

MSX FM VOICE DATA 96^②

SYNTHESIZER & SOUND EFFECT

**for MUSIC COMPOSER
FM VOICING PROGRAM
FM MUSIC MACRO**

FVD-02 Instruction Manual

FM Voice Data 96 (FVD-02)

This Voice Data is expansion voice data for your MSX music computer. There are two versions, synthesizer and sound effects, and each contains 48 voices. Voices can be freely selected from amongst the 96 voices formed by combining these with the built-in voices of the MSX Music Computer.

Synthesizer

This contains a wide range of synthesizer sound created by FM sound generation. It is edited for real computer music.

Sound Effect

This contains many different sound effects for those interested in AV using the FM Music Macro.

NOTE:

In this manual, MSX Music Computer refers either to the Yamaha Music Computer or to a Yamaha MSX home/personal computer equipped with a Yamaha FM Sound Synthesizer unit.

Cette cassette contient des données, de sons destinées à votre ordinateur musical MSX. Elle vous offre deux séries de 48 sons: sons de synthétiseurs et effets sonores. Lorsqu'une des ces deux séries est chargée, vous disposez, pour jouer, des 48 sons préprogrammés de l'unité de synthèse et des 48 sons supplémentaires que vous avez chargés.

Synthétiseur

La série "Synthesizer" sera utilisée pour des applications musicales. Elle comprend de nombreuses sonorités de synthétiseurs simulées par la technique FM.

Effets sonores

La série "Sound Effect" s'adresse aux amateurs de bruitages pour animation et en particulier aux possesseurs de Logiciel de musique macro FM.

REMARQUE:

Dans ce manuel, "ordinateur musical MSX" désigne soit un ordinateur musical Yamaha, soit un ordinateur MSX Yamaha auquel vous avez ajouté une unité de synthèse FM Yamaha.

Necessary system

The following hardware and equipments are needed to take advantage of FM voice data:

- MSX Music Computer (with RAM capacity of 32Kb)
- Display
- Cassette recorder

FM Voice Data can be used for the following, also.

- FM Music Composer
- FM Voicing Program
- FM Music Macro

Equipement requis

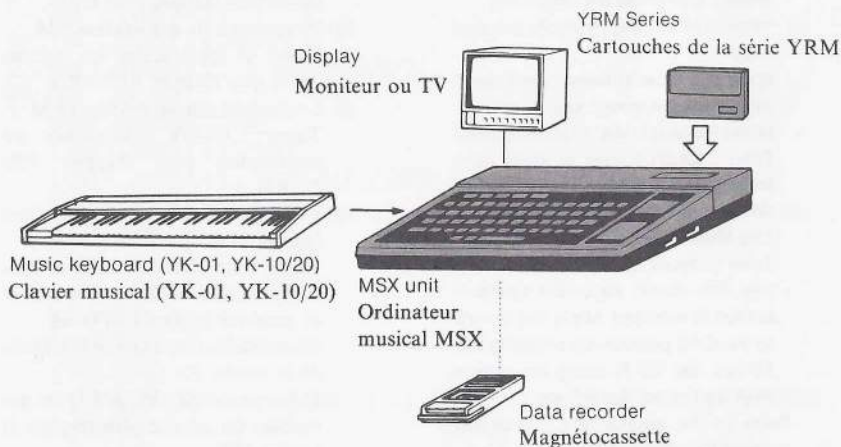
Voici la liste des éléments qui vous permettront d'apprécier toutes les possibilités d'utilisation de cette cassette.

Indispensables:

- Ordinateur musical MSX (32 Ko RAM)
- Moniteur ou TV
- Magnétocassette

En option:

- Compositeur de musique FM
- Programme de registration FM
- Logiciel de musique Macro FM



Loading procedure

1. Before turning on the power of the MSX unit, be sure that the ROM cartridge (YRM Series) to be used is properly inserted into the slot.
 2. Connect the data recorder to the MSX unit, and insert the FM Voice Data 96 (2) program tape into the data recorder.
 3. Turn on the power of the MSX unit and perform the following procedure after pressing the playback button of the data recorder:
 - a) When FM Music Composer is being used
Enter `cloud=VOICE` (upper case letters) and press the return key.
 - b) When FM Voicing Program is being used
Enter `cl` (upper or lower case letters) and press the return key.
 - c) When FM Music Macro is being used
Enter `_CLDV` (upper or lower case letters) and press the return key.
 - d) When only MSX Music Computer and Music Keyboard are used
Enter `_music` and press the return key. The music keyboard function screen is selected. Move the cursor to the CAS position by pressing the F5 key. Set VC R using the cursor keys and press the INS key.
- Refer to the appropriate instruction manual for details.

Comment charger les données

1. AVANT de mettre l'ordinateur sous tension, introduisez dans le slot pour cartouches la cartouche ROM 9série YRM) que vous souhaitez utiliser.
2. Connectez le magnétocassette à l'ordinateur MSX puis placez la cassette FM Voice Data 96 (2) sur le magnétocassette.
3. Mettez l'ordinateur sous tension et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétocassette. Les opérations suivantes dépendent de la cartouche ROM que vous utilisez.
 - a) Compositeur de musique FM
Tapez `cloud=VOICE` (en majuscules) puis frappez RETURN.
 - b) Programme de registration FM
Tapez `cl` (majuscules ou minuscules) puis frappez RETURN.
 - c) Logiciel de musique Macro FM
Tapez `_CLDV` (majuscules ou minuscules) puis frappez RETURN.
 - d) Unité de synthèse FM sans autre logiciel
Tapez tout d'abord `_music` puis frappez RETURN. Le moniteur de musique apparaît à l'écran. Placez le curseur sur CAS à l'aide de la touche F5.
Faites apparaître VC R à l'aide des touches du curseur puis frappez la touche INS.
Pour plus de détails, consultez vos manuels d'utilisation des cartouches ROM et de l'unité de synthèse.

◇ Sample Program ◇

This is a sample program for the use of the FM Music Macro. Enter the program, insert Voice Data 96 (2) into the data recorder, press the playback button, and run the program. The cry of a cat, dog, and chick will sound.

◇ Exemple de programme ◇

Ce programme ne fonctionne qu'avec le Lociciel de musique macro FM. Entrez ce programme puis chargez les sons de la cassette Voice Data 96 (2) comme expliqué ci-dessus. Passez alors le programme en machine. Vous pourrez entendre des cris de chat, de chien et de poulin.

```
10 COLOR 15,1,1:CLS:KEY OFF
20 _INIT
30 _CLDV
40 _SELV(44,45,47)
50 _TRAC(1)
60 _INST(1)
70 _MODI(1,49)
80 _PHRA(1,"L1CC#L2CC")
90 _PLAY(1,1)
100 GOSUB 200
110 _MODI(1,50)
120 _PHRA(1,"04L8DL2D03L8CCC")
130 _PLAY(1,1)
140 GOSUB 200
150 _MODI(1,51)
160 _PHRA(1,"EEEEEE")
170 _PLAY(1,1)
180 GOSUB 200
190 END
200 _WAIT(1):_CANC(1):_ERAS(1):_INST(1):RETURN
```

SOUND EFFECT

① Voice number for FM Voicing Program

② Voice number for FM Music Composer &
FM Music Macro

①	②	VOICE NAME	CHARACTER
1	49	EXPLO. 1	Sound of explosion
2	50	EXPLO. 2	Low explosion sound
3	51	EXPLO. 3	High explosion sound
4	52	IMAGE 1	Sound of gun firing
5	53	IMAGE 2	Sound of something passing by
6	54	IMAGE 3	Sound of a rolling ping-pong ball
7	55	IMAGE 4	Sound like dripping in a cave
8	56	IMAGE 5	Pig's sneeze
9	57	IMAGE 6	Sound like pop opening a bottle
10	58	IMAGE 7	Sounds like lava flowing out from a volcano
11	59	IMAGE 8	Sound of hail-falling
12	60	IMAGE 9	Footsteps in a basement
13	61	SE 1	Effective long tones (especially E, F, G)
14	62	SE 2	Becomes arpeggio when played as a long tone
15	63	SE 3	Alien's footsteps
16	64	SE 4	Imaginary twinkling sound
17	65	SE 5	Large swarm of attacking ants
18	66	SE 6	Ascending sound in outer space
19	67	SE 7	Each note having different sound (G sound is beautiful)
20	68	SE 8	Fantasic sound
21	69	CRASH	Sound like crashing glass (using chord near middle C)
22	70	CLAPS	Sound of handclapping (middle C)
23	71	TEL	Sound of telephone bell
24	72	BELL 1	Bright bell sound

①	②	VOICE NAME	CHARACTER
25	73	BELL 2	Sound of bell in temple
26	74	LEAD 1	Glittering lead sound
27	75	LEAD 2	Husky lead tone
28	76	ORIENT	Oriental sound
29	77	FANTASY	Fantasic sound
30	78	SYN. CEL	Bright celesta sound
31	79	SYN. GLO	Crisp glockenspiel sound
32	80	SPACE	Imaginary space sound
33	81	SILENCE	Imagination sound expressing silence
34	82	VENUS	Imagination sound associated with the Venus
35	83	JUPITER	Mysterious sound
36	84	PLANET	Imagination sound associated with planets
37	85	SATURN	Imaginative voice of demon
38	86	GHOST	Imaginative voice of Japanese ghost
39	87	TAKEOFF	Sound of takeoff
40	88	WIND 1	Chilly wintry wind
41	89	WIND 2	Wind blowing through a cave
42	90	WAVE	Sound of waves
43	91	BABY	Baby's cry (near middle C)
44	92	CAT	Cat's cry (near middle C)
45	93	DOG	Dog's bark
46	94	DUCK	Duck's quack (near middle C)
47	95	PEEP	Chick's peeping (E sound)
48	96	BIRD	Bird's chip (near middle C)

- ① Numéro de son pour le Programme de
 registration FM.
- ② Numéro de son pour le Compositeur de
 musique FM et le Logiciel de musique
 Macro FM.

SYNTHESIZER

①	②	VOICE NOM	DESCRIPTION
1	49	LEAD 1	Instrument principal, son étincelant
2	50	LEAD 2	Instrument principal, son doux
3	51	LEAD 3	Instrument principal, son enroué
4	52	LEAD 4	Instrument principal, style synthétiseur analogique
5	53	BRASS 1	Cuivre, attaque nette
6	54	BRASS 2	Cuivre, son alerte et soutenu
7	55	ORIENT 1	Son brillant, d'instruments orientaux
8	56	ORIENT 2	Son plein, d'instruments orientaux
9	57	FANTASY	Son somnifère
10	58	SYN. PF	Piano électrique, son très spécial
11	59	SYN. CEL	Célesta, son brillant
12	60	SYN. GLO	Glockenspiel, son bien détaché
13	61	SYN. CLV	Sonorités de clavinette
14	62	SYN. OG 1	Orgue, attaque spéciale
15	63	SYN. OG 2	Orgue, variation modérée de la tonalité
16	64	SYN. PIP	Orgue à tuyaux, son brillant
17	65	SPACE	Son évoquant l'espace
18	66	SILENCE	Son reposant
19	67	VENUS	Son vénusien
20	68	JUPITER	Son mystérieux, anxiogène
21	69	SATURN	Son inquiétant
22	70	GHOST	Voix d'outre-tombe
23	71	BELL	Cloche, son brillant
24	72	CRASH	Permet de simuler un bruit de verres brisés (accords près du Do central)

①	②	VOICE NOM	DESCRIPTION
25	73	B. DRAM	Grosse caisse (La)
26	74	PERC. 1	Ping-pong
27	75	PERC. 2	Choc
28	76	PERC. 3	Casse-noix
29	77	PERC. 4	Bouchon de champagne
30	78	PERC. 5	Gouttes d'eau dans une grotte
31	79	PERC. 6	Chaque note a un timbre différent (essayez Sol)
32	80	PERC. 7	Bruit de fond
33	81	SE 1	Bruitage: Bruits de pas
34	82	SE 2	Bruitage: Etoile filante
35	83	SE 3	Bruitage: Traversée
36	84	SE 4	Bruitage: Sons long (Mi, Fa, Sol)
37	85	EXPLO. 1	Explosion, son grave
38	86	EXPLO. 2	Explosion, son plus aigu
39	87	TAKEOFF	Décollage
40	88	WIND 1	Vent glacé
41	89	WIND 2	Vent dans une caverne
42	90	WAVE	Vagues
43	91	BABY	Bébé (près du Do central)
44	92	CAT	Chat (près du Do central)
45	93	DOG	Chien (près du Do central)
46	94	DUCK	Canard (près du Do central)
47	95	PEEP	Poussin
48	96	BIRD	Chant d'oiseau (près du Do central)

SYNTHESIZER

- ① Voice number for FM Voicing Program
 ② Voice number for FM Music Composer &
 FM Music Macro

①	②	VOICE NAME	CHARACTER
1	49	LEAD. 1	Glittering lead sound
2	50	LEAD. 2	Soft lead
3	51	LEAD. 3	Husky lead tone
4	52	LEAD. 4	Analog synthesizer style lead sound
5	53	BRASS 1	Brass sound with clear attack
6	54	BRASS 2	Vivid & sustaining brass sound
7	55	ORIENT 1	Bright oriental sound
8	56	ORIENT 2	Heavy oriental sound
9	57	FANTASY	Fantasic sound
10	58	SYN. PF	Piano sound with unique tone
11	59	SYN. CEL	Bright celesta sound
12	60	SYN. GLO	Crisp glockenspiel sound
13	61	SYN. CLV	Clavi sound with varing tones
14	62	SYN. OG 1	Organ sound with unique attack
15	63	SYN. OG 2	Organ sound with moderately varing tones
16	64	SYN. PIP	Bright pipe organ sound
17	65	SPACE	Imaginary space sound
18	66	SILENCE	Imagination sound expressing silence
19	67	VENUS	Imagination sound associated with Venus
20	68	JUPITER	Mysterious sounds
21	69	SATURN	Imaginative voice of demon
22	70	GHOST	Imaginative voice of Japanese ghost
23	71	BELL	Bright bell sound
24	72	CRASH	Sound like crashing glass (using a chord near middle C)

①	②	VOICE NAME	CHARACTER
25	73	B. DRUM	Bass drum (A sound)
26	74	PERC. 1	Sound of a rolling ping-pong ball
27	75	PERC. 2	Hitting sound
28	76	PERC. 3	Sound of cracker
29	77	PERC. 4	Sound like pop opening a bottle
30	78	PERC. 5	Sound like dripping in a cave
31	79	PERC. 6	Each note having different sound (G sound is beautiful)
32	80	PERC. 7	Comical scratch
33	81	SE 1	Alien's footsteps
34	82	SE 2	Imaginary twinkling sound
35	83	SE 3	Sound of something passing by
36	84	SE 4	Effective long tones (especially E, F, G)
37	85	EXPLO. 1	Low explosion sound
38	86	EXPLO. 2	High explosion sound
39	87	TAKEOFF	Sound of takeoff
40	88	WIND 1	Chilly wintry wind
41	89	WIND 2	Wind blowing through a cave
42	90	WAVE	Sound of waves
43	91	BABY	Baby's cry (near middle C)
44	92	CAT	Cat's cry (near middle C)
45	93	DOG	Dog's bark
46	94	DUCK	Duck's quack (near middle C)
47	95	PEEP	Chick's peeping (E sound)
48	96	BIRD	Bird's chirp (near middle C)

- ① Numéro de son pour le Programme de
enregistrement FM.
- ② Numéro de son pour le Compositeur de
musique FM et le Logiciel de musique
Macro FM.

SOUND EFFECT

①	②	VOICE NOM	DESCRIPTION
1	49	EXPLO. 1	Explosion
2	50	EXPLO. 2	Explosion, son grave
3	51	EXPLO. 3	Explosion, son plus aigu
4	52	IMAGE 1	Coup de feu
5	53	IMAGE 2	Traversée
6	54	IMAGE 3	Ping-pong
7	55	IMAGE 4	Gouttes d'eau dans une grotte
8	56	IMAGE 5	Cochon
9	57	IMAGE 6	Bouchon de champagne
10	58	IMAGE 7	Coulée de lave
11	59	IMAGE 8	Applaudissement
12	60	IMAGE 9	Pas sur une passerelle
13	61	SE 1	Son long pour Mi, Fa, Sol
14	62	SE 2	Arpèges pour sons longs
15	63	SE 3	Bruits de pas
16	64	SE 4	Etoile filante
17	65	SE 5	Fourmis
18	66	SE 6	Son montant progressivement
19	67	SE 7	Chaque note a un timbre différent (essayez Sol)
20	68	SE 8	Son hyphotique
21	69	CRASH	Permet de simuler un bruit de verres brisés (accords près du Do central)
22	70	CLAPS	Applaudissements (près du C au centre)
23	71	TEL	Téléphone
24	72	BELL 1	Cloche, son brillant

①	②	VOICE NOM	DESCRIPTION
25	73	BELL 2	Gong
26	74	LEAD 1	Instrument principal, son étincelant
27	75	LEAD 2	Instrument principal, son doux
28	76	ORIENT	Son d'instrument oriental
29	77	FANTASY	Son somnifère
30	78	SYN. CEL	Célesta, son brillant
31	79	SYN. GLO	Glockenspiel, son bien détaché
32	80	SPACE	Son évoquant l'espace
33	81	SILENCE	Son reposant
34	82	VENUS	Son vénusien
35	83	JUPITER	Son mystérieux, anxiogène
36	84	PLANET	Son évoquant les planètes
37	85	SATURN	Son inquiétant
38	86	GHOST	Voix d'outre-tombe
39	87	TAKEOFF	Décollage
40	88	WIND 1	Vent glacé
41	89	WIND 2	Vent dans une caverne
42	90	WAVE	Vagues
43	91	BABY	Bébé (près du Do central)
44	92	CAT	Chat (près du Do central)
45	93	DOG	Chien (près du Do central)
46	94	DUCK	Canard (près du Do central)
47	95	PEEP	Poussin
48	96	BIRD	Chant d'oiseau (près du Do central)

◇ LFO ◇

Though the MSX Music Computer allows for the simultaneous output of up to 8 voices, there is only one LFO and it is always set to the voice of the LFO which is set afterwards. Care is needed when using two different voices at the same time as many of the voices in the Voice Data 96 (2) program use the LFO to create special effects.

◇ Attention ◇

L'unité de synthèse peut jouer simultanément 8 sons. Il n'existe cependant qu'un seul LFO pour les 8 voies. Le LFO est toujours réglé par les données LFO de la dernière note jouée. Comme plusieurs sons de cette cassette font appel au LFO pour produire des effets spéciaux, il vaut mieux ne pas essayer de jouer plus d'un instrument à la fois.

© Copyright 1985 by YAMAHA Music Foundation.
3-24-22, Shimomeguro, Meguro-ku, Tokyo, Japan.
Printed in Japan.

FM VOICE DATA 96 **1** FVD-01

This FM Voice Data 96 (FVD-01) is expansion voice data for your MSX music computer. There are a total of four variations from VOICE-01 to VOICE-04, allowing free selection of voices from amongst a total of 96 voices when combined with the 48 built-in voices in the MSX Music Computer.

Ces données de 96 sons permettent d'étendre les possibilités de votre ordinateur musical MSX. Ces données sont réparties sur quatre séries allant de VOICE-01 à VOICE-04, chacune de ces séries contenant 48 sons. En combinant une de ces séries aux sons préprogrammés de l'unité de synthèse SFG-01, vous disposerez donc de 96 sons différents.

< Voices >

Strings	Flute	Pan flute	Clarinet	Oboe
Saxophone	Harmonica	Recorder	Accordion	Trumpet
Trombone	Frügelhorn	Horn	Whistle	Male voice
Female voice	Chorus	Human voice	Glass harp	Electric organ
Pipe organ	Koto	Harp	Piano	Electric piano
Clavinet	Celesta	Harpsichord	Violin	Cello
Contrabass	Pizzicato	Electric guitar	Acoustic guitar	12 strings guitar
Brass	Electric bass	Synthe bass	Wood bass	Sleigh bell
Chime	Music box	Xylophone	Marimba	Vibraphone
Glockenspiel	Cabaza	Conga	Triangle	Cowbell
Electric drums	High-hat	Snare drum	Tom Tom	Bass drum
Steel drum	Timpani etc. ...			

 **YAMAHA MUSIC FOUNDATION**