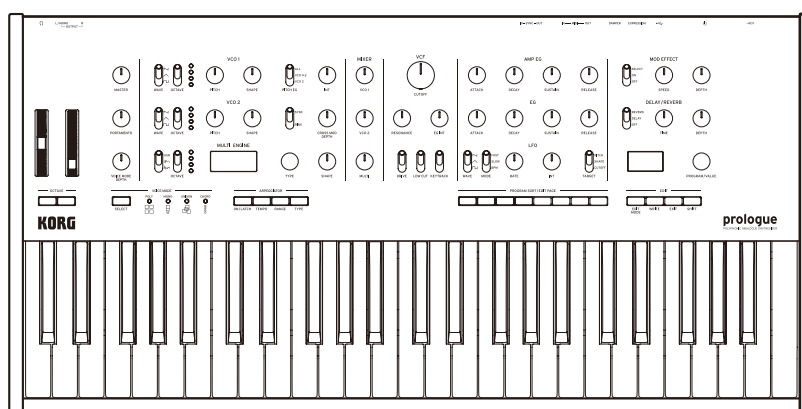
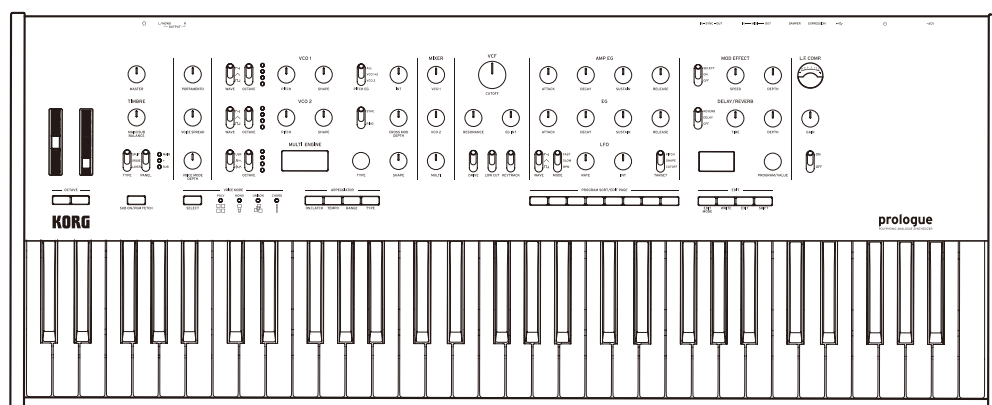


# prologue

POLYPHONIC ANALOGUE SYNTHESIZER

## 取扱説明書



# KORG

# 目次

はじめに.....	3
取扱説明書について.....	3
おもな特長.....	3
ブロック図.....	4
各部の名称と接続.....	5
フロント・パネル.....	5
リア・パネルとセットアップ.....	7
電源のオン、オフ.....	9
演奏する.....	12
プログラムを選んで演奏する.....	12
プログラム・ソート機能を使う.....	13
ライブ・セット(LIVE SET)を使う.....	14
アルペジエーターを使う.....	16
プログラムについて.....	18
プログラムの構成.....	18
音作りについて.....	19
プログラムの保存.....	20
基本パラメーター.....	21
マスター・コントロール.....	21
TIMBREセクション.....	22
VCO 1/VCO 2/MULTI ENGINEセクション.....	23
MIXERセクション.....	29
FILTERセクション.....	30
EG/LFOセクション.....	32
EFFECTセクション.....	35
L.F. COMP.セクション(prologue-16のみ).....	37
ティンバーについて.....	38
エディット・モード.....	42
エディット・モードへの入り方.....	42
PROGRAM EDITモード.....	44
FUNCTIONモード.....	53
GLOBAL EDITモード.....	55
MICROTUNINGモード.....	62
その他.....	64
チューニング.....	64
工場出荷時の状態に戻す.....	66
SHIFTボタンを使ったショートカット.....	67
他機器と一緒に使う.....	68
SYNC IN、OUT端子付きの楽器と同期する.....	68
MIDI機器と一緒に使う.....	69
データ・リスト.....	74
仕様.....	82
MIDIインプリメンテーション・チャート.....	84

# はじめに

## 取扱説明書について

prologueには、61鍵モデルのprologue-16、49鍵モデルのprologue-8があります。取扱説明書でprologueと表記するときは、これらの総称になります。仕様の違いなどを説明する場合は、モデル名を表記します。

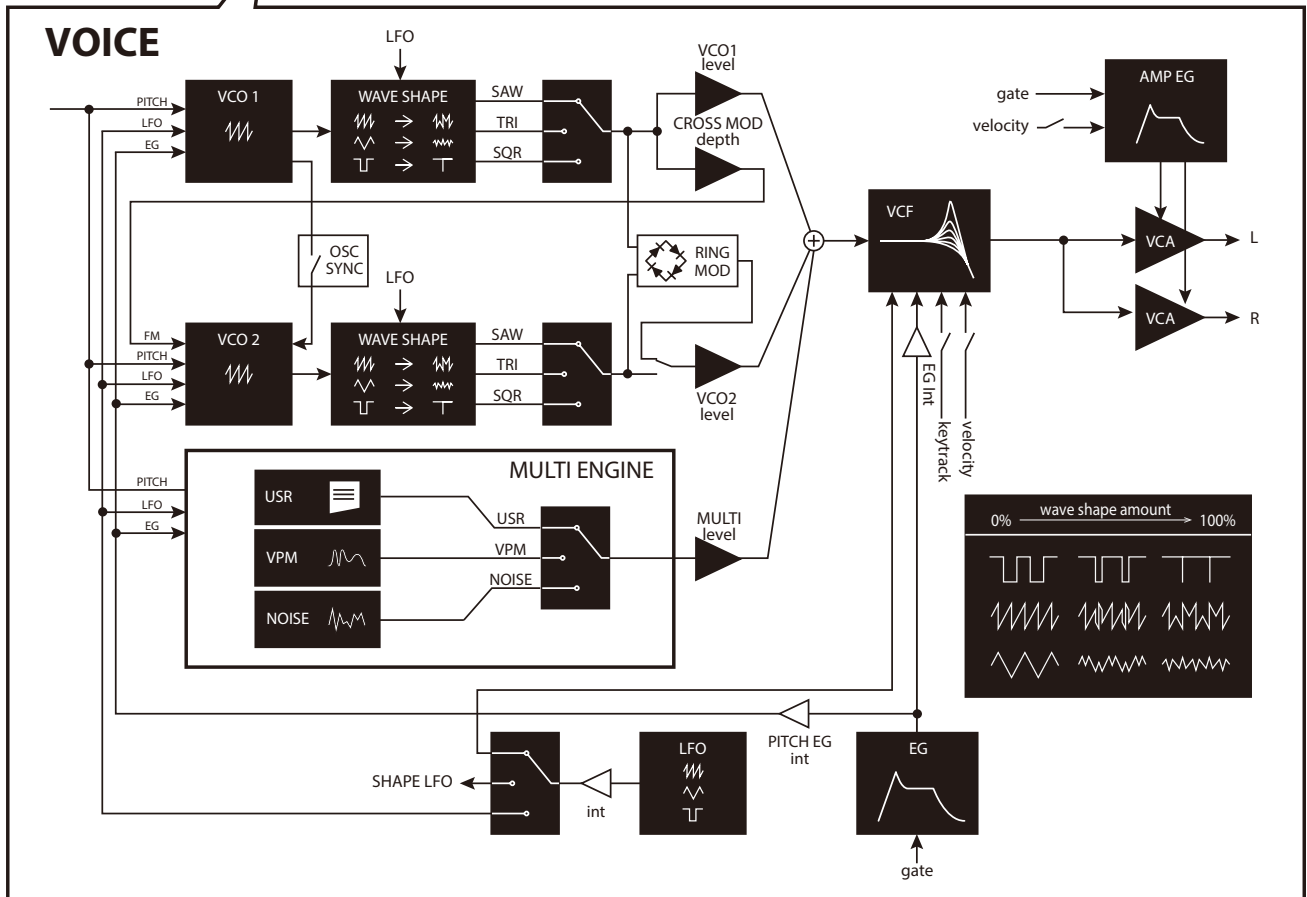
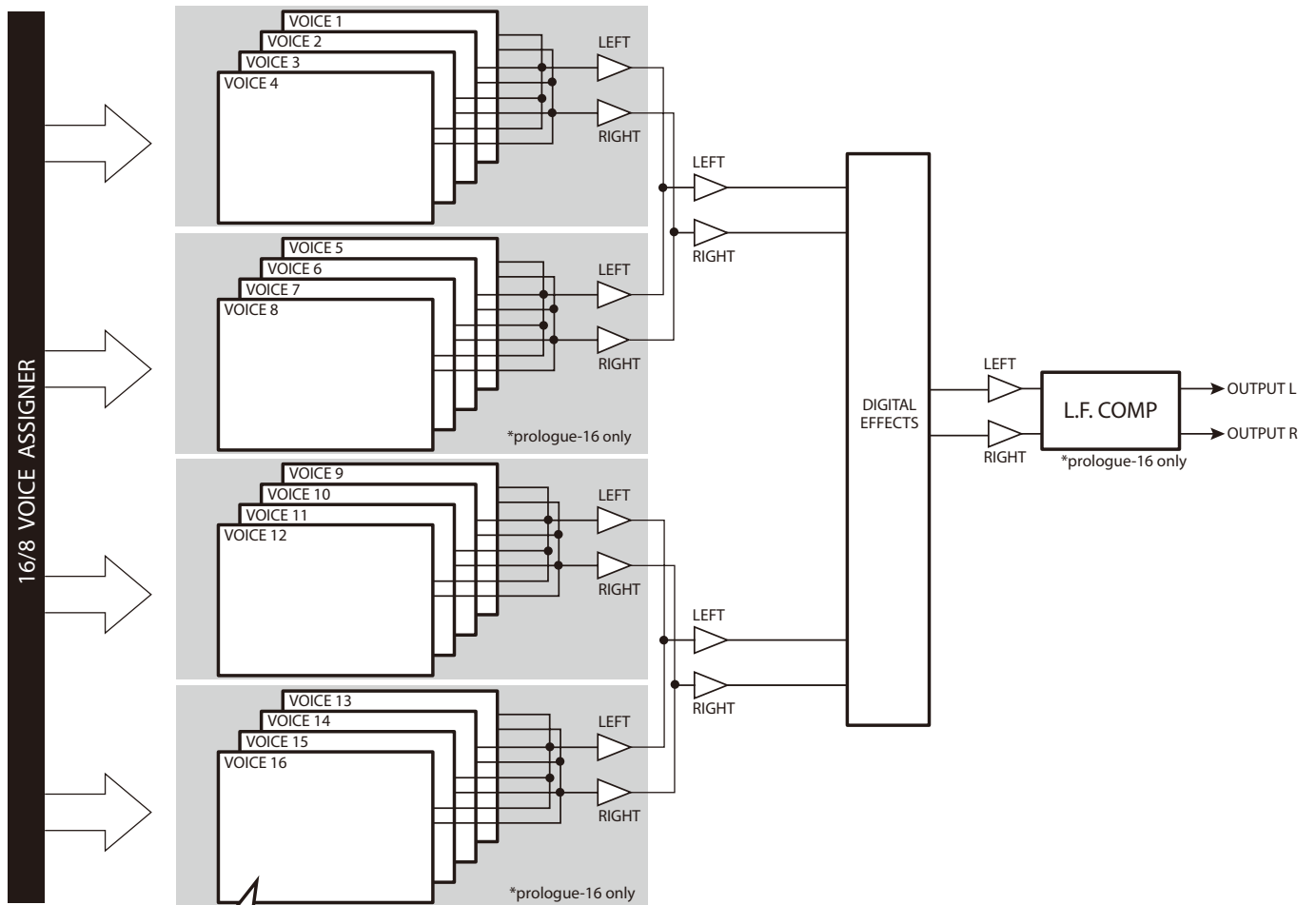
本機の手取扱説明書は以下のような構成です。

- ・ クイック・スタート・ガイド(付属)
- ・ 取扱説明書(本書)

## おもな特長

- ・ コルグの技術を結集したプレイヤー向けのフラグシップ・アナログ・シンセサイザーです。
- ・ 洗練されたアナログ・シンセ回路を、prologue-16には16ボイス、prologue-8には8ボイス搭載しています。
- ・ ノイズ・ジェネレーターやVPMオシレーターのほか、自由にデザイン可能な“ユーザー・オシレーター”を実現するMULTI ENGINEを搭載しています。
- ・ ハイ・クオリティなデジタル・エフェクトを搭載しています(MODULATION、REVERB、DELAY)。
- ・ 2ティンバー・シンセとしても使用でき、ボイスをスプリット/クロスフェード/レイヤーにして演奏することができます。
- ・ L.F. COMP.は新開発のアナログ・エフェクトで、低周波帯域をブースト/コンプレッションし、パワフルなサウンドを提供します(prologue-16のみ)。
- ・ 500のプログラム(工場出荷時はプリセット・プログラムが250、それ以外はユーザー・プログラム)を瞬時に呼び出し、それらを保存することが可能です。
- ・ プログラムのソート機能により、様々な方法でプログラムを探すことができます。
- ・ オシロスコープ機能を搭載し、パラメーター変化を視覚的にディスプレイに表示します。
- ・ シンクすることで他のグループ・ギアとセッションすることが可能です。

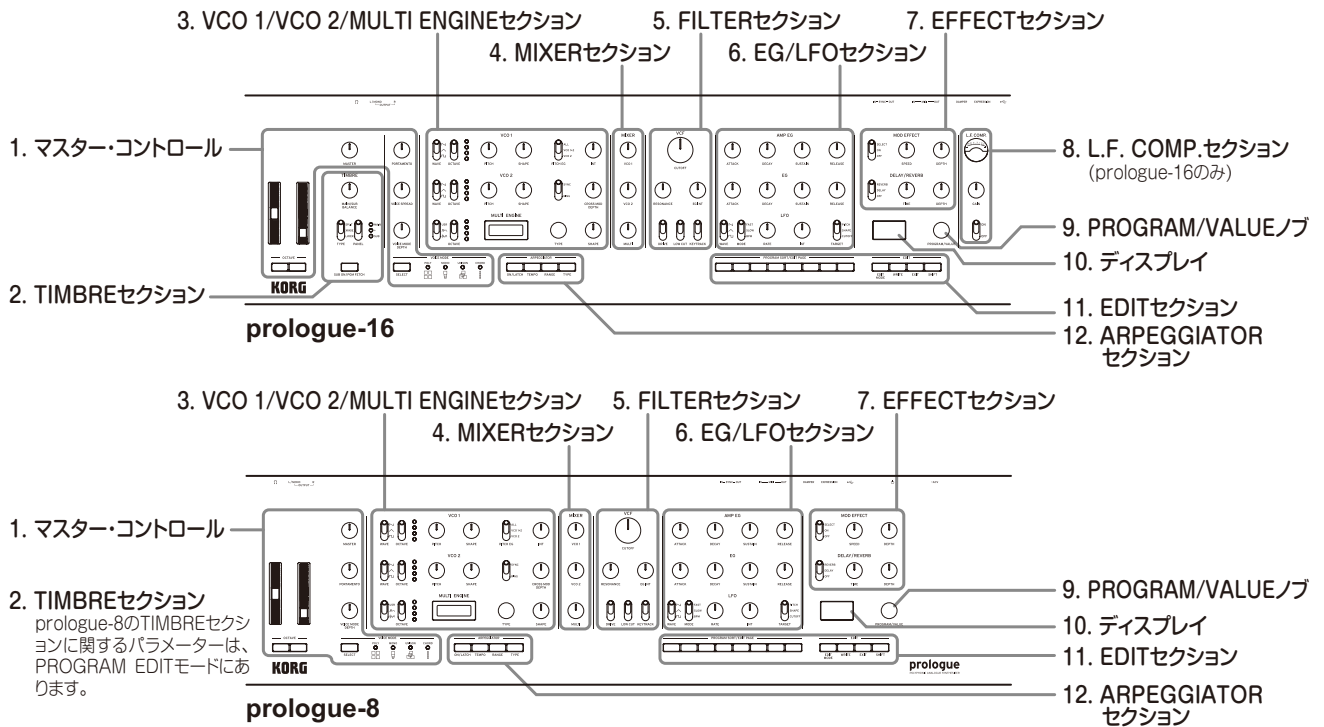
# ブロック図



# 各部の名称と接続

## フロント・パネル

フロント・パネルのノブ、スイッチ、ボタン名は、以下のとおりです。



### 1. マスター・コントロール

ピッチ・ベンド・ホイール  
モジュレーション・ホイール  
OCTAVEボタン  
MASTERノブ  
PORTAMENTOノブ  
VOICE SPREADノブ(prologue-16のみ)

#### VOICE MODE

VOICE MODE SELECTボタン  
VOICE MODE DEPTHノブ

### 2. TIMBREセクション

SUB ON/PGM FETCHボタン(prologue-16のみ)  
MAIN/SUB BALANCEノブ  
TYPEスイッチ  
PANELスイッチ

### 3. VCO 1/VCO 2/MULTI ENGINEセクション

#### VCO 1

WAVEスイッチ  
OCTAVEスイッチ  
PITCHノブ  
SHAPEノブ

#### VCO 2

WAVEスイッチ  
OCTAVEスイッチ  
PITCHノブ  
SHAPEノブ

#### MODULATION

PITCH EGスイッチ  
INTノブ  
SYNC/RINGスイッチ  
CROSS MOD DEPTHノブ

## **MULTI ENGINE**

NOISE/VPM/USRスイッチ

OCTAVEスイッチ

ディスプレイ

TYPEノブ

SHAPEノブ

## **4. MIXERセクション**

VCO 1ノブ

VCO 2ノブ

MULTIノブ

## **5. FILTERセクション**

### **VCF**

CUTOFFノブ

RESONANCEノブ

EG INTノブ

DRIVEスイッチ

LOW CUTスイッチ

KEYTRACKスイッチ

## **6. EG/LFOセクション**

### **AMP EG**

ATTACKノブ

DECAYノブ

SUSTAINノブ

RELEASEノブ

### **EG**

ATTACKノブ

DECAYノブ

SUSTAINノブ

RELEASEノブ

### **LFO**

WAVEスイッチ

MODEスイッチ

RATEノブ

INTノブ

TARGETスイッチ

## **7. EFFECTセクション**

### **MOD EFFECT**

OFF/ON/SELECTスイッチ

SPEEDノブ

DEPTHノブ

### **DELAY/REVERB**

OFF/DELAY/REVERBスイッチ

TIMEノブ

DEPTHノブ

## **8. L.F. COMP.セクション**(prologue-16のみ)

VUメーター

GAINノブ

OFF/ONスイッチ

## **9. PROGRAM/VALUEノブ**

## **10. ディスプレイ**

## **11. EDITセクション**

### **PROGRAM SORT/EDIT PAGE**

ボタン1 ~ 8

### **EDIT**

EDIT MODEボタン

WRITEボタン

EXITボタン

SHIFTボタン

## **12. ARPEGGIATORセクション**

ON/LATCHボタン


TEMPOボタン

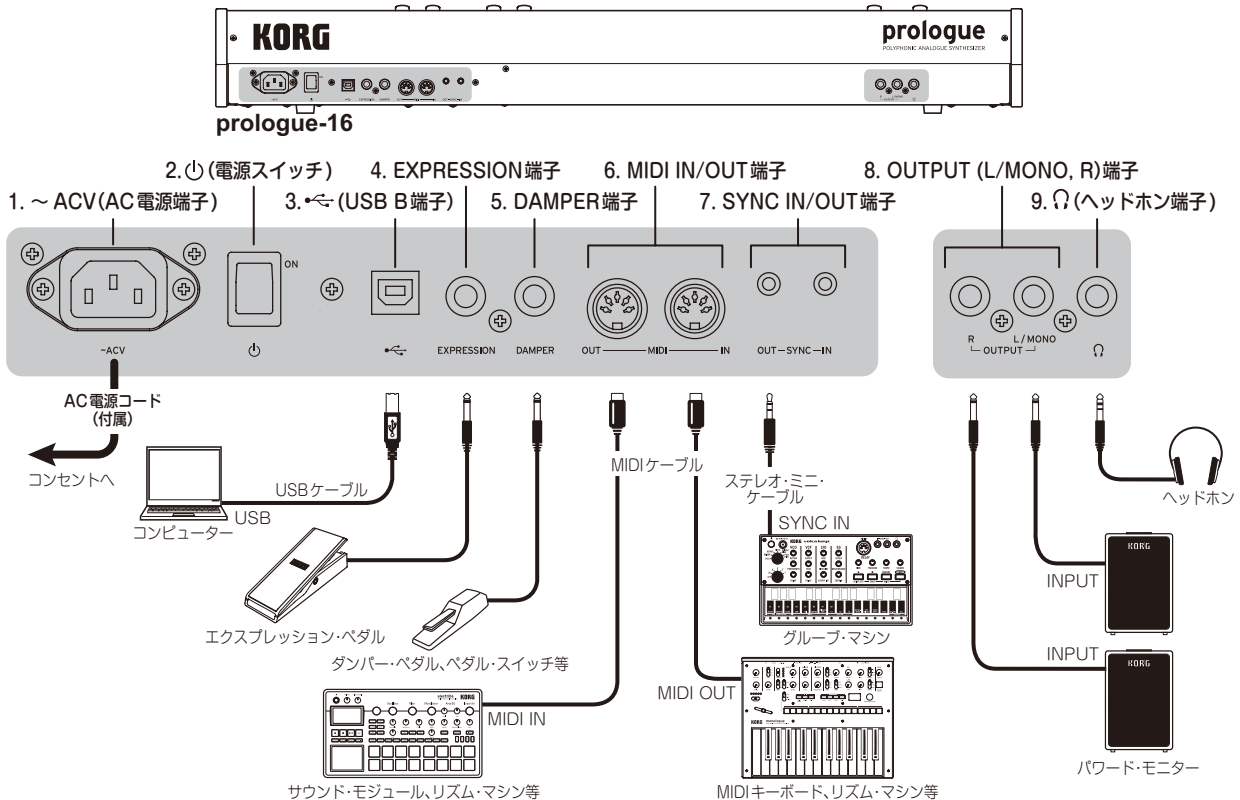
RANGEボタン

TYPEボタン

# リア・パネルとセットアップ

下の図は、本機の基本的な接続例です。目的にあったシステムに置き換えて接続してください。

 各接続は、必ず電源がオフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こしたりする原因となりますので、十分に注意してください。



## 1. ~ ACV (AC電源端子)

AC電源コード (付属) を接続します。

## 2. 電源スイッチ

電源を入れたり、切ったりします。

## 3. (USB B端子)


コンピューターと接続し、MIDIデータを送受信します。

## 4. EXPRESSION端子

オプション (別売) のXVP-20ボリューム/エクスプレッション・ペダルや、XVP-10エクスプレッション・ペダルを接続し、割り当てられたパラメーターをコントロールします。

## 5. DAMPER端子

オプション (別売) のDS-1Hダンパー・ペダルや、PS-1、PS-3ペダル・スイッチを接続し、ダンパー効果をコントロールします。

 本機はハーフ・ダンパー機能に対応していません。

## 6. MIDI IN/OUT端子

外部MIDI機器と接続し、MIDIデータを送受信します。詳しくは、「MIDI機器と一緒に使う」(p.69)を参照してください。

## 7. SYNC IN/OUT端子

ステレオ・ミニ・ケーブルを使用して、コルグvolcaシリーズなどと接続します。接続した機器やDAWなどのオーディオ・アウトから出力されるパルスとステップを同期する場合に使用します。詳しくは、「SYNC IN、OUT端子付きの楽器と同期する」(p.68)を参照してください。

## 8. OUTPUT (L/MONO、R)端子

ステレオ出力です。パワード・モニターやミキサーなどを接続します。音量レベルはMASTERノブで調整します。モノラルで出力するときはOUTPUT L/MONO端子に接続してください。

## 9. Ω (ヘッドホン端子)

OUTPUT端子からの出力と同じ信号を出力します。ヘッドホンのプラグを接続します。

### オーディオ機器との接続

- ・ パワード・モニターやミキサーなどは、OUTPUT端子に接続します。音量レベルはMASTERノブで調節します。
- ・ ヘッドホンは、ヘッドホン端子に接続します。OUTPUT端子からの出力と同じ信号を出力します。

### MIDI機器、コンピューターとの接続

- ・ 外部MIDI機器とMIDIデータを送受信するときは、MIDI IN、OUT端子に接続します。
- ・ コンピューターとMIDIデータを送受信するときは、USB B端子に接続します。

**TIP** 詳しくは、「MIDI機器と一緒に使う」(p.69)を参照してください。

### SYNC IN、OUTの接続

- ・ コルグvolcaシリーズのSYNC IN、OUT端子や、DAWなどのオーディオ・アウトから出力されるパルスとステップを同期するときは、本機のSYNC IN、OUT端子に接続します。接続にはステレオ・ミニ・ケーブルを使用します。
- ・ SYNC OUT端子はステップのはじめに15msのパルスを5Vで出力します。

**TIP** 詳しくは、「SYNC IN、OUT端子付きの楽器と同期する」(p.68)を参照してください。



# 電源のオン、オフ

## AC電源コードの接続

prologueのリア・パネルの電源スイッチがオフになっていることを確認してください。

### 1. AC電源端子に付属のAC電源コードを接続します。

⚡ 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

⚡ 電源は必ずAC100Vを使用してください。

付属のAC電源コードのプラグには、アース端子が付いています。感電と機器の損傷を防ぐために、アース接続を確実に行って、コンセントに接続します。

#### 接地極付きコンセントに接続する場合

接地極付きコンセントに、AC電源コードのプラグをそのまま差し込んでください。

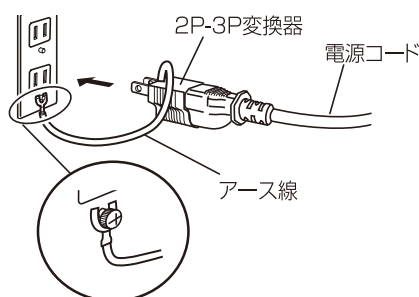
接地極付きコンセント



#### アース端子付きコンセントに接続する場合

AC電源コードのプラグに、2P-3P変換器を取り付けます。そして、コンセントのアース端子にアース線を接続し、2P-3P変換器のプラグを差し込みます。

アース端子付きコンセント



**警告:** アース接続は、コンセントにプラグを差し込む前に行ってください。また、アース接続を外すときは、コンセントからプラグを抜いてから行ってください。

2P-3P変換器のアース線のU字端子にカバーが付いている場合は、カバーをはずして使用してください。

必要に応じてケーブル類を接続してください。本機はこの状態でスタンバイ状態になります。

⚡ スタンバイ状態は、電源ラインから完全に切り離されていません。この状態で本機の内部を触るのは非常に危険です。本機の電源を完全に切るときは、壁のコンセントからAC電源コードを必ず抜いてください。

2. パワード・モニターなどの外部出力機器の電源がオフになっていることを確認し、それぞれを接続します。


**TIP** MIDI端子、USB B端子に、MIDI機器やコンピューターを接続し、本機の鍵盤やコントローラーで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーで本機の音源を発音させたりするときは設定が必要です。詳しくは、「他機器と一緒に使う」(p.68)を参照してください。

## 電源をオンにする

1. 本機とパワード・モニターなどの外部出力機器の電源がオフになっていることを確認し、すべてのボリュームを最小にします。
2. 本機のリア・パネルにある電源スイッチをオンにします。  
ディスプレイに“Tuning...”と表示され、15秒程アナログ・シンセ回路のチューニングを行います。その後プレイ・モードに入ります。
3. パワード・モニターなどの外部出力機器の電源をオンにします。
4. 外部出力機器のボリューム、本機のMASTERノブで音量を調整します。

## 電源をオフにする

電源をオフにすると、本体に保存されていないプログラムのデータは消えてしまいます。エディットしたプログラムなど、大切なデータは必ず保存してください(p.20「プログラムの保存」)。

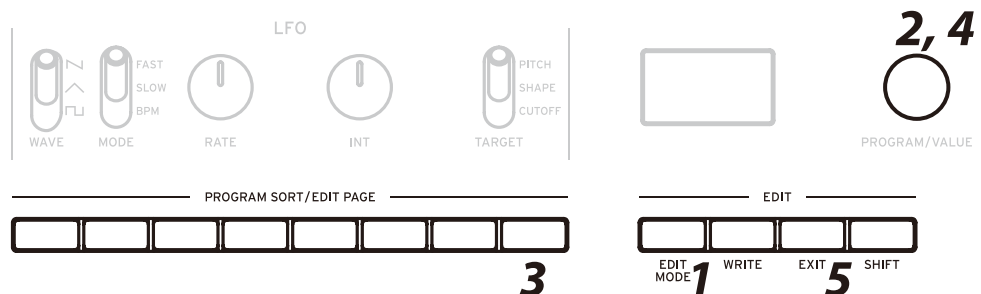
1. 本機のMASTERノブを左へ回して、音量を最小にします。  
パワード・モニターなどの外部出力機器が接続されているときは、それらの音量も最小にします。
2. 電源スイッチをオフにします。  
 電源をオフにした後、再度オンにする場合は、約10秒待ってからにしてください。

## オート・パワー・オフ機能

本機はオート・パワー・オフ機能に対応しています。

工場出荷時は、このオート・パワー・オフ機能が有効になっており、ノブ、スイッチ、ボタン、鍵盤などを操作されないまま約4時間経過すると、自動的に電源がオフになります。

オート・パワー・オフ機能を無効にするときは、以下の手順を行います。



### 1. EDIT MODEボタンを押します。

エディット・モードに入り、ディスプレイには以下のように表示されます。



### 2. PROGRAM/VALUEノブを回して、GLOBAL EDITを選びます。

**TIP** GLOBAL EDITは、EDIT MODEボタンを何度か押して選ぶこともできます。

### 3. ボタン8を2回押します。

ディスプレイに“Auto Power Off”と表示されます。

### 4. PROGRAM/VALUEノブを回し、“Off”を選びます。

### 5. EXITボタンを押します。

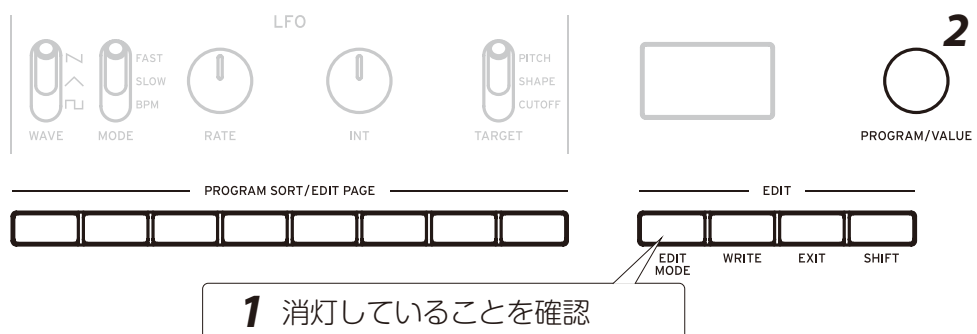
プレイ・モードに入り、ディスプレイにプログラム名が表示されます。

**TIP** GLOBAL EDITの設定は自動的に保存されます。

# 演奏する

## プログラムを選んで演奏する

本機には、500のプログラム・メモリーが用意されており、工場出荷時は、プリセット・プログラムが250収められています。プリセット・プログラムは001から割り当てられ、その後にユーザー・プログラム(Init Program)が続きます。



### 1. プレイ・モードに入っていることを確認します。

プレイ・モードではフロント・パネルのEDIT MODEボタンが消灯します。点灯しているときは、EXITボタンを押します。

### 2. PROGRAM/VALUEノブを回して、プログラムを選択します。

ディスプレイにプログラム名が表示されます。プログラムのリストは、「プログラム・リスト」(p.76)を参照してください。

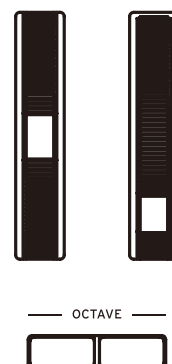


**TIP** ディスプレイは、プログラム名を表示するだけでなく、**オシロスコープ機能**といって音を電気信号の波形として表示することができます。

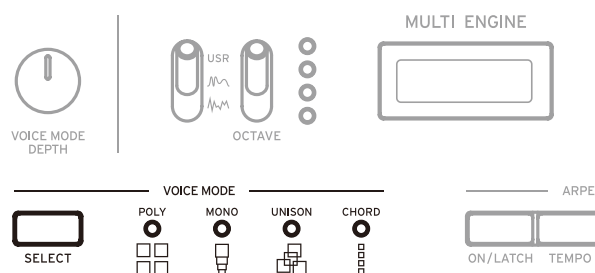
### 3. 鍵盤を弾いたり、フロント・パネルのOCTAVEボタンやホイール等を操作してみましょう。

左側のOCTAVEボタンを操作すると、鍵盤のトランスポーズを-2～+2オクターブの範囲で設定することができます。

ピッチ・ベンド・ホイールを上下に動かすとピッチを、モジュレーション・ホイールを上下に動かすと割り当てられているパラメーターを変化できます。



プレイ・モードでは、VOICE MODE SELECTボタンの右にあるLEDで、プログラムのボイス・モードの状態を表示します。VOICE MODE SELECTボタンを押して、他のボイス・モードに切り替えて演奏してみてください。詳しくは、「VOICE MODE (ボイス・モード)」(p.21)を参照してください。



## プログラム・ソート機能を使う

### プログラムをソートして選ぶ

本機は、様々な方法でプログラムを探すことができる**プログラム・ソート機能**を備えています。この機能を使うと、大量のプログラムの中から、好きな方法で素早くお気に入りのプログラムを探すことができます。

1. プレイ・モードで、PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン1～8のいずれか1つを押します。

押したボタンのソート機能に応じて、現在選んでいるプログラムを中心にプログラムが前後に並び替わります。もう一度同じボタンを押すと、プログラムの順番はそのまま、次のブロック(次のカテゴリー、次のアルファベットなど)にジャンプします。

#### プログラム・ソート機能一覧

ボタン	タイプ	内容
1	PROG NUM	プログラムNo.順にソートします。
2	CATEGORY	プログラムのカテゴリー順にソートします。 ボタン2を長押しすると、PROGRAM EDITモードのカテゴリーのページ(p.49「Sort Category」)に入り、プログラムのカテゴリーを変更することができます。変更したときはWRITEボタンを押してプログラムを保存してください(p.20「プログラムの保存」)。
3	ALPHABETICAL	プログラム名のアルファベット順にソートします。 ボタン3を長押しすると、PROGRAM EDITモードのプログラム名のページ(p.44「PROGRAM NAME」)に入り、プログラム名を変更することができます。変更したときはWRITEボタンを押してプログラムを保存してください(p.20「プログラムの保存」)。

ボタン	タイプ	内容
4	LIKE	“Like” が設定されたプログラムをソートします。 ボタン4を長押しすると、プログラムに“Like” が設定されます。 “Like” が設定されると、プログラムNo.の右に“*”（アスタリスク）が表示されます。 “Like” の設定を解除するときは、プログラムを選択後に再度ボタン4を長押しします。
5	FREQUENT	プログラムの使用回数の多い順にソートします。
6	ENVELOPE	メイン・ティンバーで使われるEG長さによってプログラムをソートします。
7	RANDOM	ランダムにソートします。
8	LIVE SET	ライブ・セットに登録したプログラムをソートします。 ライブ・セットについては、「ライブ・セット(LIVE SET)を使う」(p.14)を参照してください。

2. PROGRAM/VALUEノブを回し、プログラムを選びます。

## ライブ・セット(LIVE SET)を使う

使用するプログラムをPROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン1～8にライブ・セットとして登録し、プログラム・ソート機能ですぐに呼び出すことができます。ライブ・セットには、A～Dの4つのバンクがあります。

### ライブ・セットにプログラムを登録する

ライブで頻繁に使用するプログラムをライブ・セットに登録しましょう。

1. プレイ・モードで、ライブ・セットに登録するプログラムを選択します。
2. PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン8を長押しします。  
ディスプレイに“REGISTER”と表示されます。
3. PROGRAM/VALUEノブを回し、登録するバンク(A～D)を選びます。  
PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン1～8のうち、ライブ・セットとしてプログラムが登録されているボタンは点滅し、プログラムが登録されていないボタンは点灯します。

**TIP** 登録をキャンセルする場合は、EXITボタンを押します。

**4. PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン1 ～ 8から、プログラムを登録するボタンを1つ押します。**

現在のプログラムがライブ・セットとして登録され、ディスプレイに“Complete”と表示されます。

**5. 他のプログラムを登録するときは、PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン8以外を押してからプログラムを選択し、手順2以降の操作をしてください。**

### **ライブ・セットに登録したプログラムを消去する**

ライブ・セットに登録したプログラムを、ライブ・セットから消去することができます。

“ライブ・セットにプログラムを登録する” (p.14) の手順4で、PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン1 ～ 8から、消去するプログラムが登録されているボタン (点灯) を長押しします。

選んだボタンに登録されたプログラムが消去され、ディスプレイに“Cleared”と表示されます。

## **ライブ・セットからプログラムを呼び出す**

**1. プレイ・モードで、PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン8を押します。**

ディスプレイに“LIVE SET”と表示されます。

**2. PROGRAM/VALUEノブを回し、A ～ Dからバンクを選びます。**

PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン1 ～ 8のうち、ライブ・セットとしてプログラムが登録されているボタンが点滅します。

**3. PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン1 ～ 8から1つのボタンを押し、プログラムを呼び出します。**

選んだボタンに登録されたプログラムが呼び出され、ディスプレイにそのプログラム名が表示されます。

**TIP** ライブ・セットで1度プログラムを呼び出した後は、PROGRAM/VALUEノブを回して同じバンク内のプログラムを選択できます。違うバンクのプログラムを選ぶときは、手順1から操作してください。



# アルペジエーターを使う

本機は、アルペジエーター機能を備えており、押さえたキーに基づいたパターンでプログラムを演奏します。

## アルペジエーターで演奏する

1. プレイ・モードで、ARPEGGIATORのON/LATCHボタンを押します。

アルペジエーターがオンになり、ON/LATCHボタンが点灯します。

2. 鍵盤を押します。

鍵盤を押している間、押したキーを起点にアルペジエーターが動作します。

**TIP** ON/LATCHボタンを長押しするとLATCHがオンになり、ON/LATCHボタンが点滅します。このときは、鍵盤から手を離れた後もアルペジエーターが動作し続けます。ON/LATCHボタンをもう一度押すと、LATCHがオフになります。

## アルペジエーターの設定を変更する

### テンポを設定する

アルペジエーターのテンポを設定します。

1. ARPEGGIATORのTEMPOボタンを押しながら、PROGRAM/VALUEノブを回します。

BPMを30.0 ～ 600.0の範囲で調節します。

またはTEMPOボタンを連続して押すと、タップテンポでBPMを入力することができます。

### オクターブ・レンジを設定する

1. ARPEGGIATORのRANGEボタンを押して、オクターブ・レンジを切り替えます。

RANGEボタンを押すたびに、オクターブ・レンジが1 ～ 4の範囲で切り替わります。

**TIP** SHIFTボタンを押しながらRANGEボタンを押すと、アルペジエーターの1ステップの長さが設定できます。詳しくは、「Arp. Rate」(p.49)を参照してください。



## タイプを設定する

アルペジエーターのタイプを設定します。

### 1. ARPEGGIATORのTYPEボタンを押して、下記のタイプからアルペジエーターの動作を設定します。

タイプ	機能
Manual	鍵盤を押した順番に発音します。
Rise	音が低い方から高い方に向かって発音します。
Fall	音が高い方から低い方に向かって発音します。
Rise Fall	音が低い方から高い方に向かって発音し、その後低い方に向かって発音します。
Random	弾いている音の中からランダムで1音ずつ発音します。
Poly Random	弾いている音の中からランダムで2音ずつ発音します。 VOICE MODEがPOLYのときのみ有効です。

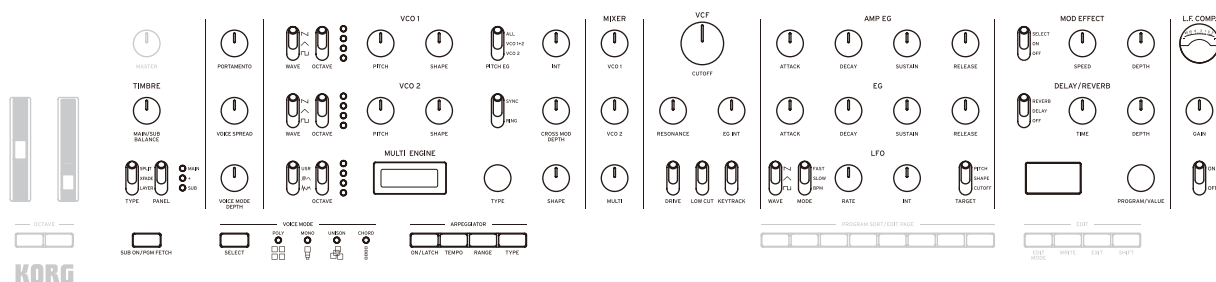
**TIP** SHIFTボタンを押しながらTYPEボタンを押すと、アルペジエーターのゲート・タイムを設定できます。詳しくは、「Arp. Gate Time」(p.49)を参照してください。

# プログラムについて

## プログラムの構成

プログラムには、音色、エフェクトの設定の他、ティンバー、ボイス・モード、アルペジエーターなどの設定が含まれます(MASTERノブ、ピッチ・ベンド・ホイール、OCTAVEボタン、L.F. COMP.セクションの設定、アルペジエーターのLATCHの設定は含まれません)。

それぞれのパラメーターをエディットし、いろいろな音を楽しんでください。



prologue-16

### 基本パラメーター

<b>VCO 1</b> WAVE OCTAVE PITCH SHAPE  <b>VCO 2</b> WAVE OCTAVE PITCH SHAPE  <b>MODULATION</b> PITCH EG PITCH EG INT SYNC/RING CROSS MOD DEPTH	<b>MULTI ENGINE</b> NOISE/VPM/USR OCTAVE TYPE SHAPE  <b>MIXER</b> VCO1 VCO2 MULTI  <b>VCF</b> CUTOFF RESONANCE EG INT DRIVE LOW CUT KEYTRACK	<b>AMP EG</b> ATTACK DECAY SUSTAIN RELEASE  <b>EG</b> ATTACK DECAY SUSTAIN RELEASE  <b>LFO</b> WAVE MODE RATE INT TARGET	<b>MOD EFFECT</b> OFF/ON/SELECT* Sub Type* (SHIFT + SELECT) SPEED* DEPTH*  <b>DELAY/REVERB</b> OFF/DELAY/REVERB* TIME* DEPTH* Dry/Wet* (SHIFT + DEPTH)  <b>ARPEGGIATOR</b> ON/LATCH* TEMPO* RANGE* TYPE*
---	---	---	--

### 詳細パラメーター

<b>PROGRAM NAME*</b>  <b>PITCH SETTINGS</b> Microtuning Scale Key Program Tuning Transpose  <b>TIMBRE</b> Sub Timbre* Edit Timbre* Timbre Type* Main/Sub Balance* Main/Sub Position* Split Point*	<b>PEDAL &amp; WHEEL</b> M.Wheel Assign M.Wheel Range E.Pedal Assign Bend Range + Bend Range -  <b>MODULATION</b> LFO Key Sync LFO Voice Sync EG Velocity Amp Velocity* MIDI Aftertouch	<b>OTHER SETTINGS</b> Sort Category* Multi Routing Arpeggiator* Arp. Rate Arp. Gate Time Voice Spread Pan Width Portamento Mode* Program Level*  <b>MULTI ENGINE</b> Param 1-6	<b>EFFECTS</b> Chorus Type* Ensemble Type* Flanger Type* Phaser Type* User Effects Type* Delay Type* Reverb Type* Mod Effect Sub Type* Reverb/Delay Sub Type* Mod Effect Assign* Reverb/Delay Assign*
---	---	--	--

\*: サブ・ティンバーが有効のとき、これらのパラメーターを変更しても、PROGRAM EDIT モードの“EDIT TIMBRE”で設定したティンバーには影響しません。

# 音作りについて

プログラムを構成しているパラメーターを変更し、音色を変えることを**プログラムのエディット**といいます。

音作りには、2つの方法があります。

- ・ 作りたいサウンドに近い既存のプログラムを選び、そのプログラムを元にして部分的にエディットし、目的のサウンドに仕上げる。
- ・ プログラムを初期化したりして、独自のサウンドを作り上げる。


## 既存のプログラムをエディットする

1. プログラム・モードで、音作りの元となるプログラムを選びます。

2. フロント・パネルのノブやスイッチ類を操作します。

元になるプログラムと、自分のイメージしている音のどこが異なるかを考えて、エディットするパラメーターを操作します。

**TIP** ノブやスイッチ類を操作したときの音の高さ、音色、音量の変化については、「基本パラメーター」(p.21)を参照してください。

 プログラムの音色をエディットしたら、本機に保存することをお勧めします。保存する前に本機の電源をオフにしたり、他のプログラムを呼び出すと、それまでのエディットが消えてしまいます。詳しくは、「プログラムの保存」(p.20)を参照してください。

## プログラムを初期状態から作る

プログラムの音色を一から作り込む場合は、**パネル・ロード機能**を使うことをお勧めします。これによって、現在のフロント・パネル上のノブ、ボタン類の設定を音色に反映させ、音色作りを始めることができます。


フロント・パネルのノブやスイッチを操作することで、音色がどのように変化するのがわかり、各部どのように作用したり機能するのが理解しやすくなります。

### パネル・ロード機能

SHIFTボタンを押しながらWRITEボタンを押すと、パネル・ロード機能が有効になります。音色にパネルの設定が反映され、ディスプレイに“Load Panel”と表示されます。

# プログラムの保存

プログラムをエディットしたら、本機に保存することをお勧めします。

 プログラムを保存する前に、本機の電源をオフにしたり他のプログラムを呼び出すと、それまでの音色が消えてしまいます。

## 1. プレイ・モードで、プログラムをエディットします。

詳しくは、「基本パラメーター」(p.21)を参照してください。

## 2. WRITEボタンを押すとプログラム保存の待機状態になり、WRITEボタンが点滅します。


ディスプレイに“Where to write?”と表示されます。

## 3. PROGRAM/VALUEノブを回し、保存先のプログラムNo.を選びます。

**TIP** キャンセルする場合は、EXITボタンを押します。

## 4. もう一度WRITEボタンを押します。

プログラムが本体に保存され、ディスプレイに“Complete”と表示されます。

 プログラムの保存中は、絶対に本機の電源をオフにしないでください。内部のデータが破壊される場合があります。

# 基本パラメーター

ここでは、プログラムを構成する基本パラメーターについて説明します。

基本パラメーターは、フロント・パネルのノブ、スイッチにそれぞれ割り当てられています。

## マスター・コントロール

モジュレーション・ホイール、ピッチ・ベンド・ホイール、OCTAVEボタン、MASTERノブについては、「プログラムを選んで演奏する」(p.12)を参照してください。また、SUB ON/PGM FETCHボタンについては、「サブ・ティンバーを有効にする」(p.38)を参照してください。

### PORTAMENTOノブ [OFF, 0...127]

ポルタメントのかかり具合を調整します。

ノブを右へ回すほどポルタメントの時間が長くなります。

### VOICE SPREADノブ (prologue-16のみ) [0...127]

ステレオ効果を得るボイス・スプレッドのかかり具合を調整します。

ノブを右へ回すほどボイス・スプレッドの効果が強くなります。

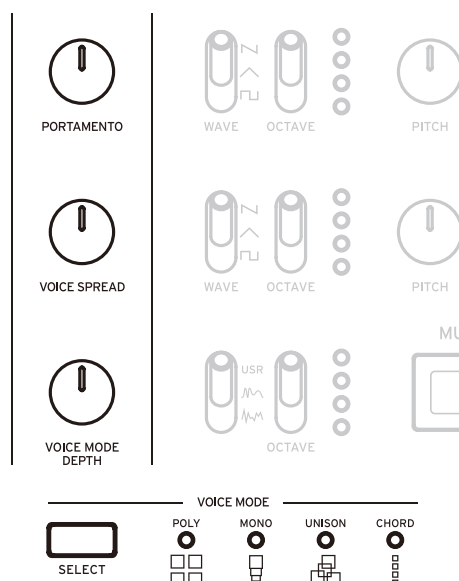
prologue-8は、PROGRAM EDITモードの“Voice Spread” (p.50)で設定します。

## VOICE MODE(ボイス・モード)

prologue-16は16ボイス、prologue-8は8ボイスのアナログ・シンセを搭載し、ボイス・モードでは、それらを組み合わせて演奏することができます。

ボイス・モードは4つあり、SELECTボタンを押して切り替えます。

VOICE MODE DEPTHノブを回すと、ボイス・モードごとにさまざまな効果を得ることができます。



## ボイス・モード一覧

ボイス・モード	Action	VOICE MODE DEPTH ノブの効果
POLY	基本的な動きをするボイス・モードで、prologue-16は16ボイス、prologue-8は8ボイスのポリ・シンセとして動作します。	[POLY, DUO 0...1023] 右へ回すと、2ボイスを重ねて鳴らすDUOモードに切り替わります。右へ回すほど重なるボイスの音量が大きくなり、デチューンが深くなります。
MONO	サブ・オシレーター付きのモノ・シンセとして動作します。	[Sub 0...1023] 右へ回すと、まずボイス2、3が1オクターブ下のサブ・オシレーターとして発音します。さらに回すと、ボイス4が2オクターブ下のサブ・オシレーターとして発音します。
UNISON	prologue-16は16ボイスが、prologue-8は8ボイスがすべてユニゾンになり、モノ・シンセとして動作します。	[Detune 0C...50C] 右へ回すほどデチューンが深くなります。
CHORD	コードを発音します。	[5th, sus2, m, Maj, sus4, m7, 7, 7sus4, Maj7, aug, dim, m7b5, mMaj7, Maj7b5] コードを選択します。

## TIMBREセクション

TIMBREセクションは、prologue-16のティンバーを設定します。

prologue-8のティンバーは、PROGRAM EDITモードで設定します (p.46「ボタン3 (TIMBRE)」)。

サブ・ティンバーを有効にする方法や各パラメーターの操作方法は、prologue-16とprologue-8で異なります。合わせて「ティンバーについて」(p.38)を参照してください。

### SUB ON/PGM FETCHボタン (prologue-16のみ)

サブ・ティンバーを有効にしたり、プログラム・フェッチ機能を使用したりします。プログラム・フェッチ機能については、「プログラム・フェッチ機能」(p.40)を参照してください。

ボタンを**押す**と、サブ・ティンバーが有効となり、8ボイス+8ボイスの2ティンバーとなります。このときSUB ON/PGM FETCHボタンが点灯します。

ボタンを**長押し**すると、FUNCTIONモードのプログラム・フェッチ機能に入り、SUB ON/PGM FETCHボタンが点滅します。

prologue-8でサブ・ティンバーを有効するときは、PROGRAM EDITモードの“Sub Timbre” (p.46) で、プログラム・フェッチ機能を使用するときは、FUNCTIONモードの“ボタン2 (PROGRAM FETCH)” (p.53)で設定します。

## MAIN/SUB BALANCEノブ (prologue-16のみ) [0...127]

メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの音量バランスを設定します。

**64**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの音量が同じになります。

ノブを左に回すほどメイン・ティンバーの音量が大きくなり、右へ回すほどサブ・ティンバーの音量が大きくなります。

prologue-8では、PROGRAM EDITモードの“Main/Sub Balance” (p.46)で設定します。

## TYPEスイッチ (prologue-16のみ) [LAYER, XFADE, SPLIT]

メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの演奏タイプを設定します。

**LAYER**：鍵盤上にメイン・ティンバーとサブ・ティンバーを重ねて演奏します。

**XFADE**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーが、音の高さによってなめらかにクロスフェードして切り替わります。

**SPLIT**：鍵盤上をメイン・ティンバーとサブ・ティンバーの音域に分けて演奏します。

prologue-8では、PROGRAM EDITモードの“Timbre Type” (p.46)で設定します。

**TIP** ポジションやスプリット・ポイントは、PROGRAM EDITモードの“Main/Sub Position” (p.46)、“Split Point” (p.46)で設定します。

## PANELスイッチ (prologue-16のみ) [SUB, +, MAIN]

エディットするティンバーを設定します。

**SUB**：サブ・ティンバーをエディットします。

**+(MAIN+SUB)**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの両方をエディットします。

**MAIN**：メイン・ティンバーをエディットします。

prologue-8では、PROGRAM EDITモードの“Edit Timbre” (p.46)で設定します。

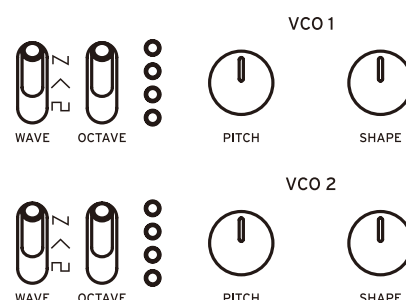
**TIP** ティンバーのエディットは、フロント・パネルの基本パラメーター、PROGRAM EDITモードの詳細パラメーターのすべてが対象になります。

# VCO 1/VCO 2/MULTI ENGINEセクション

## VCO 1, VCO 2

VCO: Voltage Controlled Oscillators

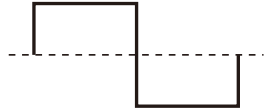
本機のアナログ・オシレーターは2系統あり、ここでは音の基本となる、音の高さ (OCTAVE、PITCH)、波形 (WAVE、SHAPE)等を設定します。



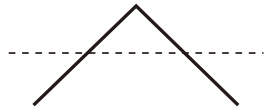
## WAVEスイッチ [□, △, ▽]

オシレーター 1、2の波形を設定します。

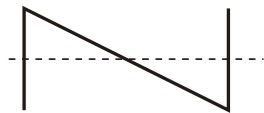
**矩形波:** 電子音や管楽器の音色に適した波形です。



**三角波:** ノコギリ波や矩形波より丸い印象の波形です。



**ノコギリ波:** シンセ・ベース、シンセ・ブラスなどのアナログ・シンセサイザー独特の音色に適した波形です。



## OCTAVEスイッチ [2', 4', 8', 16']

オシレーター 1、2の音の高さを、オクターブ単位で設定します。

## PITCHノブ [-1200...+1200]

オシレーター 1、2のピッチを、セント単位で設定します。

## SHAPEノブ [0...1023]

オシレーター 1、2の波形成形の量を設定します。

0 —————> 1023





# MODULATION

オシレーターに、パワフルなオシレーター・シンク、クロス・モジュレーション、リング・モジュレーターをかけることができます。



## PITCH EGスイッチ [VCO 2, VCO 1+2, ALL]

対象のオシレーターを選び、そのピッチをEGで変調することができます。

**VCO 2**: オシレーター 2のピッチを、EGで変調します。

**VCO 1+2**: オシレーター 1と2のピッチを、EGで変調します。

**ALL**: オシレーター 1、2、MULTI ENGINEのピッチを、EGで変調します。



## INTノブ [-4800...+4800]

PITCH EGで変調するピッチの変化量を設定します。

右へ回すほど、EGによるピッチの変化量が大きくなります。

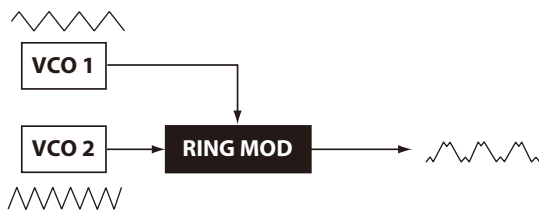
EGの設定については、「EG」(p.33)を参照してください。

## SYNC/RINGスイッチ [RING, off, SYNC]

オシレーター・シンク、またはリング・モジュレーターによる効果を得ることができます。

**RING**: オシレーター 2をオシレーター 1でリング変調します。

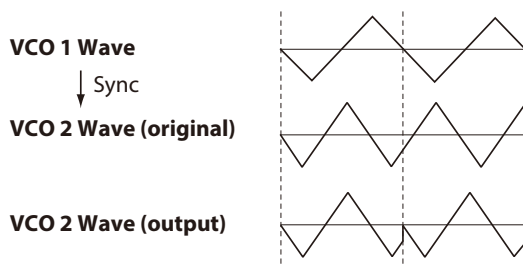
オシレーター 2のPITCHノブを調節すると、音程感が少ない金属的な音になります。



**off**(スイッチを中央に): オシレーター・シンクとリング・モジュレーターをオフにします。

**SYNC**: オシレーター 1の位相にオシレーター 2の位相を強制的に同期させます。このときオシレーター 2の周波数に倍音が加わり、複雑な波形になります。

シンセ・リード系のサウンドを作るときなどに便利です。



## CROSS MOD DEPTHノブ [0...1023]

オシレーター 2のピッチを、オシレーター 1のピッチで変調する量を設定します。

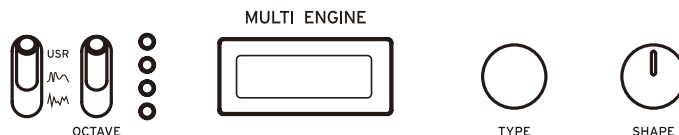
右へ回すほど、モジュレーションが強くなります。

# MULTI ENGINE(マルチ・エンジン)

MULTI ENGINEは本機のために開発されたデジタル音源エンジンです。

ノイズ・ジェネレーター、VPMオシレーター、ユーザー・オシレーターのいす

れか1つとして動作し、アナログ・オシレーターでは得られない幅広いサウンドを提供します。ユーザー・オシレーターには自作のオシレーター・プログラムをアップロードして鳴らすことができます。



## NOISE/VPM/USRスイッチ [ノイズ, VPM, USR]

ノイズ・ジェネレーター、VPMオシレーター、ユーザー・オシレーターのエンジンうち、どれを使用するかを設定します。

ノイズ (NOISE)：MULTI ENGINEをノイズ・ジェネレーターとして使用します。

VPM (VPM)：MULTI ENGINEをVPMオシレーターとして使用します。

USR：MULTI ENGINEをユーザー・オシレーターとして使用します。

OCTAVEスイッチ、TYPEノブ、SHAPEノブは、NOISE/VPM/USRスイッチの設定によって働きが変わります。それぞれを以下に説明します。

## NOISE

ノイズは打楽器系のサウンドや波などの効果音を作るときなどに用います。

全部で4つのノイズ・ジェネレーターが準備されており、TYPEノブで選択します。SHAPEノブを操作することで音色を変化させることができます。

## OCTAVEスイッチ [2', 4', 8', 16']

TYPEノブで“Peak”を選択しているときだけ、キー・トラックの効果をオクターブ単位で調整します。

## TYPEノブ [High/Low/Peak/Decim]

使用するノイズ・ジェネレーターを選択します。

MULTI ENGINEのディスプレイにノイズ・ジェネレーター名が表示されます。

**High**：ハイ・パス・フィルターです。

**Low**：ロー・パス・フィルターです。

**Peak**：ピーク・フィルター（バンド・パス・フィルター）です。

**Decim**：デシメーターです。

## SHAPEノブ

ノイズ・ジェネレーターのパラメーターを設定し、音色を変化させます。  
パラメーターは、TYPEノブで選んだノイズ・ジェネレーターのタイプによって異なり、以下のような効果が得られます。

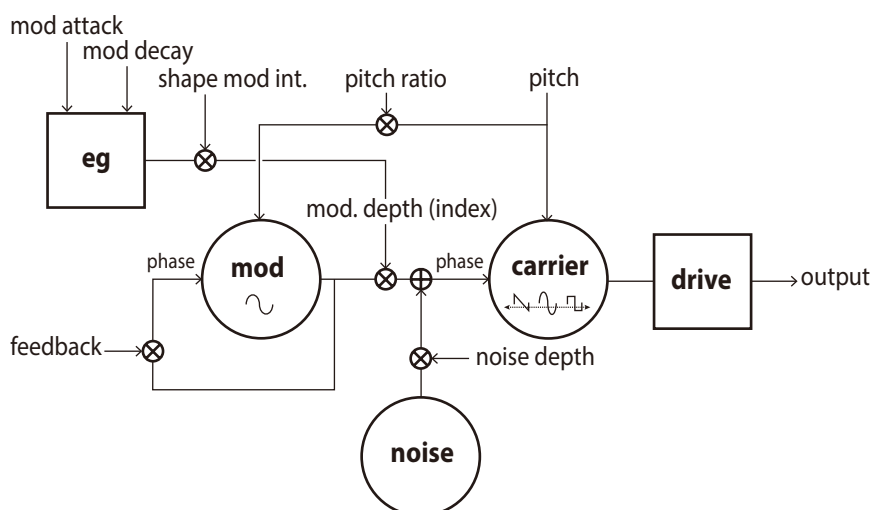
### SHAPEノブの効果

タイプ	パラメーター	SHAPE ノブの効果
High	CUTOFF	[10.0Hz...21.0kHz] HPFのカットオフを調整します。
Low	CUTOFF	[10.0Hz...21.0kHz] LPFのカットオフを調整します。
Peak	BANDWIDTH	[110Hz...880Hz] ピーク特性の帯域を調整します。
Decim	SAMPLE RATE	[240Hz...48.0kHz] サンプル・レートを調整します。

## VPM

このエンジンは、本機のために開発したVPM (Variable Phase Modulation) オシレーターです。キャリアが1つ、モジュレーターが1つのベーシックな構成ですが、幅広い音作りを行うことができます。

このVPMオシレーターには16個のオシレーター・タイプが用意されています。



## OCTAVEスイッチ [2' , 4' , 8' , 16' ]

VPMオシレーターの音の高さを、オクターブ単位で設定します。

## TYPEノブ

### [Sin1...Throat]

使用するオシレーター・タイプを選択します。

MULTI ENGINEのディスプレイにオシレーター・タイプ名が表示されます。

**Sin1:** キャリア、モジュレーター共にサイン波を用いた、ベーシックなタイプです。

**Sin2:** モジュレーターがセルフ・フィードバックしているタイプです。

**Sin3:** モジュレーターにキャリアの3倍音を用いたタイプです。

**Sin4:** モジュレーターにキャリアの5倍音を用いたタイプです。

**Saw1:** キャリアにノコギリ波を用いたタイプです。

**Saw2:** サイン波から擬似ノコギリ波を生成したタイプです。

**Squ1:** キャリアに矩形波を用いたタイプです。

**Squ2:** サイン波から擬似矩形波を生成したタイプです。

**Fat1:** 1/4倍音のモジュレーターにフィードバックやドライブをかけ、下方倍音を強めたタイプです。

**Fat2:** 3/4倍音のモジュレーターにフィードバックやドライブをかけ、下方倍音を強めたタイプです。

**Air1:** モジュレーターにノイズ波形を用いたタイプです。

**Air2:** モジュレーターにノイズとサイン波のミックス波形を用いたタイプです。

**Decay1:** モジュレーション量が減衰するタイプです。

**TIP** PROGRAM EDITモードの“ボタン7 (MULTI ENGINE)” (p.50) でパラメーターを設定することで、VPMの内部EG (ブロック図を参照) を相対的に編集できます。Decay1以降の4タイプは、Shape Mod Intを-100%にすることで内部EGの効果を消すことができます。

**Decay2:** モジュレーション量がより速く減衰するタイプです。

**Creep, Throat:** モジュレーションが複雑に変化する、音程感の薄い実験的なタイプです。

## SHAPEノブ

SHAPEノブのみを回して“Modulator Depth”を、SHIFTボタンを押しながらSHAPEノブを回して“Modulator Pitch Ratio”を設定します。

これらのパラメーターは、すべてのオシレーター・タイプに共通で、以下のような効果が得られます。

### SHAPEノブの効果

タイプ	パラメーター	SHAPE ノブの効果
共通	Modulator Depth (SHAPEノブ)	[1.00...15.00] Indexを調整し、モジュレーターのかかり具合を設定します。
	Modulator Pitch Ratio (SHIFTボタン+SHAPEノブ)	[1:4, 1:2, 1:1, 2:1...](範囲はTYPEにより異なる) モジュレーターのRatioを調整し、倍音を増やします。

**TIP** VPMオシレーターは、SHAPEノブ以外にも、PROGRAM EDITモードの6個のパラメーターで、詳細に変化させることができます。詳しくは、「VPMオシレーターを選択した場合」(p.50)を参照してください。

## USR

本機では、自作のオシレーター・プログラムをアップロードするとユーザー・オシレーターとして使用することができます。

最大16個のユーザー・オシレーターを本体に保存することが可能です。工場出荷時には、デモ用として、1つのユーザー・オシレーターが用意されています。

詳しくは、「prologue SDK」([www.korg.com](http://www.korg.com))をご覧ください。

### OCTAVEスイッチ [2', 4', 8', 16']

ユーザー・オシレーターの音の高さを、オクターブ単位で設定します。

### TYPEノブ

保存したユーザー・オシレーターを選択します。

MULTI ENGINEのディスプレイにユーザー・オシレーター名が表示されます。

### SHAPEノブ [0...1023]

ユーザー・オシレーターに設定された効果が得られます。

## MIXERセクション

オシレーター 1、2とMULTI ENGINEの出力レベルを設定し、バランスを調整します。

### VCO 1ノブ [0...1023]

### VCO 2ノブ [0...1023]

### MULTIノブ [0...1023]

オシレーター 1、2、MULTI ENGINEの出力レベルを設定します。

MIXER



VCO 1



VCO 2



MULTI

# FILTERセクション

## VCF

VCF: Voltage Controlled Filter

ローパス・フィルターにより、オシレーターの周波数成分を削ったり強調したりすることで、音色の明暗などを設定します。

### CUTOFFノブ [0...1023]

カットオフ周波数(フィルターをかける周波数)を設定します。

ノブを左へ回すほど、音色が暗くなります。

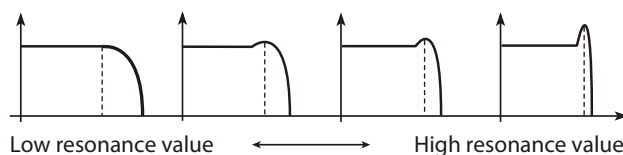
ノブを右へ回すほど、音色が明るくなります。

 設定した値によっては、音量が極端に小さくなる場合があります。


### RESONANCEノブ [0...1023]

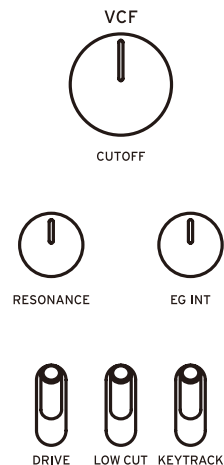
カットオフ周波数付近の倍音成分を強調して、音にくせを付けます。

ノブを右へ回すほど、倍音成分が強調され、効果が大きくなります。



**TIP** カットオフ周波数の設定によって、強調される倍音が変わってきますので、CUTOFFノブとRESONANCEノブの両方を調節するのがよいでしょう。

 倍音成分が強調されたときに、カットオフ周波数の設定や入力音によっては音が歪む場合があります。



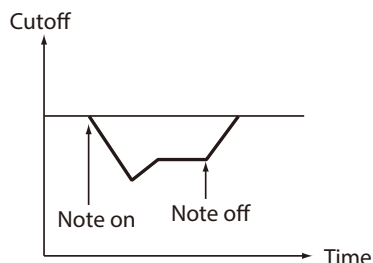
## EG INTノブ [-100%...0...+100%]

EGによるカットオフ周波数の変化量を設定します。

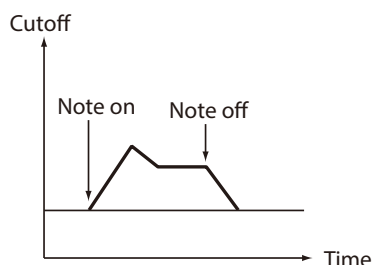
EGの設定によって、時間の経過とともにカットオフ周波数が変化し、音色が変化します。詳しくは、「EG」(p.33)を参照してください。

**0%**(中央)では、EGによるカットオフ周波数は変化しません。

ノブを左へ回すほど-の値となり、逆方向に変化が大きくなります。



ノブを右へ回すほど+の値となり、変化が大きくなります。



## DRIVEスイッチ [0%, 50%, 100%]

ドライブ回路による歪み効果を3段階で設定します。

**0%**(スイッチを下に)：ドライブの効果は得られません。

**50%**(スイッチを中央に)：ドライブの効果を半分に設定します。

**100%**(スイッチを上)：ドライブの効果を最大に設定します。

## LOW CUTスイッチ [OFF, ON]

ハイパス・フィルターによって低域成分をカットします。

**OFF**(スイッチを下に)：ローカットの効果は得られません。

**ON**(スイッチを上)：ローカットの効果を得られます。

## KEYTRACKスイッチ [0%, 50%, 100%]

キーボード・トラック(鍵盤を弾く位置)によって、カットオフ周波数を変化させます。

**0%**(スイッチを下に)：キーボード・トラックの効果は得られません。

**50%**(スイッチを中央に)：カットオフ周波数の変化量は100%と比べ半分になります。例えば、C5を弾くとC4よりカットオフ周波数が増4度高くなります。

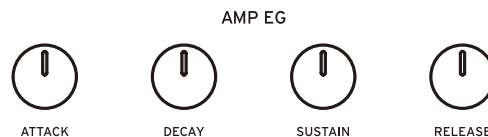
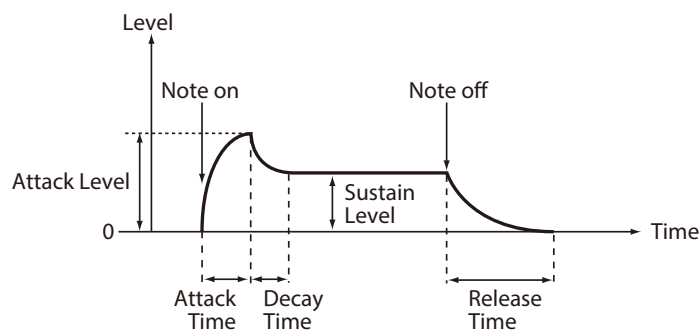
**100%**(スイッチを上)：C4を中心に鍵盤で演奏したピッチと同じ傾きで、カットオフ周波数が増4度高くなります。例えば、C5を弾くとC4よりカットオフ周波数が1オクターブ上になります。

# EG/LFOセクション

## AMP EG

VCA: Voltage Controlled Amplifier / EG: Envelope Generator

音量(VCA)の時間的変化(EG)を設定します。



### ATTACKノブ [0...1023]

ノート・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベル(エンベロープの最大値)に到達するまでの時間を設定します。

### DECAYノブ [0...1023]

アタック・レベルに到達した後、サスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

### SUSTAINノブ [0...1023]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持される音量を設定します。

### RELEASEノブ [0...1023]

ノート・オフ(鍵盤を離す)から音が消えるまでの時間を設定します。

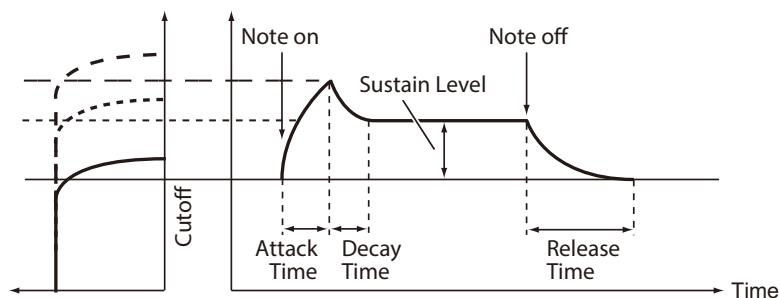
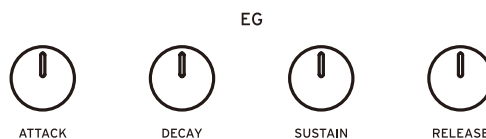


# EG

## EG: Envelope Generator

フィルターのカットオフ周波数や、その他のパラメーターの時間的变化を設定します。

オシレーター 1、2、VCF、LFOに、モジュレーションをかけます。効果の深さなどは、PITCH EG INTノブ (MODULATION)、EG INTノブ (FILTER)、RATEノブ (LFO)、INTノブ (LFO) でそれぞれ設定します。



### ATTACKノブ [0...1023]

ノート・オン(鍵盤を押す)から最大レベルに到達するまでの時間を設定します。

### DECAYノブ [0...1023]

最大レベルに到達した後、サスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

### SUSTAINノブ [0...1023]

ディケイ・タイムを経て、鍵盤を押している間に保持されるレベルを設定します。

### RELEASEノブ [0...1023]

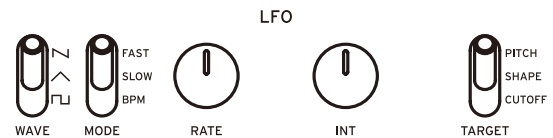
ノート・オフ(鍵盤を離す)からレベルが0になるまでの時間を設定します。

# LFO

## LFO: Low Frequency Oscillator

LFOは低周波のオシレーターで、音の高さ、音色などを周期的に変化させます。

音の高さの周期的変化はビブラート、音色の周期的変化はワウワウが代表的です。



### WAVEスイッチ [□, △, ▽]

LFOの波形を、矩形波(□)、三角波(△)、ノコギリ波(▽)のいずれかに設定します。

### MODEスイッチ [BPM, SLOW, FAST]

LFO周波数の可変範囲や動作を設定します。

**BPM**：LFOの周波数がアルペジエーターのBPMに同期します。

**SLOW**：LFO周波数の可変範囲は、0.05Hz ～ 28Hzです。

**FAST**：LFO周波数の可変範囲は、0.5Hz ～ 2.8kHzです。

### RATEノブ [0...1023 / 4, 2, 1, 0, 3/4...1/64]

LFO周波数のスピードを調整します。

ノブを右へ回すほど、LFOのスピードが速くなります。

### INTノブ [0...511]

LFOのかかり具合を設定します。

ノブを右へ回すほど、LFOが深くかかります。

**TIP** SHIFTボタンを押しながらINTノブを回すと、LFOの波形が反転します。設定範囲は0 ～ 511です。

### TARGETスイッチ [CUTOFF, SHAPE, PITCH]

LFOのモジュレーション先を選択します。

**CUTOFF**：VCFのCUTOFFノブの設定に対し、モジュレーションがかかります。

**SHAPE**：PROGRAM EDITモードの“LFO Target OSC” (p.48) で設定したオシレーターのSHAPEノブの設定に対し、モジュレーションがかかります。

**PITCH**：PROGRAM EDITモードの“LFO Target OSC” (p.48) で設定したオシレーターのPITCHノブの設定に対し、モジュレーションがかかります。

# EFFECTセクション

本機には高品位なデジタル・エフェクトが搭載されています。

モジュレーション・エフェクトから1つ、空間系エフェクト(ディレイ、リバーブ)から1つを選んで、組み合わせて使うことができます。

prologue-16では、SUB ON/PGM FETCHボタンを押して(ボタンが点灯)サブ・ティンバーを有効にしているときは、メイン・ティンバー、サブ・ティンバーのモジュレーション・エフェクトのオン、オフ、そしてディレイ、リバーブのオン、オフを個別に設定することができます(p.51「ボタン8 (EFFECTS)」)。

## MOD EFFECT

### OFF/ON/SELECTスイッチ [OFF, ON, SELECT]

モジュレーション・エフェクトを設定します。

**OFF**：モジュレーション・エフェクトをオフにします。

**ON**：モジュレーション・エフェクトをオンにします。

**SELECT**：スイッチを倒すたびにモジュレーション・エフェクトが切り替わります(CHORUS → ENSEMBLE → PHASER → FLANGER → USER → CHORUS → ... )。

**TIP** PROGRAM EDITモードではエフェクトのサブ・タイプを設定して、より幅広い効果を得ることができます(p.51「ボタン8 (EFFECTS)」)。また、SHIFTボタンを押しながらOFF/ON/SELECTスイッチを押すと、モジュレーション・エフェクトのサブ・タイプを変更することもできます。サブ・タイプについては、「エフェクト・リスト」(p.74)を参照してください。



### SPEEDノブ [0...1023]

モジュレーション・エフェクトのスピードを変えてサウンドを変化させます。

ノブを右へ回すほど、スピードが速くなります。

### DEPTHノブ [0...1023]

エフェクト効果の深さを設定します。

ノブを右へ回すほど、効果が深くなります。

# DELAY/REVERB

## OFF/DELAY/REVERBスイッチ [OFF, DELAY, REVERB]

空間系のエフェクトを設定します。

**OFF**：空間系エフェクトをオフにします。

**DELAY**：ディレイを選択します。

**REVERB**：リバーブを選択します。



**TIP** PROGRAM EDITモードではエフェクトのサブ・タイプを設定して、より幅広い効果を得ることができます (p.51「ボタン8 (EFFECTS)」)。サブ・タイプについては、「エフェクト・リスト」(p.74)を参照してください。

## TIMEノブ [0...1023]

ディレイやリバーブのスピードを変えてサウンドを変化させます。

ノブを右へ回すと、ディレイではディレイ・タイムが伸び、リバーブではリバーブ・タイムが長くなります。

## DEPTHノブ [0...1023]

エフェクト効果の深さを設定します。


ノブを右へ回すほど、効果が深くなります。

**TIP** OFF/DELAY/REVERBスイッチで“DEL”または“REV”を選択したとき、SHIFTボタンを押しながらDEPTHノブを回すと、各エフェクトのWet/Dryが調節できます。設定範囲は、MIX WET: 0% ~ BALANCED ~ MIX DRY: 0%です。

# L.F. COMP.セクション(prologue-16のみ)

L.F. COMP.は、低周波帯域をブースト/コンプレッションするアナログ・エフェクターです。

本機の出力の最終段に配置されており、パンチのあるサウンドを生み出します。

 この設定は、プログラムに保存することはできません。



## VUメーター

「L.F. COMP.の使い方」(p.37)を参照してください。

## GAINノブ

エフェクト効果のかかり具合を設定します。

右に回すほどコンプレッサーのスレッシュホールドが下がり、ゲインをアップします。

## OFF/ONスイッチ [OFF, ON]

エフェクトのオン、オフを設定します。

**OFF** : L.F. COMP.をオフにします。

**ON** : L.F. COMP.をオンにします。オンにするとVUメーターのLEDが点灯し、針が0db付近に移動します。

# L.F. COMP.の使い方

L.F. COMP.をオンにすると、GAINノブの設定によって入力信号がブースト/コンプレッションされます。

良いサウンドを得るためには、マスター・ボリューム(MASTERノブ)とゲイン(GAINノブ)の設定が重要です。

マスター・ボリュームが大きいときには出力信号が大きいためコンプレッサーが効きやすく、また逆にマスター・ボリュームが小さいときはコンプレッサーが効きにくくなります。大きな音が出力されているときには、ゲインが低めでも十分に効果を得られるでしょう。

VUメーターは、出力信号がどの程度コンプレッションされているのかを表します。針が左に振れるとコンプレッサーが強く効いています。

MASTERノブとGAINノブを一緒に操作して、お気に入りのサウンドを探してみてください。

# ティンバーについて

本機のプログラムは、メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの2つのティンバーで構成されています。サブ・ティンバーを有効にすると、2ティンバーのシンセサイザーとしても使用できます。またこれらのティンバーを、スプリット、クロスフェードまたはレイヤーにして演奏することができます。

**prologue-16**は、1ティンバーで16ボイス、2ティンバーで8ボイス+8ボイスとなります。

**prologue-8**は、1ティンバーで8ボイス、2ティンバーで4ボイス+4ボイスとなります。

## サブ・ティンバーを有効にする

サブ・ティンバーを有効(2ティンバー)にする方法は以下のとおりです。

### prologue-16

#### 1. プレイ・モードで、SUB ON/PGM FETCHボタンを押します。

サブ・ティンバーが有効になり、2ティンバー（8ボイス+8ボイス）となります。  
SUB ON/PGM FETCHボタンが点灯します。

### prologue-8

#### 1. EDIT MODEボタンを押します。

エディット・モードに入ります。

#### 2. PROGRAM/VALUEノブを回すか、EDIT MODEボタンを押して、PROGRAM EDITを選びます。

#### 3. ボタン3を押します。

ディスプレイに“Sub Timbre”と表示されます。

#### 4. PROGRAM/VALUEノブを回し、“On”を選びます。

サブ・ティンバーが有効になり、2ティンバー（4ボイス+4ボイス）となります。

#### 5. EXITボタンを押します。

プレイ・モードに入ります。

# ティンバーの各パラメーターを設定する

2つのティンバーを、スプリット、クロスフェード、またはレイヤーにして演奏したり、音量バランスなどを調整することができます。

## prologue-16

### 1. フロント・パネルのノブやスイッチで、ティンバーのパラメーターを設定します。

**MAIN/SUB BALANCE**ノブで、メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの音量バランスを調整します。詳しくは、「MAIN/SUB BALANCEノブ (prologue-16のみ)」(p.23)を参照してください。

**TYPE**スイッチで、ティンバーの演奏タイプ(レイヤー、クロスフェードまたはスプリット)を設定します。詳しくは、「TYPEスイッチ (prologue-16のみ)」(p.23)を参照してください。

ティンバーのポジションや、スプリットにしたときのスプリット・ポイントは、PROGRAM EDITモードの“TIMBRE”で設定します。詳しくは、(p.46「ボタン3 (TIMBRE)」)

**PANEL**スイッチで、エディットするティンバーを設定します。

**TIP** ティンバーのエディットは、フロント・パネルでの基本パラメーター、PROGRAM EDITモードでの詳細パラメーターのすべてが対象になります。

## prologue-8

### 1. EDIT MODEボタンを押します。

エディット・モードに入ります。

### 2. PROGRAM/VALUEノブを回すか、EDIT MODEボタンを押して、PROGRAM EDITを選びます。

### 3. ボタン3を何度か押します。

ディスプレイに、ティンバーに関するパラメーターが表示されます。

各パラメーターについての詳しくは、「ボタン3 (TIMBRE)」(p.46)を参照してください。

### 4. PROGRAM/VALUEノブを回し、設定を変更します。

### 5. EXITボタンを押します。

## プログラム・フェッチ機能


プログラム・フェッチ機能を使うと、他のプログラムの音色を、現在選んでいるプログラムのサブ・ティンバーにコピーすることができます。音色の組み合わせを聴きながら試せるので、大変便利な機能です。

### prologue-16

#### 1. SUB ON/PGM FETCHボタンを長押しします。

FUNCTIONモードのPROGRAM FETCHの設定に入り、ディスプレイに現在のプログラムが表示されます。

このとき、サブ・ティンバーが無効であれば有効に変更されます。

 FUNCTIONモードでボタン2を押して直接”Program Fetch”を表示させた場合は、サブ・ティンバーが無効でも有効になりません。

#### 2. PROGRAM/VALUEノブを回して、他のプログラムのメイン・ティンバーまたはサブ・ティンバーを表示させてコピーする音色を選択します。

ディスプレイのプログラムNo.の右側に”PREV”と表示され、音色が確認できます。

メイン・ティンバーは右下に”M”と表示され、サブ・ティンバーは右下に”S”と表示されます。

鍵盤を弾いて音色を確かめてください。

 初期化状態のプログラムは選択できません。

**TIP** プログラム・フェッチ機能をキャンセルする場合は、EXITボタンを押します。

#### 3. WRITEボタンを押します。

プログラムのサブ・ティンバーに、選んだ音色がコピーされ、ディスプレイに”Complete”と表示されます。

**TIP** プログラム・フェッチ機能を実行した後は、プログラムを保存することをお勧めします。プログラムを保存する前に、本機の電源をオフにしたり他のプログラムを呼び出すと、それまでの音色が消えてしまいます。詳しくは「プログラムの保存」(p.20)を参照してください。

### prologue-8

#### 1. EDIT MODEボタンを押してFUNCTIONモードに入ります。

#### 2. PROGRAM SORT/EDIT PAGEのボタン2を押します。

PROGRAM FETCHの設定に入り、ディスプレイに現在のプログラムが表示されます。



### 3. PROGRAM/VALUEノブを回して、他のプログラムのメイン・ティンバーまたはサブ・ティンバーを表示させてコピーする音色を選択します。

ディスプレイのプログラムNo.の右側に“PREV”と表示され、音色が確認できます。

メイン・ティンバーは右下に“M”と表示され、サブ・ティンバーは右下に“S”と表示されます。

鍵盤を弾いて音色を確かめてください。

 初期化状態のプログラムは選択できません。

**TIP** プログラム・フェッチ機能をキャンセルする場合は、EXITボタンを押します。

### 4. WRITEボタンを押します。

プログラムのサブ・ティンバーに、選んだ音色がコピーされ、ディスプレイに“Complete”と表示されます。

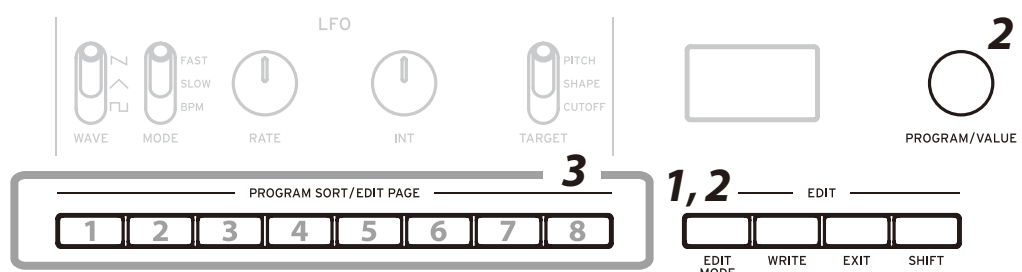
**TIP** プログラム・フェッチ機能を実行した後は、プログラムを保存することをお勧めします。プログラムを保存する前に、本機の電源をオフにしたり他のプログラムを呼び出すと、それまでの音色が消えてしまいます。詳しくは「プログラムの保存」(p.20)を参照してください。

# エディット・モード

本機は、主要なパラメーターのほとんどをパネル上のノブやスイッチでエディットすることができますが、それ以外の詳細なパラメーターは**エディット・モード**で設定します。

エディット・モードには、**PROGRAM EDITモード**、**FUNCTIONモード**、**GLOBAL EDITモード**、**MICROTUNINGモード**があります。

## エディット・モードへの入り方



### 1. EDIT MODEボタンを押します。

ディスプレイには各エディット・モードが表示され、ボタンが点灯します。



### 2. EDIT MODEボタンを続けて何度か押すか、PROGRAM/VALUEノブを回して、PROGRAM EDITモード、FUNCTIONモード、GLOBAL EDITモード、またはMICROTUNINGモードを選択します。

**PROGRAM EDITモード**: プログラム名の変更、モジュレーション・ホイールやペダルへのパラメーターの割り当て、ティンバーの設定などの、プログラムに関するエディットを行います。

**FUNCTIONモード**: プログラムの初期化やコピー、MIDIからのダンプ・アウト等を行います。

**GLOBAL EDITモード**: ノブやスイッチの動きの設定、MIDI等の本体全体に関わる設定を行います。

**MICROTUNINGモード**: 通常平均律で調律されている鍵盤の音律を、平均律以外の音律に変更します。また、マイクロチューニングの初期化やダンプを行います。

### 3. ボタン1～8のうち、点灯しているボタンを押します。

各エディット・モードに入り、ディスプレイにはパラメーター名が表示されます。


- 同じボタンを押すと、右のページが表示されます。
- PROGRAM/VALUEノブを回して値を設定します。

**TIP** SHIFTボタンを押しながら連続して同じボタンを押すと、左のページに切り替わります。

各パラメーターについては、“PROGRAM EDITモード” (p.44)、“FUNCTIONモード” (p.53)、“GLOBAL EDITモード” (p.55)、“MICROTUNINGモード” (p.62)を参照してください。

### 4. PROGRAM EDITモード、FUNCTIONモードのパラメーターを設定したときは、設定を保存するためにWRITEボタンを押します。

詳しくは「プログラムの保存」(p.20)を参照してください。

 PROGRAM EDITモード、FUNCTIONモード、MICROTUNINGモードのパラメーターを設定したときは、保存せずに他のプログラムを選ぶと、設定が消えてしまいます。

# PROGRAM EDITモード

ボタン 1	ボタン 2	ボタン 3	ボタン 4	ボタン 5	ボタン 6	ボタン 7	ボタン 8
PROGRAM NAME	PITCH SETTINGS	TIMBRE	PEDAL & WHEEL	MODULATION	OTHER SETTINGS	MULTI ENGINE	EFFECTS
PROGRAM NAME	Microtuning	Sub Timbre	M.Wheel Assign	LFO Target OSC	Soat Category	Parameter 1	Mod Effect Sub Type
	Scale Key	Edit Timbre	M.Wheel Range	LFO Key Sync	Arpeggiator	Parameter 2	Delay/Reverb Sub Type
	Program Tuning	Timbre Type	E.Pedal Assign	LFO Voice Sync	Arp. Rate	Parameter 3	Mod Effect
	Transpose	Main/Sub Balance	Bend Range +	EG Velocity	Arp. Gate Time	Parameter 4	Delay/Reverb
		Main/Sub Position	Bend Range -	Amp Velocity	Multi Routing	Parameter 5	
		Split Point		MIDI Aftertouch	EG Legato	Parameter 6	
					Portamento Mode		
					Voice Spread		
					Program Level		

## ボタン1 (PROGRAM NAME)

### PROGRAM NAME

プログラム名(最大12文字)を付けます。

ボタン2を押してカーソルを動かした後、PROGRAM/VALUEノブを回して文字を選びます。

## ボタン2 (PITCH SETTINGS)

### Microtuning [Equal Temp...Reverse, AFX 001...006, DC 001...003, USER SCALE 1...6, USER OCTAVE 1...6]

プログラムのマイクロチューニングを設定します。

**Equal Temp**(平均律): 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

**Pure Major**(純正律長音階): 選んだ主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

**Pure Minor** (純正律短音階): 選んだ主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です。  
**Pythagorean** (ピタゴリアン): 古代ギリシャの音階で、特にメロディー演奏に効果的です。  
5度は純正ですが、その他の音程、特に長3度が純正ではありません。

**Werckmeister** (ヴェルクマイスターⅢ): 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階の1つです。

**Kirnberger** (キルンベルガーⅢ): 主にハーブシコードのチューニングに使用されます。

**Slendro** (スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

**Pelog** (ペログ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

**Ionian** (イオニアン): 1オクターブを7音で構成する長音階です。

**Dorian** (ドリアン): 1オクターブを7音で構成するエオリアンの6thの音を半音上げた音階です。

**Aeolian** (エオリアン): 1オクターブを7音で構成する自然短音階です。

**Major Penta**: メジャー・ペントトニック音階です。

**Minor Penta**: マイナー・ペントトニック音階です。

**Reverse**: C4を基準に上下が逆になっている音階です。

**AFX 001...006**: Aphex Twin作成のオリジナル音階で、全音域を設定しています。

**DC 001...003**: Dorian Concept作成のオリジナル音階で、全音域を設定しています。


**USER SCALE 1...6**: 全音域のピッチを、平均律を基準に半音単位、セント単位で調節できる音階です。設定については、「マイクロチューニング機能」(p.64)を参照してください。

**USER OCTAVE 1...6**: 1オクターブ (C ~ B) のピッチを、平均律を基準に半音単位、セント単位で調節できる音階です。設定方法については、「マイクロチューニング機能」(p.64)を参照してください。

### Scale Key [-12 Note...0 Note...+12 Note]

Microtuningで設定した音階のキーを設定します。

プリセット・チューニングはCキーで使うようになっていますが、これをC以外のキーで使用する場合にこのScale Keyを調節します。例えばDキーで使いたい場合は、“+2 Note”に設定します。

 Microtuningを“Equal Temp” (平均律)に設定しているときは、ここの設定は無効になります。

### Program Tuning [-50 Cent...0 Cent...+50 Cent]

プログラムのチューニング (調律) をセント単位 (100セント=半音)、±50セントの範囲で設定します。

### Transpose [-12 Note...0 Note...+12 Note]

プログラムの音のピッチを半音単位で設定します。設定できる範囲は上下1オクターブです。

## ボタン3 (TIMBRE)

ティンバーに関する設定をします。

### Sub Timbre [Off, On]

サブ・ティンバーを有効にするかどうかを設定します。

### Edit Timbre [Main, Main+Sub, Sub]

エディットするティンバーを選択します。

**Main**：メイン・ティンバーをエディットします。

**Main+Sub**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの両方をエディットします。

**Sub**：サブ・ティンバーをエディットします。

**TIP** ティンバーのエディットは、フロント・パネルの基本パラメーター、PROGRAM EDITモードの詳細パラメーターすべてが対象になります。

### Timbre Type [Layer, Xfade, Split]

メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの演奏タイプを設定します。

**Layer**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーをレイヤーして演奏します。

**Xfade**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーが、音の高さによってなめらかにクロスフェードして切り替わります。

**Split**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーをスプリットして演奏します。

### Main/Sub Balance [0...127]

メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの音量バランスを設定します。

**64**：メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの音量が同じになります。

値を大きくするとメイン・ティンバーの音量が大きく、値を小さくするとサブ・ティンバーの音量が大きくなります。

### Main/Sub Position [Sub <--> Main / Main <--> Sub]

メイン・ティンバーとサブ・ティンバーのポジションを設定します。

**Sub <--> Main**：鍵盤の左側にサブ・ティンバー、右側にメイン・ティンバーを設定します。

**Main <--> Sub**：鍵盤の左側にメイン・ティンバー、右側にサブ・ティンバーを設定します。

### Split Point [C-1...9]

メイン・ティンバーとサブ・ティンバーのスプリット・ポイントを設定します。

## ボタン4 (PEDAL & WHEEL)

エクスプレッション・ペダルやモジュレーション・ホイール、ピッチ・ベンド・ホイールに関する設定をします。

### M.Wheel Assign [BALANCE...GATE TIME]

モジュレーション・ホイールに割り当てるパラメーターを設定します。

BALANCE	A. EG ATTACK (Amp EG Attack)
PORTAMENTO	A. EG DECAY (Amp EG Decay)
V.SPREAD (Voice Spread)	A. EG SUSTAIN (Amp EG Sustain)
V.M DEPTH (Voice Mode Depth)	A. EG RELEASE (Amp EG Release)
VCO1 PITCH	EG ATTACK
VCO1 SHAPE	EG DECAY
VCO2 PITCH	EG SUSTAIN
VCO2 SHAPE	EG RELEASE
CROSS MOD	LFO RATE
PITCH EG INT	LFO INT
MULTI SHAPE (Multi Engine Shape)	MOD FX SPEED
VCO1 LEVEL	MOD FX DEPTH
VCO2 LEVEL	DL/RV TIME (Delay/Reverb Time)
MULTI LEVEL (Multi Engine Level)	DL/RV DEPTH (Delay/Reverb Depth)
CUTOFF	GATE TIME
RESONANCE	
CUTOFF EG INT	

### M.Wheel Range [-100%...+100%]

モジュレーション・ホイールの操作によりパラメーターの変化する幅を調整します。

### E.Pedal Assign [OFF, VOLUME...RV/DY DEPT]

接続したエクスプレッション・ペダルに割り当てるパラメーターを設定します。

OFF	RESONANCE
VOLUME	CUTOFF EG INT
BALANCE	A. EG ATTACK (Amp EG Attack)
PORTAMENTO	A. EG DECAY (Amp EG Decay)
V.SPREAD (Voice Spread)	A. EG SUSTAIN (Amp EG Sustain)
V.M DEPTH (Voice Mode Depth)	A. EG RELEASE (Amp EG Release)
VCO1 PITCH	EG ATTACK
VCO1 SHAPE	EG DECAY
VCO2 PITCH	EG SUSTAIN
VCO2 SHAPE	EG RELEASE
CROSS MOD	LFO RATE
PITCH EG INT	LFO INT
MULTI SHAPE (Multi Engine Shape)	MOD FX SPEED
VCO1 LEVEL	MOD FX DEPTH
VCO2 LEVEL	DL/RV TIME (Delay/Reverb Time)
MULTI LEVEL (Multi Engine Level)	DL/RV DEPTH (Delay/Reverb Depth)
CUTOFF	

### Bend Range + [Off, 1 Note...12 Note]

ピッチ・ベンド・ホイールをプラス(上方向)に動かしたときに、どれだけピッチ・ベンドをかけるかを設定します。

### Bend Range - [Off, 1 Note...12 Note]

ピッチ・ベンド・ホイールをマイナス(下方向)に動かしたときに、どれだけピッチ・ベンドをかけるかを設定します。

## ボタン5 (MODULATION)

モジュレーションに関する設定をします。

### LFO Target OSC [All, VCO1+2, VCO2, Multi]

対象とするオシレーターを選択します。

**All**：オシレーター 1、2、MULTI ENGINEを対象にします。

**VCO1+2**：オシレーター 1、2を対象にします。

**VCO2**：オシレーター 2を対象にします。

**Multi**：MULTI ENGINEを対象にします。

### LFO Key Sync [Off, On]

LFOの位相を鍵盤のノート・オンに同期してリセットするかどうかを選択します。

### LFO Voice Sync [Off, On]

LFOの位相をボイス間で同期するかどうかを選択します。

### EG Velocity [0..127]

ベロシティでCutoff EG Intの強さを設定します。

### Amp Velocity [0..127]

鍵盤のベロシティによってどれぐらい音量を変化させるか設定します。

**0**：ベロシティの効果はありません。

値が大きいほどベロシティの効果が強くなります。

### MIDI Aftertouch [BALANCE...GATE TIME]

外部MIDI機器のMIDIアフタータッチ・メッセージに割り当てるパラメーターを設定します。割り当てられるパラメーターは、M.Wheel Assignと同じです。詳しくは、「M.Wheel Assign」(p.47)を参照してください。



## ボタン6 (OTHER SETTINGS)

### Sort Category

プログラムのカテゴリーを設定します。

ここでの設定は、プログラム・ソート機能でカテゴリー順にソートするときに使用されます。

### Arpeggiator [Main+Sub, Main, Sub]

アルペジエーターで演奏するティンバーを設定します。

**Main+Sub**では両方のティンバーが発音しますが、**Main**にするとメイン・ティンバーだけがアルペジエーターによって発音し、**Sub**にするとサブ・ティンバーのみが発音します。

### Arp. Rate [64th...4th]

アルペジエーターの1ステップの長さを設定します。

**64th**：1ステップが64分音符の長さになります。

**48th**：1ステップが48分音符の長さになります。

**24th**：1ステップが24分音符の長さになります。

**16th**：1ステップが16分音符の長さになります。

**16.th**：1ステップが符点16分音符の長さになります。

**12th**：1ステップが12分音符の長さになります。

**8th**：1ステップが8分音符の長さになります。

**8.th**：1ステップが符点8分音符の長さになります。

**6th**：1ステップが6分音符の長さになります。

**4th**：1ステップが4分音符の長さになります。

### Arp. Gate Time [0%...100%]

アルペジエーターのゲートタイムを0% ～ 100%で設定します。

### Multi Routing [Pre VCF, Post VCF]

MULTI ENGINEをVCFの手前でミックスするか、VCFをバイパスしてミックスするかを設定します。

**Post VCF**に設定すると、MULTI ENGINEにはVCFの効果が得られません。

### EG Legato [Off, On]

ボイス・モードがMono、Unison、Chordの場合に、鍵盤を押さえたまま次の鍵盤を演奏(レガート)したときの動きを設定します。

**Off**：EGがリトリガーされます。

**On**：EGがリトリガーされません。

### Portamento Mode [Auto, On]

**Auto**：音をつなげて演奏したときにポルタメントがかかります。

**On**：一度鍵盤を離し、その後ノート・オンした場合でもポルタメントがかかります。

### Voice Spread [0...127]

ステレオ効果を得るボイス・スプレッドのかかり具合を調整します。

値が大きいほどボイス・スプレッドの効果が強くなります。

### Program Level [-18.0dB...+6.0dB]

プログラムの音量の大きさを設定します。

他のプログラムとの相対的な音量を調整するときに使用します。

値が大きいほど音量が大きくなります。

## **ボタン7 (MULTI ENGINE)**

マルチ・エンジンの設定を行います。

表示されるパラメーターは、MULTI ENGINEの“NOISE/VPM/USRスイッチ” (p.26) の設定によって変化します。

### **ノイズ・ジェネレーターを選択した場合**

ノイズ・ジェネレーターには設定するパラメーターがありません。

### **VPMオシレーターを選択した場合**

VPMオシレーターには16個のプリセットがあり、それぞれに6つのパラメーターがあります。これらのパラメーターを設定して、音色を変化させることができます。

各パラメーターの値を**0%**にすると、プリセットで設定された効果となり、**+**の値にするほど効果が大きくなります。

### Feedback (Parameter 1) [-100%...+100%]

モジュレーターのフィードバックの深さを設定します。

### Noise Depth (Parameter 2) [-100%...+100%]

ノイズ・モジュレーションの深さを調整します。

### Shape Mod Int (Parameter 3) [-100%...+100%]

内部EGの効果の深さを調整します。

### Mod Attack (Parameter 4) [-100%...+100%]

内部EGのアタック・タイムを調整します。

### Mod Decay (Parameter 5) [-100%...+100%]

内部EGのディケイ・タイムを調整します。

### Mod Key Track (Parameter 6) [-100%...+100%]

キーボード・トラックによるモジュレーターの効果の深さを調整します。高音域になるに従って効果が浅くなります。

## ユーザー・オシレーターを選択した場合

詳しくは、「prologue SDK」([www.korg.com](http://www.korg.com))をご覧ください。

## ボタン8 (EFFECTS)

エフェクトの設定を行います。

### Mod Effect Sub Type

モジュレーション・エフェクトのタイプと、サブ・タイプを設定します。

OFF/ON/SELECTスイッチをSELECT側に倒し、エフェクト・タイプを選択します。

PROGRAM/VALUEノブを回し、サブ・タイプを選択します。

**TIP** エフェクト・タイプ、サブ・タイプについては「エフェクト・リスト」(p.74)を参照してください。

### Delay/Reverb Sub Type

ディレイまたはリバーブ・エフェクトのタイプと、サブ・タイプを設定します。

OFF/DELAY/REVERBスイッチで、エフェクト・タイプを選択します。

PROGRAM/VALUEノブを回し、サブ・タイプを選択します。

**TIP** エフェクト・タイプ、サブ・タイプについては「エフェクト・リスト」(p.74)を参照してください。

## Mod Effect

[Main+Sub, Main, Sub]

モジュレーション・エフェクトをかけるティンバーを設定します。

**Main+Sub:** メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの両方にモジュレーション・エフェクトをかけます。

**Main:** メイン・ティンバーにモジュレーション・エフェクトをかけます。

**Sub:** サブ・ティンバーにモジュレーション・エフェクトをかけます。

## Delay/Reverb

[Main+Sub, Main, Sub]

ディレイまたはリバーブをかけるティンバーを設定します。

**Main+Sub:** メイン・ティンバーとサブ・ティンバーの両方にディレイまたはリバーブをかけます。

**Main:** メイン・ティンバーにディレイまたはリバーブをかけます。

**Sub:** サブ・ティンバーにディレイまたはリバーブをかけます。

# FUNCTIONモード

ボタン 1 INITIALIZE	ボタン 2 PROGRAM FETCH					ボタン 7 DUMP	ボタン 8 ALL DUMP
Init Program	Program Fetch					Program Dump	All Dump (USB)
Init Main Timbre							All Dump (MIDI)
Init Sub Timbre							

## ボタン1 (INITIALIZE)

プログラムを初期化します。

PROGRAM/VALUEノブを回すと、ディスプレイに“Press WRITE”と表示され、WRITEボタンが点滅します。

WRITEボタンを押すとプログラムが初期化され、ディスプレイに“Initialized”と表示されます。

### Init Program

現在選ばれているプログラムを初期化します。

### Init Main Timbre

現在選ばれているプログラムのメイン・ティンバーを初期化します。

### Init Sub Timbre

現在選ばれているプログラムのサブ・ティンバーを初期化します。

## ボタン2 (PROGRAM FETCH)

### Program Fetch

プログラム・フェッチ機能により、他のプログラムの音色を、現在のプログラムのサブ・ティンバーにコピーします。

詳しくは「プログラム・フェッチ機能」(p.40)を参照してください。

## ボタン7 (DUMP)

### Program Dump

接続したもう1 台のprologueや、MIDIデータ・ファイラー、コンピューターなどへ、現在選ばれているプログラムのエクスクルーシブ・データを送信します。

PROGRAM/VALUEノブを回すと、ディスプレイに“Press WRITE”と表示され、WRITEボタンが点滅します。

WRITEボタンを押すと本機のMIDI OUT端子とUSB B端子からプログラム・ダンプのエクスクルーシブ・データが送信され、ディスプレイに“Program Dump”と表示されます。

## ボタン8 (ALL DUMP)

接続したもう1 台のprologueや、MIDIデータ・ファイラー、コンピューターなどへ、本機のプログラム、ライブ・セットやグローバルのエクスクルーシブ・データを送信します。

### All Dump (USB)

PROGRAM/VALUEノブを回すとディスプレイに“Press WRITE”と表示され、WRITEボタン が点滅します。

WRITEボタンを押すとUSB B端子でダンプ・データが送信され、ディスプレイに“Transmitting”と表示されます。このとき転送に約10秒かかります。

 USBケーブルが接続されていない、コンピューターでMIDI INポートがオープンにされていない、などの場合は送信できません。

### All Dump (MIDI)

PROGRAM/VALUEノブを回すとディスプレイに“Press WRITE”と表示され、WRITEボタン が点滅します。

WRITEボタンを押すとMIDI OUT端子からダンプ・データが送信され、ディスプレイに“Transmitting”と表示されます。このとき転送に約30秒かかります。

# GLOBAL EDITモード

GLOBAL EDITモードは、全体に関わる設定を行います。

ボタン 1	ボタン 2	ボタン 3	ボタン 4	ボタン 5	ボタン 6	ボタン 7	ボタン 8
GLOBAL 1	GLOBAL 2	GLOBAL 3	GLOBAL 4	GLOBAL 5	GLOBAL 6	GLOBAL 7	GLOBAL 8
Master Tune	D.Pedal Polarity	Local SW	Sync In Unit	MIDI Route	MIDI Rx Prog Chg	Parameter Disp	Brightness
Transpose		Velocity Curve	Sync Out Unit	MIDI Global Ch	MIDI Rx CC	Oscilloscope	Auto Power Off
		Knob Mode	Sync In Polarity	MIDI Sub CC Ch	MIDI Rx Pitch Bend		
			Sync Out Polarity	Clock Source	MIDI Tx Prog Chg		
				MIDI Route	MIDI Tx CC		
					MIDI Tx Pitch Bend		

## ボタン1 (GLOBAL 1)

全体のピッチ（音の高さ）に関する設定をします。目的の音の高さになるように、マスター・チューンやトランスポーズを設定します。

### Master Tune [-50 Cent...+50 Cent]

全体の基本となるチューニング（調律）をセント単位（半音=100セント）、±50セントの範囲で設定します。

0：A4=440Hzとなります。

### Transpose [-12 Note...+12 Note]

音のピッチを半音単位で設定します。設定できる範囲は上下1オクターブです。

## ボタン2 (GLOBAL 2)

ペダルの極性を設定します。

### D. Pedal Polarity [- (KORG), +]

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダルと同じ極性に設定します。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。

- **(KORG)**：オプション (別売) のコルグDS-1Hダンパー・ペダルや、PS-3、PS-1ペダル・スイッチを接続するときに設定します。コルグのダンパー・ペダル、ペダル・スイッチの極性は- (↓: オープン型) です。

+：極性が+ (↑) のダンパー・ペダルを接続するときに設定します。(↑: クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。

## ボタン3 (GLOBAL 3)

ノブやローカル・コントロール、ベロシティなどの基本的な動きを設定します。

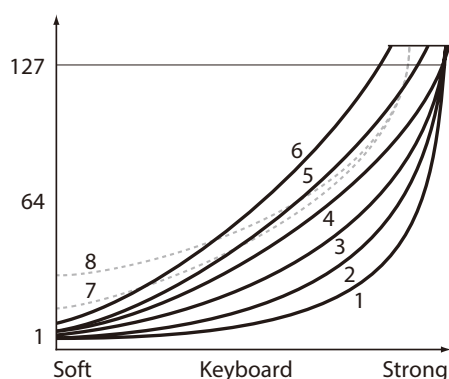
### Local SW [Off, On]

本体鍵盤で内蔵の音源をコントロールするかどうかを選択します。通常はOnにしますが、外部のシーケンサー等と接続したときに、それらのエコー・バックによって二重に音が鳴るときはOffにします。

**Off**: 本体の鍵盤と音源部を切り離します。

### Velocity Curve [Type 1...8, Const 127]

本体鍵盤のベロシティ (打鍵の強さ) による音量や音色の変化のしかたを選択します。



Type 1	強く弾いたときに効果を得ることができるカーブです。
Type 2, 3	
Type 4	標準的なカーブです。
Type 5	



Type 6	あまり強く弾かなくても効果を得ることができるカーブです。
Type 7	中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果を得ることができるカーブです。
Type 8	中打鍵時は変化が小さく、ほぼ一定の効果を得ることができるカーブです(7よりもフラットになる)。
Const 127	常に最大のベロシティで発音します。

**Type 7、8**のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ベロシティを必要としない場合や音の強さを揃える場合に向いていますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しくなっています。選択するカーブは、ベロシティの強さや得たい効果によって使い分けてください。

## Knob Mode [Jump, Catch, Scale]

フロント・パネル上のノブの動きを設定します。

この動きは、“Edit Timbre”で設定したティンバーに対して設定されます。

**Jump:** ノブを回すと、パラメーターの値はノブが示す値にジャンプします。エディット時には効果がわかりやすいので、この設定をおすすめします。

**Catch:** ノブを回しても、パラメーターの値はノブが示す値と一致するまで変化しません。演奏時など唐突に音が変わらないようにする場合に、この設定をおすすめします。

**Scale:** ノブを回すと、パラメーターの値が操作方向と同じ方向へ相対的に増減します。ノブが両端に到達するときにパラメーターの値も最大や最小になる割合で動作し、ノブとパラメーターの値が一致すると、それ以降はノブとパラメーターの値が連動します。

### パラメーターの値が変わらないとき

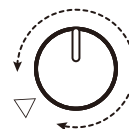
ノブを左右に操作してもパラメーターの値が変わらない場合があります。このときは、Knob Modeが“Catch”に設定されています。

“Catch”に設定した場合、エディットするパラメーターの実際の値(ディスプレイに表示されている値)とノブの位置とが合うまでは値が変化しません。ノブを操作したときに急激な値の変化によって、不自然にサウンドが変化することがないように、ノブの位置が実際の位置と同じになったときから、ノブと値が連動して変化します。

例えば、ノブを回してパラメーターをエディットしたときに、ノブが右図のような位置になったとします。



プログラムを切り替えたとき、パラメーターの実際の値が図に示す三角の位置だったとします。



このときは、ノブを回してその位置になるまで、パラメーター値が変わりません。

実際の値を示す位置にノブが到達すると、それ以降はパラメーター値とノブが連動して値が変わります。



## ボタン4 (GLOBAL 4)

SYNC IN/OUT端子に関する設定をします。

### Sync In Unit [16th Note, 8th Note]

SYNC IN端子に入力された1パルスに対し、アルペジエーターがどれだけ進むかを設定します。

**16th Note:** 1パルスにつき16部音符進みます。

**8th Note:** 1パルスにつき8分音符進みます。

### Sync Out Unit [16th Note, 8th Note]

アルペジエーターがどれだけ進んだときに、SYNC OUT端子から1パルスを出力するかを設定します。

**16th Note:** 16分音符進んだときに1パルスを出力します。

**8th Note:** 8分音符進んだときに1パルスを出力します。

### Sync In Polarity [Rise, Fall]

SYNC IN端子の極性を設定します。

**Rise:** 波形の立ち上がりで同期します。

**Fall:** 波形の立ち下がりで同期します。

### Sync Out Polarity [Rise, Fall]

SYNC OUT端子の極性を設定します。

**Rise:** 波形の立ち上がりで同期します。

**Fall:** 波形の立ち下がりで同期します。

## ボタン5 (GLOBAL 5)

MIDIに関する設定をします。

### MIDI Route [USB+MIDI, USB]

MIDIメッセージのルーティングを設定します。

**USB+MIDI:** 入力にはUSB B端子とMIDI IN端子からのメッセージを両方とも受信し、出力は両方に送信されます。

**USB:** USB B端子のみで送受信します。USB MIDIインター・フェイスとして使用する場合は、この設定が便利です。

### MIDI Global Ch [1...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

ノート・メッセージ、ベンド・メッセージ、ダンプ・メッセージやメイン・ティンバーのコントロール・チェンジ・メッセージの送受信に、このMIDIチャンネルを使用します。

 MIDI Global ChとMIDI Sub CC Chに、同一のチャンネルを選択することはできません。

### MIDI Sub CC Ch [1..16]

サブ・ティンバーのコントロール・チェンジ・メッセージの送受信に、このMIDIチャンネルを使用します。

本機の名MIDIチャンネルと接続先の機器のMIDIチャンネルを合わせてください。

 MIDI Global ChとMIDI Sub CC Chに、同一のチャンネルを選択することはできません。

### Clock Source [Auto (USB), Auto (MIDI), Internal]

どのクロックに同期するかを設定します。

**Auto (USB)、Auto (MIDI):** 入力がないときは内部クロックに、入力があったときはそれぞれUSB B端子とMIDI IN端子からのクロックに同期します。

**Internal:** 内部クロックに同期します。

 クロック設定に関わらず、SYNC IN端子にケーブルが挿入されている場合はSYNC IN入力に同期します。

## ボタン6 (GLOBAL 6)

### MIDI Rx Prog Chg [Off, On]

プログラム・チェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

### MIDI Rx CC [Off, On]

コントロール・チェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

**TIP** CC#1 (Modulation Wheel)、CC#64 (Damper)、CC#120以降は、この設定の対象外です。

### MIDI Rx Pitch Bend [Off, On]

ピッチ・ベンドのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

### MIDI Tx Prog Chg [Off, On]

プログラム・チェンジのMIDIメッセージを送信するかどうかを設定します。

### MIDI Tx CC [Off, On]

コントロール・チェンジのMIDIメッセージを送信するかどうかを設定します。

### MIDI Tx Pitch Bend [Off, On]

ピッチ・ベンドのMIDIメッセージを送信するかどうかを設定します。

## ボタン7 (GLOBAL 7)

操作した際にディスプレイに表示する内容を設定します。

### Parameter Disp [Normal, All]

**Normal:** ピッチに関するノブやエフェクト・タイプの切り替えなど、主要な情報のみをディスプレイに表示します。

**All:** MASTERノブ、L.F. COMP.セクション(prologue-16のみ)のGAINノブ、MULTI ENGINEのTYPEノブ以外のノブを動かしたときには値が、スイッチを切り替えたときには設定が表示されます。LEDの付いているスイッチでは表示されない場合もあります。オリジナルの値とほぼ一致したとき、値の右に“\*”を、近い値またはオリジナルの値をまたぐ操作をしたときは“→”、“←”を表示します。

ノブとスイッチを操作したときに表示します。エディット・モード時は表示しません。

## Oscilloscope [Disable, Enable]

オシロスコープ機能を有効にするかどうかを設定します。

**Disable:** ディスプレイにプログラム名が表示されます。

**Enable:** ディスプレイには、音が電気信号の波形として表示されます。

## ボタン8 (GLOBAL 8)

本機のディスプレイや電源に関する設定をします。

### Brightness [1...10]

ディスプレイの明るさを設定します。

 大きな値に設定して使用し続けると、ディスプレイの寿命に影響します。

### Auto Power Off [Off, On]

オート・パワー・オフ機能を有効にするかどうかを設定します。

**Off:** オート・パワー・オフ機能は無効になります。

**On:** 本体を操作しない状態で4時間経過すると、自動的に電源が切れます。詳しくは、「オート・パワー・オフ機能」(p.11)を参照してください。

# MICROTUNINGモード


ボタン 1	ボタン 2					ボタン 7	ボタン 8
USER SCALE	USER OCTAVE					SCALE CLEAR	SCALE DUMP
USER SCALE 1...6	USER OCTAVE 1...6					USER SCALE 1...6	USER SCALE 1...6
						USER OCTAVE 1...6	USER OCTAVE 1...6

## ボタン1 (USER SCALE)

### USER SCALE 1...6

全音域のピッチを、平均律を基準に半音単位、セント単位で調節します。

PROGRAM/VALUEノブを回すと、セント単位で設定できます。また、SHIFTボタンを押しながらPROGRAM/VALUEノブを回すと、半音（100セント）単位で設定できます。詳しくは、“マイクロチューニング機能” (p.64)を参照してください。


-  このパラメーターを表示しているときは、マイクロチューニングのシステム・エクスクルーシブを受信できます。メッセージで指定されるナンバーに関係なくエディット中のスケールの内容を上書きします。

## ボタン2 (USER OCTAVE)

### USER OCTAVE 1...6

1オクターブ(C ~ B)のピッチを、平均律を基準に半音単位、セント単位で調節します。

PROGRAM/VALUEノブを回すと、セント単位で設定できます。また、SHIFTボタンを押しながらPROGRAM/VALUEノブを回すと、半音（100セント）単位で設定できます。詳しくは、“マイクロチューニング機能” (p.64)を参照してください。

-  このパラメーターを表示しているときは、マイクロチューニングのシステム・エクスクルーシブを受信できます。メッセージで指定されるナンバーに関係なくエディット中のスケールの内容を上書きします。

## ボタン7 (SCALE CLEAR)

### USER SCALE 1...6

ボタン1のUSER SCALE 1～6でエディットした、マイクロチューニングを初期化します。ボタン7を押して、初期化するマイクロチューニングを選びます。PROGRAM/VALUEノブを回すとディスプレイに“Press WRITE”と表示されますので、WRITEボタンを押します。

### USER OCTAVE 1...6

ボタン2のUSER OCTAVE 1～6でエディットした、マイクロチューニングを初期化します。

ボタン7を押して、初期化するマイクロチューニングを選びます。PROGRAM/VALUEノブを回すとディスプレイに“Press WRITE”と表示されますので、WRITEボタンを押します。

## ボタン8 (SCALE DUMP)

### USER SCALE 1...6

ボタン1のUSER SCALE 1～6でエディットしたマイクロチューニングを、一般的なシステム・エクスクルーシブとして送信します。

ボタン8を押して、システム・エクスクルーシブとして送信するマイクロチューニングを選びます。

PROGRAM/VALUEノブを回すとディスプレイに“Press WRITE”と表示されますので、WRITEボタンを押します。

### USER OCTAVE 1...6

ボタン2のUSER OCTAVE 1～6でエディットしたマイクロチューニングを、一般的なシステム・エクスクルーシブとして送信します。

ボタン8を押してシステム・エクスクルーシブとして送信するマイクロチューニングを選びます。

PROGRAM/VALUEノブを回すとディスプレイに“Press WRITE”と表示されますので、WRITEボタンを押します。

## その他

### チューニング

本機はアナログ楽器の特性である、温度などの環境変化によるピッチや音色のずれが生じないように、自動補正する**オート・チューニング機能**を搭載しています。発音していないときに内部でオート・チューニングを行います。

電源を入れた直後から継続して発音を続けると、ピッチや音色が少しずつ変化することがあります。

ピッチのずれが気になるときは、以下の手順でチューニングしてください。これにより、強制的にチューニングが行われます。

- 🔊 電源をオンにした直後は内部の温度変化が大きいため、チューニングがずれやすくなります。

#### 1. SHIFTボタンを押しながらEXITボタンを押します。

チューニングを開始し、ディスプレイに“Tuning...”と表示されます。

チューニングには約15秒かかります。

- TIP** 間違えてチューニングを実行した場合、他の操作をする前にもう一度SHIFTボタンを押しながらEXITボタンを押すと、実行を取り消すことができます。

- 🔊 チューニング中は、一時的に演奏できなくなります。

### マイクロチューニング機能

マイクロチューニングとは、通常平均律で調律されている鍵盤の音律を、平均律以外の音律に変更します。

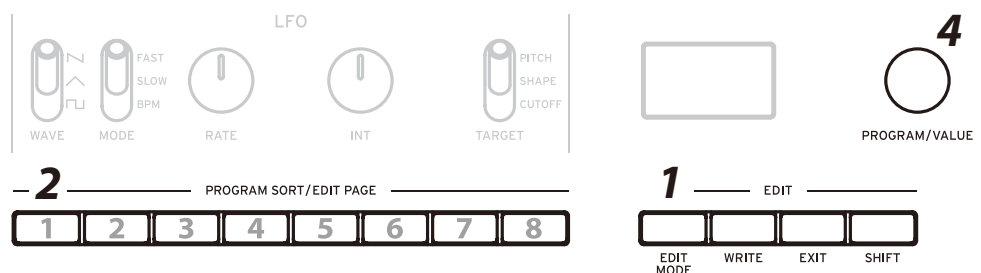
本機では、プリセットのマイクロチューニングを搭載しているほか、オリジナルのマイクロチューニングを作することもできます。

エディット可能なマイクロチューニングは12あります。そのうち6つは、すべてのノートのピッチを設定するUSER SCALEで、残りの6つはオクターブごとに同じチューニングが繰り返されるUSER OCTAVEです。

本機は、プログラムごとにマイクロチューニングを選択することができます。詳しくは“MICROTUNINGモード” (p.62)を参照してください。



## マイクロチューニングのエディット

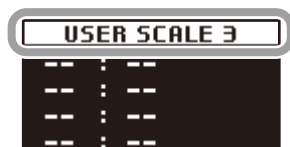


ここでは、USER SCALE 3をエディットしてみましょう。

**1. EDIT MODEボタンで、MICROTUNINGモードに入ります。**

**2. ボタン1を3回押します。**

ディスプレイに、USER SCALE 3が表示されます。



**3. エディットするノートを鍵盤で弾きます。**

ディスプレイに、ノート名が表示されます。



この画面を表示しているときは、エディット中のマイクロチューニングで発音されます。

**TIP** 複数の鍵盤を押すことで、最大4つのノートを同時にエディットすることもできます。

**4. PROGRAM/VALUEノブを回して、そのノートを平均律から何セントずらして発音するかを設定します。**



SHIFTボタンを押しながらPROGRAM/VALUEノブを回すと、ノート名をずらして発音するよう設定することもできます。



USER OCTAVEをエディットするときは、上記の手順2で、ボタン2を押してUSER OCTAVEの画面を表示させてから、手順3以降を行ってください。

# 工場出荷時の状態に戻す

プリセット・プログラムや本機全体に関連する設定を、工場出荷時の設定に戻すことができます。


**1. 本機の電源をオフにします。**

**2. WRITEボタンとEXITボタンを押しながら、電源をオンにします。**

ディスプレイに“FACTORY RESET”と表示されます。


**3. PROGRAM/VALUEノブで、工場出荷時に戻す項目を選びます。**

**PRESET:** プリセット・プログラム(001 ~ 250)とライブ・セットの登録が工場出荷時に戻ります。

 プリセット・プログラムを消去したくないときは、あらかじめWRITEボタンでユーザー・プログラム(251 ~ 500)に保存しておいてください。

**GLOBAL:** グローバルの設定が工場出荷時の状態に戻ります。

**ALL:** プリセット・プログラム、ユーザー・プログラム、ライブ・セット、グローバルの設定が工場出荷状態に戻ります。

 すべてのデータが工場出荷時の状態に書き替わります(ユーザー・プログラムに保存した音色も消去されます)ので、十分注意してください。

**4. WRITEボタンを押します。**

ディスプレイに“Are you sure?”と表示されます。

**5. PROGRAM/VALUEノブで“Yes”を選択し、WRITEボタンを押します。**

工場出荷時のデータが本機にロードされ、工場出荷時の状態に戻ります。

**TIP** キャンセルする場合は、EXITボタンを押すか、PROGRAM/VALUEノブで“No”を選択してWRITEボタンを押します。

 データのロード中は、絶対に電源をオフにしないでください。

# SHIFTボタンを使ったショートカット

プレイ・モード時に、SHIFTボタンと他のボタン類を同時に操作することで、ダイレクトに便利な機能を使うことができます。

機能	SHIFT ボタン +	
ピッチの設定 (SEMITONE)	PITCHノブ	半音単位でピッチを設定できます。
LFO波形の位相の 設定 (INVERT)	(LFO)INTノブ	LFO波形の位相を逆に設定できます。
MULTI ENGINE のパラメーターの 設定 (ALT)	(MULTI ENGINE) SHAPEノブ	AMULTI ENGINEのNOISE/VPM/USRスイッチ でVPMを設定したときに、モジュレーターのRatio を調整します。
エフェクトの選択 (TYPE)	(MOD EFFECT) OFF/ ON/SELECTスイッチ	SELECTに倒すたびにエフェクトのサブ・タイプ を設定できます。
チューニング (TUNING)	EXITボタン	本機は、発音していないときに内部でオート・ チューニングを行っていますが、音のずれが気にな ったときにはプレイ・モードでこの機能を実行 し、チューニングをし直すことができます。 電源をオンにした直後は、内部の温度変化が大き くチューニングがずれやすくなります。 間違えてチューニングを実行した場合、他の操作 をする前にもう一度SHIFTボタンを押しながら EXITボタンを押すと、実行を取り消すことがで きます。
パネル情報のロー ド (LOAD PNL)	WRITEボタン	選んだプログラムにフロント・パネルのスイッチ、 ノブの状態を読み込みます。 フロント・パネル上の設定と音色を一致させると きに使用します。
アルペジエーター のRateの設定	(ARPEGGIATOR) RANGEボタン	アルペジエーターの1ステップの長さを設定しま す。
アルペジエーター のGate Timeの 設定	(ARPEGGIATOR) TYPEボタン	アルペジエーターのゲート・タイムを設定します。

# 他機器と一緒に使う

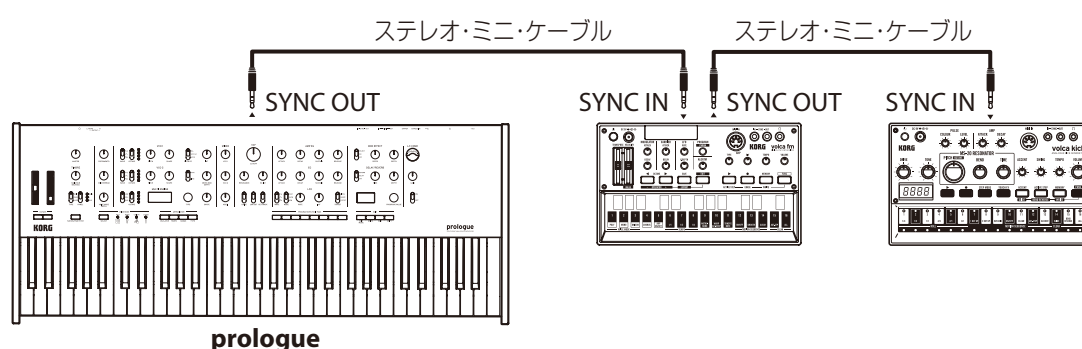
## SYNC IN、OUT端子付きの楽器と同期する

本機は、コルグvolcaシリーズや、SYNC IN/OUT端子を搭載したDAW機器などと接続し、複数機種を同期再生することができます。

### SYNC IN、OUT端子を使った接続

#### 本機から外部機器をコントロールする場合

本機で、volcaなどを同期演奏させる場合は、本機のSYNC OUT端子と外部機器のSYNC IN端子をステレオ・ミニ・ケーブルで接続します。



本機のSync Out Unitと、1台目の外部機器のSync In Unit、Sync Out Unitを同じ設定にし、同様に2台目の外部機器のSync In Unitも同じ設定にします。

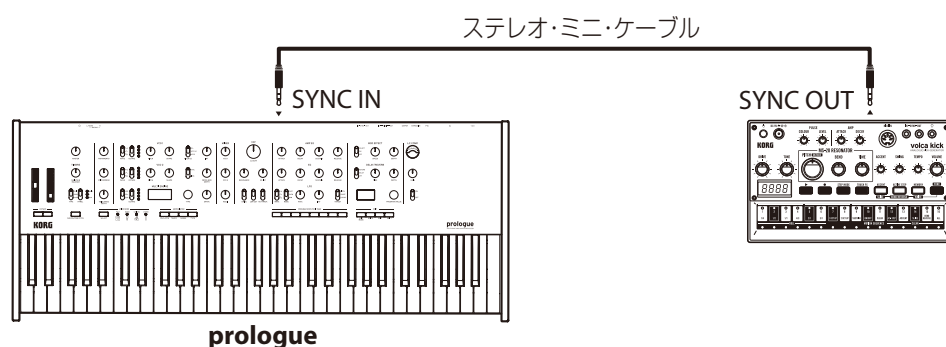
本機のSync Out Polarityと、1台目の外部機器のSync In Polarity、Sync Out Polarityを同じ設定にし、同様に2台目の外部機器のSync In Polarityも同じ設定にします。

本機の設定は「ボタン4 (GLOBAL 4)」(p.58)を参照してください。接続する機器の設定は、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

本機のアルペジエーター、接続機器のシーケンサーをスタートさせると、接続した機器のシーケンサーが本機に同期します。

## 外部機器から本機をコントロールする場合

他の機器で、本機を同期させる場合は、外部機器のSYNC OUT端子と本機のSYNC IN端子をステレオ・ミニ・ケーブルで接続します。



本機のSync In Unitと、外部機器のSync Out Unitを同じ設定にしてください。

本機のSync In Polarityと、外部機器のSync Out Polarityを同じ設定にしてください。

本機の設定は「ボタン4 (GLOBAL 4)」(p.58)を参照してください。接続する機器の設定は、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

接続した外部機器のシーケンサー、本機のアルペジエーターを開始すると、本機が外部のシーケンサーに同期します。

## MIDI機器と一緒に使う

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやり取りするための世界共通の規格です。

MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで、異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやり取りをすることができます。

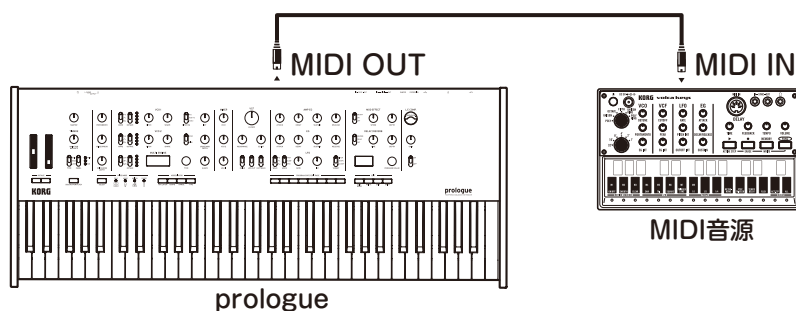
本機は、コンピューターとの接続にUSBケーブルを使用することもできます。また、サウンドを変化させるおもなパラメーターには、MIDIコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#) が割り当てられており、外部MIDIシーケンサーなどでそれらをコントロールしながら音源部を発音させることができます。さらに、フロント・パネルのノブやボタンを操作することによって、それらのコントロール・チェンジ・メッセージを送信して外部MIDI機器をコントロールできます。

その他に、外部MIDIシーケンサーなどのMIDIクロックに、本機のテンポを同期させることができ、演奏に追従するように変化させることができます。

# MIDI機器/コンピューターとの接続

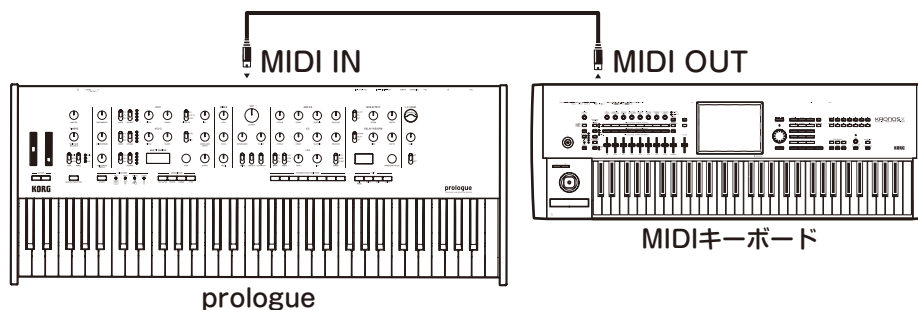
## 本機から外部MIDI音源をコントロールする場合

本機の鍵盤やコントローラーなどで、外部MIDI音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



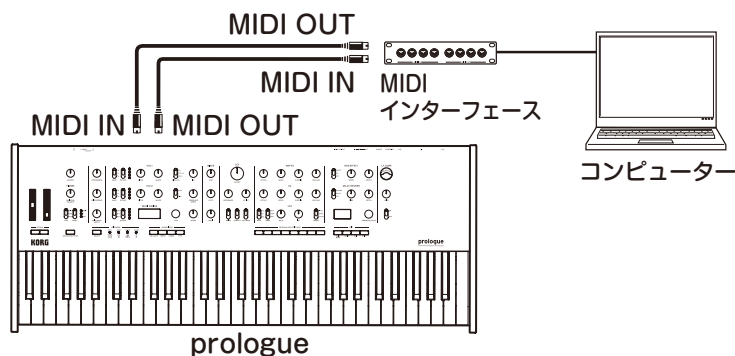
## 外部MIDI機器から本機をコントロールする場合


他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



## 外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続する場合

本機での鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー / コンピューター（MIDIインターフェイスで接続）にレコーディングしてから、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機を発音させる場合や、本機を入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合は、本機と外部MIDIシーケンサー / コンピューターのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。




 MIDIインターフェイス機器によっては、本機のMIDIエクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

**TIP** コンピューターとの接続にはUSB端子を使用するのが便利です。

## コンピューターとUSB接続する場合

USB接続するときは、コンピューターにKORG USB-MIDIドライバーをインストールする必要があります。コルグ・ウェブサイトよりKORG USB-MIDIドライバーをダウンロードし、付属のドキュメントに従ってインストールしてください。

 MIDI接続またはUSB接続で、どちらかが正常に動作しない場合は、GLOBAL EDITモードのボタン5“MIDI Route” (p.59)の設定を確認してください。



## 接続後のMIDIに関する各設定

### MIDIチャンネルの設定

外部MIDI機器を接続してデータをやり取りするときは、本機のMIDIチャンネルと外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせる必要があります。

本機のMIDIチャンネルは、GLOBAL EDITモードのボタン5“MIDI Global Ch” (p.59)、“MIDI Sub CC Ch” (p.59)で設定してください。

**TIP** 外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

### 外部MIDIシーケンサーやコンピューター接続時のMIDIのローカル設定

外部MIDIシーケンサーやコンピューター等と接続する場合、外部MIDIシーケンサーやコンピューターのエコー・バックがオンで、本機のローカル・コントロールがオンの状態になっていると、本機の鍵盤を弾いたときに演奏データが外部MIDIシーケンサーに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。このように鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで二重に発音するのを防ぐためには、本機のGLOBAL EDITモードのボタン3“Local SW” (p.56)をOffにします。

### MIDIフィルターの設定

プログラム・チェンジ、コントロール・チェンジ、ピッチ・ベンドを送受信する、しないを設定することができます。

これらの設定は、「ボタン6 (GLOBAL 6)」 (p.60)を参照してください。

### アルペジエーターとの同期演奏

アルペジエーターで同期演奏をするときに、本機をマスター（コントロールする側）にするか、スレーブ（コントロールされる側）にするかは、GLOBAL EDITモードのボタン5“Clock Source” (p.59)を設定します。

外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

### 本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとする場合

本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。

本機のGLOBAL EDITモードのClock Sourceで“Internal”に設定し、外部MIDI機器は外からMIDIクロックを受信するように設定します。本機はマスターとなり、本機のTEMPOボタンで設定したBPMでMIDIタイミング・クロックを送信し、外部MIDI機器（シーケンサーやリズム・マシンなど）が動作します。



## 外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとする場合

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。

本機のGLOBAL EDITモードのClock Sourceで“Auto (MIDI)”に設定し、外部MIDI機器でMIDIクロックを送信するように設定します。

本機は、MIDIタイミング・クロックを受信すると自動的にスレーブになり、外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)のテンポでアルペジエーターが動作します。

**TIP** 本機のClock Sourceを“Auto (USB)”または“Auto (MIDI)”に設定していても、外部からクロックが入力されなければ、本機は自動的に“Internal”として動作します。

# データ・リスト

## エフェクト・リスト

EFFECT TYPE	SUB TYPE	
MOD		
Chorus	Stereo	入力信号をゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるステレオ・コーラスです。
	Light	ステレオ・タイプよりモジュレーションが浅いコーラスです。
	Deep	ステレオ・タイプよりモジュレーションの深いコーラスです。
	Triphase	LFO位相の異なる3個のコーラスを持つエフェクトです。
	Harmonic	倍音が少し強調されるコーラスです。
	Mono	モノラル・タイプのコーラスです。
	Feedback	フィードバックによりショート・ディレイのような効果が加わるコーラスです。
	Vibrato	ビブラート効果が得られます。
Ensemble	Stereo	細かなゆらぎを持ったLFOによるエフェクトです。立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。
	Light	ステレオ・タイプよりゆらぎが浅いアンサンブルです。
	Mono	モノラル・タイプのアンサンブルです。
Phaser	Stereo	音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。
	Fast	ステレオ・タイプよりうねりのスピードが速いフェイザーです。
	Orange	オレンジ色のボックスに入った人気の高いアナログ・フェイザーをモデルにしています。
	Small	70年代のニューヨークで生まれたクラシック・フェイザーをモデルにしています。
	Small Reso	スモール・タイプのピーク成分が強めのサウンドです。
	Black	デンマーク製の広いレンジをもつフェイザーをモデルにしています。
	Formant	人の声のようなサウンドが生まれるフェイザーです。
	Twinkle	キラキラとしたサウンドを生み出すフェイザーです。
Flanger	Stereo	激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。
	Light	ステレオ・タイプよりも効果が薄めにかかるフランジャーです。
	Mono	モノラル・タイプのフランジャーです。
	High Sweep	高周波数帯域がスweepするフランジャーです。
	Mid Sweep	中周波数帯域がスweepするフランジャーです。
	Pan Sweep	左右に動いて聞こえるフランジャーです。
	Mono Sweep	モノラル・タイプでスweepするフランジャーです。
	Triphase	3個のLFOにより効果のかかるフランジャーです。
(USER)	工場出荷時は搭載されていないため、選択できません。ユーザー・エフェクトをアップロードすると選択できるようになります。詳しくは、「prologue SDK」( <a href="http://www.korg.com">www.korg.com</a> )をご覧ください。	

EFFECT TYPE	SUB TYPE	
DELAY/REVERB		
Delay	Stereo	左右に広がりのあるステレオ・ディレイです。
	Mono	ストレート・タイプのモノラル・ディレイです。
	Ping Pong	ディレイ音が左右交互に飛び交うピンポン・ディレイです。
	Hi Pass	ハイパス・フィルターを備え、低周波数帯域が薄れていくディレイです。
	Tape	テープ・エコーをシミュレートしています。
	One Tap	ディレイ音が1回だけ鳴る、フィードバックの無いディレイです。
	Stereo BPM	ディレイ・タイムがTEMPOボタンの設定に同期しているステレオ・ディレイです。
	Mono BPM	ディレイ・タイムがTEMPOボタンの設定に同期しているモノラル・ディレイです。
	Ping BPM	ディレイ・タイムがTEMPOボタンの設定に同期しているピンポン・ディレイです。
	Hi Pass BPM	ディレイ・タイムがTEMPOボタンの設定に同期しているハイパス・ディレイです。
	Tape BPM	ディレイ・タイムがTEMPOボタンの設定に同期しているテープ・エコーです。
	Doubling	ダブリング効果の得られるショート・ディレイです。
Reverb	Hall	中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。
	Smooth	高域の伸びるクリアーなリバーブです。
	Arena	スタジアムなどの広い空間をイメージしたリバーブです。
	Plate	暖かみのある(密度の濃い)残響音が得られるプレート・リバーブです。
	Room	小さめの部屋の残響をイメージしたリバーブです。
	Early Ref	余韻よりも明るめの初期反射音を強調したリバーブです。
	Space	宇宙をイメージした不安定なリバーブです。
	Riser	残響音がオクターブ上に広がるきらびやかなリバーブです。
	Submarine	残響音がオクターブ下に広がる深いリバーブです。
	Horror	残響音の音程が大きく揺れるリバーブです。

## プログラム・リスト

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
1	Runner Brass	POLY SYNTH	-	John Bowen
2	June Pad	PAD/STRINGS	-	Luke Edwards
3	In My Dream	COMBINATION	LAYER	Kazuto Okawa / LLLL
4	Solid Bass	BASS	-	Ian Bradshaw
5	Selfosc Lead	LEAD	-	Kazuto Okawa / LLLL
6	Opal Mine	POLY SYNTH	-	Tim Mantle
7	ReeceFlux	BASS	-	Francis Preve
8	Sherbet	CHORD	LAYER	KORG Inc.
9	Raid Rush	ARP	-	KORG Inc.
10	Sparkle	KEY/BELL	-	Luke Edwards
11	Poly Spread	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
12	Harp-like	ARP	-	John Bowen
13	Poly Sync	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
14	Cinematica	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
15	Vertigo	SFX	LAYER	Tim Mantle
16	Frantasia	KEY/BELL	-	Francis Preve
17	Warm Circuit	PAD/STRINGS	LAYER	Kazuto Okawa / LLLL
18	Fat Bass	BASS	-	KORG Inc.
19	NeuModulator	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
20	Too the Deep	SFX	-	Tim Mantle
21	Stab Saw	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
22	Phasepad	POLY SYNTH	-	Francis Preve
23	Bright Poly	POLY SYNTH	-	Francis Preve
24	Marina	POLY SYNTH	-	Francis Preve
25	Anthem Synth	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
26	2 Saw Oktave	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
27	Mover	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
28	Triple Saw	POLY SYNTH	-	James Sajeve & Nick Kwas
29	Prologue	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
30	1973	POLY SYNTH	-	James Sajeve & Nick Kwas
31	TriSync	POLY SYNTH	-	John Bowen
32	Stella	POLY SYNTH	LAYER	Tim Mantle
33	Simple Saw	POLY SYNTH	-	Francis Preve
34	Simple Sqr	POLY SYNTH	-	Francis Preve
35	Profetique	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
36	Electro Funk	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
37	Detune Comp	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
38	Krelus	POLY SYNTH	-	John Bowen
39	Soft Brass	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
40	O-Bee Brass	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
41	Prolly 800	POLY SYNTH	-	James Sajeve & Nick Kwas
42	HUGE Score!	POLY SYNTH	-	James Sajeve & Nick Kwas
43	Yacht Rock	POLY SYNTH	LAYER	James Sajeve & Nick Kwas
44	Synth Brass	POLY SYNTH	-	John Bowen
45	Cork	POLY SYNTH	-	John Bowen
46	Destiny	POLY SYNTH	-	Tim Mantle
47	Star Connect	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
48	Sunset Synth	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
49	Pole 2 pole	POLY SYNTH	-	Tim Mantle
50	Haunted	POLY SYNTH	-	Francis Preve

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
51	Steaming Pod	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
52	Smooth 5th	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
53	D51	POLY SYNTH	-	Luke Edwards
54	Code Snipper	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
55	Mod Me Sigma	POLY SYNTH	LAYER	Kazuto Okawa / LLLL
56	Sine Pad	PAD/STRINGS	-	John Bowen
57	Gentle Pad	PAD/STRINGS	-	James Sajeve & Nick Kwas
58	Winters Tale	PAD/STRINGS	-	Tim Mantle
59	Noise Ping	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
60	Logue Pad	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
61	Palmers Gone	PAD/STRINGS	-	Tim Mantle
62	Big Rise	PAD/STRINGS	-	Henning Verlage
63	Pulse Pad	PAD/STRINGS	-	Henning Verlage
64	SoftPadVCFMd	PAD/STRINGS	-	Luke Edwards
65	Pad Close	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
66	Lush Pad	PAD/STRINGS	-	Henning Verlage
67	Pad Brass	PAD/STRINGS	-	John Bowen
68	Perseus	PAD/STRINGS	-	John Bowen
69	Chillipad	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
70	Pipin'Hot	PAD/STRINGS	LAYER	James Sajeve & Nick Kwas
71	Enormous Pad	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
72	PWM Strings	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
73	Pad Open	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
74	Warm Strings	PAD/STRINGS	-	Henning Verlage
75	Humana	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
76	Archestra	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
77	June Morning	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
78	SolarStrings	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
79	Out There	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
80	UncleaNuclea	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
81	Blurry Flute	PAD/STRINGS	-	Henning Verlage
82	Awaken Pad	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
83	Moving Pad	PAD/STRINGS	-	Henning Verlage
84	Angelique	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
85	VPM Sweeper	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
86	Dark Ocean	PAD/STRINGS	LAYER	Kazuto Okawa / LLLL
87	Ghosts Choir	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
88	Vocoder Pad	PAD/STRINGS	LAYER	KORG Inc.
89	Air Vox	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
90	Big Sweep	PAD/STRINGS	-	Henning Verlage
91	Bright Idea	PAD/STRINGS	-	Tim Mantle
92	Nomad Riser	PAD/STRINGS	LAYER	Tim Mantle
93	Rusty Sword	PAD/STRINGS	-	KORG Inc.
94	Organique	KEY/BELL	-	KORG Inc.
95	60's Organ	KEY/BELL	-	Henning Verlage
96	Basic Organ	KEY/BELL	-	Francis Preve
97	Tonewheel	KEY/BELL	-	Francis Preve
98	Perc Saws	KEY/BELL	-	John Bowen
99	Analog Clav	KEY/BELL	-	Henning Verlage
100	Synth Clav	KEY/BELL	-	KORG Inc.

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
101	EP logue	KEY/BELL	-	KORG Inc.
102	Synth Piano	KEY/BELL	-	KORG Inc.
103	Snow Piano	KEY/BELL	-	KORG Inc.
104	VPM Pad EP 1	KEY/BELL	-	KORG Inc.
105	VPM Pad EP 2	KEY/BELL	LAYER	KORG Inc.
106	Cave Echo	KEY/BELL	-	Francis Preve
107	Gentle Ocean	KEY/BELL	-	Kazuto Okawa / LLLL
108	Droplets	KEY/BELL	-	Tim Mantle
109	Pop Bell	KEY/BELL	-	John Bowen
110	Glasskey	KEY/BELL	-	KORG Inc.
111	Warm Bells	KEY/BELL	-	Henning Verlage
112	Sanctuary	KEY/BELL	-	Francis Preve
113	LALA Pad	KEY/BELL	-	Francis Preve
114	Icicycles	KEY/BELL	-	John Bowen
115	Dorf Town	KEY/BELL	-	John Bowen
116	The Chapel	KEY/BELL	-	Tim Mantle
117	Box O' Trix	KEY/BELL	-	Tim Mantle
118	Metal-like	KEY/BELL	-	John Bowen
119	Steely Drum	KEY/BELL	-	John Bowen
120	Megaorganic	KEY/BELL	-	James Sajeve & Nick Kwas
121	Carillon	KEY/BELL	-	Francis Preve
122	Metabell	KEY/BELL	-	Francis Preve
123	Short Hop	KEY/BELL	-	KORG Inc.
124	Lead Attack	KEY/BELL	-	Henning Verlage
125	Vel Pluck	KEY/BELL	-	Henning Verlage
126	Pizzverb	KEY/BELL	-	KORG Inc.
127	Majesty	KEY/BELL	LAYER	Tim Mantle
128	Harp	KEY/BELL	-	KORG Inc.
129	Mod Me Snow	KEY/BELL	-	Kazuto Okawa / LLLL
130	Future Shape	KEY/BELL	-	Kazuto Okawa / LLLL
131	Datrap Sub	BASS	-	James Sajeve & Nick Kwas
132	Kickin'Bass	BASS	-	KORG Inc.
133	Kickbass	BASS	-	KORG Inc.
134	Double Vase	BASS	LAYER	Tim Mantle
135	Perc Bass	BASS	-	John Bowen
136	Simple Bass	BASS	-	John Bowen
137	House Bass	BASS	-	KORG Inc.
138	KameleonBass	BASS	-	John Bowen
139	Squelch Bass	BASS	-	James Sajeve & Nick Kwas
140	Bassline	BASS	-	Henning Verlage
141	Drive Acid	BASS	-	KORG Inc.
142	Squ Rez Bass	BASS	-	KORG Inc.
143	80sWireBass	BASS	-	Henning Verlage
144	M.G.B.	BASS	-	KORG Inc.
145	Glide Bass	BASS	-	KORG Inc.
146	Organ Bass	BASS	-	Henning Verlage
147	Bottom Bass	BASS	-	KORG Inc.
148	Chunky Bass	BASS	-	John Bowen
149	Synwave Bass	BASS	-	Francis Preve
150	Reso Bass	BASS	-	Henning Verlage

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
151	Trusted Guy	BASS	-	KORG Inc.
152	BigFatAnalog	BASS	-	Henning Verlage
153	FunctionBass	BASS	-	Ian Bradshaw
154	Sink Tank	BASS	-	Kazuto Okawa / LLLL
155	Bass Stab	BASS	-	Kazuto Okawa / LLLL
156	Decode Soil	BASS	-	Kazuto Okawa / LLLL
157	Dawndrezz	BASS	-	Francis Preve
158	Bass/Lead	BASS	-	Henning Verlage
159	Buzz Freq	BASS	-	Kazuto Okawa / LLLL
160	King Hive	BASS	XFADE	Kazuto Okawa / LLLL
161	PhatSaw Bass	BASS	-	KORG Inc.
162	Surge Bass	BASS	-	KORG Inc.
163	Light Blast	BASS	-	Kazuto Okawa / LLLL
164	Mumblebass	BASS	-	KORG Inc.
165	Acidwheel	BASS	-	Francis Preve
166	Arp StufpH	BASS	-	KORG Inc.
167	Metal Power	BASS	-	Kazuto Okawa / LLLL
168	Mooncontact	LEAD	-	KORG Inc.
169	Dark Lead	LEAD	-	KORG Inc.
170	70s SynLead	LEAD	-	KORG Inc.
171	Perc Lead	LEAD	-	John Bowen
172	Chip Lead	LEAD	-	KORG Inc.
173	Vintage Horn	LEAD	-	Francis Preve
174	Classic Lead	LEAD	-	Henning Verlage
175	Sync Lead	LEAD	-	KORG Inc.
176	SYNC!!	LEAD	-	KORG Inc.
177	CurryFlavour	LEAD	-	Francis Preve
178	Growl	LEAD	-	KORG Inc.
179	Firearm SFX	LEAD	-	Kazuto Okawa / LLLL
180	Sunday Lead	LEAD	-	Henning Verlage
181	Waking Beast	LEAD	-	Kazuto Okawa / LLLL
182	DriveMetalLd	LEAD	-	KORG Inc.
183	Octave Lead	LEAD	-	KORG Inc.
184	Flangie Lead	LEAD	-	KORG Inc.
185	Disco Lead	LEAD	-	KORG Inc.
186	Detune Lead	LEAD	-	KORG Inc.
187	Dream Lead	LEAD	LAYER	Henning Verlage
188	Oh Yeah!	LEAD	-	Luke Edwards
189	Weekend Hymn	LEAD	-	Henning Verlage
190	MicroK Lead	LEAD	-	Luke Edwards
191	VCF Lead	LEAD	-	KORG Inc.
192	Octave Dive	LEAD	-	John Bowen
193	Modern Luck	LEAD	-	Francis Preve
194	Phatpluk	LEAD	-	Francis Preve
195	Dirty Pluck	LEAD	-	Henning Verlage
196	FerrousStab	LEAD	-	KORG Inc.
197	Spooky Sound	LEAD	-	Kazuto Okawa / LLLL
198	Prayer Lead	LEAD	-	Ian Bradshaw
199	Marzcontact	LEAD	-	KORG Inc.
200	#modular	LEAD	-	Francis Preve

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
201	Manoeuvres	LEAD	-	Francis Preve
202	Voice Lead	LEAD	-	KORG Inc.
203	Wave Ride	LEAD	-	Kazuto Okawa / LLLL
204	PhaseShifter	LEAD	-	Francis Preve
205	Big Five	LEAD	-	Francis Preve
206	5 Lead	LEAD	-	KORG Inc.
207	Stabby House	CHORD	-	James Sajeve & Nick Kwas
208	House Chord	CHORD	-	Henning Verlage
209	8track House	CHORD	XFADE	Tim Mantle
210	Wire Code	CHORD	-	Luke Edwards
211	Metal Zing	CHORD	-	Luke Edwards
212	Resurgence	CHORD	-	Tim Mantle
213	Strobe Night	CHORD	-	Tim Mantle
214	Flashin' Vox	CHORD	-	KORG Inc.
215	Repeat Chord	CHORD	LAYER	KORG Inc.
216	Skeletonblue	CHORD	-	KORG Inc.
217	Sign Times	ARP	-	KORG Inc.
218	Soft Arppad	ARP	-	Henning Verlage
219	Stairway	ARP	-	Francis Preve
220	Exciter	ARP	-	Tim Mantle
221	Hangry Hound	ARP	-	Francis Preve
222	Arpsteroids	ARP	-	James Sajeve & Nick Kwas
223	Barp	ARP	-	James Sajeve & Nick Kwas
224	Space Arp	ARP	-	Henning Verlage
225	Gear Goggles	ARP	-	Luke Edwards
226	Mean Deal	ARP	-	Tim Mantle
227	New Birth	ARP	LAYER	Tim Mantle
228	Arp + Pad	COMBINATION	LAYER	KORG Inc.
229	Specter	COMBINATION	LAYER	Henning Verlage
230	Dedspce(hld)	COMBINATION	LAYER	James Sajeve & Nick Kwas
231	Forlorn	COMBINATION	LAYER	John Bowen
232	Night Drive	COMBINATION	SPLIT	Kazuto Okawa / LLLL
233	Runner Blade	COMBINATION	SPLIT	John Bowen
234	Epiphany	COMBINATION	SPLIT	KORG Inc.
235	Sci-bi	COMBINATION	SPLIT	Tim Mantle
236	Plucky Split	COMBINATION	SPLIT	KORG Inc.
237	Old Scores	COMBINATION	SPLIT	Tim Mantle
238	Winter Wind	SFX	-	Kazuto Okawa / LLLL
239	Explosion	SFX	LAYER	KORG Inc.
240	Fly-by	SFX	LAYER	Tim Mantle
241	Blown Charge	SFX	LAYER	Tim Mantle
242	Sci-Fi Sweep	SFX	-	KORG Inc.
243	Horror Morph	SFX	LAYER	Tim Mantle
244	Dome Horn	SFX	-	Kazuto Okawa / LLLL
245	TH Ex	SFX	LAYER	Luke Edwards
246	ShootingStar	SFX	-	KORG Inc.
247	EnergyCharge	SFX	-	KORG Inc.
248	Doncamatic	SFX	SPLIT	KORG Inc.
249	Analog Tom	SFX	-	Francis Preve
250	tEcHpLuNk	SFX	-	James Sajeve & Nick Kwas



No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
251 ⋮ 500	(Init Program)			

All Programs were made by Francis Preve, Henning Verlage, Ian Bradshaw, James Sajeve & Nick Kwas, John Bowen, Kazuto Okawa, Luke Edwards, Tim Mantle, KORC Inc.

For more information about the authors please visit:

Francis Preve	<a href="http://www.francispreve.com/">http://www.francispreve.com/</a>
Henning Verlage	<a href="https://www.facebook.com/henningverlage">https://www.facebook.com/henningverlage</a>
John Bowen	<a href="http://www.johnbowen.com/">http://www.johnbowen.com/</a>
Kazuto Okawa / LLLL	<a href="https://www.facebook.com/lllltokyo/">https://www.facebook.com/lllltokyo/</a>
Tim Mantle	<a href="http://www.timmantle.com/">http://www.timmantle.com/</a>

# 仕様

鍵盤	prologue-16：61鍵(ナチュラル・タッチ鍵盤、ベロシティ対応) prologue-8：49鍵(ナチュラル・タッチ鍵盤、ベロシティ対応)
音源	アナログ音源 + マルチ・デジタル音源
最大同時発音数	prologue-16：16ボイス prologue-8：8ボイス
プログラム	500(工場出荷時は250のプリセット・プログラム、250のユーザー・プログラム) 各プログラムにはボイス・モード、ティンバーの設定を含む。 プログラム・ソート機能、ライブ・セット機能搭載。
ボイス・モード	4(POLY、MONO、UNISON、CHORD) VOICE MODE DEPTHノブで、モードごとにそれぞれ異なるパラメーターを変更可能。
ティンバー	最大2ティンバー (メイン・ティンバー、サブ・ティンバー) レイヤー、クロスフェード、スプリットの設定が可能。
アルペジエーター	6タイプ(Manual、Rise、Fall、Rise Fall、Random、Poly Random) テンポ、発音レンジを変更可能。
音源システム	2 VCO (矩形波、三角波、ノコギリ波)、MULTI ENGINE (ノイズ・ジェネレーター、VPMオシレーター、ユーザー・オシレーター)、 1 VCF、2 EG、1 LFO、1 VCA
エフェクト	MOD EFFECTS (CHORUS、ENSEMBLE、PHASER、FLANGER、USER)、 DELAY/REVERB、L.F. COMP. (prologue-16のみ)
ディスプレイ	メイン：オシロスコープ機能付き有機ELディスプレイ MULTI ENGINEセクション：6桁x1行 7セグメントLED
入出力端子	ヘッドホン端子(6.3mmステレオ・フォン・ジャック) OUTPUT L/MONO、R端子(6.3mmステレオ・フォン・ジャック、不平衡) SYNC IN端子(ステレオ・ミニ・フォン・ジャック、最大入力レベル20V) SYNC OUT端子(ステレオ・ミニ・フォン・ジャック、出力レベル5V) MIDI IN端子、MIDI OUT端子 USB B端子 EXPRESSION端子 DAMPER端子(ハーフ・ダンパー非対応)
電源	AC100V
消費電力	prologue-16：38 W prologue-8：23 W
外形寸法 (W × D × H)	prologue-16：874 × 348 × 118 mm prologue-8：709 × 348 × 118 mm

質量	prologue-16： 9.1 kg prologue-8： 7.5 kg
付属品	AC電源コード クイック・スタート・ガイド
アクセサリ（別売）	DS-1H(ダンパー・ペダル) PS-1(ペダル・スイッチ) PS-3(ペダル・スイッチ) XVP-20(ボリューム/エキスパレッション・ペダル) XVP-10(エキスパレッション/ボリューム・ペダル) EXP-2(フット・コントローラー)

- ※ 仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。
- ※ 本機のサイド・パネルは天然木を使用しているため、木目や節の出方、色の濃淡に個体差があります。
- ※ すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグ・ウェブサイトをご確認ください。

# 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2017 KORG INC. [www.korg.com](http://www.korg.com)

Published 12/2023