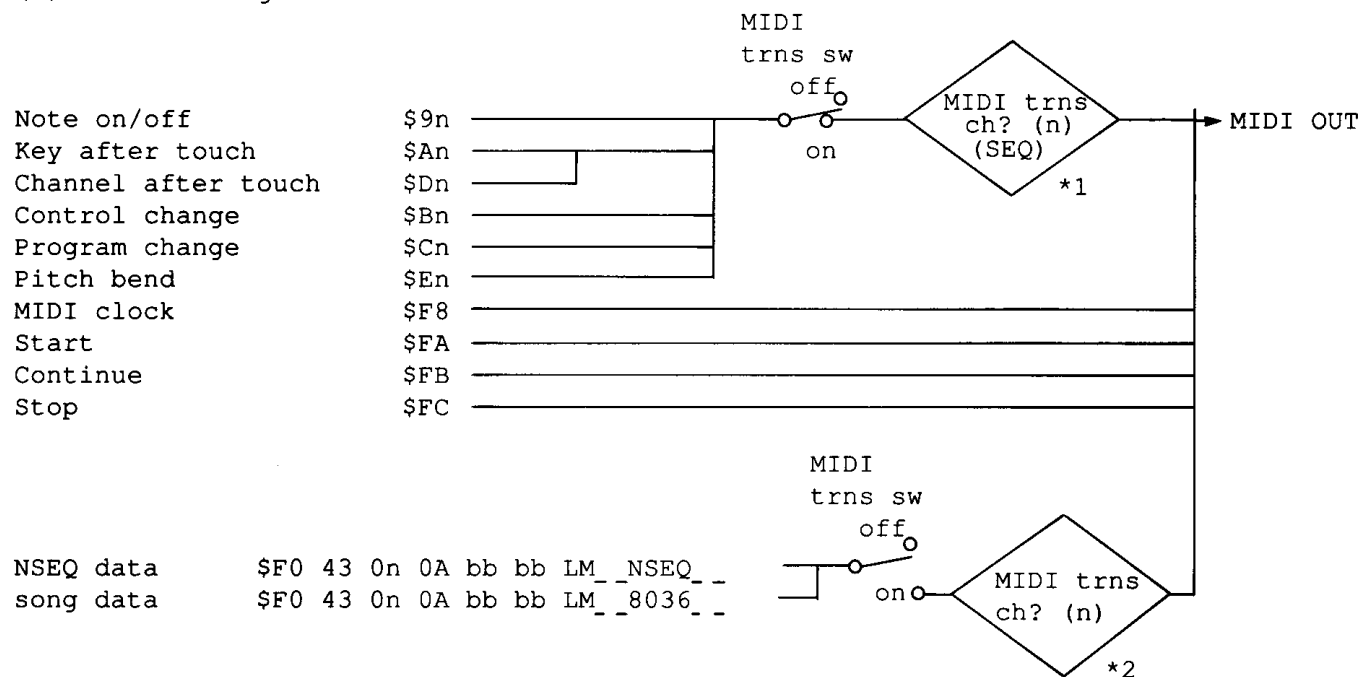
<<< \$F0,\$43,\$1n,... >>>

VCED	\$12 (g=4, h=2), p=0-92, 93
ACED	\$13 (g=4, h=3), p=0-22
ACED2 (V2)	\$13 (g=4, h=3), p=23-33
SYS (sw remote)	\$24 (g=9, h=0), p=91-127
SYS (setup)	\$24 (g=9, h=0), p=0-7
SYS (pfm)	\$10 (g=4, h=0), p=0-95
MASTER TUNING	\$10 (g=4, h=0), p=123

## 2. SEQUENCER

The YS200 sequencer can also record incoming data from other MIDI devices (keyboards, wind controllers, guitars, etc.) connected to the MIDI IN terminal. Data can be recorded and played back as shown in the following diagrams. Notice that reception and transmission of some types of data will depend on Record Mode and Condition settings

### (1) Transmitting Conditions



#### Note:

\*1: MIDI transmit Channel set for each track

\*2: Determined by the Synthesizer mode Transmit Channel

## (2)Transmission Data

## 2-1 Channel Information

Data is transmitted only during play and overdubbing.

## (1) Channel Voice Messages

## (1.1)KEY ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9n)	n=channel number
NOTE No.	0kkkkkkk		k=1 (C#-2)~111 (D#7)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v#0)	KEY ON
VALUE	00000000	(v=0)	KEY OFF

## (1.2)POLYPHONIC AFTER TOUCH

STATUS	1010nnnn	(An)	n=channel number
NOTE No.	0kkkkkkk		k=1 (C#-2)~127 (G8)
VALUE	0vvvvvvv		v=0~127

## (1.3)CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(Bn)	n=channel number
CONTROL No.	0ccccccc		c=0~121
CONTROL VALUE	0vvvvvvv		

## (1.4)PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn	(Cn)	n=channel number
PROGRAM No.	0ppppppp		p=0~99

## (1.5)AFTER TOUCH

STATUS	1101nnnn	(Dn)	n=channel number
VALUE	0vvvvvvv		v=0~127

## (1.6)PITCH BENDER

STATUS	1110nnnn	(En)	n=channel number
VALUE (LSB)	0uuuuuuu		
VALUE (MSB)	0vvvvvvv		

## 2-2 System Information

## (1) System Realtime Messages

## (1.1)TIMING CLOCK

STATUS	11111000	(F8)
--------	----------	------

## (1.2)START

STATUS	11111001	(F9)
--------	----------	------

## (1.3)CONTINUE

STATUS	11111010	(FA)
--------	----------	------

## (1.4)STOP

STATUS	11111011	(FB)
--------	----------	------

## (2) System Exclusive Messages

## (2.1)SEQUENCE DUMP

STATUS	11110000	(F0)	
ID No.	01000011	(43)	
SUB STATUS	0000ssss	(0s)	s=Transmit channel
GROUP NUMBER	00001010	(0A)	
BYTE COUNT (MSB)	0bbbbbbb		
BYTE COUNT (LSB)	0bbbbbbb		
CLASIFICATION-	01001100	ASCII'L	
NAME	01001101	ASCII'M	
	00100000	ASCII'_	
	00100000	ASCII'_	
DATA FORMAT-	01001110	ASCII'N	
NAME	01010011	ASCII'S	
	01000101	ASCII'E	
	01010001	ASCII'Q	
	00100000	ASCII'_	
	00100000	ASCII'_	
DATA	0ddddd		
	0ddddd		
CHECK SUM	0eeeeeee		
EOX	11110111	(F7)	

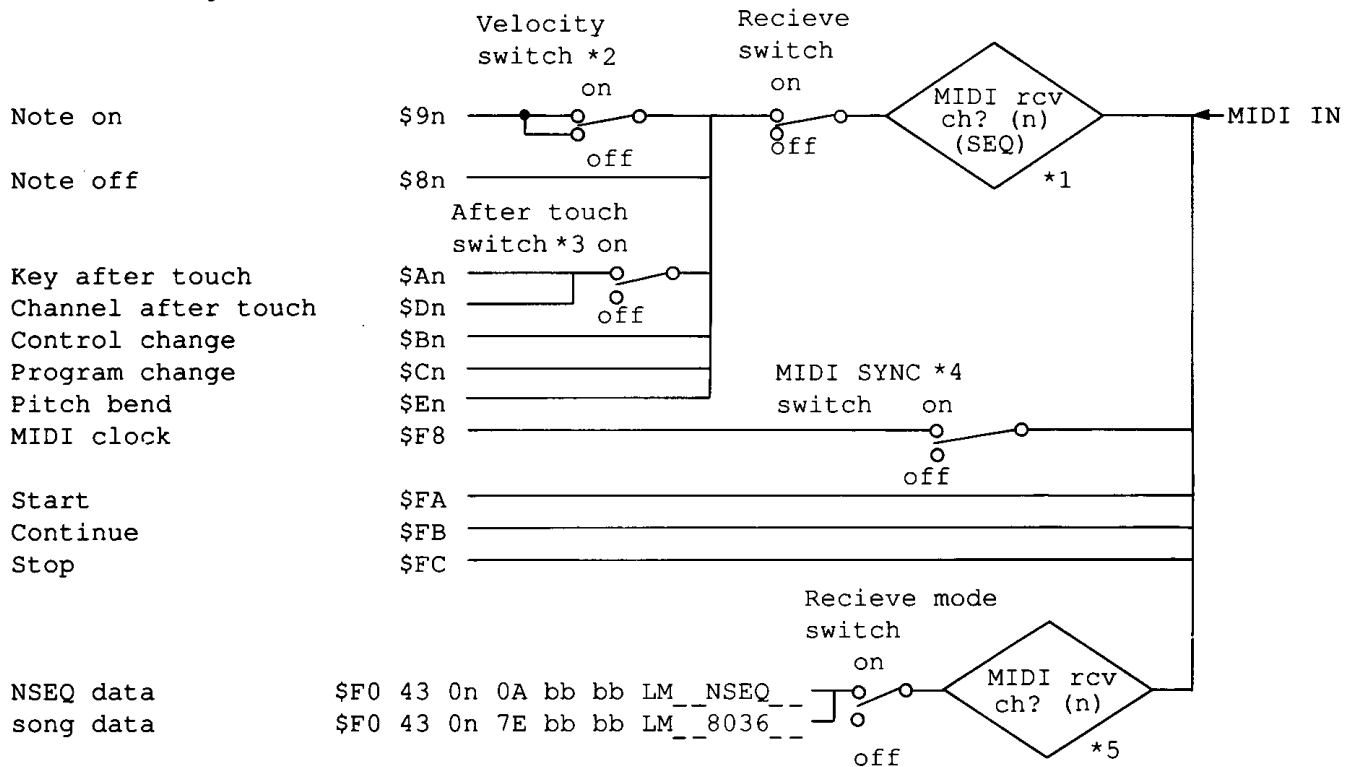
Transmitted on the transmission channel of synthesizer mode.  
Transmitted when MIDI BULK "OUT" is executed in sequencer mode.

## (2.2)UNIVERSAL BULK DUMP (Song data)

STATUS	11110000	(F0)
ID No.	01000011	(43)
SUB STATUS	0000ssss	(0s)
GROUP NUMBER	01111110	(7E)
BYTE COUNT (MSB)	0bbbbbbb	
BYTE COUNT (LSB)	0bbbbbbb	
CLASIFICATION-	0aaaaaaa	ASCII'L
NAME	0aaaaaaa	ASCII'M
	0aaaaaaa	ASCII'_
	0aaaaaaa	ASCII'_
DATA FORMAT-	00111000	ASCII'8
NAME	00110000	ASCII'0
	00110011	ASCII'3
	00110110	ASCII'6
	00100000	ASCII'_
	00100000	ASCII'_
DATA	0ddddd	
	0ddddd	38 bytes
CHECK SUM	0eeeeeee	
EOX	11110111	(F7)

Transmitted on the transmission channel of synthesizer mode.  
Transmitted when MIDI BULK "OUT" is executed in sequencer mode.

### (3) Receiving Condition



#### Note:

- \*1: Reception channel in Recording Mode
- \*2: Velocity on/off in Condition
- \*3: Aftertouch on/off in Condition
- \*4: Received when Sync is set to "MIDI"
- \*5: Determined by the Synthesizer mode Receive Channel

## (4) Reception Data

## (2.2) UNIVERSAL BULK DUMP (Song data)

## 4-1 Channel Information

Data is received only during recording.

## (1) Channel Voice Messages

## (1.1) KEY ON/OFF

STATUS	1001nnnn	(9n)	n=channel number
NOTE No.	0kkkkkkk		k=1 (C#-2)~111 (D#7)
VELOCITY	0vvvvvvv	(v≠0)	KEY ON
VALUE	00000000	(v=0)	KEY OFF

## (1.2) POLYPHONIC AFTER TOUCH

STATUS	1010nnnn	(An)	n=channel number
NOTE No.	0kkkkkkk		k=1 (C#-2)~127 (G8)
VALUE	0vvvvvvv		v=0~127

## (1.3) CONTROL CHANGE

STATUS	1011nnnn	(Bn)	n=channel number
CONTROL No.	0ccccccc		c=0~121
CONTROL VALUE	0vvvvvvv		

## (1.4) PROGRAM CHANGE

STATUS	1100nnnn	(Cn)	n=channel number
PROGRAM No.	0ppppppp		p=0~99

## (1.5) AFTER TOUCH

STATUS	1101nnnn	(Dn)	n=channel number
VALUE	0vvvvvvv		v=0~127

## (1.6) PITCH BENDER

STATUS	1110nnnn	(En)	n=channel number
VALUE (LSB)	0uuuuuuu		
VALUE (MSB)	0vvvvvvv		

## 4-2 System Information

## (1) System Realtime Messages

## (1.1) TIMING CLOCK

STATUS	11111000	(F8)
--------	----------	------

## (1.2) START

STATUS	11111001	(F9)
--------	----------	------

## (1.3) CONTINUE

STATUS	11111010	(FA)
--------	----------	------

## (1.4) STOP

STATUS	11111011	(FB)
--------	----------	------

## (2) system Exclusive Messages

## (2.1) SEQUENCE DUMP

STATUS	11110000	(F0)	
ID No.	01000011	(43)	
SUB STATUS	0000ssss	(0s)	s=Receive channel
GROUP NUMBER	00001010	(0A)	
BYTE COUNT (MSB)	0bbbbbbb		
BYTE COUNT (LSB)	0bbbbbbb		
CLASIFICATION-	01001100	ASCII'L	
NAME	01001101	ASCII'M	
	00100000	ASCII'_	
	00100000	ASCII'_	
DATA FORMAT-	01001110	ASCII'N	
NAME	01010011	ASCII'S	
	01000101	ASCII'E	
	01010001	ASCII'Q	
	00100000	ASCII'_	
	00100000	ASCII'_	
DATA	0ddddd		
	0ddddd		
CHECK SUM	0eeeeeee		
EOX	11110111	(F7)	

Received on the reception channel of synthesizer mode.  
Received only when MIDI BULK "IN" is executed in sequencer mode.

STATUS	11110000	(F0)
ID No.	01000011	(43)
SUB STATUS	0000ssss	(0s)
GROUP NUMBER	01111110	(7E)
BYTE COUNT (MSB)	0bbbbbbb	
BYTE COUNT (LSB)	0bbbbbbb	
CLASIFICATION-	0aaaaaaa	ASCII'L
NAME	0aaaaaaa	ASCII'M
	0aaaaaaa	ASCII'_
	0aaaaaaa	ASCII'_
DATA FORMAT-	00111000	ASCII'8
NAME	00110000	ASCII'0
	00110011	ASCII'3
	00110110	ASCII'6
	00100000	ASCII'_
	00100000	ASCII'_
DATA	0ddddd	
	0ddddd	38 bytes
CHECK SUM	0eeeeeee	
EOX	11110111	(F7)

Received on the reception channel of synthesizer mode.  
Received only when MIDI BULK "IN" is executed in sequencer mode.

## (5) Sequence Bulk Data

The YS200 sequencer can transmit and receive sequence memory as a MIDI Bulk Data message. This allows you to exchange sequence data with other sequencers that use the Yamaha N-SEQ data format. There are two types of YS200 sequence bulk data.

- N-SEQ data (the sequence data itself)

- Song data (max notes, voice bank and voice number for each track)

Since the Song Data is unique to the YS200, it will be ignored when transmitted to other N-SEQ format devices such as the QX5FD. In the MIDI BULK IN job (Sequence JOB mode), the YS200 will transmit a Dump Request message for N-SEQ data. A device connected to the YS200 MIDI IN will respond by transmitting data. The YS200 will respond to a Dump Request message in the same way.

### • NSEQ DATA FORMAT

NSEQ data for one song consists of multiple tracks, each track beginning with F0h (on) (N=track number), and ending with F2h. If a track is empty, that track is not included. Between the F0h and F2h are time/event/control data bytes as follows.

hex	description
F0	top of track #1
00	
--	time/event/control data
--	
F2	end of record
--	
--	track #2 ~ #7 data
--	
F0	top of track #8
07	
--	time/event/control data
--	
F2	end of record

### NSEQ time/event/control data format (binary)

short time	0ttttttt	(length in 384th notes)
long time	0ttttttt 0ttttttt	(in order of MS byte, LS byte)
short note	10ddddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv	
long note	110ddddd 0ddddd 0kkkkkkk 0vvvvvvv	
short note	10ddddd 1kkkkkkk	(when velocity=\$40)
long note	110ddddd 0ddddd 1kkkkkkk	(when velocity=\$40)

ddd = duration (length in 96th notes)

kkk = MIDI note number

vvv = MIDI velocity

measure mark	11110101	(measure mark)
no operation	1111000	(does nothing)

(Except for MSB, the following are the same format as MIDI)

poly a.touch	11111010 0kkkkkkk 0vvvvvvv
control change	11111011 0ccccccc 0vvvvvvv
program change	11111100 0ppppppp
channel a.touch	11111101 0vvvvvvv
pitch bend	11111110 0vvvvvvv 0vvvvvvv

• SONG DATA FORMAT

Song data consists of max notes, voice bank, voice select, and tempo, effect, beat (time signature) and song name, in the following format.

count	hex	description		
-----				
0	00	max notes	of tr1	(0~7)
1	01	voice bank	of tr1	(0~2)
2	02	voice select	of tr1	(0~99)
3	03	max notes	of tr2	
4	04	voice bank	of tr2	
5	05	voice select	of tr2	
6	06	max notes	of tr3	
7	07	voice bank	of tr3	
8	08	voice select	of tr3	
9	09	max notes	of tr4	
10	0A	voice bank	of tr4	
11	0B	voice select	of tr4	
12	0C	max notes	of tr5	
13	0D	voice bank	of tr5	
14	0E	voice select	of tr5	
15	0F	max notes	of tr6	
16	10	voice bank	of tr6	
17	11	voice select	of tr6	
18	12	max notes	of tr7	
19	13	voice bank	of tr7	
20	14	voice select	of tr7	
21	15	max notes	of tr8	
22	16	voice bank	of tr8	
23	17	voice select	of tr8	
24	18	effect number		(1~10)
25	19	effect time		
26	1A	effect balance		
27	1B	song name 1		(ASCII)
28	1C	song name 2		
29	1D	song name 3		
30	1E	song name 4		
31	1F	song name 5		
32	20	song name 6		
33	21	song name 7		
34	22	song name 8		
35	23	tempo		(60~180)
36	24	time signature		(0=1/4, 1=2/4, 2=3/4, , , 10=7/8, 11=8/8)
37	25	(reserved)		
-----				
total 38 (\$26) bytes				



Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
Channel	Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	:
Mode	Default	: 3	: 1, 2, 3, 4	: memorized
	Messages	: x	: POLY, MONO(M=1)	: single mode only
	Altered	: *****	: x	:
Note		: 36 - 96	: 0 - 127	:
Number	: True voice:	: *****	: 12 - 107	:
Velocity	Note ON	: o 9nH, v=1-127	: o v=1-127	:
	Note OFF	: x 9nH, v=0	: x	:
After	Key's	: x	: x	:
Touch	Ch's	: o	: o	:
Pitch Bender		: o	: o 0-12 semi	: 7 bit resolution
Control	1	: o	: o	: Modulation wheel
	2	: o	: o	: Breath control
	7	: o	: o	: Volume
	64	: o	: o	: Sustain
	96	: o	: x	: Data entry +1
	97	: o	: x	: Data entry -1
				: (Play mode only)
Prog		: o 0 - 99	: o 0 - 127 *1	:
Change	: True #	: *****	: 0 - 99	:
System Exclusive		: o	: o	: Voice parameters
System	: Song Pos	: x	: x	:
	: Song Sel	: x	: x	:
Common	: Tune	: x	: x	:
System	: Clock	: x	: x	:
Real Time	: Commands	: x	: x	:
Aux	: Local ON/OFF	: x	: x	:
	: All Notes OFF	: x	: o (126,127)	: single mode only
Mes-	: Active Sense	: o	: o	:
sages:	: Reset	: x	: x	:

: Notes: \*1 = play mode only

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	: 1 - 16	: 1 - 16	: memorized
Channel	Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	
Mode	Default	: x	: x	
	Messages	: x	: x	
	Altered	: *****	: x	
Note		: 1 - 111	: 1 - 111	
Number : True voice:		: *****		
Velocity	Note ON	: o 9nH, v=1-127	: o v=1-127	: *1
	Note OFF	: x 9nH, v=0	: x	
After	Key's	: o	: o	: *2
Touch	Ch's	: o	: o	: *2
Pitch Bender		: o	: o	
0 - 121		: o	: o	
Control				
Change				
Prog		: o 0 - 99	: o 0 - 99	
Change : True #		: *****		
System Exclusive		: o	: o	: *3 : Song data
System	Song Pos	: x	: x	
	Song Sel	: x	: x	
Common	Tune	: x	: x	
System	:Clock	: o	: o	: *4
Real Time	:Commands:	: o	: o	
Aux	:Local ON/OFF	: x	: x	
	:All Notes OFF:	: x	: x	
Mes-	:Active Sense	: x	: x	
sages:	Reset	: x	: x	
Notes: *1 = receive if velocity switch is on. ( if switch is off, velocity is fixed to 64.)				
*2 = receive if after touch switch is on.				
*3 = receive when bulk data receive function is set.				
*4 = receive in MIDI sync mode.				
Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes				
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No				

**Litiumbatteri!**

Bör endast bytas av servicepersonal.  
Explosionsfara vid felaktig hantering.

**VAROITUS!**

Lithiumparisto, Räjähdyksvaara.  
Pariston saa vaihtaa ainoastaan alan  
ammattimies.

**ADVARSEL!**

Lithiumbatteri!  
Ekspløsningsfare. Udskiftning må kun foretages  
af en sagkyndig, — og som beskrevet i  
servicemanualen.

# **YAMAHA**

## WIEDERGABE

- ## NORMAL-AUFNAHME

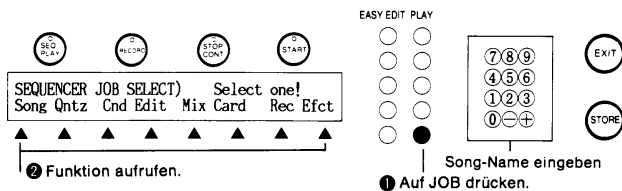
- ## PUCH-AUFNAHME

- ## STEP (Schritt für Schritt)

- ## VOICE (Voice-Anwahl und Stimmenzuordnung)

- \* Diese Einstellungen gehen beim Drücken auf SEQ/PLAY verloren. Um sie beizubehalten, muß der Wiedergabebetrieb durch wiederholtes Drücken der Taste VOICE aufgerufen werden.
- \* Sobald alle Einstellungen vorgenommen worden sind, muß der Song gespeichert (STORE) werden.

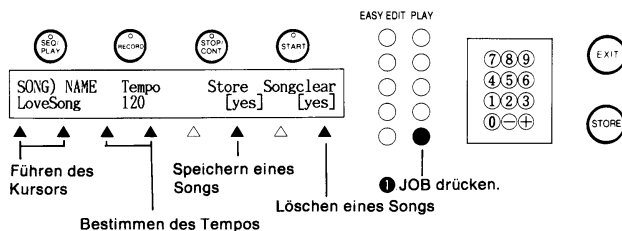
## JOB (Editierfunktionen)



Song ..... Song-Name, Tempo, Speichern, Löschen  
Qntz ..... Korrigieren des Timings  
Cnd ..... Aufnahmebedingung  
Edit ..... Löschen, Kopieren, Entfernen, Einfügen  
Mix ..... Zusammenlegen zweier Spuren  
Card ..... Ablegen, Laden (Card-Funktionen), MIDI-Blockdaten  
Rec ..... Aufnahmeverfahren, Speicherraumanzeige  
Eft ..... Anwahl eines Effektes

## NAME, STORE, CLEAR

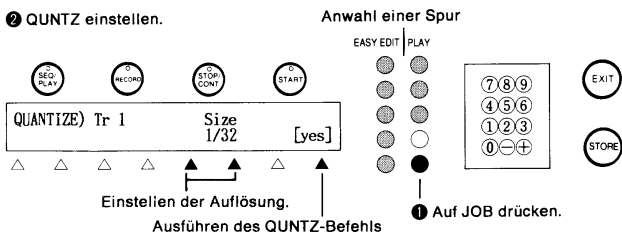
2 Den gewünschten Song aufrufen.



\* Den Namen eines Songs schreibt man mit den Manualtasten (siehe EASY EDIT).

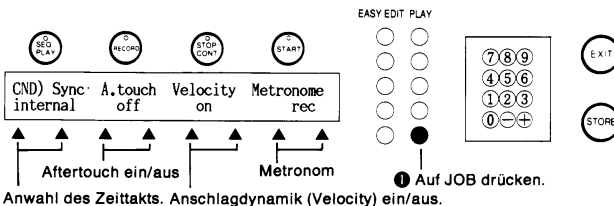
## QUNTZ (Quantisieren)

2 QUNTZ einstellen.



## CND (Aufnahmebedingungen)

2 CND auswählen.

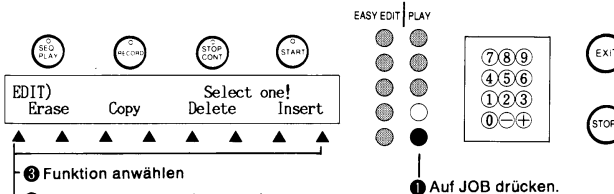


\* Wenn der Zeittakt von einem MIDI-Gerät angegeben wird, kann man die Aufnahme bzw. Wiedergabe nicht durch Drücken der Taste START beginnen.

## EDIT (Löschen, Kopieren, Entfernen, Einfügen)

2 EDIT aufrufen.

4 Die Spur aufrufen (für Erase, Copy)



3 Funktion auswählen

4 Den Takt programmieren und den Befehl ausführen.

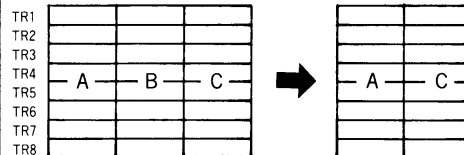
Erase ... Der eingestellte Teil einer Spur wird gelöscht.



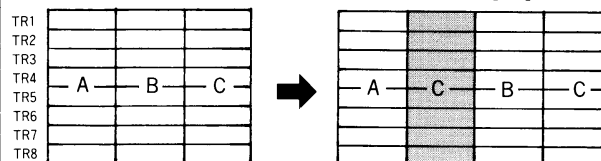
Copy ... Der eingestellte Teil einer Spur wird kopiert.



Delete ... Der eingestellte Teil wird aus allen Spuren entfernt.

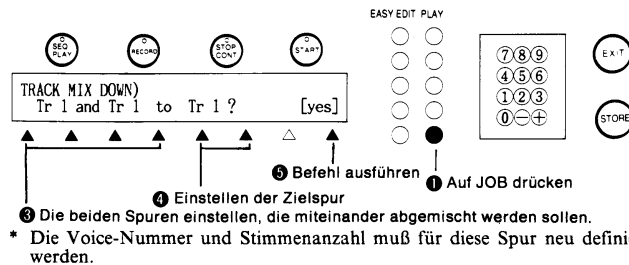


Einfügen ... Der eingestellte Teil wird (in alle Spuren) eingefügt.



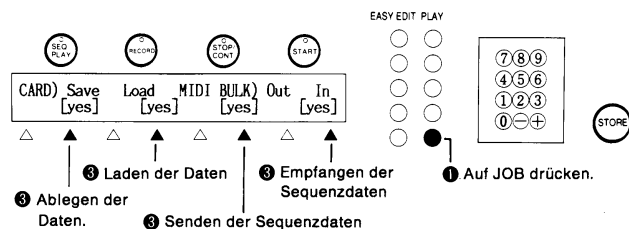
## MIX DOWN (Zusammenlegen)

2 MIX auswählen.



## CARD (Karten- und MIDI-Funktionen)

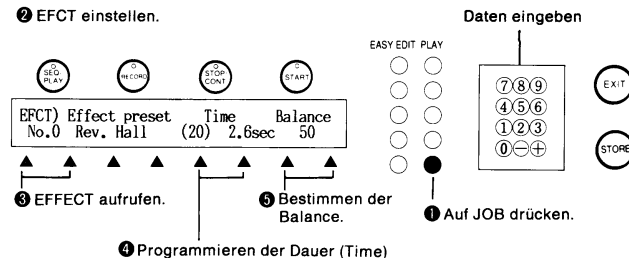
2 CARD aufrufen.



\* Vor der Datenablage muß die Speicherschutzlasche der Card auf OFF gestellt werden.  
\* Die RAM-Card muß im Synthesizer-Betrieb formatiert werden.  
\* Vor der Datenübertragung muß der gewünschte Song aufgerufen werden.  
\* Beim Empfang neuer Daten wird der alte Song gelöscht.

## EFFECT (Effekteinstellung)

2 EFCT einstellen.

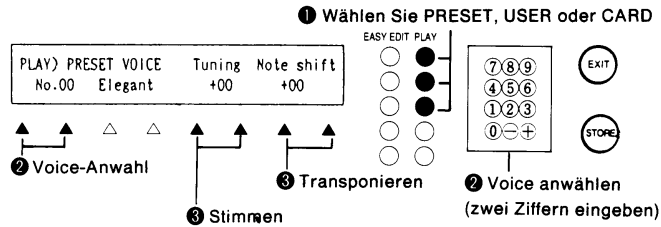


\* Sobald alle Einstellungen vorgenommen worden sind, muß der Song gespeichert (STORE) werden.

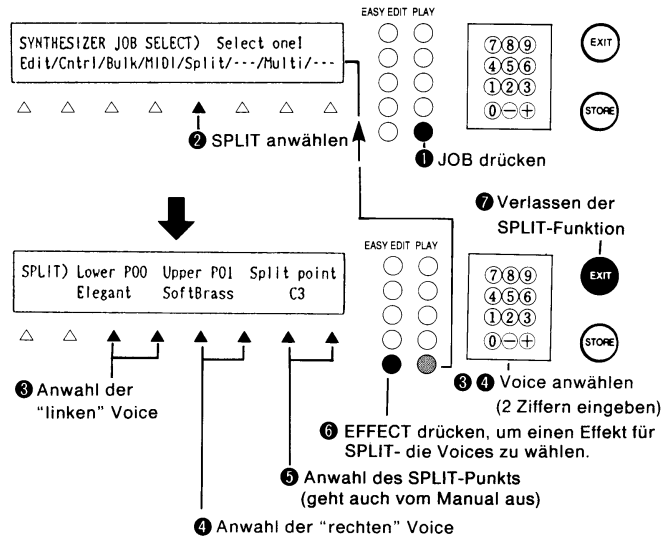
# GEBRAUCH DES YS100/200

## PLAY (Spielen)

### ■ Spielen einer Voice.



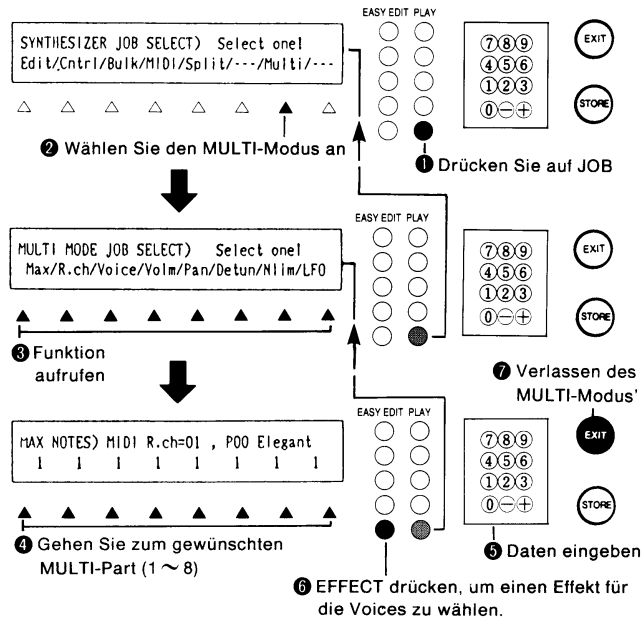
### ■ Split



### ■ Übersicht der PRESET- Voices

00	Elegant	10	Soft String	20	Sunbeam	30	Fog	40	Piano 2	50	Guitar 1	60	E. Bass 1	70	Trumpet 1	80	Recorder	90	Zap!
01	Soft Brass	11	Syn String 2	21	Shimmer 1	31	Husky Voice	41	E. Piano 2	51	Guitar 2	61	E. Bass 2	71	Tight Brass	81	Harmonica 1	91	Shwhap!
02	Wide String	12	Rich String	22	Soft Cloud	32	Swirlies	42	Wire Brass	52	E. Guitar 1	62	Syn Bass 1	72	Trombone 1	82	Whistle	92	Pound Wood
03	Cosmic	13	Syn Brass 1	23	Bamarimba	33	Husky Choir	43	Easy Clav	53	Harp 1	63	Syn Bass 2	73	Horn 1	83	Castanet	93	Oil Drum
04	Large Pipes	14	Syn Brass 2	24	Sandarimba	34	Pluck Brass	44	Funky Clav	54	Koto	64	Syn Bass 3	74	Horn 2	84	Triangle	94	Syn Snare
05	Syn String 1	15	Syn Brass 3	25	Float Chime	35	Angel Choir	45	Harpsichrd	55	Marimba	65	Syn Bass 4	75	Sax 1	85	Bell Tree	95	Dragon Hit
06	Folk Guitar	16	Breth Brass	26	Daybreak	36	Flute Voice	46	Vibe	56	Violin 1	66	Syn Bass 5	76	Sax 2	86	Referee	96	Dune Hit
07	Piano 1	17	Soft Ens.	27	Tinkle	37	Small Pipes	47	Celeste	57	Cello 1	67	Nasal Lead	77	Oboe 1	87	Steel Drum 1	97	Warp
08	E. Piano 1	18	Warm Ens.	28	Sand Bell	38	E. Organ 1	48	Tube Bell	58	Cello Ens.	68	Solid Lead	78	Clarinet	88	Steel Drum 2	98	Ice Age
09	Dist Guitar	19	Orches Ens.	29	Suspense	39	E. Organ 2	49	Music Box	59	Uprite Bass	69	Clari Lead	79	Flute	89	Ricochet	99	Encore

### ■ MULTI-MODUS



Max ..... Die Stimmenanzahl pro MULTI-Part (insgesamt 8)

R.CH... MIDI-Empfangskanal der Voices.

Nur die Voices, deren MIDI-Empfangskanal dem Übertragungskanal des YS100/200 entspricht, können vom Synthi aus angesteuert werden.

Voice.... Die Voice-Nummer für jeden Part

Volm.... Lautstärke der einzelnen Voices

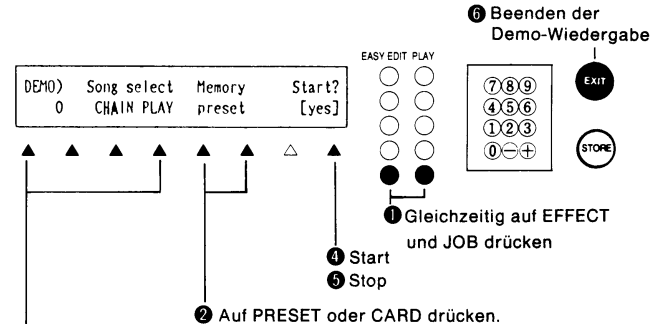
Pan ..... Stereopanorama der einzelnen Voices

Detun .. Leichtes Verstimmen der Voices

Nlim .... Die Tastengrenzen der Voices (Zehnertastenfeld: 0-4: L; 5-9: H)

LFO..... LFO-Einstellung der Voices

## DEMO PLAY (Wiedergabe des Demo-Songs)



0 CHAIN PLAY

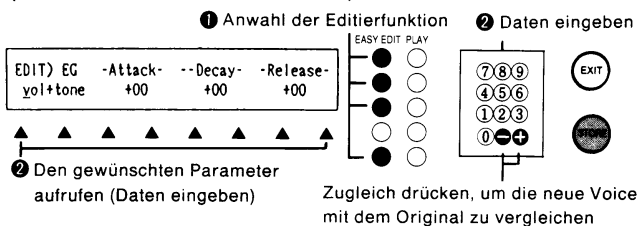
Spielt die 5 Demo-Songs immer wieder der Reihe nach ab.

- 1 Opening
- 2 SLAV
- 3 Stomp
- 4 Nut
- 5 Funky City

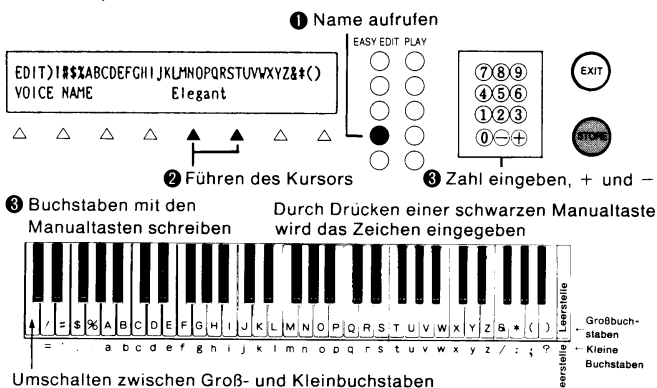
## EDIT (Ändern der Voice)

### ■ Easy Edit

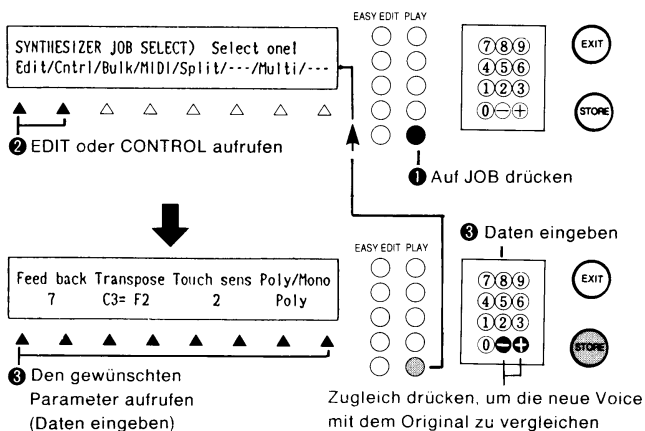
(EG, TONE, LFO, EFFECT)



### (NAME)

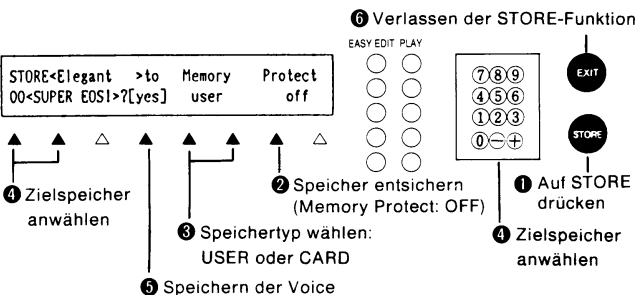


### ■ Weitergehende Editier- und Steuerfunktionen



- \* Nach dem Editieren muß die Voice gespeichert werden (STORE)
- \* Wenn Sie auf PLAY oder EDIT drücken, bevor die editierte Voice abgespeichert wird, geht sie verloren.

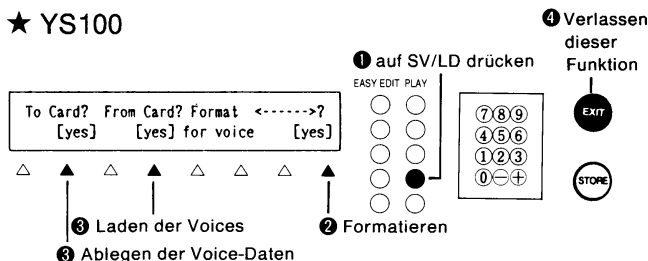
## STORE (Speichern, Speicher sichern)



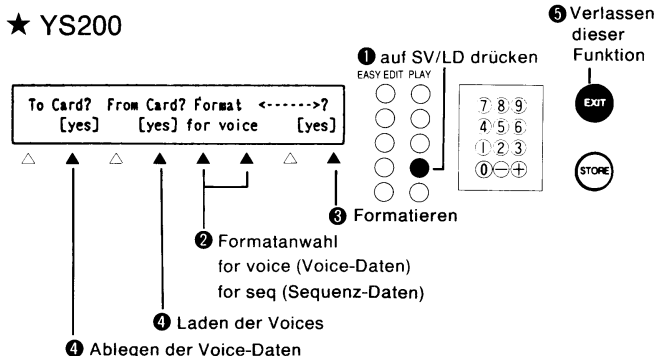
\* Vor der Ablage muß die Card formatiert und ihr Speicherschutz ausgeschaltet werden

## CARD (Speicherkarte)

### ★ YS100



### ★ YS200

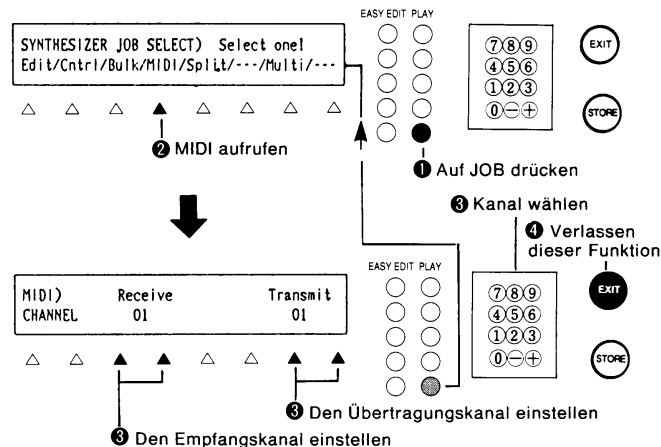


\* Vor der Ablage bzw. dem Formatieren muß der Speicherschutz der Card ausgeschaltet werden

\* Vor dem Laden den internen EOS-Speicher sichern ("Speichern", s.o.)

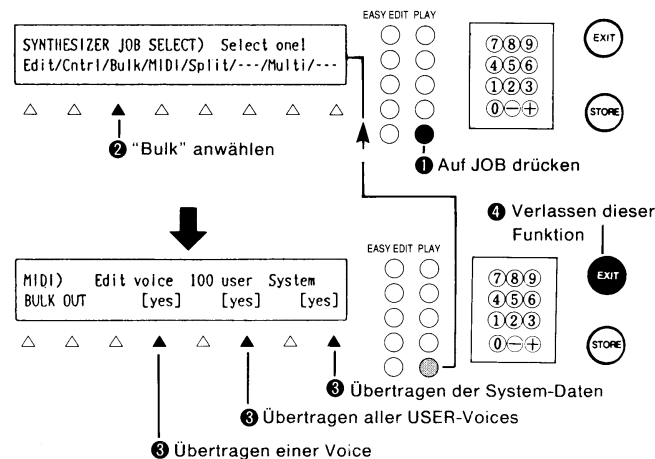
## MIDI

### ■ Einstellen des MIDI-Kanals



- \* Wird MIDI vom MULTI-Modus aus aufgerufen, wird statt R.CH "multi" angezeigt. Der Empfangskanal kann nicht eingestellt werden.
- \* Im MULTI-Modus muß der Empfangskanal der Voices dem Übertragungskanal des Synthesis entsprechen.

### ■ Übertragung von MIDI-Daten



\* Zuerst die Voice anwählen, die übertragen werden soll ("Spielen", s.o.).