



Prophecy

SOLO SYNTHESIZER

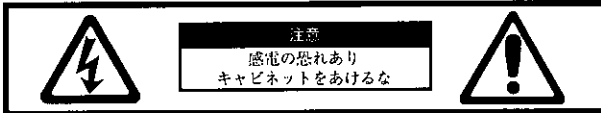
プレイヤーズ/ベーシック・ガイド



Multi Oscillator Synthesis System

KORG

安全上のご注意



マークについて

この機器に表示されているマークには、次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは、注意喚起シンボルであり取扱説明書などに、一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

警告



●本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

●電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。

●本製品の設置には、コルグが推奨するラック、スタンドを使用してください。

●次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードなどを取り外し、コルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

○電源コードやプラグが破損したとき

○異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき

○製品が（雨などで）濡れたとき

○製品に異常や故障が生じたとき



●修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

●電源コードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。電源コードに傷がつき危険です。

●本製品を単独で、あるいはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

●本製品に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水やジュースなど）を絶対にいれないでください。



●次のような場所での使用や保存はしないでください。

○温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）

○水気の近く（風呂場、洗面台、濡れた床など）や湿度の高い場所

○ホコリの多い場所

○振動の多い場所



●この機器を分解したり、改造したりしないでください。

注意



●本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

●本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは十分に離してご使用ください。

●他の電気機器の電源コードといっしょのタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

●スイッチやツマミに必要な以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。



●長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。



●外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。

●製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

●今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



●電源コードをコンセントに抜き差しするときは、必ず電源プラグを持ってください。

Prophecy SOLO SYNTHESIZER のバックアップ・バッテリーについて

Prophecy SOLO SYNTHESIZER では、電源オフ後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用のバッテリーを装備しています。ディスプレイに“* INTERNAL

BATTERY IS LOW.”の表示が出たら交換を行う必要がありますので最寄りの営業サービスセンターか販売店にお問い合わせください。

RAMカードの電池について

◆ RAMカード (SRC-512) には、カードのなかに記憶されたデータを保存するために、電池が必要です。ご使用の際には、リチウム電池 (形式CR2016) を必ずセットしてください。

- ① 電池のセットの仕方
カードを裏 (端子のない面) にすると、バッテリーホルダーに溝があります。
リチウム電池 (CR2016) は十面 (文字の書いてある面) を下にしてホルダーのなかにセットし、押し込んでください。
- ② ライト・プロテクト・スイッチ
ライト・プロテクト・スイッチをONにするとカードにデータを書き込むことができなくなります。データを書き

込むとき以外は、電池寿命の保持/データの保護のため、必ずONにして使用してください。

③ 電池の交換

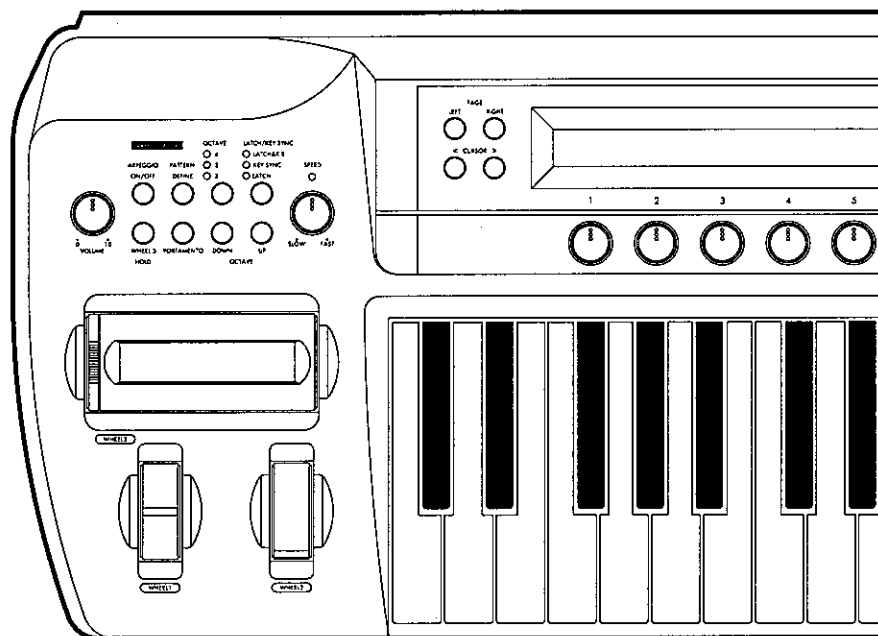
リチウム電池は、通常カード内のデータを1年保持します。1年経過しましたら新しい電池と交換してください。(但し40°C以上の高温場所に保管した場合は、保持期間が短縮されることがあります。)

リチウム電池は、CR2016を使用してください。
電池の交換時、そのまま電池をカードより抜き去りますと、カード内のデータが消去されます。データを保持したまま電池交換を行う場合は、カードを本体に差し込み、電源ONの状態での電池交換を行ってください。

※ 本説明書に記載されているディスプレイで使用されているプログラム名等は仮のものであり、必ずしも本体と一致いたしませんのでご了承ください。

Prophecy

SOLO SYNTHESIZER



Prophecyの主な特長

1 新開発音源のMOSS (Multi Oscillator Synthesis System)を搭載したニュータイプの37鍵モノフォニック・シンセサイザーです。アナログ・シンセサイザーのオシレータから、サキソフォン、ベース・ギターなどのフィジカル(物理)・モデル・オシレータまで、多彩な7種類のSynthesis techniquesを搭載し、豊かな表現力を圧倒的な存在感で実現します。

2 バンクAとバンクBにそれぞれ64種類(合計128種類)のプログラムが用意されています。これらのバンクにはエディットしたプログラムを記憶することができます。オプションのSRC-512 RAMメモリー・カードを使用して、さらに64種類のプログラムを使用、記憶することができます。

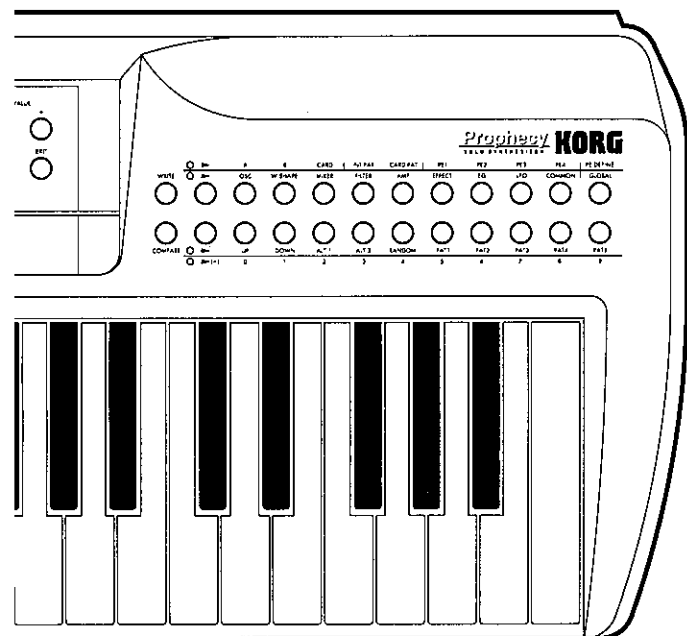
3 キーボード・ダイナミクス、ホイール・コントローラ1/2/3、リボン・コントローラやオプションのフット・ペダルで、フィルターのカットオフや、レゾナンス、エフェクト・パラメータなどをリアルタイムでコントロールして演奏に表情を付けることができます。これらはプログラムごとに設定できますのでプレイヤーの好みや音色に応じた演奏方法を選ぶことが可能です。

4 5つのKNOB(つまみ)にさまざまなパラメータを割り当てて、音色をリアルタイムで変化させるPERFORMANCE EDITOR(パフォーマンス・エディタ)を4セット装備しています。200種類以上のプログラム・パラメータを、セットごとに1つずつ各KNOBに割り当てることができるため、1つのKNOBに最大4つのパラメータを割り当て、音色をコントロールすることができます。パフォーマンス・エディタもプログラムごとに設定できます。

5 押さえた和音を自動的にアルペジオ演奏させるアルペジエータ機能を装備しています。5つのプリセット・パターンと5つのユーザー・パターンが用意されています。ユーザー・パターンでは24ステップまでのアルペジオ・パターンを自由に作り、記憶することができます。プリセット・パターンについてもステップの間隔やベロシティ等を設定、記憶することができます。プログラムと同様、オプションのSRC-512 RAMメモリー・カードを使用すれば、さらに5つのプリセット・パターンと5つのユーザー・パターンを使用、記憶することができます。これらのアルペジオ演奏はMIDIクロックで同期させることも可能です。

このたびは、コルグ Prophecy SOLO SYNTHESIZER をお買い上げいただき、ありがとうございます。

本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。



Multi Oscillator Synthesis System

6 ボルタメント機能とオクターブ・アップ/ダウン機能を装備しています。パネル上からオン/オフを切り替えることも、オプションのフット・スイッチやEC5エクスターナル・コントローラで切り替えることもできます。また、これらのコントローラでエフェクトやアルペジエータのオン/オフ等が行えますので、より鍵盤での演奏に専念することができます。

7 平均律だけでなく、ピュタゴラス、ヴェルクマイスター、アラビック、インドネシア音階など、豊富なスケールが用意されています。これらはプログラムごとに設定することができますので幅広い音楽ジャンルをカバーし、リアルな演奏表現に威力を発揮します。その他にもオリジナルのスケールを作り、使用することができます。

8 **MOSS (Multi Oscillator Synthesis System)** による2系統のオシレータ、サブ・オシレータ、ノイズ・ジェネレータで決定したサウンドのキャラクターをWave shape, Mixer, Filter, Amp, Effectの各ブロックで音作りを行います。これらの各ブロックには汎用のEGとLFOをモジュレーション・ソースとして使用することができます。DSP技術を用いた最新のデジタル・シンセサイザーでありながら、アナログ・シンセサ

イザーと同じ流れで自由できめ細かい加工が行えますので、イメージのままに作業を進めることができます。

9 Oscillator BlockにはAnalog, VPM, Physical Modelingなど、7つのOscillatorとSub Oscillator, Noise Generatorを装備しています。Wave Shape BlockにはClip Type, Resonant Typeを装備し、波形変形の強さや、変形波形と元波形のミックスのバランスをコントロールします。Mixer Blockは2つのOscillator, SubOscillator, Noise Generator, Feedbackそれぞれの信号をFilter Blockに送るレベルを設定します。Filter Blockにはマルチ・モード・フィルター(LPF/HPF/BPF/BRFから選択可能。)を2基備え、並び方も直列・並列の選択、出力をコントロールします。Amp Blockにはそれぞれの出力信号を独立してレベル・コントロールが可能です。Effect BlockにはDistortion, Wah, Chorus/Flanger+Delay, Reverb, Dual Parametric EQの7種のエフェクトを搭載しています。(Chorus/Flanger + DelayとReverbはどちらか一方を選択して使用します。)

目次

安全上のご注意	
Prophecy SOLO SYNTHESIZERのバックアップ・バッテリーについて	i
RAM カードの電池について	i
Prophecy の主な特長	ii

1. 各部の名称とはたらき	2
1.1 フロント・パネル	2
1.2 リア・パネル	4
2. 基本操作	4
2.1 セット・アップ	4
基本接続	4
ペダルなどの接続	4
MIDI 機器との接続	5
2.2 電源のオン/オフ	6
電源の入れ方	6
電源の切り方	6
2.3 音量調節	6
2.4 デモ演奏を聴く	7
2.5 プログラムの演奏	8
PERFORMANCE モードの表示	8
プログラムの選び方	8
EC5 によるプログラムの切り替え	10
MIDI によるプログラムの切り替え	10
PORTAMENTO (ポルタメント) 効果	10
OCTAVE UP/DOWN (オクターブ・アップ/ダウン)	10
2.6 パフォーマンス・エディタ (PE)	11
パフォーマンス・エディタの選びかた	11
パフォーマンス・エディタのディスプレイ表示	11
パフォーマンス・エディタで変更した音色を保存する	11
2.7 さまざまな演奏方法	12
キーボードによるコントロール	12
WHEEL1/2/3、RIBBON コントローラ、	
ペダル・ボリュームによるコントロール	12
ペダル・スイッチ、EC5 によるコントロール	14
2.8 アルペジエータの演奏	15
アルペジエータの機能	15
アルペジオ・パターンの選び方	15
アルペジエータの基本操作	16
2.9 その他の設定 (演奏編)	17
発音させる鍵盤の順位を変えたいときは	17
発音し続けさせたいときは	17
モジュレーションのかかりかたを打鍵時に変化させたい	
ときは	17
スケールを使い分けたいときは	17
他の楽器とチューニングを合わせたいときは	17
トランスポーズ (移調) したいときは	17

Prophecyのプログラムの選び方や、コントローラの使い方、アルペジエータの使い方などの基本的な操作について説明しています。なお、操作に関する設定方法がある場合は"*"で表記しています。これらの操作はこの章をひとつおリマスターしてから好みに応じて変更することをおすすめします。

3. Prophecyの構成 18

Prophecyの全体の機能を使うためのモードの概要や、モード、セクション、ページの移動、また値の変更方法などを説明しています。
 『2. 基本操作』の"※"はこの章を参考に設定してください。

3.1	モードについて	18
	PERFORMANCE (パフォーマンス) モード	18
	EDIT (エディット) モード	18
	PATTERN DEFINE モード	18
3.2	各モードへの移動	19
3.3	EDIT モードでの各セクションへの移動	20
3.4	PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINE モード、EDIT モードでのページ移動	20
3.5	PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINE モード、EDIT モードでのカーソル移動	21
3.6	PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINE モード、EDIT モードでの値の入力	21
3.7	ディスプレイ表示について	21
	PERFORMANCE モード	21
	PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINE モード、EDIT モード	22

4. エディット 23

Prophecyのプログラムの構造の解説と、プログラムのエディット、パフォーマンス・エディタのパラメータの割り当て方やアルペジエータのパターンの設定方法を実例に添って説明しています。
 各パラメータのより詳しい解説や、ここでは説明されていないさまざまなパラメータの解説は別冊の『パラメータ・ガイド』をご覧ください。

4.1	プログラムの構造	23
	OSC (Oscillator) セクション	23
	WAVE SHAPE セクション	23
	MIXER セクション	24
	FILTER セクション	24
	AMP (Amplifier) セクション	24
	EFFECT セクション	24
	EG セクション	24
	LFO セクション	24
	COMMON セクション	24
	GLOBAL セクション	24
	オシレータ・タイプ	25
	オシレータ・セット	25
4.2	プログラムのエディット	26
	プログラムのイニシャライズ (初期化)	26
	オシレータの設定	26
	フィルタの設定	27
	アンプの設定	28
	エフェクトの活用	28
	コントローラの設定と使用方法	29
4.3	プログラムの保存	30
	メモリー・プロテクト	30
	リネーム	30
	ライト操作	31
4.4	コンペア	31

4.5	パフォーマンス・エディタの割り付け (PERFORMANCE EDITOR DEFINE)	32
4.6	アルペジオ・パラメータの設定 (PATTERN DEFINE)	33
4.7	パターン・パラメータの作成 (PATTERN DEFINE)	34
4.8	その他の設定 (エディット編)	35
	プリセット (工場出荷時の) データのロード	35
	データの保存	35
	同じプログラム内のセクションごとの初期化、コピー、 入れ換え	35
	イニシャライズ (初期化)	35
	コントローラの調整	35

5. MIDI アプリケーション 36

Prophecyと外部MIDI機器を接続して相互にコントロールする場合の説明をしています。

5.1	MIDI チャンネルについて	36
5.2	ノート・オン/オフについて	36
5.3	プログラムを切り替える	36
5.4	バンク・セレクトについて	37
5.5	アフター・タッチをかける	37
5.6	ピッチベンドをかける	37
5.7	ダンパー (ホールド) ・ペダルについて	37
5.8	音量を変える	37
5.9	ビブラート (ピッチ・モジュレーション) をかける	38
5.10	音の定位 (パンポット) を変える	38
5.11	音が消えないとき	38
5.12	外部から発音を止める	38
5.13	あるチャンネルのすべてのコントローラをリセット するとき	38
5.14	MIDI システム・エクスクルーシブについて	39
5.15	音色等の設定データを送る (データ・ダンプについて)	39
5.16	音色等のエディットを行う	39
5.17	パフォーマンス・エディタについて	40
5.18	アルペジエータの同期演奏	40
5.19	アルペジエータのベロシティとゲート	40

MIDI インプリメンテーション・チャート 41

Voice Name List 42

仕様 44

オプション [別売] 44

アフターサービス



1

各部の名称と はたらき

■ PAGE LEFTキー、PAGE RIGHTキー

PERFORMANCEモードでは演奏するプログラム・ナンバーをカテゴリーごとに選択します。→9ページ
各DEFINE、EDITモードではディスプレイに表示されるページを切り替えます。PAGE RIGHTキーを押すと右のページへ、PAGE LEFTキーを押すと左のページへ移動します。→20ページ

■ CURSOR <キー、CURSOR >キー

PERFORMANCEモード時に両方のキーを同時に押すとデモンストレーション演奏のモードに入ります。→7ページ
各DEFINE、EDITモードではディスプレイに表示される画面中で最大5つのパラメータやメニュー・アイテムを選択します。→21ページ

ARPEGGIATOR(アルペジエータ)

- ARPEGGIO ON/OFFキー
- PATTERN DEFINEキー
- OCTAVEキー
- LATCH/KEY SYNCキー
- SPEED

アルペジエータ機能のオン/オフなどアルペジエータに関する操作を行います。→15ページ

■ VOLUME

Prophecyの全体の音量を調節します。OUTPUT端子(リアパネル)から出力される音量と、PHONES端子の音量を同時に調節します。→6ページ

■ WHEEL3 HOLDキー

WHEEL3を操作中にこのキーを押すと、そのときの効果を保持して、WHEEL3を元の位置に戻しても効果がかけられ続けます。ホールド中はLEDが点灯します。もう一度押すと解除されます。また、ホールド中のWHEEL3が再びホールドされた位置を通過させると、自動的にホールドは解除されます。→13ページ

■ PORTAMENTOキー

ポルタメントのオン/オフを切り替えます。機能中はスイッチ内のLEDが点灯します。→10ページ

■ OCTAVE UPキー

■ OCTAVE DOWNキー

鍵盤に割り当てられている音域を1オクターブ単位で変えます。→10ページ

PERFORMANCEモード、各DEFINE (PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINE)、EDITモードとは、Prophecyでのプログラムの演奏やパフォーマンス・エディタ、アルペジエータ、プログラム・パラメータのエディットなどの各操作を機能ごとに大別したものです。詳しくは18ページをご覧ください。

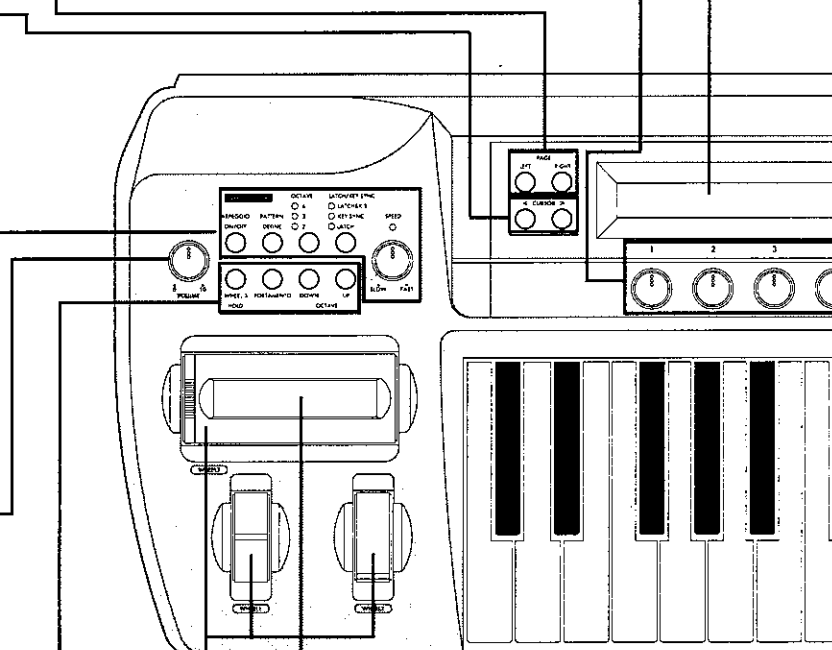
1.1 フロント・パネル

■ ディスプレイ

PERFORMANCEモードでは現在選ばれている音色名やパフォーマンス・エディタの表示が、各DEFINEとEDITモードではパラメータを表示します。40文字x2行のLCD画面です。→8、11、21、22ページ

■ KNOB1~5

PERFORMANCEモードではそれぞれのノブに割り当てられたパラメータの値を変えて演奏時の音色をコントロールします。→11ページ
各DEFINE、EDITモードではカーソルを移動し、パラメータの値を変更します。→21ページ



■ RIBBON (リボン・コントローラ)

マルチ・アサインブルのコントローラです。コントローラ上で指を左右に移動したり、押し込むことによって、アサインされたピッチやモジュレーションをコントロールします。→13ページ

■ PHONES 端子

ヘッドホンを接続する端子です。この端子はステレオ・ミニ・ジャックです。

■ WHEEL1、WHEEL2、WHEEL3 (コントロール・ホイール1、2、3)

マルチ・アサインブルのホイール・コントローラです。ホイールを回転させることによって、アサインされたピッチやモジュレーションをコントロールします。→12、13ページ

■ VALUE -キー、VALUE +キー

PERFORMANCEモードでは演奏するプログラム・ナンバーを選択します。→9ページ
プログラム・ライト時にはライト先のプログラム・ナンバーを選択します。→31ページ
各DEFINEとEDITモードではカーソルの置かれているパラメータの値を変更します。→21ページ

■ EXITキー

PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINEモードから、その前に入っていたモードへの移動や、EDITモードでは上の階層への移動、また確定、実行を必要とする設定の放棄など、各状態から抜けるためのキーです。

■ PERFORMANCE/EDIT Selectキー

このキーより右に並ぶ各キーの機能をPERFORMANCEモード用(上のLEDが点灯)か、EDITモード用(下のLEDが点滅)に切り替えます。

- | | |
|------------------|----------------------|
| ■ A/OSCキー | ■ B/W.SHAPEキー |
| ■ CARD/MIXERキー | ■ IN PAT/FILTERキー |
| ■ CARD PAT/AMPキー | ■ PE1/EFFECTキー |
| ■ PE2/EGキー | ■ PE3/LFOキー |
| ■ PE4/COMMONキー | ■ PE DEFINE/GLOBALキー |

PERFORMANCE/EDIT Selectキーにより選択されている機能が呼び出されます。

PERFORMANCE/EDIT Selectキーの上のLEDが点灯しているとき (PERFORMANCEモード)

●▶ プログラム・バンク(A, B, CARD)、アルペジエータのパターン・バンク(IN PAT, CARD PAT)、パフォーマンス・エディタのオン/オフ(PE1, PE2, PE3, PE4)、パフォーマンス・エディット・デファインに入ります。

○▶ PERFORMANCE/EDIT Selectキーの下のLEDが点滅しているとき (EDITモード)

○▶ EDITモードの各セクション(OSC, W.SHAPE, MIXER, FILTER, AMP, EFFECT, EG, LFO, COMMON, GLOBAL)に入ります。

■ PATTERN/PROGRAM Selectキー

このキーより右に並ぶ各キーの機能をPERFORMANCEモード時の、アルペジオ・パターンの選択用(上のLEDが点滅)か、プログラム選択用のテン・キー(下のLEDが点灯)の機能に切り替えます。

PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINEモード、EDITモードのいずれかが選ばれているときは両方のLEDが消灯します。このときパラメータ値の+/−入力キーとして機能します。

またプログラム・ライトの実行待ち状態のときにも両方のLEDは消灯します(これより右に並ぶキーは一切機能しません)。

■ WRITEキー

現在呼び出されているプログラムに関するパラメータをライトします。→31ページ
パラメータに対しプロテクトがかかっている場合は、メッセージを表示して処理を放棄します。

■ COMPAREキー

プログラム・パラメータのエディット時にはエディット以前の状態に、またライトせずに他のプログラムに移動した場合にはエディットしていた音色を呼び出します。
→31ページ

■ ENTERキー

テンキー入力の確定、プログラム・ライト時の確定・実行、ユーティリティの実行するためのキーです。確定、実行を必要とする変更をした場合はLEDが点滅します。
→21ページ
メニュー・ページでの選択確定の際にも、このキーをします(この場合はLEDは点滅しません)。→20ページ

- | | |
|--------------|-------------|
| ■ UP/0キー | ■ DOWN/1キー |
| ■ ALT 1/2キー | ■ ALT 2/3キー |
| ■ RANDOM/4キー | ■ PAT1/5キー |
| ■ PAT2/6キー | ■ PAT3/7キー |
| ■ PAT4/8キー | ■ PAT5/9キー |

PATTERN/PROGRAM Selectキーにより選択されている機能が呼び出されます。

PATTERN/PROGRAM Selectキーの上のLEDが点滅しているとき

○▶ アルペジエータのパターン(UP, DOWN, ALT 1, ALT 2, RANDOM, PAT1, PAT2, PAT3, PAT4, PAT5)を選択します。

PATTERN/PROGRAM Selectキーの下のLEDが点灯しているとき

●▶ プログラムの選択用のテン・キー(0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)となります。

PATTERN/PROGRAM Selectキーの両方のLEDが消灯しているとき

○▶ 各DEFINE、EDITモードでのパラメータ値入力用のテン・キーとなります。

2

基本操作

■ MEMORY CARD(メモリー・カード)

オプションのプログラムとアルペジエータのパターンを記憶してある(または記憶させる)カードを差し込みます。

■ POWER(パワー・スイッチ)

電源のオン/オフを行うスイッチです。→6ページ

■ AC電源端子

付属の電源コードを接続します。電源コードを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。

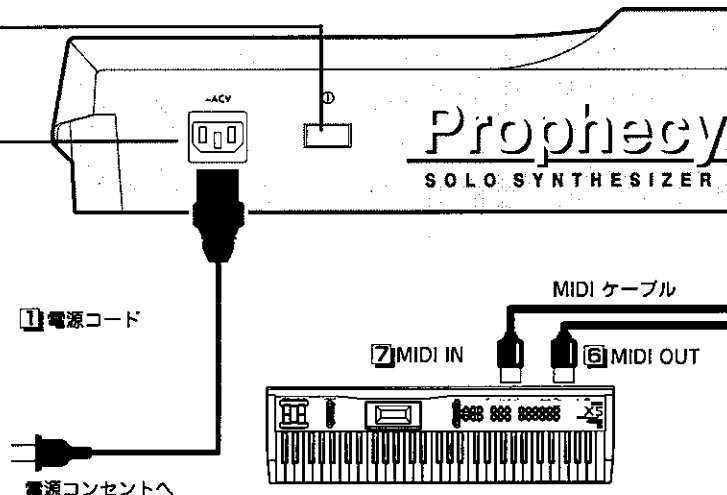
1.2 リア・パネル

■ EC5端子

EC5エクスターナル・コントローラ[別売]を接続します。スイッチを踏むことによって、アサインされた機能のオン/オフを行います。
→14ページ

■ MIDI端子(IN、OUT、THRU)

外部のMIDI機器と接続するための端子です。MIDI INは外部のMIDI機器からの情報を受信する端子、MIDI OUTはProphecyから外部のMIDI機器へ情報を送信する端子、MIDI THRUはMIDI INで受信した情報をそのまま送信する端子です。
→36ページ



2.1 セットアップ



すべての接続は必ず電源オフの状態で行ってください。

基本接続

1 電源コードを接続します。

2 オーディオ・ケーブルを接続します。

Prophecyの高品位なサウンドを活かすためにも、できるだけステレオで再生することをおすすめします。モノラルで接続するときは、L/MONOジャックに接続してください。

Prophecyのサウンドを忠実に再生するために、できるだけパワード・モニター(アンプ内蔵スピーカー:PM-15など[別売])に接続することをおすすめします。オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、ProphecyからのケーブルをLINE INあるいはAUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください。なお、オーディオ・ステレオ・アンプで再生する場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないように注意してください。

ヘッドホンを使う場合は、Prophecyの前部左端にあるPHONESジャックにプラグを差し込んでください。

ペダルなどの接続

ペダル・ボリューム、ペダル・スイッチ、EC5エクスターナル・コントローラを接続することによって、より幅広い演奏が行えます。必要に応じて接続してください。

3 ペダル・ボリューム(EXP-2、XVP-10など[別売])をリア・パネルのFOOT PEDAL端子に接続します。ペダル・ボリュームの極性(Max/Minの状態)は、GLOBALセクションのページGLB-4 [Sens & Polar] FootPedal Polarityで設定します。

4 ペダル・スイッチ(PS-1/2、DS-1/2など[別売])をリア・パネルのFOOT SW端子に接続します。ペダル・スイッチの極性(ON/OFFの状態)は、GLOBALセクションのページGLB-4 [Sens & Polar] Foot SW Polarityで設定します。

5 EC5エクスターナル・コントローラ[別売]をリア・パネルのEC5端子に接続します。

■ FOOT PEDAL 端子

ペダル・ボリュームを接続する端子です。EXP-2、XVP-10など[別売]を接続します。ペダルを踏み込む(または戻す)ことによって、アサインされたパラメータの値を変化させます。→13ページ

■ RIBBON SENSE (リボン・コントローラ・センサー)

リボン・コントローラの感度を微調整します。

☉でもっとも感度が低く、☉でもっとも感度が高くなります。

■ FOOT SW 端子

ペダル・スイッチを接続する端子です。PS-1、2など[別売]を接続します。スイッチを踏む(または戻す)ことによって、アサインされた機能のオン/オフなどを行います。→14ページ

■ OUTPUT 端子 (L/MONO、R)

出力端子です。パワード・モニターやステレオ・アンプ、ミキサー、マルチトラック・レコーダーなどと接続します。モノラルで再生する場合は、L/MONOを使用してください。

⑤ エクスターナル・コントローラ (EC5)

③ ペダル・ボリューム (EXP-2、XVP-10など)

④ ペダル・スイッチ (PS-1/2、DS-1など)

② パワード・モニター (PM-15など)

MIDI機器との接続

ProphecyのMIDI端子にMIDIケーブルを接続することにより、外部のMIDI機器でProphecyを鳴らしたり、Prophecyのキーボード演奏で外部のMIDI音源を鳴らすことができます。

※ Prophecy単体でお使いになる場合、次の接続は必要ありません。

⑥ 他のMIDIキーボード、あるいはコンピュータやシーケンサーでProphecyをコントロールするときは、他のMIDI機器のMIDI OUT端子とProphecyのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

⑦ Prophecyでのキーボード演奏や各コントローラで別のMIDI音源を鳴らしたり、コンピュータやシーケンサーに記録する場合は、ProphecyのMIDI OUT端子と他のMIDI機器のMIDI INをMIDIケーブルで接続します。

※ MIDI THRU端子を利用すれば、何台ものMIDI機器を接続することができますが、誤動作を避けるために、MIDI THRU端子を利用した接続は2~3台程度までにしてください。それ以上のMIDI機器を同時に使用する場合は、MIDIパッチベイを使用してください。

〈コンピュータ/シーケンサーと接続する場合〉

Prophecyのキーボード演奏をコンピュータやシーケンサーで記録し、さらにProphecyで音を鳴らす場合(Prophecyを入力用のMIDIキーボード兼MIDI音源として使用する場合)、Prophecyとコンピュータ/シーケンサーのMIDI OUTとMIDI INを交互に接続します。このときコンピュータ/シーケンサーでエコー・バック(MIDI INで受け取った信号をそのままMIDI OUTに送信する機能)をONにしていると、キーボードによる発音とエコー・バックによる発音が重なってしまいます。その場合は、Prophecyをローカル・オフ(キーボード部と音源部の内部接続を切り離す)に設定してください。ローカル・オフの設定は、GLOBALセクションページGLB-8 [MIDI] Localで設定します。

※ ローカル・オフに設定すると、Prophecy単体では音が出なくなります(キーボードを弾いても音は鳴りません)。Prophecyだけで使用する場合はローカル・オンにしてください。

※ コンピュータと接続するときは、MIDIインターフェースが必要です。

2.2 電源のオン/オフ

■ 電源の入れ方

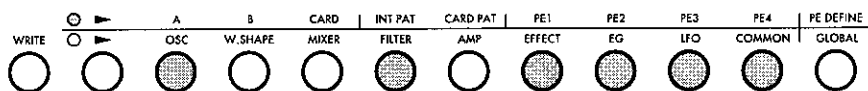
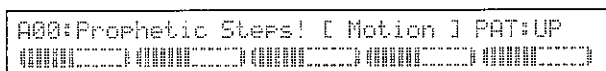
- ① 必要な接続がすべて終了したら、POWERスイッチを押してProphecyの電源を入れてください。
- ② パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。

Prophecyの電源をオンにすると、オープニングの画面が数秒間表示された後、PERFORMANCE (パフォーマンス)モードの画面が表示されます。

電源オン直後はかならずこのモードになります。選択されるプログラムはA00*1、アルペジオ・パターンは前回の電源オフ時に選ばれていたものになります。

*1 GLOBALセクションのページGLB-21 PageMemoryをONにしておく、前回の電源オフ時に選ばれていたプログラムが選ばれます。

PERFORMANCEモード時のディスプレイ表示例

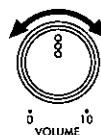


■ 電源の切り方

POWERスイッチを再び押すと、Prophecyの電源が切れます。パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにしてからProphecyの電源を切ってください。

2.3 音量調節

VOLUMEを回して、適度な音量にしてください。ヘッドホンの音量もVOLUMEで調節します。

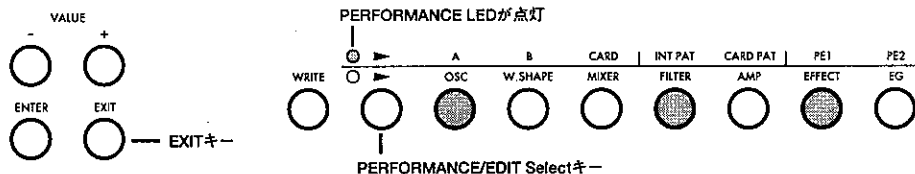


《PERFORMANCEモードの確認》

Prophecyでは各モードおよびプログラム・ライトやデモ演奏などへ自由に移動することができます。そのため慣れないうちに見慣れない画面表示になってしまったり、PERFORMANCEモードで演奏を行いたい場合には次のようにPERFORMANCEモードにしてください。

上のようなPERFORMANCEモードのディスプレイ表示がされていない場合は次のことを確認してください。

1. PERFORMANCE/EDIT SelectキーのPERFORMANCE(上)側のLEDを点灯させます。EDIT(下)側のLEDが点滅していたらPERFORMANCE/EDIT Selectキーを押して上のLEDを点灯させます。



PERFORMANCE/EDIT Selectキーを押してもLEDが切り替わらない場合は、EDITモードからさらにPATTERN DEFINEモードかプログラム・ライトに入っています。画面が切り替わらなくなるまでEXITキーを押してください。それからPERFORMANCE/EDIT Selectキーを押して上のLEDを点灯させます。

2. PERFORMANCE/EDIT Selectキーの上のLEDが点灯していてディスプレイが図のような表示になっていないときは、ディスプレイ表示が変わらなくなるまでEXITキーを押してください。

2.4 デモ演奏を聴く

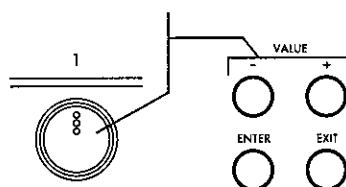
Prophecyには、その特長を活かしたデモ曲が16曲内蔵されています。

- 1 PERFORMANCEモードであることを確認してください。
確認のしかたは6ページをご覧ください。
- 2 CURSOR < キーとCURSOR >キーを同時に押してデモンストレーション・モードに入ります。
(ENTERキーのLEDが点滅します。)



- 3 KNOB1を回すか、VALUE +/-キーまたはテンキーを押してデモ曲を選びます。
デモ曲は使用しているプログラム名が表示されます。

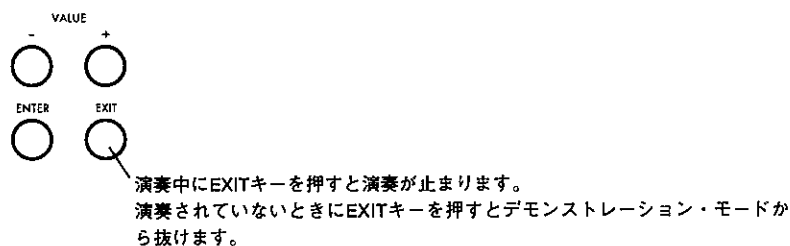
いずれかを操作してデモ曲を選びます。



- 4 ENTERキーを押すと演奏が始まります。(LEDが点灯します。)
指定したデモ曲から順番に全曲を繰り返し演奏します。



- 5 演奏を止めたいときはEXITキーを押します。(ENTERキーのLEDが点滅します。)
演奏を中断させた後に、演奏を聴く場合は3の操作から行ってください。



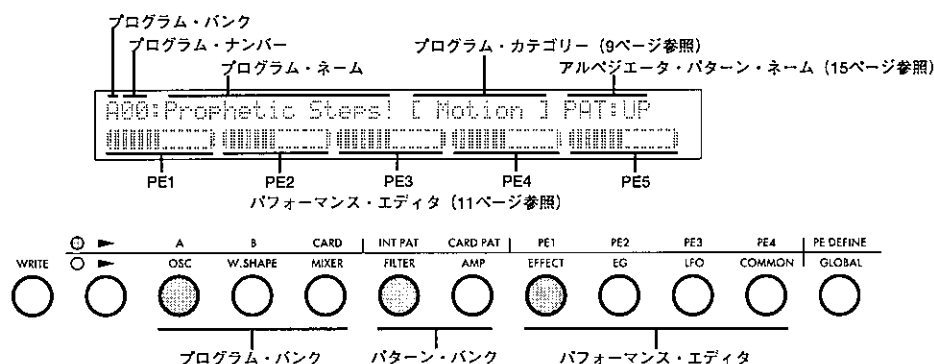
- 6 デモンストレーション・モードから抜けるには演奏されていないときにEXITキーを押します。

2.5 プログラムの演奏

プログラムは本体に128(バンクAの00~63、バンクBの00~63)あります。オプションのカードを挿入するとさらに64(バンクCARDの00~63)のプログラムが選べます。

■ PERFORMANCEモードの表示

PERFORMANCEモードでは、ディスプレイに次の内容が表示され、また選択しているバンク・キー、パフォーマンス・エディタ(PE)のキー等のLEDが点灯します。



■ プログラムの選び方

PERFORMANCE/EDIT Selectキーを押してPERFORMANCEモードに入ります(6ページ参照)。プログラムの選択はPERFORMANCEモードで行います。

プログラム・バンクの選択

バンクAとバンクB、カード挿入時にはバンクCARDからも選択できます。バンクの選択は次のように行います。

- 1 変更したいバンク・キー(バンクAはAキー、バンクBはBキー、バンクCARD*1はCARDキー)を押してバンクを予約します。

押したバンク・キーのLEDとENTERキーのLEDが点滅を始めます。この時点ではバンクは変更されていません。現在選ばれているバンク・キーのLEDが点灯しています。



*1 カードが入っていないときにCARDキーを押すとエラー・メッセージが表示され、バンクは切り替わりません。また、カードのカード・メモリー・スロットへの抜き差しは電源をオフにしてから行ってください。

- 2 次のいずれかの操作で、1での予約を確定します。

- ・ 1で予約したバンク・キーをもう一度押すか、ENTERキーを押します。プログラム・ナンバーはそのまま、バンクだけが変更されます。
- ・ テンキー(とENTERキー)を押してプログラム・ナンバーを選択します(次の「プログラム・ナンバーの選択」"テンキーによる入力"をご覧ください)。バンクとプログラム・ナンバーが変更されます。

- 次のいずれかの操作で、1での予約をキャンセルします。

- ・ EXITキー、または有効になっている(点灯している)バンク・キーを押します。点滅が消え、1の前の状態に戻ります。
- ・ 点灯、点滅をしていないバンク・キーを押します。そのバンク・キーが1の状態になり点滅を始め、予約の状態になります。
- ・ VALUEキーを押します。有効になっているバンクに戻り、プログラム・ナンバーが変更されます。

プログラム・ナンバーの選択

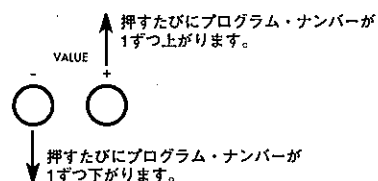
各バンクに64(00~63)のプログラムがあります。次の5とおりの方法で選択します。

① VALUE +キー、VALUE -キーによる入力

VALUE+キーを押すとプログラム・ナンバーが+1ずつ、VALUE-キーを押すと-1ずつプログラムが変わります。

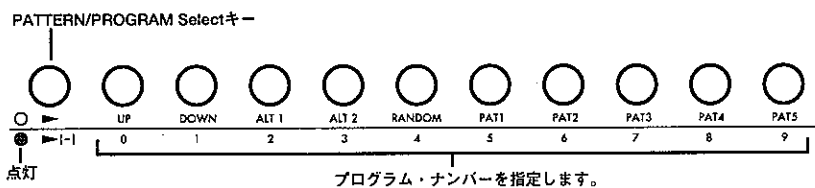
A63のプログラムが選ばれているときにVALUE+キーを押すと、B00のプログラムが選ばれます。B63のプログラムが選ばれているときにVALUE+キーを押すと、カード・バンクが呼び出し可能(カード挿入時)であればC00のプログラムが選ばれます。カードが呼び出し可能でなければA00のプログラムが選ばれます。C63のプログラムが選ばれているときにVALUE+キーを押すと、A00のプログラムが呼び出されます。

VALUE-キーではこの逆の動作をします。



テンキーによる入力

PATTERN/PROGRAM Selectキーを押して下のLEDを点灯させます。キーを押すたびに上/下のLEDが交互に点灯します。



② テンキーによる2桁入力

テンキーで2桁の数値を指定してください。0~9を選択する場合は最初に0を押してから0~9のキーを押します。63以上の数値の入力があつたときは63になります。

③ テンキー+ENTERキー (10's Hold:OFF)

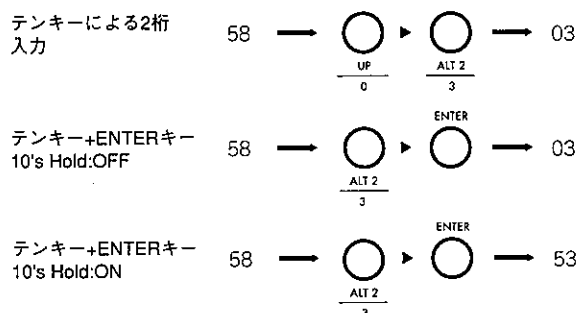
10の位が0に固定され、1の位の数値がテンキーで入力した値になります。

④ テンキー+ENTERキー (10's Hold:ON)

10の位が現在選ばれている数値に固定され、1の位の数値がテンキーで入力した値になります。

*③、④の設定はEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-21 [Page Memory & 10's Hold]で切り替えます。工場出荷時のデータはOFFです。

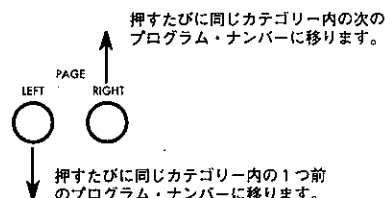
例) 58番のプログラムが選ばれている場合には次のように入力すると...



⑤ プログラム・カテゴリー別のプログラムの選択

現在選ばれているプログラムのカテゴリーと同じカテゴリーを持つプログラムを検索し、呼び出します。

PAGE RIGHTキーを押すとプログラムナンバーが増える方向へ、PAGE LEFTキーを押すとプログラム・ナンバーが減る方向へ、プログラムが変わります。



■ EC5によるプログラムの切り替え

EC5端子にエクスターナル・コントローラ (EC5[別売]) を接続している場合、EC5の操作でプログラムを切り替えることができます。ProphecyではEC5のコントローラにさまざまな機能を割り当てることができます。

* EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-6[EC5 Function]で設定します。

■ MIDIによるプログラムの切り替え

外部MIDI機器からプログラム・チェンジをProphecyに送信して、プログラムを変更することができます(36ページ参照)。

■ PORTAMENTO(ポルタメント)効果

ある鍵盤を押し、続いて別の鍵盤を押したときに、なめらかに音程が変化する効果をポルタメントといいます。PORTAMENTOキーを押してオン(LED点灯)にすると、ポルタメント効果がかかります。オン/オフは交互に切り替わります。



PORTAMENTOのオン/オフはライト操作でプログラムごとに記憶させることができます。ライトの方法は31ページをご覧ください。

* EDITモードのOSCセクション、ページOSC-cmn6 [Portamento] Portamento Timeが0に設定されているときには、PORTAMENTOキーをオンにしてもポルタメントはかかりません。

* EDITモードのOSCセクション、ページOSC-cmn6 [Portamento] Fingered Modeで次の2とおりの設定が行えます。

NORMAL

弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

FINGERED

ある鍵盤を押しながら次の鍵盤を押したときにポルタメントがかかります。

■ OCTAVE UP/DOWN (オクターブ・アップ/ダウン)

鍵盤に割り当てられている音域を1オクターブ単位で変えます。OCTAVE UPキー、DOWNキーを押して、オン(LED点灯または点滅)にするとオクターブ・アップ/ダウンします。LED消灯時が初期設定音域です。



* EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-4 [Sens & Polar] Octave SW Modeで次の2とおりの設定が行えます。

LAT(ラッチ時) (工場出荷時の設定)

UPキーもしくはDOWNキーを押すとLEDが点灯し、鍵盤の音域が1オクターブ移動します。UPキーのLED点灯時にもう一度UPキーを押すと、今度はUPキーのLEDは点滅し、初期設定音域から2オクターブ上がります。逆にUPキーのLED点灯時または点滅時にUPキーを押すと2オクターブ・アップと1オクターブ・アップが交互に切り替わります。またUPキーのLED点灯時にDOWNキーを押すと初期設定音域に、UPキーのLED点滅時にDOWNキーを押すと1オクターブ・アップに戻ります。ダウン方向についても同様です。

ULAT(アンラッチ時)

OCTAVE UPキー、DOWNキーを押しているときのみ1オクターブ・アップもしくはダウンします。

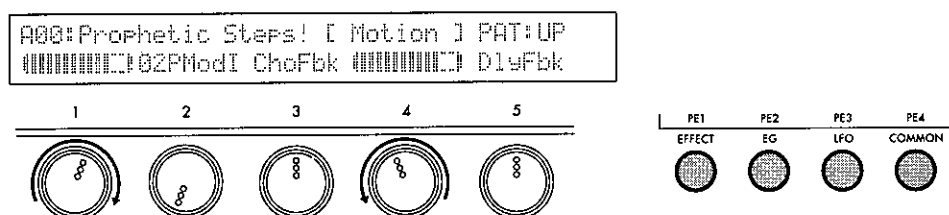
2.6 パフォーマンス・エディタ(PE)

プログラムの音色の変更はEDITモードで行いますが、PERFORMANCEモードで、任意に割り当てたパラメータ*1の値をKNOB 1~5で変化させ、音量や音色の明るさ、エンベロープ(音の立ち上がりや余韻の長さ)の速さ、エフェクトの調節などを変化させることができます。これをパフォーマンス・エディタ(PE)といいます。パフォーマンス・エディタはプログラムごとに4つのセットを持っています。複数のパフォーマンス・エディタをオンにすることによって、1つのKNOBで複数(最大4つ)のパラメータを一度に変化させることができます。

*1パフォーマンス・エディタへのパラメータの割り当てはPERFORMANCE EDITOR DEFINEで行います。(32ページ参照)

■ パフォーマンス・エディタの選びかた

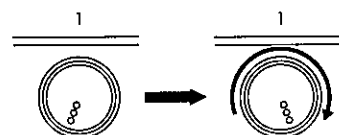
PE 1~4キーのいずれかを押しとLEDが点灯し、そのパフォーマンス・エディタがオンになります。その前に選ばれていたPEはオフになります。またオンになっているPEキーを押すとオフに切り替わります。複数のPEをオンにする場合は、オンにしたいPEキーを同時に押ししてください。押されていないPEはオフになります。オンになっているPEをオフにするには、オフにしたいPEキーを一つずつ押し、消灯させます。PEをオンにして、KNOB 1~5を回すと各KNOBに割り当てられているパラメータの値が増減して音色が変化します。



■ パフォーマンス・エディタのディスプレイ表示

最寄りのKNOBを回すとレベルが増減します。KNOBを操作した後、他のプログラムを選ぶと(また、DEFINE、EDITモードに入りKNOBを回してPERFORMANCEモードに戻ると)、右図のような矢印が表示されます。これはプログラムが記憶している音色のKNOBの位置が異なるためです。矢印の方向へKNOBを回して設定されているKNOBの位置になると、そこからレベルが増減して音色を変化させることができます。

KNOBを回すとバーが増減します。



矢印の方向へ回し、設定されている値になるとバーが増減します。



PE 1~4をオンにするとディスプレイに各KNOBに割り付けられているパラメータの簡略化された名前が表示されます。

■ パフォーマンス・エディタで変更した音色を保存する

PERFORMANCEモードでパフォーマンス・エディタで変更した音色を保存することができます。WRITEの方法は「4.3 プログラムの保存」(30ページをご覧ください)。

2.7 さまざまな演奏方法

パフォーマンス・エディタ、コントローラ(WHEEL 1~3、リボン・コントローラ、接続したフット・スイッチ等)の操作や鍵盤の弾き方で、音量や音色の明るさ、エンベロープ(音の立ち上がりや余韻の長さ)の速さ、エフェクトの調節などを変化させ、演奏に表情をつけることができます。

■ キーボードによるコントロール

プログラムごとに割り当てたさまざまな機能*1で演奏に表情をつけます。

*1 EDITモードで、オシレータやフィルタ、エフェクトなどのパラメータに対して専用コントロール量を設定したり、モジュレーション・ソースとして使用することができます。

Velocity (ベロシティ)

鍵盤を打鍵する強さによって効果をかけます。

After Touch (アフター・タッチ)

鍵盤を打鍵した後に、さらにその鍵盤を押し込むことによって効果をかけます。

PORTAMENTO (ポルタメント)

ある鍵盤を押し、続いて別の鍵盤を押ししたときに、なめらかに音程が変化していくポルタメントによって効果をかけます。

Note Number (ノート・ナンバー)

ノート・ナンバーによって効果をかけます。ノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほど効果が深くなります。

■ WHEEL 1/2/3、RIBBONコントローラ、ペダル・ボリュームによるコントロール

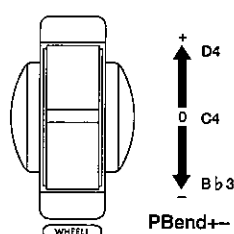
プログラムごとにコントローラに割り当てた機能*2で演奏に表情をつけます。

*2 各コントローラへの機能の割り当ては、EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-5~9で行います。変化する効果は、パラメータごとのモジュレーション・ソースに従います。設定の方法は「コントローラの設定と使用方法」29ページをご覧ください。

WHEEL 1

ホイールを奥/手前方向に操作すると効果がかかります*3。通常、ピッチベンダーとして使用します。

OSCタイプにBRASS、(REED)が使われているプログラムでは、ピッチベンダーは管(リード)楽器の特徴であるモード・ジャンプの効果が得られます。



EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-5 Control Wheel1でPBend+-を割り当てたときのWHEEL1の変化のしかた。同モードのOSCセクション、ページOSC-cmn5 PB Intensity (+X)を+02、PB Intensity(-X)を-02に設定した場合にC4キーを押さえたときの例。

*3 WHEEL 1では、EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-5のControl Wheel1でコントローラの機能をPBend+-に設定したときは、コントローラの中央部を0として、奥/手前方向に+/-の効果がかかります。PBend+、ATouch、CChg#00~95では中央部を0として奥/手前方向に、+/+の効果、PBend-では-/の効果がかけられます。+/-の向きはパラメータの設定によって異なります。

WHEEL 2

ホイールを下げ切った位置から奥方向に回すと効果がかかります。通常、ピブラートの深さを調節します。



WHEEL 3+ディレクション

WHEEL 3ーディレクション

中央を0として奥/手前方向にホイールを操作すると効果がかかります。

WHEEL 3+, WHEEL 3ーにそれぞれ別の機能を割り当てている場合は、+または-方向にホイールを操作すると別の効果をつけることができます。

WHEEL3 HOLDキー

WHEEL3を操作中にこのキーを押すと、そのときの効果を保持して、WHEEL3を元の位置に戻してもその効果がかかり続けます。ホールド中はLEDが点灯します。もう一度押すと解除されます。WHEEL 3が0の位置にあるときに、もう一度押すと先ほどホールドした効果が再びかかります。また、ホールド中のWHEEL3が再びホールドされた位置を通過すると、自動的にホールドは解除されます。

ホールド中に、もう一方のホイール3ディレクションへ操作すると同時に両方の効果がかかります。

RIBBON (X)

リボン・コントローラ上で指を左右に移動すると効果がかかります。

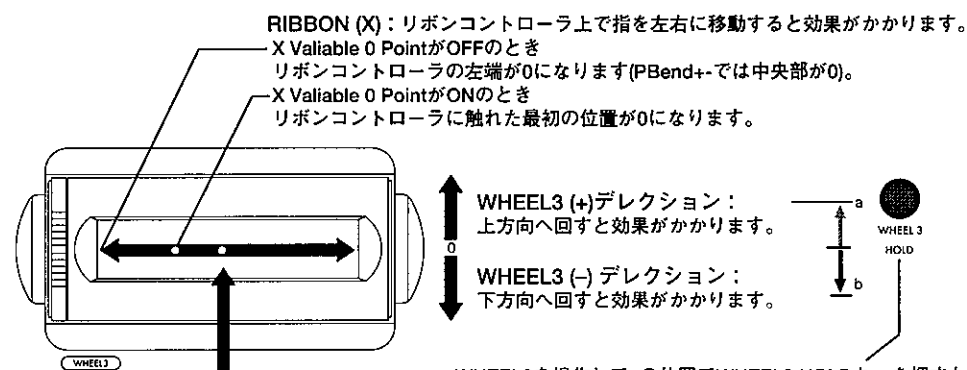
* EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-7 X Variable Centerで2とおりの設定が行えます。

OFF: リボン・コントローラの左端が0になります。PBend+-を設定している場合には中央部が0になります。

ON: リボン・コントローラに触れた最初の位置が0になります。

RIBBON (Z)

リボン・コントローラを押し込む強さで効果がかかります。



WHEEL3を操作してaの位置でWHEEL3 HOLDキーを押すとWHEEL3を中央部に戻してもaでの効果がかかり続けます。この状態でbへホイールを動かすと、さらにWHEEL3-で設定している効果が同時にかかります。

ペダル・ボリューム(オプション)

FOOT PEDAL 端子に接続したペダル・ボリューム (EXP-2, XVP-10など) を踏み込むと効果がかかります。

* ペダル・ボリュームの極性はEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-4 FootPedal Polarityで設定します。

■ ペダル・スイッチ、EC5によるコントロール

サスティン・ペダルやプログラム・ナンバーのアップ/ダウン、オクターブのアップ/ダウン、ポルタメント効果、エフェクト、アルペジエータ機能のオン/オフを割り当て、コントロールすることができます。

ペダル・スイッチ(オプション)

FOOT SW端子に接続したペダル・スイッチ(PS-1、PS-2など)を踏むことで割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。

* ペダル・スイッチへの機能の割り当ては、EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-8 Foot SWで設定します。またペダル・スイッチの極性はEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-4 Foot SW Polarityで行います。

EC5エクスターナル・コントローラ(オプション)

EC5端子に接続したEC5エクスターナル・コントローラを踏むことで、5つのそれぞれのスイッチに割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。

* EC5エクスターナル・コントローラへの機能の割り当ては、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-7 [EC5 Function]で設定します。

2.8 アルペジエータの演奏

5つのプリセット・パターン(UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM)と5つのユーザー・パターン(PAT1~5)を内蔵しています。ユーザー・パターンは、最大24ステップのアルペジオ・パターンを自由に作成することができます(34ページ参照)。また、プリセット・パターンについても、ステップの間隔やアルペジオ音のペロシティ、長さなどを設定できますので、さまざまなバリエーションのアルペジオを演奏させることができます(33ページ参照)。

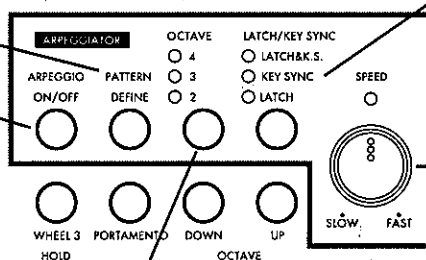
■ アルペジエータの機能

ARPEGGIO ON/OFFキー

アルペジエータ機能のオン/オフを切り替えます。オン時はLEDが点灯します。

PATTERN DEFINEキー

PATTERN DEFINEモードに入ります。このモードではパターンの設定を行います。モードに入っている間はLEDが点灯します。もう一度押すか、またはEXITキーを押すとこのモードに入る前の状態に戻ります。PATTERN DEFINEについては33、34ページをご覧ください。



OCTAVEキー

入力したアルペジオ・パターンを何オクターブ上まで発音させるかを設定します。押すたびに次の順に設定が切り替わります。

1. (LED消灯)：1オクターブ
2. 2 (点灯)：2オクターブ
3. 3 (点灯)：3オクターブ
4. 4 (点灯)：4オクターブ

LATCH/KEY SYNCキー

鍵盤によるアルペジオ演奏の動作を切り替えます。押すたびに次の順に設定が切り替わります。

1. (LED消灯)：打鍵したタイミングにかかわらず設定スピードに合わせて、アルペジオ演奏が始まります。
2. LATCH (点灯)：鍵盤を離してもアルペジオ演奏が繰り返されます。
3. KEY SYNC (点灯)：鍵盤を一つも押していない状態から鍵盤を押したときに1.が設定スピードのタイミングを保持したまま(SPEED LEDで確認)アルペジオ演奏を開始するのに対して、KEY SYNCは打鍵したと同時にアルペジオ演奏が始まります。
4. LATCH&K.S. (点灯)：2と3の機能が同時に動作します。

SPEED (アルペジオ・スピード)

アルペジオのテンポを調節します。つまみの上のLEDは四分音符の間隔で点滅します。外部からのMIDIクロックによってアルペジエータが動作している場合はこのつまみによる設定は無効になります。(40ページ参照)

■ アルペジオ・パターンの選び方

PERFORMANCE/EDIT Selectキーを押してPERFORMANCEモードに入ります(6ページ参照)。アルペジオ・パターンの選択はPERFORMANCEモードで行います。

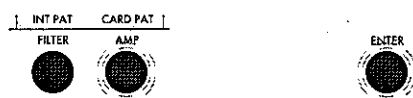
* プログラムを選んでいる途中(テンキーを一つだけ押した状態)では、ここでの操作は行えません。

パターン・バンクの選択

バンクINT PATとカード挿入時にはバンクCARD PATから選択できます。

- 1 変更したいパターン・バンク・キー(バンクINT PATはINT PATキー、バンクCARD PAT^{#1}はCARD PATキー)を押して、パターン・バンク・キーのLEDを点滅させます。ENTERキーのLEDも点滅を始めます。

この時点ではパターン・バンクは変更されていません。

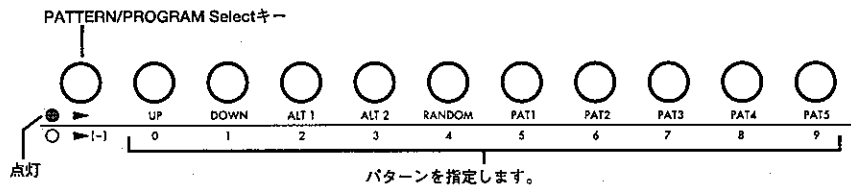


*¹カードが入っていないときに、CARD PATキーを押すとエラーメッセージが表示され、バンクは切り替わりません。なお、カードのカード・メモリー・スロットへの抜き差しは電源をオフにしてから行ってください。

- 2** 次のいずれかの操作で、**1**での予約を確定します。
- ・ **1**で予約したパターン・バンク・キーをもう一度押すか、ENTERキーを押します。
パターンはそのままで、パターン・バンクだけが変更されます。
 - ・ UPキー～PAT5キーを押してパターンを選択します(次の「アルペジオ・パターンの選択」をご覧ください)。
バンクとアルペジオ・パターンが変更されます。
- **1**での予約をキャンセルするにはEXITキー、または有効になっている(点灯している)パターン・バンク・キーを押します。

アルペジオ・パターンの選択

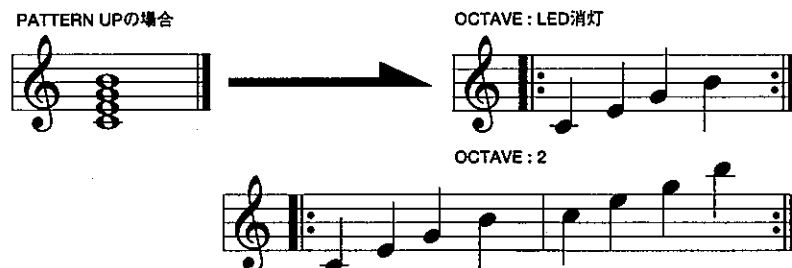
- 1** PATTERN/PROGRAM Selectキーを押してPATTERN(上)側のLEDを点滅させます。
この操作でUP/0キー～PAT5/9キーにはパターンを選択する機能が割り当てられます。PATTERN/PROGRAM Selectキーを押すたびに上/下のLEDが交互に点滅/点灯します。



- 2** UPキー～PAT5キーを押してアルペジオ・パターンを選択します。
パターンを選択するとディスプレイ右上の表示が "PAT:UP", "PAT:DOWN"... "PAT:PAT5"と切り替わります。

■ アルペジエータの基本操作

- 1** ARPEGGIO ON/OFFキーを押してLEDを点灯させます。
アルペジオ機能がオンになります。この状態で鍵盤を押さえるとアルペジオが演奏されます。
- 2** SPEEDを回して好みのテンポに調節します。
- 3** LATCH/KEY SYNCキーを押してLATCHを点灯させます。
LATCHでは鍵盤から手を離してもアルペジオが演奏され続けます。LATCH/KEY SYNCキーで4とおりの動作をさせることができます(「アルペジエータの機能」15ページ参照)。
- 4** OCTAVEキーを押して、アルペジエータが展開するアルペジオの音域をオクターブ単位で切り替えます。
LEDを2→3→4と切り替えるとアルペジオの音域が変化します。



- 5** アルペジオを止めたい場合は、ARPEGGIO ON/OFFキーを押してLEDを消灯させます。

好みの和音を押さえたり、UPキー～PAT5キーでアルペジオ・パターンを切り替えて、それぞれのパターンを確認してください。

* 上記の操作では押さえた順番に関係なく、音程順に発音するように設定されています。これをPATTERN DEFINEで設定することにより、押さえた順番で発音させることができます。その他、ステップの間隔やアルペジオ音のベロシティや長さなどを調節したり、アルペジオ・パターンを作成することができます。

2.9 その他の設定(演奏編)

■ 発音させる鍵盤の順位を変えたいときは

複数の鍵盤を同時に押したときに、最低音/最高音/最後に押した鍵盤のいずれかで発音させるかを設定します。プログラムごとに設定することができます。

* EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-3 [Voice Control]のKey Priorityで設定します(パラメータ・ガイド127ページ)。

■ 発音し続けさせたいときは

鍵盤を離したときに発音を続けるかを設定します。プログラムごとに設定することができます。

* EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-3 [Voice Control]のHold で設定します(パラメータ・ガイド127ページ)。

■ モジュレーションのかかりかたを打鍵時に変化させたいときは

鍵盤を押さえたまま次の鍵盤を押さえたときや打鍵する強さで、EGとLFOをかかり続けたままにするか、始めからかかりだすようにするかを設定します。この設定でレガートなどの表現が行えます。プログラムごとに設定することができます。

* EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-3 [Voice Control]のTrigger Modeで設定します(パラメータ・ガイド127ページ)。

■ スケールを使い分けたいときは

通常の平均律の他にさまざまなスケール・タイプ(ピュタゴラス、ベルクマイスタ、アラビック、インドネシア、ユーザー・スケールなど)が用意されています。プログラムごとに設定することができます。

* EDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-4 [Scale]で設定します(パラメータ・ガイド128ページ)

ユーザー・スケールでは新しいスケールを作ることができます。

* EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-3 [User Scale]で設定します(パラメータ・ガイド135ページ)。

■ 他の楽器とチューニングを合わせたいときは

他の楽器と一緒にProphecyを演奏するときや、CDやテープなどの音楽に合わせて演奏するときは、Master Tuneを調節します。430Hz~450Hzの範囲で設定できます。

* チューニングはEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-1 [Tune & Transpose]のMaster Tuneで設定します(パラメータ・ガイド133ページ)。

■ トランスポーズ(移調)したいときは

半音単位で音域をずらしたい場合は、Transposeを調節します。-12(1オクターブ低く)~+12(1オクターブ高く)の範囲で設定できます。

* トランスポーズはEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-1 [Tune & Transpose]のTransposeで設定します(パラメータ・ガイド133ページ)。

■ ベロシティ、アフタータッチ・カーブを変えたいときは

ベロシティ、アフタータッチによる強弱の度合を8種類のカーブから選択することができます。

* ベロシティ・カーブはEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-2 [Curve & Effects]のVelocity Curveで、アフタータッチ・カーブは同ページのAfter Touch Curveで設定します(パラメータ・ガイド134ページ)。

3

Prophecy の構成

3.1 モードについて

Prophecyには、3つのモードが用意されています。

■ PERFORMANCE (パフォーマンス)モード

```
A00:Prophetic Steps! [ Motion ] PAT:UP  
|-----|-----|-----|-----|
```

プログラム・ナンバー、アルペジオ・パターン、パフォーマンス・エディタの選択や演奏はこのモードで行います。
プログラム：128種類(A00~60、B00~60)、カード挿入時には64種類(CARD00~60)からも選択できます。
アルペジオ・パターン：10種類(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM、PAT1~5)、カード挿入時には10種類(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM、PAT1~5)からも選択できます。
パフォーマンス・エディタ：4種類(PE1~PE4)

PERFORMANCE EDITOR DEFINE (パフォーマンス・エディタ・デファイン)

```
┆ PED-1[PE1 Definition]>Knob No.  
#1 012:OSC1 Octave 000% 100% LINEAR
```

パフォーマンス・エディタの機能を設定します。
PED-1~PED-6の全6ページで構成されています。
PERFORMANCEモードからPE DEFINEキーを押してPERFORMANCE EDITOR DEFINEに入ります。
もう一度同キーを押すか、EXITキーを押すとPERFORMANCEモードに戻ります。

■ EDIT (エディット)モード

```
┆ GLB-1[Tune & Transpose]>Master Tune  
440.0[Hz] Transpose+00 PostKbd
```

プログラムの音色を修正/作成を行います。10のセクションがあり、各セクションでプログラム・パラメータをエディットします。またProphecyの全体に関する設定を行います。
PERFORMANCEモードからPERFORMANCE/EDIT Selectキーを押してこのモードに入ります。同キーをもう一度押すとPERFORMANCEモードに戻ります。10のセクションには、OSCキー~GLOBALキーで入ります。セクション内にさらに複数のページや階層があります。
各セクションの説明は23ページをご覧ください。

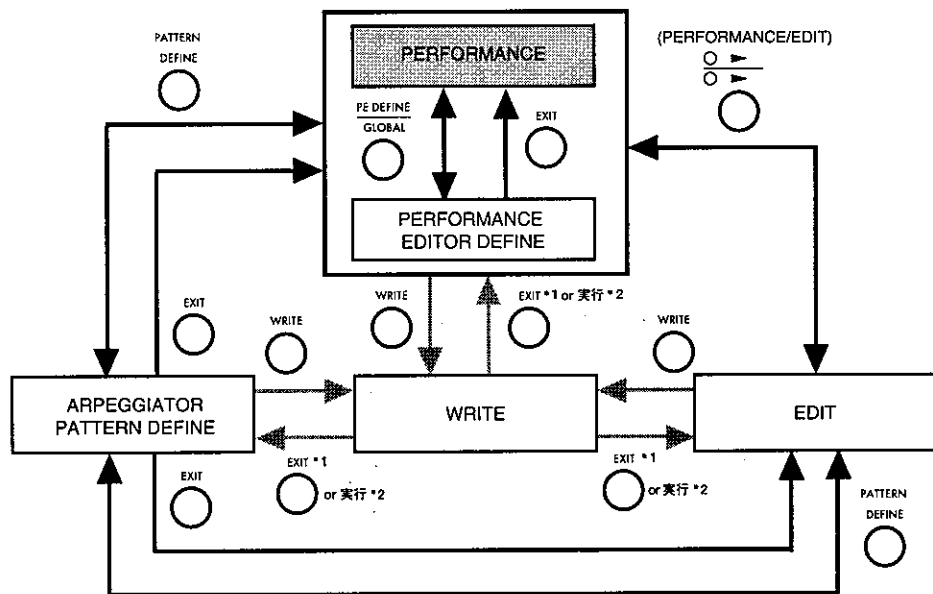
■ PATTERN DEFINEモード

```
┆ UP-1[Arpeggio Param]>Ster Base  
StB:J Sort:DN ScrZone[Bt:C-1 Tr:G9 ]
```

アルペジオ・パラメータを設定します。ユーザー・パターンの作成もこのモードで行います。
プリセット・パターンについては全4ページ、ユーザー・パターンについては全6ページで構成されています。
前述したモードのいずれからでもPATTERN DEFINEキーを押してこのモードに入ることができます。もう一度同キーを押すか、EXITキーを押すとPATTERN DEFINEモードに入る前のモードに戻ります。

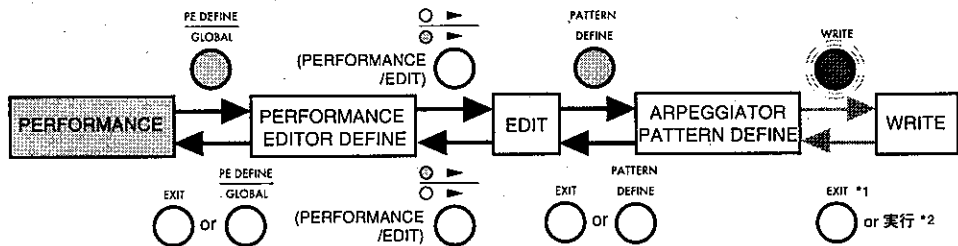
3.2 各モードへの移動

各モードへはPERFORMANCEモードを基準に次のように移動します。同一キーで2方向以上へ矢印が向かっている場合は、その前に入っていたモードへ戻ります。



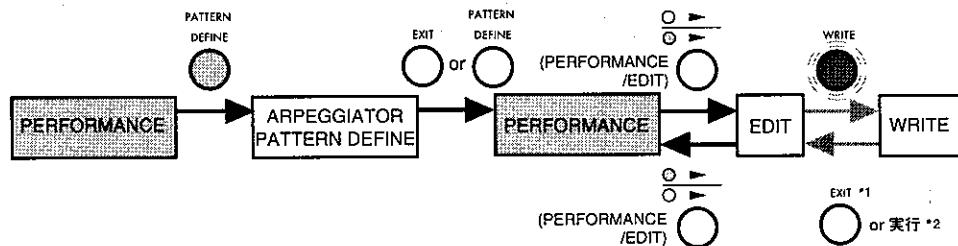
モードへの移動例：

PERFORMANCE → PERFORMANCE EDITOR DEFINE → EDIT → ARPEGGIATOR PATTERN DEFINE → WRITE



モードへの移動例：

PERFORMANCE → ARPEGGIATOR PATTERN DEFINE → EDIT → WRITE

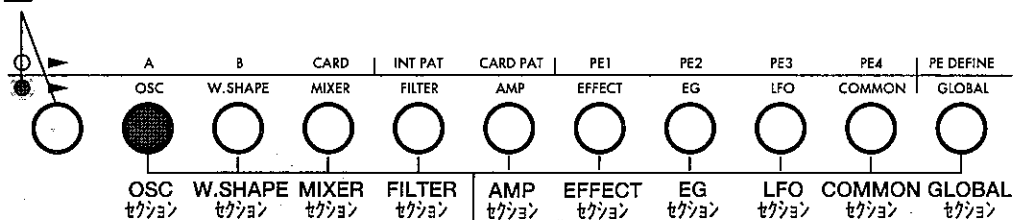


*1 ライト操作中にライト先を確定した後、ライトをキャンセルしてWRITEから出るためにはEXITキーを2回押します(31ページ参照)。

*2 ライトを実行するとライト操作を行う前の画面に移動します(31ページ参照)。

3.3 EDITモードでの各セクションへの移動

- 1 PERFORMANCE/EDIT Selectキーを押して、EDITモードに入ります(下のLEDを点滅させます)。

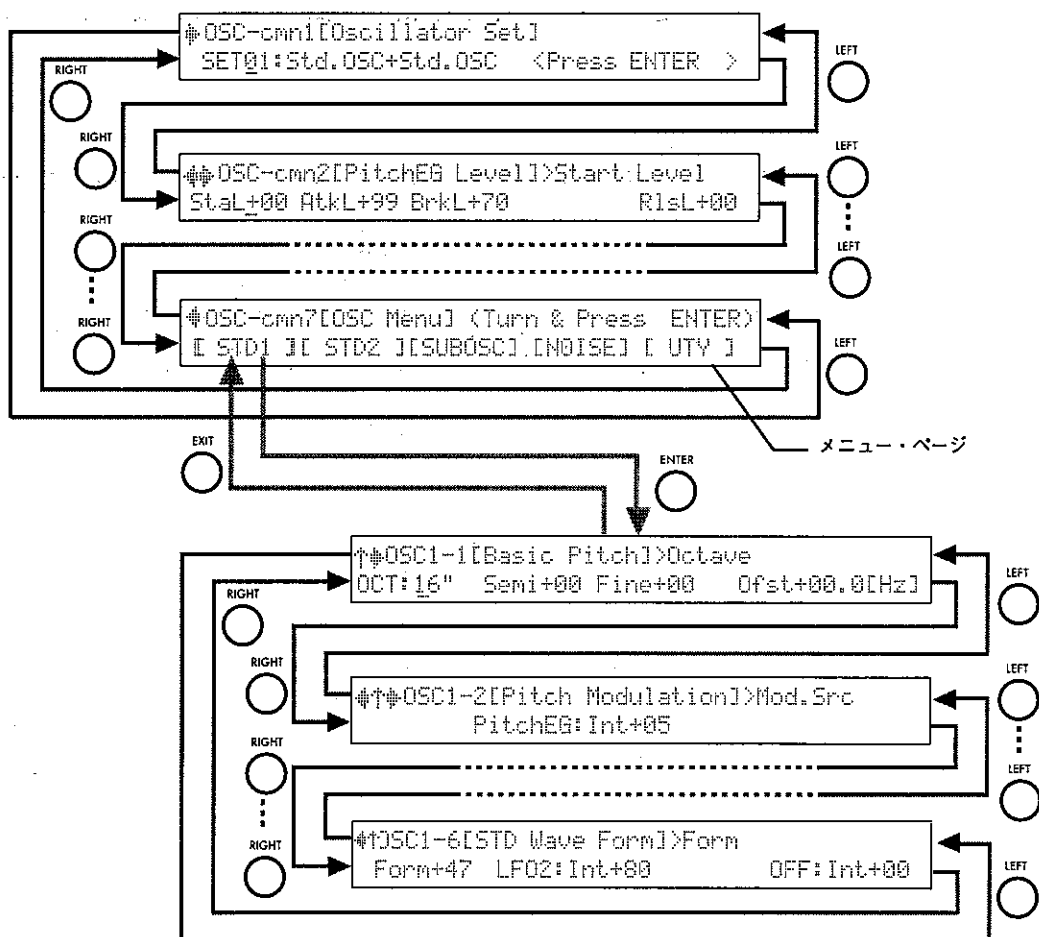


- 2 エディットするセクション・キーを押して、そのセクションに入ります。(選んだセクション・キーのLEDが点灯します。)各セクションの説明は、23ページをご覧ください。

3.4 PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINEモード、EDITモードでのページ移動

PAGE RIGHTキーで次のページへ、LEFTキーで前のページへ移動します。また、RIGHTキーとLEFTキーを同時に押すとページの一番最初に移動することができます。

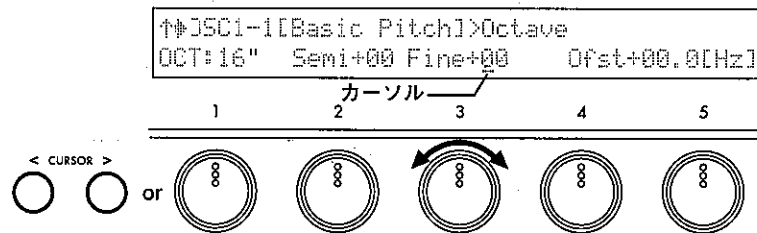
例：EDITモードOSCセクション



EDITモードのいくつかのセクションにメニュー・ページというページがあります。ディスプレイ下段に「」でくられた表示があります。

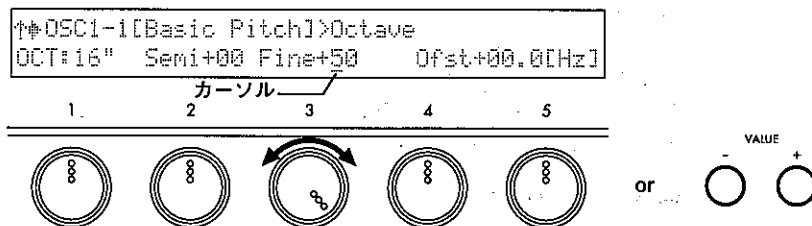
この下にいくつかのページがあります。CURSORキーまたは選択するパラメータの最寄りのKNOBを操作し、表示を「」にしてENTERキーを押して入ることができます。EXITキーで上の階層に戻ります。PERFORMANCE EDITOR DEFINE、ARPEGGIATOR PATTERN DEFINEモードにはメニュー・ページはありません。

3.5 PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINEモード、EDITモードでのカーソル移動



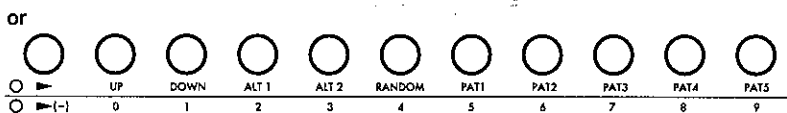
1つのページに最大5つのパラメータがあります。それぞれのパラメータをエディットするにはCURSOR <、>キーを押すか、選択するパラメータの最寄りのKNOBを回して、エディットするパラメータにカーソルを移動します。ただしKNOBを操作すると同時に値も変わります。

3.6 PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINEモード、EDITモードでの値の入力



エディットするパラメータの最寄りのKNOBを回すと、パラメータの値が変わります。

VALUE+、-キーを押すと、カーソル上のパラメータの値が、+1、-1ずつ変わります。



カーソル上のパラメータの値をテンキーで数値入力します。キーの下に表記されている下側の数字が入力する値です。

パラメータの設定範囲に正負を持つ場合はPATTERN/PROGRAM Selectキーで+、-の入力が行えます。設定範囲が0~9までにおさまる場合はテンキーによる1回だけの入力で確定します。

設定範囲が2桁以上になる場合は入力するごとに数値がスクロールし、ENTERキーを押すことで確定します。



値を変更したときにENTERキーのLEDが点滅する場合は、ENTERキーを押すことで値を確定します。EXITキーでは変更をキャンセルします。

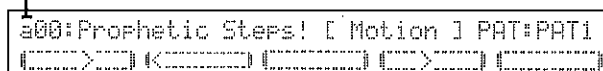
3.7 ディスプレイ表示について

■ PERFORMANCEモード

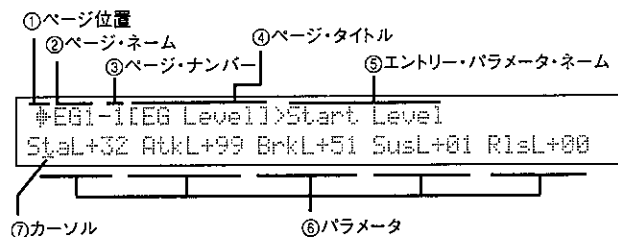
PERFORMANCE EDITOR (DEFINE)、EDITモードでパラメータの値を変更した後では、PERFORMANCEモードのエディットを行ったプログラムのバンク・ネームが小文字(a, b, c)で表示されます。ライトを行うと大文字表示に戻ります。

その他の表示については「PERFORMANCEモードの表示」(8ページ)、「パフォーマンス・エディタのディスプレイ表示」(11ページ)をご覧ください。

エディット後は小文字表記になります。



■ PERFORMANCE EDITOR DEFINE、PATTERN DEFINEモード、EDITモード



① ページ位置

⌂: 右方向にページがあります。
 ⌁: 左方向にページがあります。
 ⌄: この上に別の階層があります。これはEDITモードのいくつかのセクションで現われます。EXITキーで同セクション内のメニュー・ページ*1に戻ります。
 ページの移動はPAGE RIGHTキー、LEFTキーで行います。

② ページ・ネーム

PERFORMANCE EDITOR DEFINEのページ・ネームは"PED"です。
 PATTERN DEFINEモードのページ・ネームは選択されているパターン・ネーム"UP"、"DOWN"、"ALT1"、"RAND"、"PAT1"などです。
 EDITモードのページ・ネームは選択されているセクション・ネーム"OSC"、"WS"、"FLT"、"AMP"、"FX"、"EG"、"LFO"、"CMN"、"GLB"などです。

③ ページ・ナンバー

④ ページ・タイトル

そのページを構成しているパラメータ全体の名前です。

⑤ エントリー・パラメータ・ネーム

カーソルが置かれ、エディットの対象になっているパラメータの名前が表示されます。ページ内に表示されているパラメータが一つの場合は表示されないものもあります。

⑥ パラメータ

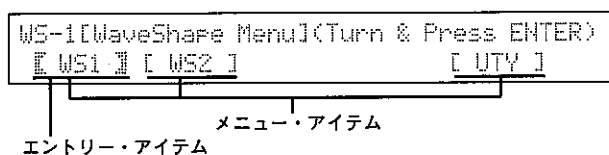
エディットを行う値を変更します。VALUEキー、KNOB1~5、テンキーで行います。

⑦ カーソル

エディットの対象になっているパラメータの下に表示されます。選択されているパラメータ内でスクロールします。CURSOR <、>キー、もしくは最寄りのKNOBで移動します。KNOBでの移動は同時にバリュウの入力も行いますので注意してください。メニュー・ページ*1では表示されません。

*1 メニュー・ページについて

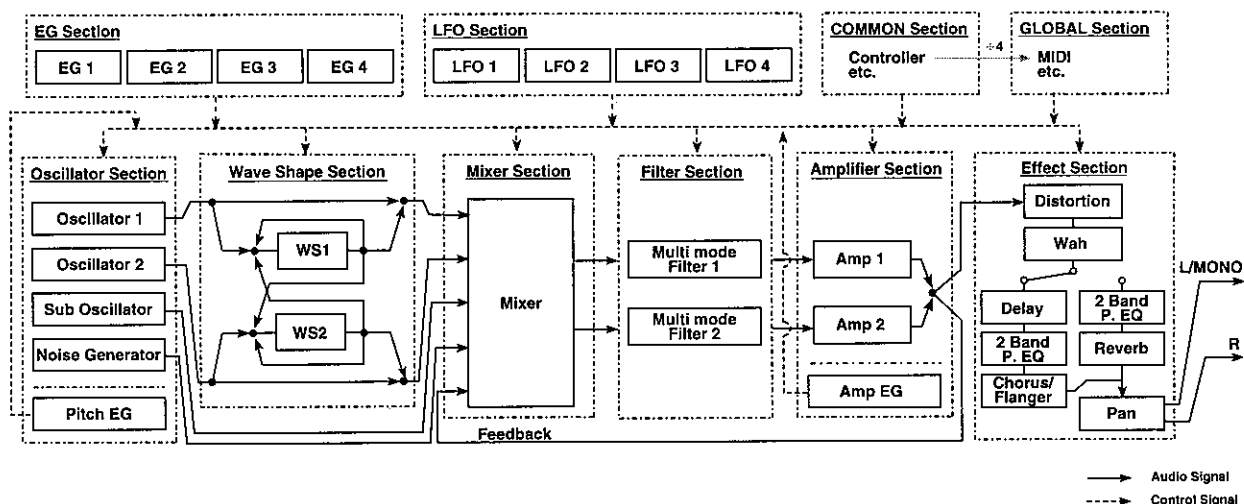
LCD下段に「」でくくられた表示があるページがメニュー・ページです。「」内がメニュー・アイテムです。CURSOR <、>キー、もしくは最寄りのKNOBで「」で選ばれたエントリー・アイテムについてENTERキーを押すとその下の階層に入り、EXITキーでこのメニュー・ページに戻ります。



4 エディット

4.1 プログラムの構造

Prophecyのプログラムは次のような構造になっています。



OSC (Oscillator) セクション

OSC(オシレータ)セクションは、音色を決定する最も基本となる波形を作り出す部分です。

Oscillator 1(オシレータ 1)

Oscillator 2(オシレータ 2)

7種の発音方式(オシレータ・タイプ^{*1})が用意されています。これらのオシレータ・タイプを2つ組み合わせ(オシレータ・セット^{*2})で、オシレータの基本的な音程や、オシレータ・タイプの各設定を行います。

Sub Oscillator(サブ・オシレータ)

4種類の基本的な波形から一つを選択し、オシレータ1、2のどちらかの音程を基準に半音・セント単位で音程をずらして発振します。選択したオシレータと同じピッチ・モジュレーションの効果がかけられます。サブ・オシレータの信号は、MIXERセクションでオシレータ1、2の信号とミックスされます。

Noise Generator(ノイズ・ジェネレータ)

ホワイト・ノイズを発生します。発生したノイズはサブ・オシレータと同様に、MIXERセクションでミックスされます。

その他、OSCセクションには、ピッチ・コントロール用のピッチ・エンベロープ・ジェネレータ(Pitch EG)を備えています。

WAVE SHAPEセクション

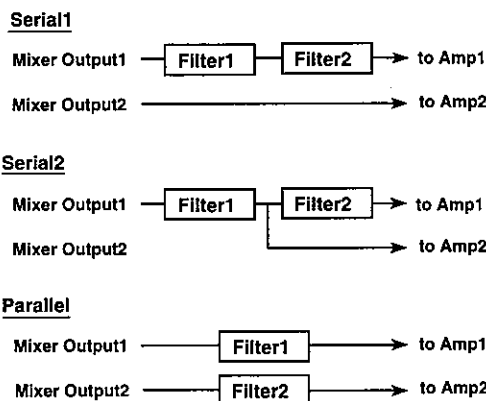
WAVE SHAPE(ウェーブ・シェイプ)セクションは、非線形テーブルを用いて波形を変形させます。オシレータ1・2それぞれの後段に設けられています。これによって、オシレータ1・2の発振した波形にクリップ効果やレゾナンス効果を付加することができます。

■ MIXERセクション

MIXER(ミキサー)セクションは、オシレータ1、2、サブ・オシレータ、ノイズ・ジェネレータとアンプ・セクションからのフィードバックをミックスし、マルチモード・フィルタ1・2(FILTERセクション)に出力します。

■ FILTERセクション

FILTER(フィルタ)セクションは、高域成分を減少させたり、強調させて波形を加工する部分です。2基のマルチモード・フィルタを内蔵しています。それぞれフィルタのタイプ(ロー・パス・フィルタ、ハイ・パス・フィルタ、バンド・パス・フィルタ、バンド・リジェクト・フィルタ)の中から選ぶことができます。これによって、音色の明るさを変化させることができます。また、2基のフィルタとMIXERセクション、AMPセクションとの接続形態も選ぶことができます。



■ AMP (Amplifier) セクション

AMP(アンプ)セクションは、FILTERセクションから出力された音量を時間的に変化させる部分です。独立した2基のアンプを内蔵しています。それぞれに入力される音量はフィルタの接続形態によって異なります。

その他、AMPセクションには、アンプ・コントロール用のアンプ・エンベロープ・ジェネレータ(Amp EG)を備えています。

■ EFFECTセクション

EFFECT(エフェクト)セクションでは、Distortion、Wah、Delay+Chorus/Flanger、Reverb、Dual Parametric EQの7種のエフェクトを内蔵しています。このうちChorus/Flanger + DelayとReverbはどちらか一方を選択して使用します。

■ EGセクション

4基の汎用エンベロープ・ジェネレータ(EG)を備えています。これらを各セクション(EG、COMMON、GLOBAL以外)のパラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に時間的な変化を与えます。

■ LFOセクション

4基のLFOを備えています。これらを各セクション(EG、COMMON、GLOBAL以外)のパラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に周期的変化を与えます。

■ COMMONセクション

COMMON(コモン)セクションは、プログラムの名前、キーボードやコントローラ(WHEEL 1/2/3、RIBBONなど)の機能を設定します。

■ GLOBALセクション

GLOBAL(グローバル)セクションでは、Prophecy全体に関するチューニングや、MIDIに関する設定を行います。

■ ※1 オシレータ・タイプ

Standard Oscillator

アナログ・シンセサイザのオシレータをシミュレーションします。パルス・ワイズ・モジュレーションがおこなえるなど、アナログ・シンセと同様の効果が得られます。

Noise+Comb Filter

ホワイト・ノイズから音程成分を取り出すオシレータです。ノイジーなサウンドだけでなく、シンセ・ベース的なサウンドからストリングス的なサウンドまで幅広い音が得られます。

VPM (Variable Phase Modulation)

2つのオシレータの位相変調とウェーブ・シェイプ・テーブルで音を加工することにより、豊かな倍音を得られます。

Cross/Sync/Ring Modulation

アナログ・シンセサイザーで可能だったオシレータ同士のモジュレーションを実現するためのオシレータです。

Brass Model Oscillator^{※3}

トランペット、トロンボーンなどのリップ・リードを備えた金管楽器を物理的モデルとしてシミュレートしたオシレータです。

Reed Model Oscillator^{※3}

サククス、フルートなどのリードを備えた木管楽器を物理的モデルとしてシミュレートしたオシレータです。

Plucked String Model Oscillator^{※3}

ベース・ギターなどの撥弦楽器を物理的モデルとしてシミュレートしたオシレータです。

■ ※2 オシレータ・セット

Set	Oscillator 1	Oscillator 2
Set 1	Standard OSC	Standard OSC
Set 2	Standard OSC	Comb Filter OSC
Set 3	Standard OSC	VPM OSC
Set 4	Standard OSC	Modulation OSC
Set 5	Comb Filter OSC	Comb Filter OSC
Set 6	Comb Filter OSC	VPM OSC
Set 7	Comb Filter OSC	Modulation OSC
Set 8	VPM OSC	VPM OSC
Set 9	VPM OSC	Modulation OSC
Set 10	Brass OSC	no oscillator
Set 11	Reed OSC	no oscillator
Set 12	Pluck OSC	no oscillator

^{※3} Brass Model Oscillator, Reed Model OscillatorとPlucked String Model Oscillatorには物理モデルが採用されています。物理モデルとは従来のオシレータのようにあらかじめ決まった波形を発生するのではなく、楽器を構成する管やリードや弦といった各部の物理的な性質、例えば管の中を進行する音波が反射・減衰する特性や、リードに息を吹き込んだときのリードの変位の特性などを調べ、振動が発生し変化していく過程をリアルタイム計算によりシミュレートしたものです。

^{※4} 本体のコントローラで本体音源あるいは外部MIDI機器を制御するためには、各プログラムのCOMMONセクションで本体コントローラにピッチベンダー、アフタータッチ、コントロール・チェンジ#00~95との対応を設定しておきます。GLOBALセクションでは、COMMONセクションで本体のコントローラに設定したMIDI情報の送受信等を設定します。

4.2 プログラムのエディット

実際のプログラムのエディットを手順に添って説明します。

※ここではパラメータの値の設定をKNOBによる操作のみで行いますが、細かな値の変更はVALUEキーで行うと効率的です。

■ プログラムのイニシャライズ(初期化)

Prophecyが内蔵しているプログラムは、非常に複雑な設定がなされています。ここでは、音作りの基本的な手順が理解しやすいように、まずはプログラムを単純な設定に初期化してみましょう。

- 1 PERFORMANCE/EDIT Selectキーを押してEDITモードに入ります(下のLEDを点滅させます)。
- 2 COMMONキーを押してCOMMONセクションに入ります。PAGEキーを操作してページCMN-10 [Initialize Program]に移動します。
- 3 ENTERキーを押すと <Are you sure ?>と表示され、もう一度ENTERキーを押すと <COMPLETED>と表示され初期化が終了します。

この状態で鍵盤を弾いてみてください。単純なノコギリ波で発音します。

■ オシレータの設定

オシレータは、音色を決める最も基本的な要素である"波形"を作り出す部分です。Prophecy はさまざまな方式で波形を発生させることができますが、ここでは最も単純なStd.OSCを例にして、設定の手順を説明します。

- 1 OSCキーを押してOSCセクションに入ります。PAGEキーを操作してページOSC-cmn1 [Oscillator Set]に移動します。
"SET01:Std.OSC+Std.OSC"と表示されているのを確認してください。これは、OSC1とOSC2の両方にStd.OSCが割り当てられていることを示しています。
- 2 PAGEキーを操作してページOSC-cmn7 [OSC Menu]に移動します。[STD1]と表示されている下のKNOB1を操作して[STD1]の表示にした後、ENTERキーを押してください。ページOSC1-1 [Basic Pitch]に移動します。
このページに表示される4つのパラメータはOSC1のピッチを設定するものです。鍵盤を弾きながらパラメータを変化させてピッチの変化を確認してください。
- 3 PAGEキーを操作してページOSC1-5 [STD WaveLevel]に移動します。"SAW" と表示されている下のKNOB1を操作して"PULSE"に変更してください。鍵盤を弾くと波形がノコギリ波からパルス波に変化したのが確認できます。
- 4 PAGEキーを操作してページOSC1-6 [STD Wave Form]に移動します。鍵盤を弾きながら"LFO2:Int+00"の右下のKNOB3を操作してみてください。音がうねり始めるのが確認できます。これはLFO2を使ってパルス波の幅を変化させた効果です。ここでは"Int+50"程度に設定してください。
- 5 4で確認したLFO2の設定を変更してみましょう。LFOキーを押してページLFO-1 [LOF Menu]に入ります。[LFO2]と表示されている下のKNOB2を操作して[LFO2]の表示にした後、ENTERキーを押してください。次に、PAGEキーを操作してページLFO2-2 [Frequency]に移動します。"005(0.150[Hz])"と表示されている下のKNOB1を操作して値を変更してください。うねりの周期が変化するのが確認できます。ここでは"031(0.800[Hz])"程度に設定してください。

■ フィルタの設定

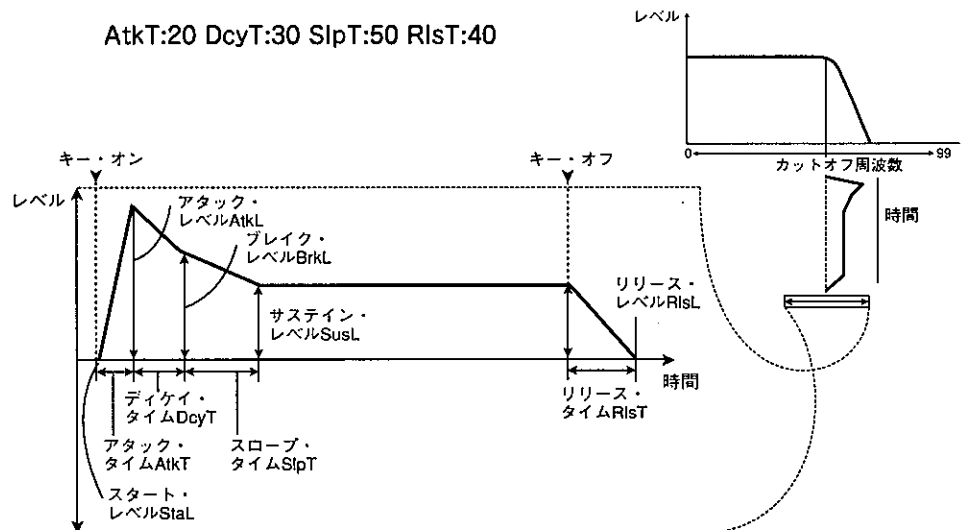
フィルタは、オシレータで発生した波形を加工する部分です。フィルタの設定によって音色は大きく変化します。Prophecy は、2基のフィルタを備えており、しかもそれぞれの特性を自由に設定できるので、大変幅広く音色を変化させる事が可能です。その働きを試してみましょう。

- 1 FILTERキーを押してFILTERセクションのページFLT-1[Filter Menu]に入ります。"Routing: PARALLEL"と表示されているのを確認してください。これは、FILTER1 と FILTER2 が並列に接続されていることを示します。
- 2 FILTER1の設定を変更してみましょう。[FILTR1]と表示されている下のKNOB3を操作して[FILTR1]の表示にした後 ENTERキーを押してください。PAGEキーを操作してページFL1-1 [Type & Input]に移動します。
"Filter Type:LPF" と表示されているのを確認してください。これはFILTER1をLPF(低域通過フィルタ)として使用しているのを示しています。
- 3 PAGEキーを操作してページFL1-2[Cutoff]に移動します。"Fc:99"と表示されている下のKNOB1を操作してみてください。値が大きいと明るい音に、小さいと暗い音になるのが確認できます。これは、フィルタを通過する信号の上限となる周波数(カットオフ周波数)を変化させた効果です。ここでは "Fc:80" 程度に設定してください。
- 4 PAGEキーを操作してページFL1-3 [Resonance]に移動します。"Reso:40"と表示されている下のKNOB1を操作して "Reso:80" 程度に設定してみてください。音色が変化したのが確認できます。これは ③で設定したカットオフ周波数付近の成分が強調されたための効果です。
- 5 EG(エンベロープ・ジェネレータ)を使用してカットオフ周波数を変化させてみましょう。EGキーを押して、ページEG-1[EG Menu]に入ります。[EG3]と表示されている下のKNOB3を操作して[EG3]の表示にした後 ENTERキーを押してください。
- 6 PAGEキーを操作してページEG3-1[EG Level]に移動します。KNOB1~5を操作して次のように設定してください(値が正確である必要はありません。大まかな目安にしてください)。

Stal+00 AtkL+99 BrkL+70 SusL+50 RisL+00

- 7 PAGEキーを操作してページEG3-2[EG Time]に移動します。同様にKNOB1~5を操作して次のように設定してください。

AtkT:20 DcyT:30 SlpT:50 RisT:40



- 8 FILTERキーを押した後、PAGEキーを操作してページFL1-2 [Cutoff]に移動します。"Fc:80"と表示されている下のKNOB51を操作して"Fc:10" 程度に設定してください。次に、"EG3:Int+00"と表示されている右下のKNOB3を操作して "EG3:Int+90" に設定してください。鍵盤を弾くとカットオフ周波数に変化しているのが確認できます。

■ アンプの設定

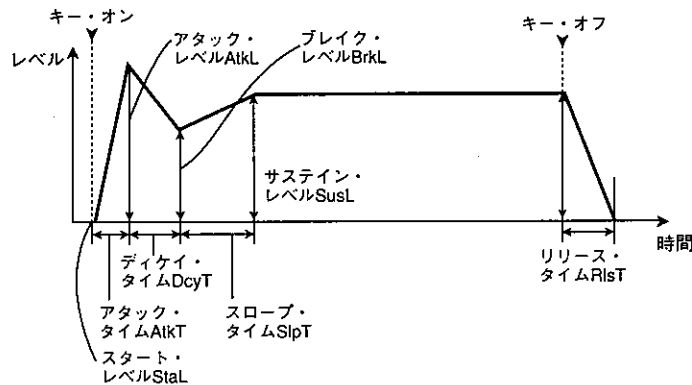
アンプは音量を時間的に変化させるための部分です。この場合の音量変化とは、「打鍵後にすばやく立ち上がる」とか「ゆるやかに減衰する」といった変化のことです。その働きを試してみましょう。

- 1 AMPキーを押してAMPセクションに入ります。次に、[AMPEG]と表示されている下のKNOB3を操作して[AMPEG]の表示にした後 ENTERキーを押してください。PAGEキーを操作してページAEG-1 [Amp EG Level]に移動します。ここで次のように設定してください。

StaL:00 AtkL:99 BrkL:60 SusL:80

- 2 さらにPAGEキーを操作してページAEG-2[Amp EG Time]に移動します。ここで次のように設定してください。

AtkT:20 DcyT:30 SlpT:50 RlsT:30



音の立ち上がりがやや緩やかになったのを確認してください。音の立ち上がりは "AtkT:20" を変更することで変化します。値を変更して立ち上がりの変化を確認してください。また、他のパラメータの設定も変更してアンプの働きを試してみましょう。

■ エフェクトの活用

Prophecy にはさまざまなエフェクタが内蔵されています。ここでは、コーラス/フランジャーとディレイについて簡単に説明します。

- 1 EFFECTキーを押してEFFECTセクションに入ります。PAGEキーを操作してページFX-2 [Delay/Reverb]に移動します。KNOB1を操作して "Type:CHORUS&DELAY" と設定してください。
- 2 [CH/FL] と表示されている下のKNOB4を操作して[CH/FL]の表示にした後 ENTER キーを押してください。PAGEキーを操作してページCHFL-3 [Fx Balance]に移動してください。"Bal:000%"の表示の下のKNOB1を操作して"Bal:050%"程度に設定してください。コーラス効果を得ることができます。
- 3 ディレイについて説明します。EXITキーを押します。ページFX-2 [Delay/Reverb]にいることを確認してください。ここで、[DELAY]と表示されている下のKNOB3を操作して[DELAY]の表示にした後 ENTERキーを押してください。PAGEキーを操作してページDLY-2 [Fx Balance]に移動してください。"Bal:000%"の表示の下のKNOB1を操作して"Bal:020%"程度に設定してください。ディレイ効果を得ることができます。

■ コントローラの設定と使用方法

ProphecyはWheel1~3、Ribbon Controller、Foot Pedal、Foot SW などさまざまなコントローラを備えています。これらのコントローラにはプログラムごとに自由に機能を割り当てることのできるため、それぞれのプログラムに最適な演奏法を得ることができます。

イニシャライズされたプログラムではコントローラは次のような設定になっています。

Wheel1	Pitch Bend+-
Wheel2	Control Change 1
Wheel3+	Control Change 2
Wheel3-	Control Change 3
RibbonX	Control Change 16
RibbonZ	Control Change 17
FootPedal	Control Change 18
FootSW	Sustain (Control Change 64)

ここではこれを元に設定変更の方法を説明します。

- 1** COMMONキーを押した後、PAGEキーを操作して、ページCMN-5 [Wheel1/2 Assign]に移動します。KNOB1を操作するとWheel1の機能を変更することができます。ここでは Wheel1をOFFに設定します。Wheel1を操作してもPitch Bend効果がかからないのを確認してください。
- 2** PAGEキーを操作してページCMN-7 [RibbonAssign]に移動してください。ここでKNOB1を操作してRibbonXの設定をPitch Bend+-に変更してみましょう。Ribbon Controller上で指を左右に動かしてPitch Bend効果がかかるのを確認してください。リボンの中央より右側で音程が高くなり、左側で音程が低くなるのを確認してください。
- 3** KNOB3を操作して XVC:ON に設定してください。この場合、リボンに指が接触していない状態で、最初に接触した位置でコントローラの値がゼロになるように動作します。リボンを操作して効果を確認してください。
- 4** PAGEキーを操作してページCMN-6 [Wheel3 Assign]に移動してください。"+:007 (CChg#02)" "-:008(CChg#03)" と設定されているのが確認できます。これは、Wheel3 を上方向に動かすとコントロール・チェンジ#2 が、下方向に動かすとコントロール・チェンジ#3が出力される設定です。これを使って音色を変化させてみましょう。まず、FILTERキーを押し、PAGEキーを操作してページFLT1-5[Fc Modulation]に移動してください。KNOB3と4を操作して "CChg#02:Int+20"と設定してみてください。Wheel3を上方向に動かすとFilter 1のカットオフ周波数が変化します。さらに、MIXERキーを押し、PAGEキーを操作してページMIX-7[NOISE ➔ OUT1]に移動してください。ここで、KNOB1、2、3を操作して"Lvl:00"、"CChg#3:Int+50" と設定してください。Wheel3 を下方向に動かすとノイズがミックスされるのが確認できます。Ribbon ControllerとWheel3を同時に操作して音程と音色を変化させてみましょう。

以上の説明は、Prophecy が備えている機能の極一部にしか触れていません。その他の機能はパラメータガイドを参照してください。

4.3 プログラムの保存

プログラムはバンクAの00~63、バンクBの00~63、カードに書き込み可能な場合にはバンクCARDの00~63に保存することができます。PERFORMANCEモードではPERFORMANCE EDITORによる音色のエディットと、PORTAMENTOキーのオン/オフをプログラムごとに保存することができます。EDITモードではGLOBALセクション以外のパラメータ、PERFORMANCE EDITOR DEFINEではすべてのパラメータについてプログラムごとに保存することができます。これらはライト(書き込み)操作を行わないとメモリーに保存されません。EDITモードのGLOBALセクションはパラメータの値を変更した時点で保存されるため、ライト操作の必要はありません。

また、アルペジオ・パターンはバンクINT PATの10パターン、カードに書き込み可能な場合にはバンクCARD PATの10パターンに記憶することができます。ただし、バンクCARD PATには直接書き込むことはできません。このうちアルペジオ・パターンのUP、DOWN、ALT1、ATL2、RANDOMではアルペジオ・パラメータを、PAT1~PAT5ではアルペジオ・パラメータのほか、パターン・パラメータを記憶することができます。これらはEDITモードのGLOBALセクションのパラメータと同様に値を変更した時点で保存され、ライト操作の必要はありません。

プログラム・ライトはどの状態からでもWRITEキーを操作して入ることができます。

■ メモリー・プロテクト

不用意にデータを書き替えてしまわないように、GLOBALセクションにメモリー・プロテクトが用意されています。作成したデータをライトするためには、あらかじめGLOBALセクションのメモリー・プロテクトをOFFにしておいてください。

- 1 PERFORMANCE/EDIT Selectキーを押してEDITモードに入ります(下のLEDを点滅させます)。
- 2 GLOBALキーを押してGLOBALセクションに入ります。PAGEキーを操作してページGLB-20 [Memory Protect]に移動します。
- 3 プログラムをエディット、ライトする場合は、KNOB2を操作してProgram MemoryをOFFに、アルペジオ・パラメータをエディットする場合は、KNOB4を操作してPattern MemoryをOFFにしてください。

* ライトを行うと、ライト先の音色データは失われますが、GLOBALセクションのページGLB-19 [Lord FactoryData]で工場出荷時の音色に戻すことができます。またGLOBALセクションの設定、アルペジオ・パラメータの設定も同様に工場出荷時の設定に戻すことができます。

■ リネーム

エディットしたプログラムに新しく名前をつける場合は次のように操作します。

- 1 PERFORMANCE/EDIT Selectキーを押してEDITモードに入ります(下のLEDを点滅させます)。
- 2 COMMONキーを押してCOMMONセクションに入ります。PAGEキーを操作してページCMN-1 [Program Name]に移動します。
- 3 CURSORキーを押すか、またはKNOB4を回してカーソルが現れるのを確認してください。カーソルが現れることでカーソルの置かれたキャラクターを変更することができます。
- 4 CURSORキー、またはKNOB4を操作してカーソルを移動し、そしてVALUEキー、KNOB5を操作してキャラクターを選びます。このときENTERキーでスペースの入力を、EXITキーでキャラクターの削除が行えます。
- 5 PAGEキーを操作してページCMN-2 [Prog Category]に移動します。KNOB1でプログラム・カテゴリーを選択することができます。
プログラム・カテゴリーによりプログラムごとにサブ・ネームや音色のタイプを分類することができます。プログラム・カテゴリーはPERFORMANCEモードでのプログラム・ネームの右側に表示されます。PERFORMANCEモードでプログラムを選択するときに、PAGEキーを押して、同じカテゴリーを持つプログラムを検索し、呼び出すことができます。

■ ライト操作

① WRITEキーを押します。

WRITEキーのLEDとライト先のバンクのLEDが点灯し、指定可能なバンクのLEDとENTERキーのLEDが点滅を始めます。

ディスプレイには、現在のプログラム・パラメータのロード元が上段に、ライト先が下段に表示されます。

```
a00:[Prophetic Steps!]>will save as
> A00:(Prophetic Steps!) <Press ENTER >
```

* メモリー・プロテクトがONの場合は、エラー・メッセージが表示されます。EXITキーを押すと元の画面に戻ります。EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-20[Memory Protect]をOFFに設定してください。

●EXITキーを押すと、ライト操作に入る前の画面に戻ります。

② ライト先のバンクをAキー、Bキー、CARDキー*1で指定します。

*1 CARDキーのLEDが消灯している場合にCARDキーを押すとエラー・メッセージが表示されます。バンクCARDにライトする場合は、カードのライト・プロテクトをOFFにしてカード・スロットへ入れてください。

③ ライト先のプログラム・ナンバーをVALUEキー、テンキー、KNOB1のいずれかで指定します。

④ ②、③ で指定したライト先のプログラム・バンクとナンバーをENTERキーを押して確定します。

次のような画面になり、ENTERキーのLEDの点滅が速くなります。

```
a00:[Prophetic Steps!]>will save as
> A00:(Prophetic Steps!) <Are You Sure?>
```

●確定をキャンセルする場合はEXITキーを押します。続いてEXITキーを押すと、ライト操作に入る前の画面に戻ります。

⑤ ライトする場合はENTERキーを押します。ライトが実行されます。

ライトが実行されると、ライト先のライト操作に入る前の画面に移ります。

●ライトをキャンセルする場合はEXITキーを押します。①の画面に戻ります。続いてEXITキーを押すとライト操作に入る前の画面に戻ります。

4.4 コンペア

エディット中にこのキーを押すと、エディット前の設定に戻すことができます。エディット中のデータは、次のエディットを実行するまで内部にメモリーされています。もう一度このキーを押すと、エディット中のデータに戻ります。COMPAREキーのLEDが点灯しているときにパラメータをエディットすると、COMPAREキーを押す前のデータは失われますので注意してください。

エディットの内容をライトせずにPERFORMAMNCEモードに入るとディスプレイ上段左のバンク・ネームが小文字で表示されます。プログラム・チェンジをしなければCOMPAREキーは上述のように動作します。

エディットの内容をライトせずにPERFORMANCEモードで他のプログラム・ナンバーを選んだ後でも、エディット内容呼び出すことが出来ます。COMPAREキーを押すと(PERFORMANCEモードの)バンク・ネームが小文字に変わり、エディットの内容が呼び出されます。もう一度このキーを押すとLEDが点灯して、現在選ばれているプログラム・ナンバーが呼び出されます。

エディットした内容をライトすると、コンペアは行えなくなります。

4.5 パフォーマンス・エディタの割り付け (PERFORMANCE EDITOR DEFINE)

PERFORMANCEモードのプログラムごとにプログラム・パラメータをKNOB 1~5に割り当てて音色を変化させることができます。一つのプログラムに対して4つのパフォーマンス・エディタを設定できます。このプログラム・パラメータの割り当てはPERFORMANCE EDITOR DEFINEで行います。「4.2 プログラムのエディット」にひき続きイニシャル・プログラムを使って手順に添って説明します。イニシャライズされたプログラムでは次のような設定になっています。

PE	KNOB No.	Assign Parameter	Knob Left	Knob Right	Curve
PE1	KNOB1	OSC1_Octave	000%	100%	LINER
	KNOB2	Std1_Wave	000%	100%	LINER
	KNOB3	Std1_RampLevel	000%	100%	Exp
	KNOB4	Std1_WaveForm	000%	100%	Exp
	KNOB5	Delay_Balance	000%	70%	Exp
PE2	KNOB1	OSC2_Octave	000%	100%	LINER
	KNOB2	Std2_Wave	000%	100%	LINER
	KNOB3	Std2_RampLevel	000%	100%	Exp
	KNOB4	Std2_WaveForm	000%	100%	Exp
	KNOB5	Chorus_Balance	000%	70%	Exp
PE3	KNOB1	Filter1_Fc	000%	100%	LINER
	KNOB2	Filter1_Resonance	000%	90%	LOG
	KNOB3	Filter1FcEGInt	000%	100%	LINER
	KNOB4	EG3_AttackTime	000%	100%	LINER
	KNOB5	EG3_DecayTime	000%	100%	LINER
PE4	KNOB1	Filter2_FC	000%	100%	LINER
	KNOB2	Filter2_Resonance	000%	90%	LOG
	KNOB3	Filter2FcEGInt	000%	100%	LINER
	KNOB4	EG3_AttackLevel	000%	100%	LINER
	KNOB5	EG3_DecayLevel	000%	100%	LINER

Start

Attack

- PERFORMANCEモードからPE DEFINEキーを押します。
PE DEFINEキーのLEDが点灯してPERFORMANCE EDITOR DEFINEに入ります。エディットの対象となるPEキーが点滅します。
- PAGEキーを操作してPED-1[PE1 Definition]に移動します。ここでPE1の各KNOBに割り当てるパラメータを設定します。KNOB1を操作して#1~#5が上の表のPE1の項目のようになっているのを確認してください。
これらがPERFORMANCEモードでPE1キーを押してPE1をオンにしたときの各KNOBに割り当てられたパラメータの内容です。
- KNOB2を操作してみてください。割り当てられるパラメータが次々に現れます。ここでKNOBに割り当てるパラメータを選択します。
これらはEDITモードで表示されるパラメータの簡略化された名前になっています。対応表は「パラメータ・ガイド」のAppendex Performance Editor Assign Parameter Listをご覧ください。
- KNOB3を操作してみてください。PERFORMANCEモードでKNOBを左に回し切ったときの音色をここで設定します。音色の変化を確認しながら値を変えてみてください。KNOB4では右に回し切ったときの音色を設定します。同様に値を設定してみてください。なお ③ で確認したAssign ParameterにCURSOR <キーを操作して戻ってみてください。ここでも音色が変化したのが確認できます。これは割り当てられているパラメータが設定値に戻るためです。
パーセンテージはEDITモードでの設定値をパーセンテージで示しています。
- 右端の"LINER"では ④ で設定したKNOBを操作したときの音色の変化のしかたを3つのカーブから選択することができます。

以上のようにしてPE1の設定を行います。PE2~PE4の設定はPAGEキーを操作してPED-2~PED-4でそれぞれ設定することができます。

* 設定した内容を保存する場合はメモリー・プロテクトをはずして、ライトを行ってください(30ページ参照)。

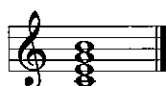
4.6 アルペジオ・パラメータの設定 (PATTERN DEFINE)

各アルペジオ・パターンは、アルペジオの基本的な動作を設定するアルペジオ・パラメータを持っています。この設定の変更を試みましょう。

- * ここでの設定を行う場合はメモリー・プロテクトのPattern MemoryをOFFにしてください(30ページ参照)。
- * PATTERN DEFINEモードでパラメータの値を変えると、その設定は変更した時点で記憶されます。

- 1 アルペジオ・パターンをUPにし、ARPEGGIO ON/OFFキーを点灯、OCTAVE LEDを消灯してください。
- 2 PATTERN DEFINEキーを押してLEDを点灯させます。この状態で、アルペジオ・パラメータの設定が可能になります。
 - * バンクCARD PATではPATTERN DEFINEに入れません。バンクINT PATを選択してください。
- 3 PAGEキーを操作してUP-1[Arpeggio Param]のページに移ります。StB: ♪ となっているのを確認してください。これは、アルペジオ音の展開される基準(ステップ・ベース)が八分音符になっているのを示しています。KNOB1を操作して設定を変更してみましょう。アルペジオ音の間隔が変化します。
- 4 Sort:ON となっているのを確認してください。これは、アルペジオを展開するときに、弾かれた鍵盤の情報を音程の低い方から順番にならべる機能(ソート)が有効になっていることを示しています。この状態でアルペジオを演奏させると、低い音から順番にアルペジオが繰り返されるのが確認できます。KNOB2を操作してSort:OFF に変更して鍵盤を操作してみてください。鍵盤を押さえた順番でアルペジオが演奏されます。

PATTERN UPの場合



C4・G4・G4・B4の順番で打鍵して行くと...

Sort: ON



Sort: OFF



- 5 PAGEキーを操作してUP-2[Velocity Param]のページに移ります。Vel:KEY となっているのが確認できます。これは、展開されるアルペジオ音のベロシティが鍵盤を弾いた値になることを示しています。鍵盤を弾く強さを変化させてアルペジオの演奏が変化することを確認してください。KNOB1を操作して Vel:001~127 に変更すると、鍵盤を弾く強さに関係なく一定のベロシティでアルペジオが演奏されるようになります。
- 6 PAGEキーを操作してUP-3[Gate Param]のページに移ります。Gt:80%となっているのが確認できます。これは、展開されるアルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)がステップ・ベースの80%になることを示しています。KNOB1を操作して Gt:001~100% に変更すると、ゲート・タイムが変化します。
- 7 アルペジオ音のベロシティとゲート・タイムは、各種コントローラで演奏中に変化させることができます。用いるコントローラの選択は、GLOBALセクションのページGLB-6[Arpeggio Controller]で設定します。PATTERN DEFINEキーを押します。次にPERFORMANCE/EDITキーを押して下側のLEDを点滅させます。GLOBALキーを押して、GLOBALセクションに入ります。PAGEキーを操作してGLB-6に移動します。出荷時には、ベロシティはコントロール・チェンジ#24、ゲート・タイムはコントロール・チェンジ#25がコントローラとして選択されています。KNOB2で"Vel:ATouch"、KNOB4で"Gate:ATouch"に設定してください。PATTERN DEFINEキーを押してLEDを点灯させます。PAGEキーを操作してUP-3[Gate Param]に移り、KNOB1で"Gt:20%"、KNOB3で"Int+99"と設定してみてください。アルペジオを展開させる音を鍵盤で押さえたまま、さらに鍵盤を押し込むとゲート・タイムが変化します。
- 8 アルペジオ音のベロシティを変化させてみましょう。確認しやすいようにUP-3[Gate Param]を"Gt:80%"、"Int+00"に設定しなおしてください。その後、PAGEキーを操作してUP-2[Velocity Param]のページに移ります。ここでKNOB1で"Vel:020"、KNOB3で"Int+99"と設定してみてください。先程と同様に鍵盤を押し込むとアルペジオ音のベロシティが変化するのが確認できます。

4.7 パターン・パラメータの作成 (PATTERN DEFINE)

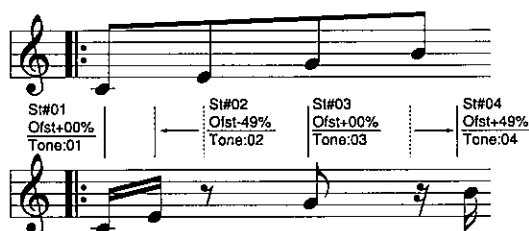
ここでは譜例のアルペジオ・パターンを作ってみましょう。

* メモリー・プロテクトのPattern MemoryをOFFにしてください(30ページ参照)。

* PATTERN DEFINEモードでパラメータの値を変えると、その設定は変更した時点で記憶されます。



- 1 PERFORMANCEモードに入ります。PAT1キーを押してユーザー・パターンを選択します。再びPATTERN DEFINEキーを押してLEDを点灯させてPATTERN DEFINEモードに入ってください。アルペジオが演奏されていたらARPEGGIO ON/OFFキーを押して停止させてください。
- 2 PAGEキーを操作してPAT1-1[Arpeggio Param]に移り、KNOB1で"StB: ♩"、KNOB2で"Sort:ON"と設定してください。
- 3 PAGEキーを操作してPAT1-5[Step Param]に移ります。左端のパラメータ"St#01"は、パターンのステップです。1つのユーザー・パターンは24のステップを持っており、アルペジオは1番目のステップから順番にステップ・ベースの間隔で演奏して行きます。KNOBでSt#01~24へと変化させると、それぞれのステップの設定が確認できます。"Tone:XX" は、鍵盤から指定されたどの音を発音させるかを指定するパラメータです。"Tone:01" とすると、最も低い音を指定することになります(ただし、Sort:ON の場合です。Sort:OFF の場合は一番最初に押さえた鍵盤の音になります。)。"Vel:XXX" "Gt:XXX%" は、それぞれステップのベロシティとゲート・タイムを示しています。"Ofst+XX%" は、発音のタイミングをステップ・ベースに対し前後にずらすためのパラメータ(オフセット)です。



- 4 1番目のステップを設定してみましょう。KNOB1を操作してSt#01に、KNOB2を操作してTone:01にします。続けてSt#02~St#09を以下のように設定してください。

St#01	Tone:01	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#02	Tone:02	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#03	Tone:03	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#04	Tone:02	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#05	Tone:04	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#06	Tone:02	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#07	Tone:03	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#08	Tone:02	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%
St#09	Tone:LOOP	Vel:100	Gt:080%	Ofst+00%

St#09のステップで"Tone:LOOP"となっているのは、そのタイミングで最初のステップに戻ることを示しています。

- 5 ARPEGGIO ON/OFFキーを押して点灯させ、C - E - G - B と鍵盤を弾いてみてください。上の譜例に示したフレーズが演奏されます。
- 6 各ステップのベロシティ、ゲート・タイムやオフセットを変更して動作を確認してください。このとき、PAT1-2[Velocity Param]がVel:STEPに、PAT1-3[Gate Param]がGt:STEPになっているのを確認してください。これは、ベロシティとゲート・タイムが各ステップの設定に従うことを示しています。

4.8 その他の設定(エディット編)

■ プリセット(工場出荷時の)データのロード

プログラムやアルペジオ・パターンを設定を変更した後で、工場出荷時の設定に戻りたいときには、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-19[Load FactoryData]で初期設定データを読み出して下さい。一つのプログラムずつから、すべてのプログラムとアルペジオ・パターンとGLOBALの設定を一度に呼び出すことができます(パラメータ・ガイド147ページ)。

なお、工場出荷時の設定に戻すと、それまで記憶されていた設定はすべて失われますので、必要に応じてこれらのデータを保存しておいてください。

■ データの保存

エディットしたデータはライト操作を行うことで保存することができます。ただしパラメータによってはライト操作を行わなくともパラメータを変更した時点で保存されるものもあります(30ページ参照)。

AまたはBバンクのプログラムや、バンクINT PATのアルペジオ・パターンはオプションの"Memory Card RAM SRC-512"にコピーして保存することができます。EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-17[Save to Card]で行います(パラメータ・ガイド145ページ)。

また、エクススクリーン・メッセージを記録できるシーケンサやデータ・ファイラーをMIDI端子に接続し、保存するデータの種別をEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-18[MIDI DataDump]で選び、送信し、保存することができます(パラメータ・ガイド146ページ)。

■ 同じプログラム内のセクションごとの初期化、コピー、入れ換え

セクションごとの初期化(イニシャライズ)、コピー、入れ換え(Swap)を行い、音色の作成をよりスムーズに行うことができます。またPE DEFINEの初期化、コピーも行えます。

なおプログラム全体のイニシャライズはEDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-10で行います(27ページ参照)。

■ イニシャライズ(初期化)

Prophecyのすべての設定を工場出荷時の設定にします。このイニシャライズを行うと、プログラムの音色、アルペジオ・パターン、セッティング・データ(GLOBALセクション)も工場出荷時の設定になります。また、コントローラが未調整の状態になるため、GLB-22[Controller Calibration]での再調整が必要となるので注意してください。

なお、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-19[Load FactoryData]のALL_Dataでも初期化が行えますが、Contorller Calibration等の設定はイニシャライズされません。

- EXITキーとVALUE +キーを押しながら、パワー・スイッチを入れるとイニシャライズされます。

■ コントローラの調整

WHEEL 1/2/3、RIBBON X/Z、AfterTouch、Foot Pedalの有効可動範囲を調整することができます。WHEEL 1と3ではセンターの調整も行えます。

* EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-22[Controller Calibration]で設定します(パラメータ・ガイド149ページ)。また、RIBBON Zについてはリボン・コントローラの感度をリア・パネルのRIBBON SENSEとEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-4 Ribbon Z Senseで微調整が行えます(パラメータ・ガイド136ページ)。AfterTouchについてもページGLB-4 After Touch Senseで微調整が行えます(パラメータ・ガイド136ページ)。

5 MIDI アプリケーション

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)は電子機器やコンピュータの間で演奏に関するさまざまな情報をやりとりする世界共通の規格です。

5.1 MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータが受信できます。

Prophecyは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。グローバルMIDIチャンネルの設定はEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-8[MIDI]>Global Channelで設定します。

5.2 ノート・オン/オフについて

鍵盤を押したときは、その鍵盤位置(ノート・ナンバー)、押した強さ(ベロシティ)をノート・オン [9n, kk, vv] (n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)のメッセージで送信し、離れたときは、ノート・オフ [8n, kk, vv] のメッセージを送信します。

Prophecyでは、本体の鍵盤を弾くたびに、グローバルMIDIチャンネルでノート・オン/オフを送信します。但し、ノート・オン/オフの受信は、オムニONの時にはグローバルMIDIチャンネルを無視して全てのMIDIチャンネルを受信して発音します。通常はオムニOFFに(GLOBALモードの GLB-8 Omniで)設定し、グローバルMIDIチャンネルに一致するノート・オン/オフのみを受信します。

5.3 プログラムを切り替える

音色(プログラム)を切り替えるときは、プログラム・チェンジ [Cn, pp] (pp: プログラム・ナンバーで、128音色まで選択できる)のメッセージを使います。また、バンク・セレクト*[Bn, 00, mm] (コントロール・チェンジ #00)、[Bn, 20, bb] (コントロール・チェンジ #32) (mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位, 両方合わせて16384バンクを選択できる)を併用すると、他のバンクのプログラムに切り替えることができます。バンク・セレクトを受信すると、プログラムのバンクが切り替わりますが、それを受信しただけではバンクは切り替わらず、その後プログラム・チェンジを受信した時点で変わります。

通常、オムニOFFに設定しグローバルMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信し、プログラムを変えるようにします。

プログラム・チェンジは、PERFORMANCEモードのときのみ送受信します。

プログラム・チェンジの送受信に対するオン/オフは、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-12 [MIDI Program Change]で設定します。また、Prophecyでは本体内のプログラム (A00~C63まで)と外部MIDI機器のプログラム・ナンバー/プログラムバンクとの対応を任意に設定することができます。(EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-13[Program Bank Select Map]とページGLB-14[Program No. Select Map]で設定します。

*1 音色(プログラム)をMIDIで選ぶときにはプログラム・チェンジを使いますが、それでは128音色までしか選べないため、128種類以上の音色を選ぶときにバンク・セレクトを使います。コントロール・チェンジ0で上位、コントロール・チェンジ32で下位を指定し、全部で16384のプログラム・バンクを指定できます。このメッセージ受信後、次のプログラム・チェンジ受信時に、新しいバンクの音色に切り替ります。

MIDIシーケンサーで送信する場合には、上位としてコントロール・チェンジ0にMSB、下位としてコントロール・チェンジ32にLSB、そして、Program changeを送ります。これらを受信した時の動作は、GLOBALセクションのページGLB-13[Program Bank Select Map]やGLB-14[Program No. Select Map]の設定により異なります。

プログラムで使われているオシレータ・タイプによってはプログラム・チェンジを受信してからProphecyのプログラムが切り替わるまでに多少時間がかかる場合があります。プログラムを切り替えるときは、プログラム・チェンジとノート・オンとの間隔を充分にとってください。

5.4 バンク・セレクトについて

[5.3 プログラムを切り替える]参照

5.5 アフター・タッチをかける*2

鍵盤を押さえてからさらに押し込むことによって音色に変化をつける機能のことをアフター・タッチと呼び、チャンネル・プレッシャー[Dn, vv](vvは値)のメッセージを送信します。このメッセージを受信すると、アフター・タッチ効果がかかります。

Prophecyでは、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-10[MIDI After Touch]で、アフター・タッチ(チャンネル・プレッシャー)の送受信のオン/オフや他のコントロール・チェンジ情報等への変換が設定できます。

アフター・タッチには、鍵盤ごとに独立して効果を得るための別の種類のメッセージがあります(ポリフォニック・キー・プレッシャー)。Prophecyではこのメッセージには対応していないので、この取扱説明書に記載されているアフタータッチとは、チャンネル・プレッシャー(鍵盤位置に関係なく、全鍵共通にかかるアフタータッチ)のことをいいます。

5.6 ピッチベンドをかける*2

Prophecy本体のWheel1~3やRibbon Controllerにピッチ・ベンダー機能を割り当てると、そのコントローラを操作してピッチ・ベンド効果を得ることができます。同時に、ピッチ・ベンド・チェンジ [En, bb, mm](bb: 値の低位, mm: 値の高位, 両方合わせて16384段階で値を表し, 8192 [bb, mm=00, 40] のときがセンター値となる)のメッセージを送信します。

ピッチ・ベンド効果を外部からコントロールするためには、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-9[MIDI Pitch Bend] Reciveを"ENABLE"に設定します。

5.7 ダンパー(ホールド)・ペダルについて*2

ProphecyのEDITモードのCOMMONセクション、ページCMN-8 Foot SWにSustainを割り当てると、接続したペダル・スイッチを操作することでダンパー効果を得ることができます。同時に、ホールド [Bn, 40, vv](コントロール・チェンジ#64) (vvはオンのとき127 [7F] オフのとき00)のメッセージを送信させることができます。

ダンパー効果をコントロール・チェンジのメッセージで外部からコントロールするためには、GLOBALセクションのページGLB-11[MIDI ControlChange] Contrl No.でCtl#64の(送)受信をReciveで"ENBL"に設定します。このとき、このメッセージを受信した場合、vvが63 [3F] 以下のときはオフ、64 [40] 以上のときはオンになります。

5.8 音量を変える*2

Prophecy本体のWheel1~3、Ribbon Controllerや接続したペダル・ボリュームなどの機能をボリューム(コントロール・チェンジ#07)に設定すると、そのコントローラを操作することでEFFECTセクションの"Output Level"(ページFX-4.5)を変化させ、全体の音量を調節することができます。同時に、ボリューム [Bn, 07, vv](コントロール・チェンジ#07) (vv: 値)のメッセージを送信します。

Prophecy本体のWheel1~3、Ribbon Controllerや接続したペダル・ボリュームなどの機能をエクスプレッション(コントロール・チェンジ#11)に設定すると、そのコントローラを操作することでAMPセクションの"Amplitude"(ページAMP1-1.1, AMP2-1.1)を変化させ、EFFECTセクションの前段までの音量を調節することができます。同時に、エクスプレッション[Bn, 0B, vv](コントロール・チェンジ#11) (vv: 値)のメッセージを送信します。

外部からコントロール・チェンジ・メッセージを送信して音量をコントロールするためには、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-11[MIDI ControlChange]でコントロール・チェンジ#07または#11の受信を"ENBL"または"INTP"に設定します。

※ "Output Level"および"Amplitude"のパラメータの表示はMIDIのコントロール・チェンジでは変更することはできません。

5.9 ビブラート(ピッチ・モジュレーション)をかける*2

Prophecy本体のWheel1~3やRibbon Controller、接続したペダル・スイッチなどの機能をピッチ・モジュレーション(コントロール・チェンジ#01)に設定すると、そのコントローラを操作することでビブラート効果を得ることができます。同時に、ピッチ・モジュレーション・デプス [Bn, 01, vv](コントロール・チェンジ#01)(vv: 値)のメッセージを送信します。

ビブラート効果を外部からコントロールするためには、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-11[MIDI ControlChange]でコントロール・チェンジ#01の受信を"ENBL"または"INTP"に設定します。

5.10 音の定位(パンポット)を変える*2

EDITモードのEFFECTセクション、ページFX-4 [Pan & OutputLevel]で設定します。MIDIのパンポット [Bn, 0A, vv](コントロール・チェンジ#10)(vv: 値)のメッセージで変化させる場合にはEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-11[MIDI ControlChange]でコントロール・チェンジ#10の受信を"ENBL"または"INTP"に設定します。

*2 Prophecyでは、本体の持つコントローラ(Wheel 1,2,3やRibbon Controllerなど)と送受信されるMIDIのコントロール情報(コントロールチェンジ#00~#95やピッチベンドなど)と音源部の(モジュレーションソースを選択することのできる)パラメータとの対応が任意に設定できます。従って、上記5.5~5.10で示した効果は、1つの具体例であって固定されているものではありません。(それぞれの関係についてはGLOBALセクションのGLB-9[MIDI Pitch Bend]の図を参照してください。)

5.11 音が消えないとき

何らかのトラブルで発音した音が止まらない場合、プログラムを選びなおすことで発音を止めることができます。

アクティブ・センシング [FE]を送信する外部のMIDI機器からMIDIメッセージを受信して動作しているときには、何らかの原因で、MIDIメッセージが一定時間以上送信されてこない状態になった場合、自動的に発音がとまります。

5.12 外部から発音を止める

オール・ノート・オフ [Bn, 7B, 00](コントロール・チェンジ#123)のメッセージを受信すると、全ての鍵盤がオフにされた状態になります。

オール・サウンド・オフ [Bn, 78, 00](コントロール・チェンジ#120)のメッセージを受信すると、発音が止まります。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。ただし、これらのメッセージは緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するべきものではありません。

5.13 あるチャンネルのすべてのコントローラをリセットするとき

オール・コントローラ・リセット [Bn, 79, 00](コントロール・チェンジ#121)のメッセージを受信すると、全てのコントローラをリセットします。

ただし、このメッセージは緊急のときに使用するものであって、演奏中などに使用するべきものではありません。

5.14 MIDIシステム・エクスクルーシブについて

システム・エクスクルーシブ・メッセージはメーカーや機種ごとに特有の機能を持たせるためのMIDIメッセージです。

Prophecyのシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0,42,3n,41,ff,……,F7](n: グローバルMIDIチャンネル, ff: ファンクション・コード)です。これによって「5.15 音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)」、「5.16 音色等のエディットを行う」で説明する機能を用いることができます。システム・エクスクルーシブ・メッセージのなかには、メーカーや機種によらない共通の機能が割り当てられているものがあります。これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージといいます。

Prophecyは、次のユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージに対応しています。

* インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] (nn: MIDIチャンネル)のメッセージを受信すると、「私はコルグのProphecyで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7] を送信します。

5.15 音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、アルペジオ・パターン、グローバルの各データは、MIDIエクスクルーシブ・データとして外部機器に転送することができます。

送信は、GLOBALモードのGLB-18[MIDI DataDump]で行います。ここで、送信するデータの種類を指定します。

またGLB-15[Sys EX Filter]でMIDIエクスクルーシブ・データの送信がオン(Xmt:ON)になっている場合、プログラム・チェンジ時に、1個のプログラム・データを送信します。

また、これらのデータ・ダンプに対するダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルで行います。

5.16 音色等のエディットを行う

MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメータ・チェンジ・メッセージを用いると、個別のパラメータを外部から変更することができます。

この機能を用いる場合は、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-15 [SysEx Filter]のTransmitをON、ReceiveをENABLEに設定してください。

* ページGLB-18で、プログラムをBank単位または単独でもダンプ先を指定してデータ・ダンプした場合、受信したデータはバックアップ用メモリに直接書き込まれるため、ライト操作を行う必要はありません。ただし、プログラムを選び直したときなどに送信するデータ・ダンプやパラメータ・チェンジによるエディットは、エディット用のメモリ上で行われるため、そのプログラムを保存するためにはライトの操作が必要です。(グローバル・パラメータとアルペジオ・パターン・データの場合はライトの操作は必要ありません。)ライトの操作は、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・メッセージで行うことができます(別冊パラメータ・ガイド「MIDIインプリメンテーション」参照)。

5.17 パフォーマンス・エディタについて

PERFORMANCEモードで、任意に割り当てたパラメータのエディットが行えるのがパフォーマンス・エディタです。パフォーマンス・エディタで音色を変更すると、同時にその変化をエクスクループのパラメータ・チェンジ(パラメータ・ガイドのMIDIインプリメンテーション参照)で送信します(ページGLB-15のTransmitがONのとき)。

このメッセージを受信すると、受信側でもパフォーマンス・エディットが行われます。エディット後ライトして、その音色を本体や、RAMカードに記憶させることができます。

これらの送受信はグローバルMIDIチャンネルで行われます。

また、パフォーマンス・エディタのKNOBによる音色の変化は、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-5で設定されているMIDI情報で送受信します。

PE1～4のオン/オフはMIDIのNRPNを用いて送受信が可能です。その時のMIDIデータは次のようになります。

```
PE1オン [Bn 63 00 Bn 62 06 Bn 06 7F]
      オフ [Bn 63 00 Bn 62 06 Bn 06 00]
PE2オン [Bn 63 00 Bn 62 07 Bn 06 7F]
      オフ [Bn 63 00 Bn 62 07 Bn 06 00]
PE3オン [Bn 63 00 Bn 62 08 Bn 06 7F]
      オフ [Bn 63 00 Bn 62 08 Bn 06 00]
PE4オン [Bn 63 00 Bn 62 09 Bn 06 7F]
      オフ [Bn 63 00 Bn 62 09 Bn 06 00]
```

5.18 アルペジエータの同期演奏

アルペジエータの外部機器との同期演奏はPERFORMANCEモードで行います。Prophecy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、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-8(MIDI)のClock Sourceで設定します。

- クロック・ソースをINTERNALにするとマスターになり、アルペジエータのスピードは本体でコントロールすることができます。
アルペジエータの演奏は同時にMIDIで送信されますので、MIDI OUTに接続した外部の音源を発音させたり、シーケンサーのテンポのコントロールが行えます。
- クロック・ソースをEXTERNALにするとスレーブになり、アルペジエータのスピードはMIDIクロックに従います。

アルペジエータの操作をMIDI情報で送受信可能です。

パターンセレクト(送受信可能) [Bn 63 00 Bn 62 01 Bn 06 nn] nn:00～09:インターナル、0A～13:カード。

受信のみ	[アルペジオ=オン/オフ [Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] nn:00～3F:オフ、40～7F:オン。
		アルペジオ=オクターブ [Bn 63 00 Bn 62 03 Bn 06 nn] nn:00～03:1～4オクターブ。
		アルペジオ=ラッチ [Bn 63 00 Bn 62 04 Bn 06 nn] nn:00～3F:オフ、40～7F:オン。
		アルペジオ=キーシンク [Bn 63 00 Bn 62 05 Bn 06 nn] nn:00～3F:オフ、40～7F:オン。

5.19 アルペジエータのベロシティとゲート

アルペジエータのベロシティとゲートの値を、EDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-6で設定されているMIDI情報でシーケンサー等からコントロールすることができます。

Prophecy MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション・・・	送信	受信	備考
ベーシック電源ON時 チャンネル設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16	記憶される
モード電源ON時 メッセージ 代用	× *****	4 3~4	記憶される
ノート ナンバー：音域	0~127 *****	0~127 0~127	
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1~127 ×	○ 9n, V=1~127 ×	*B
アフターキー別 タッチチャンネル別	× ○	× ○	*A
ピッチ・ベンダー	○	○	*C
コントロール 0, 32 1 5 6 7, 11, 10 64 65 チェンジ 91, 92, 93, 94, 95 96, 97 98, 99 120, 121 122, 124 0~95	○ ○ × ○ ○ ○ ○ × × ○ × × ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンク・セレクト(MBS, LSB) *P, *C モジュレーション *C ホルタメント・タイム *C データ・エンタリー(MSB) *C ホルリウム, エクスプレッション, ハンボット *C サスティン *C ホルタメント・スイッチ *C エフェクト・デフス *C データ・インクリメント, デクリメント NRPN(LSB, MSB) *2 オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントロール ローカル・コントロール, オムニ・モード・オン/オフ ホイール, リボン, フット・ペダル, ノブ *C
プログラム チェンジ：設定可能範囲	○ 0~63 0~127	○ 0~63 0~127	*P
エクスクルーシブ	○	○	*2*B
コモン : ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム : クロック : コマンド	○ ×	○ ×	*1
その他 : ローカル ON/OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	× × ○ ×	○ ○ 123~127 ○ ×	
備考 *A, *B, *C, *E, *P : それぞれグローバル・パラメータの設定が送受信可能な場合のみ有効。 *1: クロックがインターナルのときは送信のみ、エクスターナルのときは受信のみ。 *2: KORGエクスクルーシブ以外に、インクワイアリーメッセージに対応。			

モード1 : オムニ・オン, ポリ
モード3 : オムニ・オフ, ポリ

モード2 : オムニ・オン, モノ
モード4 : オムニ・オフ, モノ

○ : あり
× : なし

Voice Name List

No.	Program Name	Wheel1	Wheel2	Wheel3(+)	Wheel3(-)	Ribbon(X)	Ribbon(Z)	Foot Pedal	Foot SW	Ribbon(X) Variable Center Point
A00	Prophetic Steps!	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A01	Airworks	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A02	Dyna Slap Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A03	Trumpet! → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A04	Studio Mog 1	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A05	The Whistler	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A06	The Big One	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A07	Waterphonics	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A08	AltoSax → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	AT	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A09	Trombone → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A10	Piccolo Flute	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A11	FeedBeck	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#12	CC#18	Sustain	Off
A12	Countrytime → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A13	4 on the Floor	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A14	Slowaway	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A15	SpaceBeel! Rbn → ?	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A16	Aboriginal	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	On
A17	Shakulute	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A18	Bagpipes in A	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A19	FrenchHorn	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	On
A20	Studio Mog 2	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A21	The Sine	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A22	All The Rave	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A23	Tubular Glass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A24	SopranoSax	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	AT	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A25	Phasing CLAV	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A26	ClavAnimal-Whl3	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A27	Jazz Guitar	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A28	==Skijam III==	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A29	In The Drain	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A30	Symphony	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A31	Composite5thWhl1	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A32	DeepSpaceChatter	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A33	Recorder	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A34	Rock Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A35	CupMuteTrumpet	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A36	Club Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A37	Fifth'sLead → Rbn	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A38	Morph 303	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A39	Neo Bell	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A40	Oboe	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A41	Prophecy Organ	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A42	D'you know Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A43	MuteGr Rbn →	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A44	I Remember Donna	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A45	Maxisync	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A46	Fe-Voice	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A47	PhaseWindMotion	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A48	Xenex	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A49	Blown Glass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A50	Phreless	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A51	2SynGuitars → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A52	Dr.Mougue's Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A53	Mini KORG 700s	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A54	New Emersonian	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A55	QuasimotoBells	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A56	TenorSax1 → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	AT	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A57	===AutoClav===	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A58	Logg Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A59	MultiGr → Whl3	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A60	Cyclotron	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A61	Io-nic 8 lead	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A62	AhYahYah	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
A63	Not UnLucky!	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off

No.	Program Name	Wheel1	Wheel2	Wheel3(+)	Wheel3(-)	Ribbon(X)	Ribbon(Z)	Foot Pedal	Foot SW	Ribbon(X) Variable Center Point
B00	Space Adventure	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B01	Reedfife	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B02	Finger Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B03	Accoustic Guitar	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B04	Control Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B05	Clickey	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B06	Anafuzz	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B07	GlassToy! Rbn →	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B08	BaritoneSax	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B09	Organ Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B10	R.Pageator ← Rbn →	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B11	Dist 5th Guitar	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B12	Dune Rize	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B13	Ana-Log-Pod	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B14	Grungy	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B15	Comb-Comp	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B16	RDM4 Fluctuation	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B17	Air Flute	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B18	Accoustic Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B19	Korgiami	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B20	SQ Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B21	Clean Fuzz!	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B22	Softsyn	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B23	Dual Waterphones	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B24	TenorSax2	P.Bend +/-	CC#1	CC#1	CC#1	AT	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B25	Neo Clav	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B26	Sequence Delays	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B27	HoldMe4FeedBack!	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B28	CircularReason12	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B29	Like Mini	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B30	Heavy Ring Bong	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B31	Rib Bone Lead	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B32	L'ef Oh,WaveSeq!	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B33	OUTBACK-HoldLowC	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B34	Pick Bass → Rbn	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B35	Groove Kit → Rbn	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B36	Moralee Bass ;L	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B37	SunriseSynLead	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B38	Mini Like	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B39	Southern Accents	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B40	HighStevie	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B41	Velofilter Rbn →	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B42	Bass 4 Da Funk	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	P.Bend +/-	CC#17	CC#18	Sustain	On
B43	Single Picking	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B44	Auto/Random → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B45	Trance Arpegg!	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B46	Re-Bong Strings	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B47	Comb-byte	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B48	PickUpMotionBass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B49	EerieSyn → RbnWhl	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#2	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B50	Buzz Bass	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B51	Tablann	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B52	303Growler Rbn →	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B53	Saurus → Whl	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B54	CombMody → Whl3	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B55	Cyberbell	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B56	Da Bottle	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B57	Clock Me!	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B58	The Bottom End	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B59	JazzGtr Rbn →	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B60	Soft Slappers	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B61	House Kit Rbn	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B62	Dia-log-ue 1 & 3	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off
B63	Morphing Noises	P.Bend +/-	CC#1	CC#2	CC#3	CC#16	CC#17	CC#18	Sustain	Off

仕様

方式	MOSS(Multi-Oscillator Synthesis System)
音源部	2オシレーター(max.) + サブ・オシレーター + ノイズ・ジェネレーター, モノフォニック
キーボード部	37 key, ベロシティとアフタータッチ付
エフェクト部	7 (ディストーション、ワウ、2PEQ、コーラス/フランジャー+ディレイ、リバーブ)
プログラム数	128
アルペジエータ	5プリセット・パターン、5ユーザー・パターン
コントローラ	ホイール1、ホイール2、ホイール3+/、リボン・コントローラX/Z
コントロール入力	アサインابل・フット・スイッチ、アサインابل・フット・ペダル
出力	L/Mono, R, PHONES
MIDI端子	IN, OUT, THRU
カードスロット	プログラム・データ、アルペジオ・パターン
ディスプレイ	40 × 2 LCD (バックライト付)
電源	AC 100V
消費電力	10W
外形寸法	740 (W) × 286 (D) × 100 (H) mm
重量	5.7kg
付属	AC コード

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。

オプション [別売]

- ボリューム/エクスプレッション・ペダル
VP-10, KVP-002, XVP-10, EXP-2
- ペダル・スイッチ
PS-1, PS-2
- ダンパー・ペダル
DS-1, DS-2
- エクスターナル・コントローラ
EC5
- メモリー・カードRAM
SRC-512
- モニター・スピーカー
PM-15B, PM-5
- ケース
SHC-Prophecy (専用セミ・ハード・ケース)
FC-Prophecy (専用フライト・ケース)

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ① 消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ② 輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適當のため生じた故障。
- ③ 天災（火災等）によって生じた故障。
- ④ 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤ コルグ・サービスステーション及び、コルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適當であった場合。
- ⑥ 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦ 保証期間が切れている場合。
- ⑧ 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-15-12	☎ (03) 5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸 1-11-17	☎ (03) 3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町 100-51	☎ (052) 832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎 3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金 1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。
営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山 4-28-20 ☎ (03) 3309-7004

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022
 ■東京営業所：〒168東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ：〒466名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
 ■大阪営業所：〒531大阪市北区豊崎3-2-1淀川15番館7F ☎(06)374-0691
 ■福岡営業所：〒810福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166