# Korg Prologue

# Synthétiseur analogique Polyphonique 8/16 voix

# Aide-mémoire d'utilisation

# Loïc Duffar



Prologue-16



Prologue-8

# Sommaire court

(Le sommaire complet est fourni à la fin du document) Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

<u>1</u>	DÉMARRAGE	6
1.1		6
1.2		/
1.3		8
1.4	PANNEAU DE COMMANDE	9
1.5	MISE EN ROUTE	12
<u>2</u>	MANUEL DE L'UTILISATEUR	16
2.1	Schéma de principe du prologue	17
2.2	PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS	18
2.3	LISTE DES CONNEXIONS	20
2.4	JOUER AVEC UN « PROGRAM »	21
2.5	« Programs »	24
2.6	ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE	26
2.7	Mode « Edit »	43
2.8	« AUTOTUNING », INITIALISATION DES RÉGLAGES, RACCOURCIS PAR SHIFT	56
2.9	UTILISATION AVEC D'AUTRES DISPOSITIFS	58
2.10	) LISTE DES DONNÉES	63
2.11	L MIDI IMPLEMENTATION CHART	71
2.12	2 COMPLETE MIDI IMPLEMENTATION	71
2.13	<b>3</b> Mise à jour du Firmware	97
2.14	4 Spécifications	99
<u>3</u>	LOGICIELS	100
3.1	« Prologue Librarian » de Korg (gratuit)	100
4		114
1.		114
4.1	Sites dédiés	114
4.2	SONS ET OSCILLATEURS SUPPLÉMENTAIRES	114
4.3	TUTORIELS	118
4.4	TEST & AVIS	119

#### TÉLÉCHARGEZ LA DERNIÈRE VERSION DE CET AIDE-MÉMOIRE SUR :

https://fr.audiofanzine.com/synthe-analogique/korg/prologue-8/medias/autres/

#### **AVERTISSEMENT** :

Ce document n'est pas prévu pour l'impression car il ne prétend pas être finalisé, et pourra évoluer.

Des liens hypertexte vers les paragraphes, facilitent la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette.

Ces liens fonctionneront toujours, même quand le numéro de paragraphe ou de page affiché semble erroné, et donc inutile sur un document imprimé (cela est dû à une absence de rafraichissement automatique par WORD de ces numéros affichés, après une modification du fichier ; le rafraichissement manuel des liens un par un est très laborieux et n'est donc pas toujours effectué).

#### **APPEL À CONTRIBUTION :**

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et ....

.... mieux encore envoyez-les moi (le texte seul ou le fichier PDF annoté) pour que je complète le document.

133% 💌 📑 🛃	<b>₹</b> Outils	Remplir et signer	Commentaire
	Ajuster à une page entière		
	Dans les commentaires,	, champs et texte modifiable	F7
	Annuler		Ctrl+Z
	<i>i</i> Réta <u>b</u> lir		Maj+Ctrl+Z
	‰ <u>⊆</u> ouper		Ctrl+X
	Copier		Ctrl+C
	Coller		Ctrl+V
	Prendre un instantané		
	🔍 Rec <u>h</u> ercher		Ctrl+F
	齢 Recherche a <u>v</u> ancée		Maj+Ctrl+F
	🖌 🤛 Note		E
	Texte surligné		
	C	Correction	

Réagissez dans le forum Audiofanzine pour en faire profiter tout le monde ou ...

....en utilisant la messagerie Audiofanzine pour toute autre raison.

#### **Conventions typographiques**

- Les termes en gras nomment les éléments physiques les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

#### Consignes importantes de sécurité

1) Veuillez lire ces consignes.

2) Conservez ces consignes.

3) Tenez compte de tous les avertissements.

4) Suivez toutes les instructions.

5) N'utilisez pas ce produit à proximité d'eau.

6) Nettoyez le produit avec un chiffon sec uniquement.

7) N'obstruez aucun orifice d'aération. Installez le produit confor- mément aux consignes du fabricant.
8) Ne l'installez pas à proximité de sources de chaleur comme des radiateurs, des bouches d'air chaud, des poêles ou d'autres appareils générateurs de chaleur (amplificateurs compris).

9) Ne supprimez pas la sécurité offerte par la fiche polarisée ou do- tée d'une broche de terre. Une fiche polarisée dispose de deux lames dont une plus large que l'autre. Une fiche avec broche de terre dispose de deux lames (ou broches) et d'une broche de terre. La lame plus large ou la troisième broche est conçue pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne s'adapte pas à votre prise de courant, consultez un électricien pour faire remplacer cette ancienne prise.

10) Protégez le cordon d'alimentation pour éviter qu'il ne soit piétiné ou abîmé notamment à la hauteur des fiches, des rallonges et au point de connexion du produit.

11) Utilisez exclusivement des fixations ou accessoires spécifiés par le fabricant.

12) Utilisez cet appareil exclusivement avec un chariot, stand, pied, support ou table du type spécifié par le constructeur ou livré avec l'appareil. Si vous utilisez un chariot, soyez prudent lors de son déplacement afin d'éviter que le produit ne bascule et ne blesse quelqu'un.

13) Débranchez cet appareil en cas d'orage ou s'il doit rester inuti- lisé durant une période assez longue.

14) Pour tout dépannage ou entretien, veuillez consulter un service ou un technicien qualifié. Il est impératif de faire appel à un technicien qualifié si l'appareil a été endommagé d'une quelconque façon, notamment, si le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagée, si du liquide s'est renversé ou si des objets sont tombés dans l'appareil, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne plus normalement ou s'il est tombé.

- ✓ AVERTISSEMENT—Ce produit doit être branché à une prise secteur disposant d'une connexion de sécurité à la terre.
- ✓ Un produit branché au secteur ne peut pas être exposé à des gouttes ou des éclaboussures. Ne placez aucun conteneur de liquide (vase, verre) sur le produit.
- ✓ Le fait de couper l'interrupteur n'isole pas complètement le produit de la source de courant.
- ✓ Maintenez un accès facile à la prise d'alimentation. N'installez pas ce produit trop loin d'une prise secteur et/ou d'une multiprise.
- ✓ N'installez pas ce produit dans un espace confiné comme un flightcase ou autre meuble de ce type.
- ✓ Une pression sonore excessive en provenance d'oreillettes ou d'un casque peut entraîner une perte auditive.
- ✓ et Cinstrument est conçu pour être utilisé dans des régions au climat tempéré et ne convient pas pour les pays au climat tropical.
- ✓ Veuillez à ne jamais bloquer les orifices de ventilation en les couvrant d'objets tels que des journaux, nappes, rideaux, etc.
- ✓ Ne placez aucune source de flamme nue, telle qu'une bougie allumée, sur l'instrument.



Le symbole d'éclair dans un triangle est destiné à avertir l'utilisateur de la présence d'une tension dangereuse non isolée au sein du produit. Cette tension est suffisante pour constituer un risque d'électrocution.

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral avertit l'utilisateur de la présence d'importantes consignes de manipulation ou d'entretien dans la documentation accompagnant ce produit.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

#### Note concernant les dispositions (Seulement EU)

Le symbole avec une poubelle barrée d'une croix sur un produit, un mode d'emploi, des piles, signifie que ce produit, manuel ou piles doit être déposé chez un représentant compétent, et non pas dans une poubelle ou toute autre déchetterie conventionnelle. Disposer de cette manière, de prévenir les dommages pour la santé humaine et les dommages potentiels pour l'environnement. La bonne méthode d'élimination dépendra des lois et règlements applicables dans votre localité, s'il vous plaît, contactez votre organisme administratif pour plus de détails. Si la pile contient des métaux lourds au-delà du seuil réglementé, un symbole chimique est affiché en dessous du symbole de la poubelle barrée d'une croix sur la pile ou le pack de piles.

#### **REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS**

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.

ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur. Cet aide-mémoire est un manuel non officiel comprenant :

- ✓ une adaptation des 2 manuels Korg (Quick Start & Manuel d'utilisation), sous une forme plus rapide à assimiler, à la fois plus concise et plus précise
- ✓ une traduction des manuels du « Prologue Librarian » et de mise à jour du Firmware,
- v plus des liens vers des ressources sur internet (Patches, tutoriels, tests etc...)
   v et un paragraphe « Ou trouver Quoi ? » conçu comme une gare de triage vers les différentes informations

1	DÉMARRAGE	6
2		16
<u> </u>	MANUEL DE L'UTILISATEUR	10
<u>3</u>	LOGICIELS	100
4	RESSOURCES SUR INTERNET	114

#### Démarrage 1

Ce chapitre est tiré du manuel « Quick Start » en français, en y ajoutant le 1er paragraphe « OU trouver QUOI ? » qui fournit une porte d'entrée rapide vers les informations, ainsi que quelques détails supplémentaires figurant dans les paragraphes (presque) équivalents du manuel de l'utilisateur (§ 2 ci-dessous).

1.1	OU TROUVER QUOI ?	6
1.2	INTRODUCTION	7
1.3	CONNEXIONS EN PRATIQUE	8
1.4	PANNEAU DE COMMANDE	9
1.5	MISE EN ROUTE	12

#### 1.1 **OU trouver QUOI ?**

Ce tableau renvoie aux sujets clés, dans l'ordre logique des besoins de prise en main.

Sujet		§ Avancé
Introduction	1.2	
Connexions	1.3	2.3
Mise sous/hors tension du prologue & « Auto Power Off »	1.5.1	
Panneau de commande	1.4	2.2
Mise en route		
Jouer avec un « Programme » & les « Arpèges »	1.5.2	2.4.4
Structure des Programmes / Edition & création du son		2.5.1, 2.5.2
Edition d'un « Program » sur le panneau / en mode « Edit »	1.5.3	2.6, 2.7,
Sauvegarder un « Program »	1.5.4	
Initialisation des « Programs »	1.5.5	2.8.2
Accordage des circuits analogiques		
Raccourcis par SHIFT	2.8.3	
Utilisation plus avancée		
Schéma de principe du prologue	2.1	
Fonction de tri des « Programs »		2.4.2

Sujet	§ Simple	§ Avancé
Listes « Live Set »		2.4.3
Accordage « Autotuning »	2.8.1	
Initialisation des réglages	2.8.2	
Synchronisation avec appareil externe par SYNC IN / OUT	2.9.1	
Synchronisation avec appareil externe par MIDI & USB MIDI	2.9.2	2.11
Liste des types d'effets	2.10.1	
Liste des Programmes	2.10.2	
MIDI Implementation		2.11, 2.12
Mise à jour du Firmware	2.13	
Sépcifications		
Logiciel		
Prologue Librarian		3.1
Ressources sur internet	4	
Sites dédiés	4.1	
Patches & Oscillateurs	4.2	
Tutoriels	4.3	
Tests et avis	4.4	

# 1.2 Introduction

Le prologue se décline en deux versions: le « prologue-16 » avec clavier de 61 touches et le « prologue-8 » avec clavier de 49 touches.

La documentation originale comprend les manuels suivants:

- ✓ Guide de prise en main (livré sous forme papier)
- ✓ Manuel d'utilisation (téléchargeable sur le site internet de Korg. <u>www.korg.com</u>)

#### Caractéristiques principales du prologue

- ✓ Le prologue est un synthétiseur analogique conçu pour les claviéristes et intégrant le summum de l'expertise de Korg
- ✓ Circuits analogiques remodelés et affinés (16 ou 8 voix analogiques)
- ✓ Chaque voix intègre un « MULTI ENGINE » proposant
  - o un générateur de bruit,
  - un oscillateur VPM
  - et la possibilité de charger des oscillateurs programmés par l'utilisateur.
- ✓ Effets numériques de haute qualité : MODULATION, REVERB, DELAY
- Possibilité d'utiliser l'instrument comme synthétiseur à 2 timbres avec les configurations de partage, fondu et superposition
- Un nouvel effet analogique (L.F. COMP.) permet d'accentuer et de compresser le grave afin de produire un son bourré « punchy » (uniquement sur le prologue-16)
- ✓ 500 mémoires de programme (dont 200 ou plus contenant les presets d'usine) peuvent être rappelées instantanément et utilisées pour sauvegarder des programmes
- ✓ Multiples fonctions de tri et de recherche pour les programmes
- ✓ Oscilloscope en temps réel offrant un contrôle visuel des changements de paramètres
- ✓ Prises Sync In et Sync Out fournissant davantage d'options de configuration

# **1.3 Connexions en pratique**

Voir aussi la liste de toutes les connexions au paragraphe 2.3 ci-dessous.



# Connexion du cordon d'alimentation fourni avec le clavier

Branchez le cordon d'alimentation fourni à la prise secteur

Korg conseille de brancher le cordon d'alimentation au prologue d'abord puis de brancher l'autre extrémité à une prise secteur et de vérifiez que la tension en vigueur dans votre région correspond à la tension requise pour alimenter l'instrument

#### **Connexion à d'autres dispositifs**

Branchez le prologue à votre système de production AUDIO

Korg conseille que tous les dispositifs soient hors tension avant d'effectuer toute connexion, sous peine de risque de dysfonctionnements ou endommager vos enceintes ou d'autres composants.

#### Connexion à des dispositifs audio

- <u>Branchez vos enceintes actives, console ou autres</u> composants à la prise **OUTPUT** (sortie mono) du prologue. Réglez le niveau de volume avec le potentiomètre **MASTER**
- Branchez votre casque à la prise casque
   Cette prise produit le même signal que la prise OUTPUT

#### Connexion à des dispositifs MIDI ou à un ordinateur

- Pour <u>pour piloter le prologue par un périphérique MIDI externe ou inversement avec</u> <u>une générateur de son externe</u>, reliez ce dernier aux prises **MIDI IN/ OUT** du prologue
- Pour <u>échanger des messages MIDI avec un ordinateur</u>, reliez ce dernier au port USB B du prologue.

Pour les réglages de configuration de connexion à un dispositif MIDI ou un ordinateur voyez « Utilisation avec d'autres dispositifs MIDI » 2.9.2 ci-dessous.

#### **Connexion aux prises SYNC IN et OUT**

 Les prises SYNC IN / OUT permettent de synchroniser le synthétiseur avec les pulsations et pas relayés via les prises de sortie audio de sources telles que les instruments de la série volca de Korg (Prises SYNC IN/OUT) ou une station DAW. Effectuez cette connexion avec un câble minijack stéréo.

Pour plus de détails, voyez le Manuel d'utilisation (www.korg.com).

#### **Connexion de pédales**

- La prise **DAMPER** permet de <u>brancher une pédale Forte</u> telle que la « DS-1H » La pédale Forte prolonge le son des notes jouées après le relâchement des touches du clavier
- La prise EXPRESSION permet de <u>brancher une pédale de volume/d'expression</u> telle que la « XVP-20 »

La pédale applique un effet de modulation au son, ou modifie les paramètres assignés à la pédale

NB : Pour un fonctionnement correct de la pédale forte, un réglage de la polarité et d'autres paramètres peut être nécessaire (<u>www.korg.com</u>).

#### **1.4 Panneau de commande**

#### **Prologue 16**



Les contrôleurs entourés de vert sont absents sur le Prologue-8 :

- Section « TIMBRE » : Sur le « prologue-8 », en l'absence de section « TIMBRE », les paramètres liés aux timbres sont disponibles dans les menus, en mode « PROGRAM EDIT »
- ✓ Section « L.F. COMP. »
- ✓ Potentiomètre VOICE SPREAD : Absent sur le « prologue-8 »

NB : Les 3 potentiomètres superposés à gauche sont : MASTER, PORTAMENTO, VOICE MODE DEPTH

Tandis que sur le « prologue-16 » le potentiomètre MASTER est décalé sur la gauche et les 3 potentiomètres superposés sont : PORTAMENTO, **VOICE SPREAD**, VOICE MODE DEPTH

Voir page suivante un zoom sur chaque section du panneau, tandis que ...

....la page d'après donne des des détails sur les réglages.

La liste des contrôleurs est donnée plus loin au § 2.2 ci-dessous.



#### Détails sur les réglages

- 1 Section « MASTER »
  - Les commandes de la section « Master » affectent le fonctionnement Global du prologue, notamment :
    - volume (sortie et casque)
    - o portamento
    - o panoramique
    - o mode de voix
    - o molettes de **pitch bend** et de **modulation** (modification et modulation du « Pitch »)
- 2 Section « TIMBRE »
  - Choix en modes mono et bitimbral :
    - timbre unique (16 voix ou 8 pour le prologue 8)
    - deux timbres (8+8 voix ou 4+4 pour le prologue 8)
    - Réglage de l'équilibre entre les timbres et configurations « Layer » & « Split »

NB : En l'absence de section « TIMBRE » sur le prologue-8, les réglages de timbre sont disponibles en mode « PROGRAM EDIT »

Pour plus de détails, voyez le Manuel d'utilisation § 2 ci-dessous

- 3. Section « VCO 1/VCO2/MULTI ENGINE »
  - Réglages Waveforme, SHAPE, PITCH etc... des 2 VCO (Voltage Controlled Oscillator)
     Réglage du type de source de « MULTI ENGINE » :
    - générateur de bruit,
    - oscillateur VPM
    - oscillateur utilisateur (permet de charger des oscillateurs créés par l'utilisateur avec l'application « Librarian » Cf. § 2 ci-dessous)

# 4. Section « MIXER »

Contrôle des niveaux individuels de :

- « VCO 1 »
- 。 « VCO 2 »
- « MULTI ENGINE »
- 5. Section « VCF » (FILTER)
  - ✓ Le filtre passe-bas à résonance permet d'atténuer/accentuer des portions du spectre sonore des oscillateurs et de définir ainsi la brillance du son
- 6. Section « EG/LFO »
  - « EG » : (Envelope Generator) module des paramètres selon une courbe qui varie dans le temps
  - CUTOFF, SHAPE et PITCH peuvent être choisis comme paramètres-cibles pour la modulation, en plus du VCA
  - « LFO » : (Low Frequency Oscillator) permet de moduler des paramètres avec un signal périodique

### 7. Section « EFFECT »

- Réglage des effets numériques
  - « MOD EFFECTS »: modulation « chorus », « phaser », « flanger », etc.
  - « DELAY/REVERB » : choix d'un l'environnement acoustique
- 8. Section « L.F. COMP. » (prologue-16 uniquement)
  - Activation/désactivation de l'effet analogique de renforcement et de compression du grave
- 9. Section « EDIT »
  - Choix, sauvegarde et édition détaillée des programmes.
  - Le bouton PROGRAM SORT/EDIT PAGE permet de passer rapidement en revue les programmes. Pour plus de détails, voyez le Manuel d'utilisation (§ 2 ci-dessous)
- 10. Section « ARPEGGIATOR »
  - Activation et configuration de l'arpégiateur
  - Accès aux modes « ON » et « LATCH »
  - Réglage des paramètres TEMPO, RANGE et TYPE

# 1.5 Mise en route

1.5.1	Mise sous/hors tension du prologue & « Auto Power Off »	12
1.5.2	JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »	13
1.5.3	Édition d'un « Program »	14
1.5.4	SAUVEGARDER UN « PROGRAM »	15
1.5.5	INITIALISATION DES RÉGLAGES	15
1.5.6	Accordage des circuits analogiques	16

### 1.5.1 <u>Mise sous/hors tension du prologue & « Auto Power Off »</u>

#### Mise sous tension

- 1. Avant d'allumer le « prologue », tout dispositif externe d'amplification tel que des enceintes actives doit être hors tension, et les commandes de volume doivent être réglées au minimum.
- 2. Mettez le prologue sous tension en appuyant sur son interrupteur d'alimentation en face arrière

« Tuning... » S'affiche à l'écran et l'instrument active le mode d'accordage de son circuit de synthé analogique, ce qui prend environ 15 secondes

Le mode « Play » du prologue est ensuit activé

- 3. Mettez sous tension tout dispositif d'amplification externe tel que des enceintes actives
- 4. Réglez le volume de votre dispositif d'amplification externe et ajustez si nécessaire le volume de sortie du prologue avec le potentiomètre MASTER.

#### **Mise hors tension**

La mise hors tension du prologue entraîne la perte de toutes les données de programme non sauvegardées. Veillez donc avant de mettre l'instrument hors tension à sauvegarder toutes les données de programme et autres réglages importants que vous avez effectués (§ 1.5.4 cidessous, « Sauvegarder un Programme »).

- 1. Diminuez au minimum le volume de vos enceintes actives ou de tout autre système d'amplification externe, puis mettez-le(s) hors tension.
- 2. Mettez hors tension sous tension en appuyant sur son interrupteur d'alimentation en face arrière.

ATTENTION : Attendez au moins 10 secondes avant de le remettre sous tension le prologue après sa mise hors tension.

#### Fonction de coupure automatique de l'alimentation : « Auto Power Off »

La fonction de coupure automatique de l'alimentation du prologue met automatiquement l'instrument hors tension après 4 heures sans manipulation des commandes, sélecteurs, boutons et touches de clavier du prologue.

Vous pouvez désactiver cette fonction (activée en sortie d'usine) par les étapes ci-dessous.



- > 1. Appuyez sur le bouton EDIT MODE pour ouvrir le menu principal
- 2. <u>Sélectionnez « GLOBAL EDIT »</u> avec la molette **PROGRAM/VALUE** Ou bien
- Bouton EDIT MODE pour passer en mode « GLOBAL EDIT »
- 3. Appuyez 2 fois sur le bouton 8 pour afficher « Auto Power Off »
- > 4. Molette PROGRAM/VALUE (2) pour désactiver « Auto Power Off »
- 5. Bouton EXIT pour <u>terminer en activant le mode « Play »</u> L'écran affiche le « program » actuellement sélectionnéL
- NB : Les réglages « GLOBAL EDIT » sont sauvegardés automatiquement

#### 1.5.2 Jouer avec les « Programs » et l'« arpégiateur »

- 1.5.2.1 Jouer avec un « Program »
- 1.5.2.2 Jouer avec l'« arpégiateur »

13 14

# 1.5.2.1 Jouer avec un « Program »

Le prologue dispose de 500 mémoires de programme, dont les 250 premières contiennent des Presets chargés à l'usine, groupés par catégories de son pour faciliter leur choix.

Les autres mémoires contiennent un programme d'initialisation pouvant servir de base à la création de programmes utilisateur.



- 1. Assurez-vous que le mode « Play » est actif
- Bouton EXIT pour <u>éteindre si besoin le bouton EDIT MODE</u>



- Sélectionnez un programme avec la molettre PROGRAM/VALUE
   Le nom et numéro du programme s'affichent (Cf. « Liste des programmes » § 2.10.2)
   ASTUCE : Les boutons « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 1~8 permettent de trier les programmes comme suit.
- **Bouton 1**: numéro de programme
- Bouton 2: catégories
- Bouton 3: tri alphabétique
- Bouton 4: Tag « LIKE »
- Bouton 5: les plus utilisés
- **Bouton 6**: forme d'enveloppe
- Bouton 7: aléatoire
- Bouton 8: Affichage de la liste « LIVE SET » Ou longue pression pour <u>ajouter le « program » actif à la liste « LIVE SET »</u> NB : l'écran peut aussi faire office d'oscilloscope pour visualiser les signaux électriques générés par la forme d'onde du son
- 3. Jouez sur le clavier
- Sélecteur OCTAVE à gauche pour <u>transposer le clavier sur une plage de</u> +/-2 octaves
- Actionnez la molette de Pitch Bend pour <u>augmenter/diminuer le « Pitch »</u>
- Actionnez la molette de modulation pour modifier les paramètres assignés

#### 1.5.2.2 Jouer avec l'« arpégiateur »

- > 1. Pressez le bouton **ON/LATCH** pour activer/désactiver l'arpégiateur
- Une longue pression sélectionne le mode « Latch » (verrouillage)
- > 2. Utiliser les potards **TEMPO**, **RANGE** et **TYPE** pour explorer diverses combinaisons de réglages

# 1.5.3 Édition d'un « Program »

Vous pouvez créer vos propres sons en vous servant d'un programme preset comme base ou en démarrant de zéro avec la fonction « Init Program ».

#### Édition des paramètres

Les principaux paramètres du synthétiseur sont répartis en plusieurs sections du panneau avant (VCO, FILTER, etc.), comprenant des potentiomètres et sélecteurs pour effecteur les réglages.

#### Sélection de « Voice Mode » dans la section « MASTER »

En mode « Play », les diodes à droite du bouton « VOICE MODE » SELECT indiquent les réglages « Voice Mode » du programme sélectionné. En effet les 16 voix du prologue-16 (et les 8 voix du prologue-8) peuvent être combinées de différentes manières.



Le bouton **SELECT** permet de choisir entre 4 modes de voix pour l'action du potard VOICE MODE DEPTH Cf « Modes de voix (Voice Mode) » § 2.6.1.1 ci-dessous)

#### Édition des effets : Sections « EFFECT » & « L.F. COMP. »

- Le sélecteur MOD EFFECTS permet de choisir des effets de modulation tels que • « chorus » et « phaser »
  - SELECT pour passer en revue les catégories d'effets disponibles
- Les potards **SPEED** et **DEPTH** permettent de régler chaque effet •
- Le sélecteur **DELAY/REVERB** permet de choisir entre un effet « Delay » & « Reverb »
- Les potards TIME et TONE/FEEDBACK permettent de régler chaque effet •
- Le sélecteur L.F. COMP. (Sur le prologue-16) permet d'activer/désactiver le compresseur boost analogique
- Le potard **GAIN** permet de doser la quantité d'effet appliqué au signal •

Pour des détails, voyez

- « Structure des Programmes »
- § 2.5.1 ci-dessous § 2.5.2 ci-dessous
- « Création de son »
- « Édition des paramètres de base » § 2.6 ci-dessous
- « Mode "EDIT" » § 2.7 ci-dessous

### 1.5.4 <u>Sauvegarder un « Program »</u>

Sauvegarder le « Program » édité une fois obtenu le son voulu, sous peine de le perdre à la mise hors tension ou en changeant de « program ».



- > 1. Assurez-vous que le mode « Play » est actif
- Bouton EXIT pour éteindre si besoin le bouton EDIT MODE
- 2. Bouton WRITE pour <u>passer en attente de sauvegarde</u> Le bouton clignote et le message « Where to write? » s'affiche
- 3. Molette PROGRAM/VALUE pour <u>choisir le numéro mémoire</u> voulu pour la sauvegarde du nouveau « Program »
- Bouton EXIT pour annuler si besoin l'opération
- 4. Bouton WRITE pour <u>exécuter la sauvegarde</u> dans la mémoire interne choisie Le message « Complete » s'affiche

NB : Ne mettez jamais le prologue hors tension pendant la sauvegarde de programme. Cela risquerait d'endommager irrémédiablement les données internes de l'instrument.

- > 1. Modifiez le programme en mode de jeu
- $\triangleright$
- 2. Bouton WRITE pour <u>activer l'attente de sauvegarde</u>
- 3. <u>Choisissez le numéro de programme (mémoire) voulu</u> pour la sauvegarde de votre nouveau son avec la molette **PROGRAM/VALUE**
- Bouton **EXIT** pour <u>annuler si besoin</u> l'opération.
- 4. Bouton WRITE pour <u>confirmer la sauvegarde</u> dans la mémoire interne choisie Le message « Complete » s'affiche

NB : Ne mettez jamais le prologue hors tension pendant la sauvegarde de programme, sous peine d'endommager irrémédiablement les données internes de l'instrument.

#### 1.5.5 Initialisation des réglages

Les « programs » et paramètres globaux du prologue peuvent être réintialisés à leurs valeurs d'usine.

- ➤ 1. Mettez le prologue hors tension
- 2. Boutons WRITE + EXIT du prologue tout en mettant l'instrument sous tension « FACTORY RESET » s'affiche sur l'écran
- 3. <u>Choisissez le type de paramètres à initialiser</u> avec la molette **PROGRAM/VALUE** : « PRESET », « GLOBAL », « ALL »
  - NB : avec « ALL » tous vos programmes utilisateur sont perdus
- 4. Bouton WRITE pour lancer la procédure d'initialisation L'écran affiche le message « Are you sure? »
- 5. Tournez la commande PROGRAM/VALUE pour sélectionner « Yes »
- Bouton WRITE pour <u>exécuter la réinitialisation</u>

Voir une version plus détaillée de la procédure au paragraphe 2.8.2 ci-dessous.

NB : Ne mettez jamais le prologue hors tension pendant le chargement des réglages d'usine, au risque d'endommager les données internes de l'instrument.

# 1.5.6 <u>Accordage des circuits analogiques</u>

Comme pour tous les instruments analogiques, l'accordage du prologue peut fluctuer au fil du jeu (notamment en raison de changements ambiants et de température).

C'est pourquoi une fonction d'accordage automatique peut, sur demande, corriger automatiquement l'accord des circuits analogiques de l'instrument.

 Boutons SHIFT + EXIT pour <u>déclencher l'accordage automatique</u> Les commandes et touches de l'instrument sont temporairement indisponibles pendant l'accordage automatique

### 2 Manuel de l'utilisateur

Adaptation de la version française du « Manuel de l'utilisateur ».

Les paragraphes (presque) équivalents à ceux du manuel « Quick Start » ne sont par répétés dans ce chaptire. On a plutôt ajouté au chapitre « Démarrage » § 1 ci-dessus les quelques détails supplémentaires figurant dans le manuel de l'utilisateur.

2.1	SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE	17
2.2	PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS	18
2.3	LISTE DES CONNEXIONS	20
2.4	JOUER AVEC UN « PROGRAM »	21
2.5	« PROGRAMS »	24
2.6	ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE	26
2.7	Mode « Edit »	43
2.8	« AUTOTUNING », INITIALISATION DES RÉGLAGES, RACCOURCIS PAR SHIFT	56
2.9	UTILISATION AVEC D'AUTRES DISPOSITIFS	58
2.10	LISTE DES DONNÉES	63
2.11	MIDI IMPLEMENTATION CHART	71
2.12	Mise à jour du Firmware	97
2.13	Spécifications	99



# 2.1 Schéma de principe du prologue

# 2.2 Panneau de commande : Liste des contrôleurs

#### **Prologue 16**



Les contrôleurs entourés de vert sont spécifiques au Prologue-16 :

- ✓ Section « TIMBRE » : Sur le « prologue-8 », les paramètres liés aux timbres sont disponibles dans les menus, en mode « PROGRAM EDIT »
- ✓ Section « L.F. COMP. »
- ✓ Potentiomètre VOICE SPREAD : Absent sur le « prologue-8 », car les 3 potentiomètres superposés à gauche sont : MASTER, PORTAMENTO, VOICE MODE DEPTH

Sur le « prologue16 » le potentiomètre MASTER est décalé sur la gauche et les 3 potentiomètres superposés sont : PORTAMENTO, **VOICE SPREAD**, VOICE MODE DEPTH

#### **Liste des Sections**

1. Commandes « MASTER »	5. Section « FILTER »
2. Section «TIMBRE » En l'absence de	6. Section « EG/LFO »
section «TIMBRE» sur le prologue-8, les	7. Section « EFFECT »
réglages de timbre sont disponibles en mode « PROGRAM EDIT »	8. Section « L.F. COMP. » (prologue-16
3 Section « VCO1/VCO2/MULTIENGINE »	uniquement)
A Section « MIXER »	9. Section « EDIT »
	10. Section « ARPEGGIATOR »

En plus de la liste des contrôleurs ci-après, voir quelques explications au 1.4 ci-dessus.

#### Liste des contrôleurs

1	Potentiomètres « MASTER »
	Molette de Pitch Bend
_	Molette de modulation
	Boutons OCTAVE
	Potentiomètre MASTER
	Potentiomètre PORTAMENTO
	Potentiomètre VOICE SPREAD (prologue-
	16 uniquement)
	VOICE MODE
	Bouton VOICE MODE SELECT
	Potentiomètre VOICE MODE DEPTH
2	Section « TIMBRE »
	Bouton SUB ON/PGM FETCH (prologue-16
	uniquement)
	Potentiomètre MAIN/SUB BALANCE
	Sélecteur TYPE
	Sélecteur PANEL
3	Section « VCO 1/VCO 2/MULTI ENGINE »
	VCO 1
	Sélecteur WAVE
	Sélecteur OCTAVE
	Potentiomètre PITCH
	Potentiomètre SHAPE
	VCO 2
	Sélecteur WAVE
	Sélecteur OCTAVE
	Potentiomètre PITCH
	Potentiomètre SHAPE
	MODULATION
	Sélecteur PITCH EG
	Potentiomètre INT
	Sélecteur SYNC/RING
	Potentiomètre CROSS MOD DEPTH
	MULTI ENGINE
	Sélecteur NOISE/VPM/USR
	Sélecteur OCTAVE
	Écran
	Potentiomètre TYPE
	Potentiomètre SHAPE
4	Section « MIXER »
	Potentiomètre VCO 1
	Potentiomètre VCO 2
	Potentiomètre MULTI
5	Section « FILTER »
	VCF
	Potentiomètre CUTOFF
	Potentiomètre RESONANCE
	Potentiomètre EG INT
	Sélecteur DRIVE

	Sélecteur LOW CUT
	Sélecteur KEYTRACK
6	Section « EG/LFO »
	AMP EG
	Potentiomètre ATTACK
	Potentiomètre DECAY
	Potentiomètre SUSTAIN
	Potentiomètre RELEASE
	EG
	Potentiomètre ATTACK
	Potentiomètre DECAY
	Potentiomètre SUSTAIN
	Potentiomètre RELEASE
	LFO
	Sélecteur WAVE
	Sélecteur MODE
	Potentiomètre RATE
	Potentiomètre INT
	Sélecteur TARGET
7	Section « EFFECT »
	MOD EFFECT
	Sélecteur OFF/ON/SELECT
	Potentiomètre SPEED
	Potentiomètre DEPTH
	DELAY/REVERB
	Sélecteur OFF/DELAY/REVERB
	Potentiomètre TIME
	Potentiomètre DEPTH
	Section « L.F. COMP. » (prologue-16
8	uniquement)
	VU-metre
	Potentiometre GAIN
•	Selecteur OFF/UN
9	
10	Ecran
	Routons 1_8
	Bouton EDIT MODE
	Bouton WRITE
	Bouton EXIT
	Bouton SHIFT
12	Section « ARPEGGIATOR »
	Bouton ON/LATCH
	Bouton TEMPO
	Bouton RANGE
	Bouton TYPE

#### 2.3 Liste des Connexions

Pour des conseils pratiques de connexion voir le paragraphe 1.3 ci-dessus.

1.	~ACV (prise secteur)
<b>2</b> .	(interrupteur d'alimentation)
3.	🗠 (port USB B) Port pour échanger des messages MIDI avec un ordinateur
4.	Prise EXPRESSION
	Branchez une pédale de volume/d'expression type « XVP-20 » (en option) ou une
	pédale d'expression type « XVP-10 » (en option) à cette prise pour contrôler les
	paramètres assignés
5.	Prise DAMPER
	Branchez une pédale forte type « DS-1H » (en option) ou une pédale Switch type
	« PS-1/PS-3 » (en option) pour contrôler l'effet de pédale Forte
	NB : le prologue ne dispose pas de la fonction « half-damper » (effet demi-pédale)
6.	Prises MIDI IN / OUI
	Ces prises permettent d echanger des messages MIDI entre le prologue et un dispositif
	MIDI externe Pour plus de détails, vovez « Utilisation avec d'autres dispositifs MIDI » §2.0.2
7	Prisos SYNC IN / OUT
1.	Branchez le proloque aux instruments de la série « volca » et d'autres instruments de
	Korg avec un <b>câble minijack stéréo</b> . Ces prises servent à synchroniser les pas du
	proloque avec les pulsations émises depuis la sortie audio de dispositifs connectés.
	d'une station de travail audio numérique (DAW), etc.
	Pour des détails, voyez « Synchronisation avec des instruments via les prises SYNC
	IN/OUT » (§ 2.9.1 ci-dessous)
8.	Prises OUTPUT L/MONO / R)
	Prises de sortie stéréo. Branchez ces prises à une paire de moniteurs actifs ou à un
	mélangeur.
	Le potentiomètre <b>MASTER</b> règle le niveau de volume. Dans le cas d'une connexion
	mono, utilisez la prise OUTPUT L/MONO
9.	(prise casque)
	Branchez la fiche de votre casque d'écoute à cette prise pour écouter le même signal
	que la prise OUTPUT

#### Connexion à des dispositifs audio

- Branchez vos enceintes actives, console ou autres composants à la prise OUTPUT (sortie mono) du prologue
- Réglez le niveau de volume avec le potard MASTER.
- Branchez votre casque à la prise casque. Cette prise produit le même signal que la prise OUTPUT

#### Connexion à des dispositifs MIDI ou à un ordinateur

- Pour échanger des messages MIDI avec un dispositif MIDI externe, connectez-le aux prises **MIDI IN/OUT** du prologue.
- Pour échanger des messages MIDI avec un ordinateur, connectez-le au port USB B

Pour plus de détais voyez « Utilisation avec d'autres dispositifs MIDI » § 2.9.2 ci-dessous.

#### **Connexion aux prises SYNC IN et OUT**

- Les prises SYNC IN / OUT permettent de synchroniser le synthétiseur avec les pulsations et pas relayés via les prises de sortie audio de sources telles que les instruments de la série « volca » de Korg (Prises SYNC IN/OUT) ou une station DAW Effectuez cette connexion avec un câble minijack stéréo
- La prise SYNC OUT transmet une pulsation de 5V durant 15ms au début de chaque pas

Pour des détails voyez « Synchronisation avec des instruments via les prises SYNC IN/OUT » (§2.9.1).

# 2.4 Jouer avec un « Program »

~
21
22
23

# 2.4.1 <u>Sélection et jeu d'un programme (Cf. § 1.5.2.1 ci-dessus)</u>

#### 2.4.2 Fonction de tri des « programs »



Le prologue de Korg est doté d'une fonction de tri des programmes qui permet de rechercher les programmes de diverses manières.

- 1. Pressez un des boutons « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 1-8, en mode « Play » pour trier les programmes avant et après le programme actuel selon l'une des méthodes du tableau ci-après
- Pressez le même bouton pour <u>passer au bloc suivant</u> (catégorie suivante, lettre suivante de l'alphabet, etc.) en conservant les programmes dans le même ordre

Bouton	Туре	Description
1	PROG NUM	Trie les programmes selon leur numéro
2	CATEGORY	<ul> <li>Trie les programmes selon leur catégorie.</li> <li>Maintenez enfoncé le <b>bouton 2</b> pour afficher la page « Category » du mode « PROGRAM EDIT » (Cf. § 2.7.2 ci- dessous, « Category ») et <u>changer la catégorie de programme</u></li> <li>Appuyez sur le bouton WRITE afin de <u>sauvegarder le programme</u> (Cf. § 1.5.4 ci-dessus, « Sauvegarder un programme »)</li> </ul>
3	ALPHABETI CAL	<ul> <li>Trie les programmes par ordre alphabétique.</li> <li>Maintenez enfoncé le <b>bouton 3</b> pour afficher la page « Category » du mode « PROGRAM EDIT » et <u>changer le nom</u> <u>du programme</u> (§ 2.7.2 ci-dessous, « <b>Bouton 3</b> (PROGRAM NAME) »)</li> <li>Appuyez sur le bouton <b>WRITE</b> afin de <u>sauvegarder le</u> <u>programme</u> (§ 1.5.4 ci-dessus, « Sauvegarder un programme »)</li> </ul>
4	LIKE	<ul> <li>Trie les programmes selon vos préférences (tag « Like »).</li> <li>Maintenez enfoncé le <b>bouton 4</b> pour <u>ajouter/supprimer un tag « Like »</u> à un programme <ul> <li>(*) à droite du numéro indque les « programs » likés</li> </ul> </li> </ul>
5	FREQUENT	Trie les programmes selon leur fréquence d'utilisation.
6	ENVELOPE	Trie les programmes en fonction de la longueur de l'en-veloppe du timbre principal.
7	RANDOM	Trie les programmes selon un ordre aléatoire.
8	LIVE SET	Trie les programmes mémorisés dans la liste Live Set. Pour plus de détails sur la liste « Live Set »
2 Sáloct	ionnez un proc	Voyez (§ 2.4.3 ci-dessous « Utilisation de la liste Live Set »

 $\triangleright$ 

# 2.4.3 Liste « Live Set »



La fonction « Live Set » permet d'assigner des programmes aux boutons « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » **1-8** et de les rappeler rapidement, si besoin en les triant.

La mémoire « Live Set » comprend 4 banques A à D.

2.4.3.1	Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »	22
2.4.3.2	Rappeler un programme de la liste « Live Set »	22

# 2.4.3.1 Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »

Enregistrez sous forme de liste les programmes souvent utilisés avec la fonction « Live Set ».

- > 1. En mode de jeu, sélectionnez un programme à inclure à votre liste « Live Set »
- 2. Maintenez enfoncé le bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 8 « REGISTER » s'affiche à l'écran
- 3. <u>Choisissez la banque (A–D)</u> pour le programme avec la molette **PROGRAM/VALUE** L'allumage des boutons « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » **1-8** renseignent sur leur contenu :
  - o Clignotement : Contient un « Program » enregistré dans la liste « Live Set »
  - Allumé : Aucun « program » assigné
- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour <u>annuler</u> si besoin
- ➤ 4. Appuyez sur un bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 1~8 pour <u>enregistrer le</u> programme voulu dans la liste « Live Set ». Le message « Complete » s'affiche à l'écran.
- 5. Pour <u>enregistrer un autre programme</u>, sélectionnez le programme après avoir enfoncé tout bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » autre que le **bouton 8**,
- puis <u>effectuez l'enregistrement</u> en reprenant la procédure depuis l'étape 2

#### Suppression d'un programme de la liste « Live Set »

 Maintenez enfoncé un bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 1~8 allumé pour <u>effacer le « Program »</u> qu'il contient « Cleared » s'affiche à l'écran Voyez l'étape 4 plus haut

#### 2.4.3.2 Rappeler un programme de la liste « Live Set »

- 1. En mode « Play », appuyez sur le bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 8 « LIVE SET » s'affiche à l'écran
- 2. Tournez la molette PROGRAM/VALUE pour <u>sélectionner la banque</u> (A~D)
   Si un programme a été enregistré dans une liste « Live Set » via un des boutons « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 1~8 le bouton clignote
- 3. Appuyez sur le bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 1~8 voulu pour rappeler le programme

Le nom du programme s'affiche à l'écran

- Une fois rappelé un programme de liste « Live Set », <u>sélectionnez si besoin d'autres</u> programmes de la même banque avec la molette **PROGRAM/VALUE**
- Pour <u>sélectionner des programmes d'une autre banque</u>, suivez reprenez à l'étape 1

# 2.4.4 « ARPEGGIATOR »



Le prologue de Korg comprend une fonction arpégiateur qui joue automatiquement les programmes sous forme de motifs arpégés en se basant sur les touches jouée.

Jeu avec l'arpégiateur

- 1. En mode « Play », appuyez sur le bouton « ARPEGGIATOR » ON/LATCH pour activer l'arpégiateur
  - Le bouton ON/LATCH s'allume
- 2. Jouez sur le clavier pour faire jouer des arpèges utilisant la touche enfoncée comme note de base
- Maintenez enfoncé le bouton ON/LATCH pour <u>activer la fonction « LATCH »</u> qui fait jouer l'arpège même après le relâchement des touches du clavier Le témoin ON/LATCH clignote
- Une nouvelle pression sur le bouton ON/LATCH permet de <u>désactiver la fonction</u> <u>« LATCH »</u>

#### Réglages de l'arpégiateur

 Bouton « ARPEGGIATOR » TEMPO + molette PROGRAM/VALUE pour régler le tempo [30.0 à 600.0]

Ou bien

- « Taper » le tempo en pressant le bouton **TEMPO** au tempo voulu
- Bouton « ARPEGGIATOR » RANGE pour <u>changer la plage de hauteur</u> de 1~4 octaves à chaque pression
- Bouton « ARPEGGIATOR » TYPE pour <u>choisir un des modes d'arpégiateur</u> : Manual Arpèges dans l'ordre d'enfoncement des touches

Rise L'arpégiateur joue le motif de la note la plus grave à la note la plus aiguë

Fall L'arpégiateur joue le motif de la note la plus aiguë à la note la plus grave

Rise L'arpégiateur joue le motif de la note la plus grave à la note la plus aiguë, puis de la Fall note la plus aiguë à la plus grave

RandomL'arpégiateur joue une note de hauteur aléatoire pour chaque touche enfoncéePolyL'arpégiateur joue 2 notes de hauteur aléatoire pour chaque touche que enfoncéeRandom (uniquement disponible quand le paramètre « VOICE MODE » est sur « POLY »)

#### 2.5 « Programs »

2.5.1	Structure des programmes	24
2.5.2	Edition / Création de son	25

#### 2.5.1 <u>Structure des programmes</u>

Urongrpammese compose des réglages des sons, effets, timbres, du mode de voix et de l'arpégiateur. (Les réglages de la commande MASTER, de la molette Pitch Bend, des boutons OCTAVE, de la section L.F. COMP. et de la fonction LATCH de l'arpégiateur ne sont pas inclus dans le programme.)

Expérimentez à souhait en changeant les paramètres pour voir leur impact sur les sons du prologue.



#### Paramètres de base

VCO 1	MULTI ENGINE	AMP EG	MOD EFFECT
WAVE	NOISE/VPM/USR	ATTACK	OFF/ON/SELECT
OCTAVE	OCTAVE	DECAY	*
PITCH	ТҮРЕ	SUSTAIN	SPEED*
SHAPE	SHAPE	RELEASE	DEPTH*
VCO 2	MIXER	EG	DELAY/REVERB
WAVE	VCO1	ATTACK	OFF/DELAY/REV
OCTAVE	VCO2	DECAY	ERB*
PITCH	MULTI	SUSTAIN	TIME*
SHAPE	VCF	RELEASE	DEPTH*
MODULATION	CUTOFF	LFO	ARPEGGIATOR
PITCH EG	RESONANCE	WAVE	ON/LATCH*
PITCH EG INT	EG INT	MODE	TEMPO*
SYNC/RING	DRIVE	RATE	RANGE*
CROSS MOD	LOW CUT	INT	TYPE*
DEPTH	KEYTRACK	TARGET	

SORT	M.Wheel Assign	Arpeggiator*	User E-ects
Category*	M.Wheel Range	Voice Spread	Type*
PROGRAM	E.Pedal Assign	Pan Width	Delay Type*
NAME*	Bend Range +	Portamento	Reverb Type*
TIMBRE	Bend Range –	Mode*	Mod E-ect Sub
Sub Timbre*	MODULATION	Program Level*	Type*
Edit Timbre*	LFO Key Sync	<b>MULTI ENGINE</b>	Reverb/Delay
Timbre Type*	LFO Voice Sync	Param 1-6	Sub Type*
Main/Sub	EG Velocity	EFFECTS	Mod E-ect
Balance*	Amp Velocity*	Chorus Type*	Assign*
Main/Sub	OTHER	Ensemble Type*	Reverb/Delay
Position*	SETTINGS	Flanger Type*	Assign*
Split Point*	Multi Routing	Phaser Type*	
<b>PEDAL &amp; WHEEL</b>	C	,,	

# Paramètres avancés

\* : Quand le timbre secondaire est activé, les changements effectués sur ces paramètres n'ont aucun effet sur les timbres réglés avec « EDIT TIMBRE » en mode « PROGRAM EDIT »

# 2.5.2 Edition / Création de son

Éditer un programme signifie changer les valeurs de ses paramètres afin de modifier le son.

Il y a deux façons de créer des sons sur le prologue.

- ✓ sélectionner un programme existant proche du son visé et modifier les paramètres de ce programme pour obtenir le son perso voulu
- ✓ initialiser tous les paramètres de programme ou utiliser la fonction « Panel Load » pour créer vos propres sons sans vous servir de base

# Édition d'un programme existant

- > 1. En mode « Program », choisissez le programme à utiliser comme base de son
- > 2. <u>Façonnez votre son</u> avec les **potards** et **sélecteurs** de l'instrument

NB : Pour des détails sur la manière de changer la hauteur, le timbre et le volume avec les commandes et sélecteurs de l'instrument, voyez (§ 2.6 ci-dessous, « Édition des paramètres de base »)

 <u>Sauvegardez le programme édité</u> sous peine de le perdre à la mise hors tension ou en changeant de programme (Cf. Erreur ! Source du renvoi introuvable., Sauvegarder un programme »).

# Création d'un programme de A à Z avec « Panel Load »

Utiliser la fonction « Panel Load » pour créer un son sans aucune base. Cette fonction charge les réglages actuels de chacune des contrôeurs physiques et offre un bon point de départ pour vos créations sonores.

L'exploration des commandes en face avant vous permettra de découvrir comment chaque paramètre transforme le son et de comprendre plus facilement la manière dont chaque section du prologue fonctionne ainsi que l'interaction entre les paramètres de l'instrument.

 Bouton WRITE + SHIFT pour activer la fonction « Panel Load » est activée et <u>changer</u> <u>ainsi le son selon la position des commandes physiques</u> « Load Panel » s'affiche sur l'écran

# 2.6 Édition des paramètres de base

Cecetttioens décrit les paramètres de base constituant chaque programme. Ces paramètres de base sont assignés aux commandes et aux sélecteurs en face avant.

2.6.1	Section « MASTER »	26
2.6.2	SECTION « TIMBRE »	28
2.6.3	SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »	29
2.6.4	SECTION « MIXER »	33
2.6.5	SECTION « VCF » (FILTER)	34
2.6.6	Section « EG/LFO »	36
2.6.7	SECTION « EFFECT »	38
2.6.8	SECTION « L.F. COMP. » (PROLOGUE-16 UNIQUEMENT)	39
2.6.9	AU SUJET DES TIMBRES	40

# 2.6.1 <u>Section « MASTER »</u>

Pour des détails sur la molette de **modulation**, la molette de **Pitch Bend**, les boutons « OCTAVE » et le potard **MASTER**, voyez « Sélection et jeu d'un programme » § 1.5.2.1 cidessus.

Pour des détails sur le bouton **SUB ON/PGM FETCH**, voyez « Activation du timbre secondaire » § 2.6.9.1 ci-dessous.

Commande **PORTAMENTO** Règle la longueur de portamento [OFF, 0...127]

Commande **VOICE SPREAD** (prologue-16 uniquement) [0...127]

Règle l'écart entre les voix afin de produire un effet stéréo

Sur le prologue-8, ce réglage s'effectue avec le paramètre « Voice Spread » (§ 2.7.2 cidessous) du mode « PROGRAM EDIT ».

2.6.1.1	Modes de voix : « Voice Mode »	27
2.6.1.2	Liste des modes de voix	27

# 2.6.1.1 Modes de voix : « Voice Mode »

La fonction « Voice Mode » permet de combiner ces voix de différentes manières pendant le jeu.

- Bouton « VOICE MODE » SELECT pour <u>choisir</u> entre les 4 modes de voix différents
- Potard **VOICE MODE DEPTH** pour <u>contrôler d'un</u> <u>large éventail d'effets</u> pour chaque mode de voix.

La polyphonie est respectivement de 16 et 8 pour les prologue-16 et 8.



« Voice Mode »	Description	Effet de la commande VOICE MODE DEPTH
POLY	mode à 16 voix (sur le prologue- 16) ou à 8 voix (sur le prologue- 8) pour jouer avec la polyphonie maximale	<ul> <li>[POLY, DUO 01023]</li> <li>Tournez la commande à droite pour <u>passer en</u> <u>mode DUO</u> et obtenir 2 voix superposées en enfonçant une touche</li> <li>Quand la commande est tournée à droite, le niveau de la voix empilée augmente, produisant un désaccordage plus marqué.</li> </ul>
MONO	Les 4 voix fonctionnent comme sur un synthé mono avec sous- oscillateur.	<ul> <li>[Sub 01023]</li> <li>Tournez le potard à droite pour <u>assigner les</u> voix 2 et 3 sous forme de sous-oscillateur 1 octave plus grave</li> <li>Tournez le potard encore à droite pour <u>assigner la voix 4 sous forme de sous</u> oscillateur 2 octaves plus graves</li> </ul>
UNISON	Toutes les voix (16 ou 8) sont jouées à l'unisson (simultanément) comme sur un synthé mono	<ul> <li>[Detune 0C50C]</li> <li>Tournez la commande à droite pour <u>accentuer</u> <u>l'effet de désaccordage</u> (Detune)</li> </ul>
CHORD	Joue sous forme d'accord	[5th, sus2, m, Maj, sus4, m7, 7, 7sus4, Maj7, aug, dim, m7 <sup>1</sup> 5, mMaj7, Maj7 <sup>1</sup> 5] Permet de choisir l'accord joué

#### 2.6.1.2 Liste des modes de voix

# 2.6.2 <u>Section « TIMBRE »</u>

La section « TIMBRE » du prologue-16 règle le timbre de l'instrument.

Le prologue-8 ne dispose pas de section « TIMBRE », mais le le timbre peut être édité dans le mode « PROGRAM EDIT » (Cf. § 2.7.2 ci-dessous, « **Bouton 3** (TIMBRE) »).

Les méthodes d'activation des timbres secondaires et d'utilisation de chaque paramètre diffèrent entre le prologue-16 et le prologue-8. Pour des détails sur chaque instrument, voyez « Au sujet des timbres » (§ 2.6.9 ci-dessous).

#### Bouton SUB ON/PGM FETCH (prologue-16 uniquement)

<u>Active le timbre secondaire</u> et permet d'utiliser la fonction « Program Fetch » Pour des détails sur cette fonction, voyez « Fonction Program Fetch » (§ 2.6.9.3 ci-dessous)

- Bouton **SUB ON/PGM FETCH** pour <u>activer le timbre secondaire</u> de sorte que le prologue joue 2 timbres (8 voix + 8 voix). Le bouton s'allume
- Maintenez le bouton enfoncé pour <u>activer la fonction Program Fetch en mode</u> <u>FUNCTION</u>. Le bouton clignote alors
- En l'absence de section « TIMBRE » sur le prologue-8, utilisez le paramètre « Sub Timbre » (§ 2.7.2 ci-dessous) en mode « PROGRAM EDIT » pour <u>activer le timbre</u> <u>secondaire</u>

Pour utiliser la fonction « Program Fetch », effectuez le réglage avec le « **Bouton 2** (PROGRAM FETCH) » (§ 2.6.9.3 ci-dessous) en mode « FUNCTION ».

# Commande MAIN/SUB BALANCE (prologue-16 uniquement) [0...127]

Règle l'équlibre de volume entre les timbres principal & secondaire

- 64: Les volumes de timbres principal et secondaire sont identiques
- A gauche : vous augmentez le volume du timbre principal
- A droite : vous augmentez le volume du timbre secondaire

En l'absende de section « TIMBRE » sur le prologue-8, ce réglage s'effectue avec le paramètre « Main/Sub Balance » (§ 2.7.2 ci-dessous) du mode « PROGRAM EDIT ».

Sélecteur **TYPE** (prologue-16 uniquement) [LAYER, XFADE, SPLIT]

Définit la manière si les timbres principal & secondaire sont joués sont joués en Layer, Fondu ou Split

- LAYER: Timbres principal & secondaire superposés durant le jeu
- XFADE: Fondu du timbre secondaire au principal vers la partie supérieure du clavier
- SPLIT: Timbres principal & secondaire partagés entre des zones différentes du clavier

En l'absende de section « TIMBRE » sur le prologue-8, ce réglage s'effectue avec le paramètre « Timbre Type » (§ 2.7.2 ci-dessous) du mode « PROGRAM EDIT ».

NB : Les réglages de position et de point de partage des timbres s'effectuent respectivement avec les paramètres « Main/Sub Position » (§ 2.7.2 ci-dessous) et « Split Point » (§ 2.7.2 ci-dessous), en mode « PROGRAM EDIT ».

#### Sélecteur **PANEL** (prologue-16 uniquement)

[SUB, +, MAIN]

Choisit le timbre à éditer

- SUB: Edition du timbre secondaire
- + (MAIN+SUB): Edition la fois du timbre principal et du timbre secondaire
- MAIN: Edition porte du le timbre principal

En l'absence de section « TIMBRE » sur le prologue-8, ce réglage s'effectue avec le paramètre « Edit Timbre » (§ 2.7.2 ci-dessous) du mode « PROGRAM EDIT ».

NB : L'édition de timbre désigne l'utilisation des paramètres élémentaires disponibles en face avant et des paramètres plus poussés via le mode « PROGRAM EDIT ».

## 2.6.3 <u>Section « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »</u>

2.6.3.1	« VCO 1 », « VCO 2 »	29
2.6.3.2	MODULATION	30
2.6.3.3	« MULTI ENGINE »	31
2.6.3.4	« NOISE »	31
2.6.3.5	« VPM »	32
2.6.3.6	« USR »	33

### 2.6.3.1 « VCO 1 », « VCO 2 »

VCO= Voltage Controlled Oscillator (oscillateur commandé en tension)

Les paramètres des 2 oscillateurs comprennent les réglages de hauteur du son (OCTAVE, PITCH) et de forme d'onde (WAVE, SHAPE).



#### Sélecteur WAVE

Sélectionne la forme d'onde pour les oscillateurs 1 et 2.

- Square wave: produisant un son permettant de créer des timbres de type instrument à vent et des sons électroniques, et de simuler le son des jeux vidéo classiques
- Triangle wave: présentant moins de contenu harmonique dans la plage de l'aigu en comparaison à une onde en dents de scie ou une onde carrée, et produit donc un son plus rond et moins mordant
- Sawtooth wave: la plus commune sur les synthétiseurs analogiques, permettant de recréer toute sonorité depuis les sons de synthé standard aux basses, cuivres et cordes

#### Sélecteur **OCTAVE** [2', 4', 8', 16']

Modifit la hauteur des oscillateurs 1 et 2 par pas de 1 octave

#### Commande **PITCH** [-1200...+1200]

Règle la hauteur (accordage) des oscillateurs par pas d'un centième d'octave

#### Commande **SHAPE** [0...1023]

Définit la forme finale, la complexité ou le rapport cyclique (onde carrée) de la forme d'onde sélectionnée.



# 2.6.3.2 MODULATION

L'instrument offre de puissantes fonctions de synchronisation d'oscillateurs, de modulation croisée et de modulation en anneau.





#### Sélecteur **PITCH EG**

[VCO 2, VCO 1+2, ALL]

Choix de l'oscillateur et la modulation de sa hauteur avec l'enveloppe

- VCO 2: Module la hauteur de l'oscillateur 2 avec l'enveloppe
- VCO 1+2: Module la hauteur des opérateurs 1 et 2 avec l'enveloppe
- ALL: Module la hauteur des opérateurs 1 et 2 ainsi que le moteur sonore MULTI ENGINE avec l'enveloppe

#### Commande **INT** [-4800...+4800]

<u>Règle l'intensité de modulation de hauteur pour l'enveloppe de hauteur « PITCH EG »</u> Pour une description des paramètres d'enveloppe, voyez « EG » (§ 2.6.6.2 ci-dessous).

### Sélecteur SYNC/RING [RING, off, SYNC]

Applique l'effet de synchronisation d'oscillateurs ou de modulation en anneau au son

• RING: Produit un effet de modulation en anneau.

L'oscillateur 1 produit une modulation en anneau du signal de l'oscillateur 2.

Commande PITCH de l'Oscillateur 2 pour produire des sons métalliques et atonaux



- off (centre): Désactive les fonctions de synchronisation d'oscillateurs etdee modulation en anneau
- SYNC: Ce type de modulation synchronise de force la phase de la forme d'onde de l'oscillateur 2 sur celle de l'oscillateur 1

Cela ajoute des harmoniques à la fréquence de l'oscillateur 2 et produit une forme d'onde complexe

VCO 1 Onde ↓ Sync VCO 2 Onde (original) VCO 2 Onde (sortie)



Commande CROSS MOD DEPTH [0...1023]

<u>Règle l'intensité de la modulation croisée</u> (« Cross Mod ») permettant à l'oscillateur 1 de moduler la hauteur de l'oscillateur 2

# 2.6.3.3 « MULTI ENGINE »



Le « MULTI ENGINE » est un moteur de génération sonore numérique conçu spécialement pour cet instrument.

Ce moteur joue le rôle d'un générateur de bruit, d'un oscillateur VPM ou d'un oscillateur utilisateur et permet de produire un large éventail de sons hors de portée des oscillateurs analogiques. Vous pouvez charger vos propres programmes d'oscillateur dans l'oscillateur utilisateur pour créer des sons.

# Sélecteur **NOISE/VPM/USR** [<sup>MM</sup>, <sup>M</sup>, USR]

Détermine le moteur sonore utilisé: générateur de bruit, oscillateur VPM ou oscillateur utilisateur

- MULTI ENGINE utilisé comme générateur de bruit
- M (VPM): MULTI ENGINE utilisé comme oscillateur VPM

USR: MULTI ENGINE utilisé comme oscillateur utilisateur

Le sélecteur **OCTAVE** et les commandes **TYPE** et **SHAPE** fonctionnent différemment selon le réglage du sélecteur **NOISE/VPM/USER**. Les réglages sont décrits ci-dessous.

### 2.6.3.4 « NOISE »

0

Le générateur de bruit permet de créer des sons d'instruments de percussion ou des effets sonores comme le bruit des vagues.

- Commande **TYPE** pour <u>sélectionner un des 4 générateurs de bruit</u>
- Potard **SHAPE** pour <u>produire des changements sur le son</u>

#### Sélecteur **OCTAVE** [2', 4', 8', 16']

<u>Réglage pour chaque octovae de l'effet de pondération du clavier</u> (« Key Tracking »), uniquement lorsque « Peak » est sélectionné avec la commande **TYPE**.

#### Commande **TYPE** [High/Low/Peak/Decim]

Permet de sélectionner le générateur de bruit utilisé.

Le nom du générateur de bruit s'affiche sur l'écran « MULTI ENGINE ».

- High: filtre passe-haut est appliqué
- Low: filtre passe-bas est appliqué
- Peak: filtre écrêteur (filtre passe-bande) est appliqué
- Decim: Un décimateur est appliqué

#### Commande **SHAPE**

Règle le paramètre de générateur de bruit traitant le son.

Ce paramètre varie selon le type de générateur de bruit sélectionné avec la commande **TYPE**, et agit comme suit sur le son.

Туре	Paramètre	Effet de la commande SHAPE
High	Cutoff	[10.0Hz21.0kHz]
		Fréquence de coupure du filtre passe-haut.
Low	Cutoff	[10.0Hz21.0kHz]
		Fréquence de coupure du filtre passe-bas

Peak	Bandwidth	[110Hz880Hz]
		Largeur de bande typique d'écrêtage
Decim	Sample Rate	[240Hz48.0kHz]
		Fréquence d'échantillonnage

#### 2.6.3.5 « VPM »

Ce moteur est un oscillateur VPM (Variable Phase Modulation) conçu spécialement pour cet instrument. Le moteur présente une structure simple comprenant un porteur et un modulateur, mais permet de créer un large éventail de sons.

Seize types d'oscillateurs sont disponibles pour cet oscillateur VPM.



# Sélecteur **OCTAVE** [2', 4', 8', 16']

<u>Règle la hauteur de l'oscillateur VPM</u> par octave.

#### Commande **TYPE** [Sin1...Throat]

Sélectionne le type d'oscillateur utilisé

Le nom du type d'oscillateur s'affiche sur l'écran « MULTI ENGINE » (celui de gauche).

- Sin1: Type élémentaire de porteur d'onde sinusoïdale modulée
- Sin2: Porteur d'onde sinusoïdale et modulateur avec auto réinjection
- Sin3: Porteur d'onde sinusoïdale avec modulateur 3 harmoniques plus haut
- o Sin4: Porteur d'onde sinusoïdale avec modulateur 5 harmoniques plus haut
- Saw1: Type élémentaire de porteur d'onde en dents de scie modulée
- Saw2: Type pseudo onde en dents de scie basé sur porteur sinusoïdal
- Squ1: Type élémentaire de porteur d'onde carrée modulée
- Squ2: Type pseudo onde carrée basé sur porteur sinusoïdal
- Fat1: Second modulateur de sous-harmoniques avec auto réinjection et sortie de por- teur saturée
- Fat2: Demi modulateur de sous-harmoniques avec auto réinjection et sortie de porteur saturée
- Air1: Porteur d'onde sinusoïdale modulé par bruit
- o Air2: Porteur d'onde sinusoïdale modulé à la fois par bruit et par onde sinusoïdale
- Decay1: Type avec intensité de modulation de chute
  - NB

Le mode « PROGRAM EDIT » Bouton 7 (« MULTI ENGINE ») (§ 2.6.3.3 ci-dessus) permet d'ajouter des décalages relatifs par rapport au temps de chute de l'enveloppe interne (voyez le schéma logique). Dans le cas des 4 derniers types, régler le paramètre « Shape Mod Int » sur -100% supprime complètement l'effet de l'enveloppe

- Decay2: Type avec niveau élevé de modulation de chute
- o Creep, Throat: Type expérimental aux modulations complexes et évoluant

#### Commande **SHAPE**

Régle l'intensité du modulateur (« Modulator Depth »)

 Bouton SHIFT + potard SHAPE pour <u>règler le taux du modulateur</u> (« Modulator Pitch Ratio »)

Ces paramètres sont communs à tous les types d'oscillateurs et produisent les effets suivants.

Туре	Paramètre	Effet de la commande SHAPE
Common	Modulator Depth (commande	[1.0015.00]
	SHAPE)	Règle l'index et l'intensité du modulateur.
	Modulator Pitch Ratio	[1:4, 1:2, 1:1, 2:1] (Le taux varie selon le TYPE)
	(SHIFT+potard SHAPE)	Règleletaux du modulateur et ajoute des harmoniques

NB : Outre le potard **SHAPE**, six paramètres du mode « PROGRAM EDIT » permettent d'éditer dans le détail les paramètres de l'oscillateur.

Pour des détails, voyez « Quand l'oscillateur "VPM" est sélectionné » (§ 2.7.2.7 ci-dessous).

#### 2.6.3.6 « USR »

Jusqu'à 16 oscillateurs « User » sont mémorisables. À la sortie d'usine, le prologue contient un oscillateur utilisateur inclus à des fins de dé- monstration.

Pour des détails, voyez le « prologue SDK » (www.korg.com).

Sélecteur **OCTAVE** [2', 4', 8', 16'] <u>Règle par octave la hauteur de l'oscillateur utilisateur</u>

Commande **TYPE** 

<u>Sélectionne un des oscillateurs utilisateur mémorisés</u> Le nom de l'oscillateur utilisateur s'affiche sur l'écran « MULTI ENGINE ».

Commande SHAPE[0...1023]Produit l'effet programmé pour l'opérateur utilisateur

#### 2.6.4 Section « MIXER »

Cette section régle et équilibre les niveaux de sortie des oscillateurs 1, 2 et du « MULTI ENGINE ».



MIXER

Commande VCO 1[0...1023]Commande VCO 2[0...1023]Commande MULTI[0...1023]Règlent les niveaus de sortie des oscillateurs 1 / 2 et du MULTI ENGINE





VCF

# 2.6.5 Section « VCF » (FILTER)

VCF=Voltage Controlled Filter (filtre commandé en tension)

Le filtre passe-bas façonne le timbre en opérant un filtrage sélectif de certaines portions du spectre harmonique du son généré par les oscillateurs et le générateur de bruit.

#### Commande **CUTOFF** [0...1023]

Règle la fréquence de coupure

Le contenu harmonique au-dessus de la fréquence de coupure définie est éliminé par le filtre

NB : Si la valeur choisie avec la commande **CUTOFF** est trop basse, il se pourrait que le volume soit très faible.

# Commande **RESONANCE** [0...1023]

(Parfois aussi « Peak » ou « Q ») <u>Accentue les harmoniques aux alentours de la fréquence de coupure</u> choisie avec **CUTOFF**, donnant au son un timbre caractéristique.



NB :

- Les harmoniques accentuées changent selon la fréquence de coupure sélectionnée. Il est donc judicieux d'ajuster la commande CUTOFF pendant le réglage de la commande RESONANCE.
- ✓ Selon la fréquence de coupure et le signal audio envisagés, il se pourrait que la commande RESONANCE produise de la distorsion quand vous accentuez les harmoniques.

#### Commande EG INT

#### [-100%...0...+100%]

Règle l'intensité de l'enveloppe de modification du Filtre

Le générateur d'enveloppe (« Envelope Generator » ou « EG ») permet de contrôler dans le temps le paramètre CUTOFF (ou fréquence du filtre) avec la commande **EG INT** (intensité).

- Pour des détails sur les paramètres d'enveloppe voir § 2.6.6.2 ci-dessous « EG »
  - Centre (0%) : aucune enveloppe ne modifie le filtre.
  - A gauche : Augmentation de l'intensité de l'enveloppe, mais en inversant sa polarité
  - A droite : Augmentation de l'effet de l'intensité d'enveloppe.



#### Sélecteur **DRIVE** [0%, 50%, 100%]

<u>Règle l'ntensité de l'effet de distorsion</u> produit par le circuit DRIVE entre 3 niveaux. o 0% (bas): aucun effet de distorsion

- 50% (centre) : niveau de distorsion intermédiaire
- 100% (Haut) : niveau de distorsion maximum

#### Sélecteur LOW CUT [OFF, ON]

Atténue la plage grave via un filtre passe-haut

- OFF (Bas): aucune atténuation du grave
- ON (Haut): le grave est atténué

#### Sélecteur **KEYTRACK** [0%, 50%, 100%]

<u>Définit la manière dont la fréquence de coupure du filtre change sur l'étendue du clavier</u>, pour obtenir davantage d'harmoniques supérieures (et donc un son plus brillant) dans la plage supérieure du clavier (Fonction de pondération du clavier).

- 0% (bas): Aucune pondération du clavier n'est appliquée
- 50% (centre): L'impact sur la fréquence de coupure correspond à la moitié de l'intensité/de la pente de la hauteur du clavier
- 100% (haut): L'impact sur la fréquence de coupure est calqué sur l'intensité/la pente de la hauteur du clavier

# 2.6.6 Section « EG/LFO »

2.6.6.1	AMP EG	36
2.6.6.2	EG	36
2.6.6.3	LFO	37

### 2.6.6.1 AMP EG

VCA= Voltage Controlled Amplifier / EG: Envelope Generator

AMP EG

L'enveloppe de l'amplificateur (AMP EG) génère un signal de contrôle variant dans le temps et modifiant le niveau du VCA.



#### Commande ATTACK [0...1023]

<u>Définit le temps de montée de l'enveloppe</u> jusqu'à son niveau maximum quand une nouvelle note est jouée.

#### Commande **DECAY** [0...1023]

<u>Définit le temps de décroissance de l'enveloppe jusqu'au niveau de maintien</u> (Sustain) préprogrammé une fois que sa portion d'attaque est passée.

#### Commande SUSTAIN [0...1023]

<u>Le potard **SUSTAIN** définit le niveau maintenu</u> quand vous gardez une touche enfoncée (ou en présence d'un signal de déclenchement).

#### Commande **RELEASE** [0...1023]

<u>Définit le temps de décroissance de l'enveloppe jusqu'au niveau minimum (0) au relâchement</u> de la touche ou à l'interruption du déclenchement.

# 2.6.6.2 EG

EG= Envelope Generator



L'enveloppe contrôle la fréquence de coupure du filtre et les changements opérés dans le temps sur d'autres paramètres.

La modulation est appliquée aux oscillateurs 1 et 2, au VCF et au LFO.


#### Commande ATTACK [0...1023]

<u>Définit le temps de montée de l'enveloppe jusqu'à son niveau maximum</u> quand vous enfoncez une touche.

#### Commande **DECAY** [0...1023]

<u>Définit le temps de décroissance de l'enveloppe jusqu'au niveau de maintien</u> (Sustain) préprogrammé une fois que sa portion d'attaque est passée.

#### Commande SUSTAIN [0...1023]

<u>Définit le niveau maintenu</u> quand quand une touche est laissée enfoncée (ou en présence d'un signal de déclenchement).

## Commande RELEASE [0...1023]

<u>Décfinit le temps de décroissance de l'enveloppe jusqu'au niveau minimum</u> (0) au relâchement de la touche ou à l'interruption du déclenchement.

## 2.6.6.3 LFO

LFO= Low Frequency Oscillator (oscillateur basse fréquence)



L'oscillateur basse fréquence (LFO) produit un signal cyclique répété en boucle. Vous avez le choix entre 3 formes d'ondes pour le LFO.

Selon la cible envisagée, le LFO peut produire un vibrato (PITCH), des changements de timbre sur les oscillateurs (SHAPE) ou des effets Wah-Wah (CUTOFF).

#### Sélecteur **WAVE**

## 

Sélectionne la forme d'onde pour le LFO : carrée, triangulaire, ou dents de scie

#### Sélecteur **MODE**

#### [BPM, SLOW, FAST]

Détermine la portée du changement et l'action pour la fréquence du LFO

- o BPM: La fréquence du LFO est synchronisée sur le tempo de l'arpégiateur
- SLOW: La plage de variation pour la fréquence du LFO s'étend de 0,05 Hz à 28 Hz
- FAST: La plage de variation pour la fréquence du LFO s'étend de 0,5 Hz à 2,8 Hz

Commande RATE
Règle la vitesse du LFO

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

Commande INT	[0.
<u>Règle l'intensité du LFO</u>	

[0...511]

 Bouton SHIFT + commande INT pour régler de 0 à -511 en inversant la forme d'onde du LFO

## Sélecteur **TARGET** [CUTOFF, SHAPE, PITCH]

Sélectionne la cible de modulation du LFO

- CUTOFF: Modulation appliquée selon le réglage de la commande VCF CUTOFF.
- SHAPE: Modulation appliquée selon le réglage de la commande SHAPE pour l'oscillateur défini avec le paramètre « LFO Target OSC » (§ 2.7.2.5 ci-dessous) en mode « PROGRAM EDIT ».
- PITCH: Modulation appliquée selon le réglage de la commande PITCH pour l'oscillateur défini avec le paramètre « LFO Target OSC » (§ 2.10.1 ci-dessous) en mode « PROGRAM EDIT ».

# 2.6.7 <u>Section « EFFECT »</u>

Le pologue dispose d'effets numériques haute-définition.

Sélectionnez un effet de modulation et un effet spatial (retard, réverbération). Vous pouvez combiner les effets.

Le prologue-16, quand le bouton **SUB ON/PGM FETCH** est enfoncé (allumé) et que le « timbre secondaire » est activé, l'effet de modulation ainsi que le retard et la réverbération peuvent être activés/coupés séparément pour le timbre principal et le timbre secondaire.

2.6.7.1 MOD EFFECT

2.6.7.2 DELAY/REVERB

## 2.6.7.1 « MOD EFFECT »



## Sélecteur OFF/ON/SELECT [OFF, ON, SELECT]

Régle l'effet de de modulation

- OFF: Coupe l'effet de modulation.
- ON: Active l'effet de modulation.
- SELECT: Chaque poussée vers le bas sélectionne tour à tour les effets de modulation dans l'ordre suivant (CHORUS I ENSEMBLE I PHASER I FLAN- GER I USER I CHORUS I ...)

NB : Le mode « PROGRAM EDIT » permet de choisir la sous-catégorie d'effet et d'accéder ainsi à un large complément d'effets (« **Bouton 8** (EFFECTS) » (§ 2.7.2.8 ci-dessous)).

 Bouton SHIFT + sélecteur OFF/ON/SELECT pour <u>sélectionner la sous-catégorie de</u> <u>l'effet de modulation</u>

Pour des détails sur les sous-catégories d'effets, voyez « Liste des effets » (§ 2.10.1 cidessous)).

Commande SPEED[0...1023]Change la vitesse de l'effet de modulationet modifie ainsi le son.

Commande **DEPTH**[0...1023]Règle l'intensité de l'effet

38 39

# 2.6.7.2 « DELAY/REVERB »



# Sélecteur OFF/DELAY/REVERB

Règle l'effet spatial

- OFF: Coupe l'effet spatial
- DELAY: Sélectionne l'effet de retard
- REVERB: Sélectionne l'effet de réverbération

NB : Le mode « PROGRAM EDIT » permet de choisir la sous-catégorie d'effet et d'accéder ainsi à un large complément d'effets (« **Bouton 8** (EFFECTS) » (§ 2.7.2.8 ci-dessous)). Pour des détails sur les sous-catégories d'effets, voyez « Liste des effets » (§ 2.10.1 ci-dessous).

Commande TIME [0...1023] Règle la durée de l'effet de retard ou de réverbération jusqu'à sa disparition complète

Commande **DEPTH** Règle l'intensité de l'effet [0...1023]

# 2.6.8 <u>Section « L.F. COMP. » (prologue-16 uniquement)</u>

Le « L.F.COMP. » est un type d'effet analogique utilisé pour renforcer ou compresser le grave. Cet effet est situé en dernier dans la chaîne de sortie et produit un son dynamique. Notez que ce paramètre ne peut pas être mémorisé dans un programme.

#### Affichage à VU-mètre

Voyez « Utilisation de l'effet L.F. COMP. » (§ 2.6.8 ci-dessus).

#### Commande GAIN

<u>Règle l'intensité de l'effet</u> Tournez la commande à droite pour abaisser le seuil du compresseur et augmenter le gain.

#### Sélecteur **OFF/ON**

[OFF, ON]

Active/désactive l'effet

- o OFF: Effet L.F. COMP. coupé
- ON: Effet L.F. COMP. activé. La diode de l'affichage à VU-mètre s'allume et l'aiguille se déplace jusqu'aux environs du repère de 0 dB.

## Utilisation de l'effet « L.F. COMP. »

Activez l'effet « L.F. COMP. pour renforcer ou compresser le signal d'entrée en fonction du réglage de la commande **GAIN**.

Combinez l'utilisation des commandes **MASTER** et **GAIN** pour obtenir un son de bonne qualité Le compresseur a tendance à réagir plus souvent en présence d'un volume général élevé, car le niveau du signal de sortie est élevé. En revanche, quand le volume général est faible, le compresseur s'active moins.

Quand l'instrument produit un signal puissant, vous devriez en principe pouvoir obtenir une compression adéquate, même avec un réglage modeste de gain.

L'affichage à VU-mètre indique la quantité de compression appliquée au signal de sortie.

• L'aiguille se déplace vers la gauche dans le cas d'un degré important de compression.

# 2.6.9 <u>Au sujet des timbres</u>

Les programmes du prologue contiennent 2 timbres:

- ✓ Un timbre principal
- Un « timbre secondaire » activable pour utiliser le prologue comme un synthétiseur à deux timbres.

Les fonctions de partage, de fondu et de superposition sont disponibles quand vous jouez avec ces timbres.

En mode unique le nombre de timbre est de 16 ou 8 selon le modèle de prologue. En mode à 2 timbres le nombre de timbres est de 8+8 ou 4+4

2.6.9.1	Activation du timbre secondaire	40
2.6.9.2	Réglage des paramètres de timbre	40
2.6.9.3	Fonction « Program Fetch »	41

# 2.6.9.1 Activation du timbre secondaire

Aiemcbtirveez I t secondaire (et passez en mode à 2 timbres) en suivant une des méthodes décrites ci-dessous.

### prologue-16

1. En mode « Play » appuyez sur le bouton SUB ON/PGM FETCH pour <u>activer le</u> timbre secondaire et jouer en mode à 2 timbres (8+8 voix) Le bouton s'allume

#### prologue-8

- 1. Bouton EDIT MODE pour passer en mode d'édition
- 2. Molette PROGRAM/VALUE ou bouton EDIT MODE pour <u>sélectionner « PROGRAM</u> <u>EDIT »</u>
- 3. Appuyez sur le bouton 3
   « Sub Timbre » s'affiche à l'écran
- A. Sélectionnez « On » avec la molette PROGRAM/VALUE pour <u>activer Le timbre</u> secondaire et jouer en mode à deux timbres (4+4 voix)
- 5. Bouton EXIT pour repasser en mode « Play »

## 2.6.9.2 *Réglage des paramètres de timbre*

Vous pouvez aussi utiliser les fonctions de partage, de fondu et de superposition quand vous jouez avec 2 timbres, et vous pouvez équilibrer leur volume.

#### prologue-16

- 1. Les paramètres se règlent avec les contrôleurs
- <u>Réglez l'équilibre de volume entre les timbres</u> principal & secondaire avec la commande MAIN/SUB BALANCE Pour des détails, voyez « Commande MAIN/SUB BALANCE (prologue-16 uniquement) » (§ 2.6.2 ci-dessus)
- <u>Choisissez le type de jeu</u> (Layern, fondu ou Split) pour le timbre avec le sélecteur **TYPE** Pour des détails, voyez « Sélecteur **TYPE** » (§ 2.6.2 ci-dessus)

- <u>Réglez la position et le point de partage</u> du timbre (pour le jeu en mode de par- tage) avec le paramètre « Timbre » en mode « PROGRAM EDIT » Pour des détails, voyez « **Bouton 3** (TIMBRE) » (§ 2.7.2.3 ci-dessous)
- <u>Sélectionnez le timbre à éditer</u> avec le sélecteur PANEL.

NB : L'édition de timbre désigne l'utilisation des paramètres élémentaires disponibles en face avant et des paramètres plus poussés via le mode « PROGRAM EDIT ».

#### prologue-8

- > 1. Appuyez sur le bouton EDIT MODE pour passer en mode d'édition
- 2. Molette PROGRAM/VALUE ou bouton EDIT MODE, pour <u>sélectionner</u> <u>« PROGRAM EDIT »</u>
- 3. Appuyez plusieurs fois sur le bouton 3 pour <u>afficher tour à tour chaque paramètre</u> lié au timbre
- Pour des détails sur chaque paramètre, voyez « Bouton 3 (TIMBRE) » (§ 2.7.2.3 ci-dessous)
- 4. Tournez la commande PROGRAM/VALUE pour modifier les réglages
- ➢ 5. Bouton EXIT

# 2.6.9.3 Fonction « Program Fetch »

La fonction « Program Fetch » permet de copier le son d'un programme dans le timbre secondaire du programme actuellement sélectionné. Cette fonction est pratique pour combiner des sons et écouter le résultat.

#### prologue-16

- 1. Maintenez enfoncé le bouton SUB ON/PGM FETCH pour <u>activer les réglages</u> <u>« PROGRAM FETCH »</u> en mode « FUNCTION »
  - Le programme actif s'affiche à l'écran.

Dans ce cas, si le timbre secondaire était désactivé, il devient alors activé.

En appuyant sur le **bouton 2** en mode « FUNCTION » pour afficher directement « Program Fetch », le timbre secondaire n'est pas activé, et cela même quand il est désactivé

2. Tournez la molette PROGRAM/VALUE pour afficher le timbre principal ou le timbre secondaire d'autres programmes, et <u>sélectionner le son à copier</u>

« PREV » s'affiche à l'écran, à droite du numéro de programme, vous signalant que vous pouvez vérifier le rendu du son

Le timbre principal est représenté à l'écran par « M » en bas à droite et le timbre secondaire par « S » en bas à droite.

Les programmes d'initialisation ne sont pas disponibles

- Pour <u>quitter la fonction « Program Fetch »</u>, appuyez sur le bouton EXIT
- 3. Appuyez sur le bouton WRITE pour <u>copier le son sélectionné</u>, dans le timbre secondaire du programme

« Complete » s'affiche à l'écran.

NB : Sauvegardez le programme après l'utilisation de la fonction « Program Fetch », sous peine de perdre les éditions actuelles en mettant l'instrument hors tension ou en changeant un autre programme.

Pour des détails, voyez « Sauvegarder un programme » (§ 1.5.4 ci-dessus).

#### prologue-8

- > 1. Appuyez sur le bouton EDIT MODE pour passer en mode « FUNCTION »
- Appuyez sur le bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 2 pour <u>activer les réglages</u> <u>« PROGRAM FETCH »</u>

Le programme actif s'affiche

- 3. Tournez la commande PROGRAM/VALUE pour afficher le timbre principal ou secondaire d'autres programmes, et <u>sélectionner le son à copier</u>
   « REV » s'affiche à l'écran, à droite du numéro de programme, vous signalant que vous pouvez vérifier le rendu du son.
   Le timbre principal est représenté à l'écran par « M » en bas à droite et le timbre secondaire par « S » en bas à droite.
- Vérifiez le rendu des sons en jouant sur le clavier. Les programmes d'initialisation ne sont pas disponibles
- Pour <u>quitter la fonction « Program Fetch</u> », appuyez sur le bouton **EXIT**
- Appuyez sur le bouton WRITE pour copier le son sélectionné dans le timbre secondaire du programme
   « Complete » s'affiche

NB : Sauvegardez le programme après l'utilisation de la fonction « Program Fetch », sous peine de perdre les éditions actuelles en mettant l'instrument hors tension ou en changeant un autre programme.

Pour des détails, voyez « Sauvegarde d'un programme » (§ 1.5.4 ci-dessus)

# 2.7 Mode « Edit »

Bien que quasiment tous les paramètres principaux du prologue puissent être édités avec les contrôleurs de l'instrument, d'autres paramètres plus fins sont accessibles uniquement via le mode « Edit ».

Le mode « Edit » comprend en fait 3 sous-modes: PROGRAM EDIT, FUNCTION, and GLOBAL EDIT.

2.7.1	ACTIVATION DU MODE « EDIT »	43
2.7.2	Mode « PROGRAM EDIT »	44
2.7.3	Mode « FUNCTION »	49
2.7.4	MODE « GLOBAL EDIT »	51

## 2.7.1 Activation du mode « Edit »



1. Bouton EDIT MODE pour <u>afficher les 3 modes d'édition</u>



- 2. Bouton EDIT MODE plusieurs fois ou tournez la molette PROGRAM/VALUE pour sélectionner le mode « PROGRAM EDIT », « FUNCTION » ou « GLOBAL EDIT »
  - Mode PROGRAM EDIT: Pour changer le nom du programme et assigner des paramètres à la molette de modulation ou à la pédale, ou pour exécuter d'autres fonctions d'édition comme les réglages de timbre
  - Mode FUNCTION: Pour initialiser ou copier un programme, effectuer un transfert de données MIDI, etc.
  - Mode GLOBAL EDIT: Pour déterminer la manière dont fonctionnent les commandes et sélecteurs de l'instrument, et pour effectuer des réglages portant sur l'ensemble du synthétiseur, comme par exemple les réglages MIDI
- 3. Appuyez sur un bouton « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 1–8 pour <u>afficher la page</u> <u>« Edit » correspondante et les noms de paramètres</u>
- Appuyez plusieurs fois sur ce bouton pour <u>passer à la page de droite</u>
- Boutons SHIFT + plusieurs fois de bouton pour <u>passer à la page de gauche</u> Pour des détails sur chaque paramètre, voyez « Mode PROGRAM EDIT » (§ 2.7.2 ci-dessous), « Mode FUNCTION » (§ 2.7.3 ci-dessous) et « Mode GLOBAL EDIT » (§ 2.7.4 ci-dessous)).
- Après avoir configuré les paramètres en mode « PROGRAM EDIT » et/ou « FUNCTION », appuyez sur le bouton WRITE pour <u>sauvegarder vos modifications</u> Pour des détails, voyez « Sauvegarder un programme » (§ 1.5.4 ci-dessus).

En mode « GLOBAL EDIT », les paramètres sont automatiquement sauvegardés quand vous changez de page.

Par contre en modes « PROGRAM EDIT » et « FUNCTION », les modifications sont perdues en sélectionnant un autre programme.

# 2.7.2 Mode « PROGRAM EDIT »



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

2.7.2.1	Bouton 1 (SORT)	44
2.7.2.2	Bouton 2 (PROGRAM NAME)	45
2.7.2.3	Bouton 3 (TIMBRE)	45
2.7.2.4	Bouton 4 (PEDAL & WHEEL)	45
2.7.2.5	Bouton 5 (MODULATION)	46
2.7.2.6	Bouton 6 (OTHER SETTINGS)	47
2.7.2.7	Bouton 7 (MULTI ENGINE)	47
2.7.2.8	Bouton 8 (EFFECTS)	48

# 2.7.2.1 **Bouton 1** (SORT)

Configure les réglages de tri du programme

## Category

Définit la catégorie du programme

Ce paramètre est utilisé pour trier les programmes en diverses catégories avec la fonction « Program Sort ».

# 2.7.2.2 Bouton 2 (PROGRAM NAME)

Pour assigner un nom de 12 caractères maximum au programme

- Choisissez le caractère voulu avec la molette PROGRAM/VALUE,
- puis appuyez sur le bouton 2 pour déplacer le curseur jusqu'au caractère suivant

# 2.7.2.3 **Bouton 3** (TIMBRE)

Configure les réglages de timbre

Sub Timbre [Off. On] Active/désactive le timbre secondaire

#### Edit Timbre

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

#### Choix du timbre à éditer • Main:

- Edition du timbre principal
- Edition des 2 timbres à la fois • Main+Sub:
- Edition du timbre secondaire o Sub:

NB : L'édition de timbre désigne l'utilisation des paramètres élémentaires disponibles en face avant et des paramètres plus poussés via le mode « PROGRAM EDIT ».

#### Timbre **Type**

#### [Layer, Xfade, Split]

Définit la manière dont le timbre principal et le timbre secondaire sont joués

- Layer: Les timbres principal & secondaire sont superposés durant le jeu
- Xfade: Fondu du timbre secondaire au principal vers la partie supérieure du clavier
- Split: Les timbres principal & secondaire sont partagés entre des zones différentes du clavier

#### Main/Sub Balance

#### [0...127]

Régle l'équilibre de volume entre le timbre principal et le timbre secondaire

- o 64: Le volume du timbre principal et le volume du timbre secondaire sont identiques
- Augmentez cette valeur pour accroître le volume du timbre principal
- Diminuez-la pour accroître le volume du timbre secondaire

Main/Sub Position

[Sub <--> Main / Main <--> Sub] Défitinit la position des timbres principal & secondaire

- Sub <--> Main: Timbre principal à droite du clavier et timbre secondaire à gauche
- Main <--> Sub: Timbre principal à gauche du clavier et timbre secondaire à droite

#### Split Point [C-1...9] Détermine le point de partage du timbre principal et du timbre secondaire

# 2.7.2.4 Bouton 4 (PEDAL & WHEEL)

Règle des paramètres liés à la pédale d'expression, et aux molettes de modulation et de Pitch Bend

M.Wheel Assign	[BALANCEGATE TIME]					
Détermine les paramètres assignés à la molette de modulation						
BALANCE	VCO1 SHAPE					
PORTAMENTO	VCO2 PITCH					
V.SPREAD (Voice Spread)	VCO2 SHAPE					
V.M DEPTH (Voice Mode Depth)	CROSS MOD					
VCO1 PITCH	PITCH EG INT					

MULTI SHAPE (Multi Engine Shape) VCO1 LEVEL VCO2 LEVEL MULTI LEVEL (Multi Engine Level) CUTOFF

RESONANCE	EG ATTACK
CUTOFF EG INT	EG DECAY
A.EG ATTACK (Amp EG Attack)	EG SUSTAIN
A.EG DECAY (Amp EG Decay)	EG RELEASE
A.EG SUSTAIN (Amp EG Sustain)	LFO RATE
A.EG RELEASE (Amp EG Release)	LFO INT

MOD FX SPEED MOD FX DEPTH DL/RV TIME (Delay/Reverb Time) DL/RV DEPTH (Delay/Reverb Depth) GATE TIME

M.Wheel Range [-100%...+100%] Règle l'intensité du changement appliqué au paramètre assigné à la molette de **modulation** 

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

<u>Détermine les paramètres assignés à la pédale d'expression</u> connectée						
VOLUME	MULTI SHAPE (Multi Engine Shape)	EG ATTACK				
BALANCE	VCO1 LEVEL	EG DECAY				
PORTAMENTO	VCO2 LEVEL	EG SUSTAIN				
V.SPREAD (Voice Spread)	MULTI LEVEL (Multi Engine Level)	EG RELEASE				
V.M DEPTH (Voice Mode Depth)	CUTOFF	LFO RATE				
VCO1 PITCH	RESONANCE	LFO INT				
VCO1 SHAPE	CUTOFF EG INT	MOD FX SPEED				
VCO2 PITCH	A.EG ATTACK (Amp EG Attack)	MOD FX DEPTH				
VCO2 SHAPE	A.EG DECAY (Amp EG Decay)	DL/RV TIME (Delay/Reverb Time)				
CROSS MOD	A.EG SUSTAIN (Amp EG Sustain)	DL/RV DEPTH (Delay/Reverb Depth)				
PITCH EG INT	A.EG RELEASE (Amp EG Release)					

#### Bend Range +

#### [Off, 1 Note...12 Note]

<u>Règle le degré de changement de hauteur appliqué quand la molette</u> de **Pitch Bend** est déplacée sur l'axe plus (vers l'avant)

#### Bend Range -

[Off, 1 Note...12 Note]

<u>Règle le degré de changement de hauteur appliqué quand la molette</u> de **Pitch Bend** est déplacée sur l'axe moins (vers l'arrière)

## 2.7.2.5 Bouton 5 (MODULATION)

Configure les paramètres de modulation

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

Sélectionne l'oscillateur auquel la modulation est appliquée

- All: Modulation appliquée aux opérateurs 1 et 2 ainsi qu'au MULTI ENGINE
- VCO1+2: Modulation appliquée aux opérateurs 1 et 2
- VCO2: Modulation appliquée à l'opérateur 2
- Multi: Modulation appliquée au MULTI ENGINE

LFO Key Sync [Off, On] Détermine si la phase du LFO est initialisée à chaque message d'activation de note produit avec le clavier (On).

LFO Voice Sync [Off, On] Définit si la phase du LFO est synchronisée ou non entre les voix

EG Velocity [0..127] Détermine le degré d'intensité de l'enveloppe sur la fréquence de coupure en fonction de la vélocité

### Amp Velocity [0..127]

Détermine l'impact du toucher sur le volume de l'instrument

- 0: Le toucher n'influence pas le volume.
- Plus cette valeur augmente, plus votre toucher influence le volume de l'instrument.

# 2.7.2.6 Bouton 6 (OTHER SETTINGS)

#### Arpeggiator

# [Main+Sub, Main, Sub]

Détermine le ou les timbres joués par l'arpégiateur

- Main+Sub : les deux timbres sont produits
- Main : l'arpégiateur joue uniquement le timbre principal
- Sub : seul le timbre secondaire est joué

#### Multi Routing

### [Pre VCF, Post VCF]

<u>Détermine si le MULTI ENGINE est mélangé avant que le signal atteigne le VCF</u>, ou si le VCF est contourné et que le mélange n'a pas lieu.

• Post VCF : le VCF n'a pas d'effet sur le MULTI ENGINE

#### EG Legato

#### [Off, On]

Avec un mode de voix sur « Mono », « Unison » ou « Chord », ce paramètre <u>détermine l'effet</u> sur l'enveloppe quand une touche est jouée legato (lié) et qu'une autre touche est enfoncée

- Off: Enveloppe redéclenchée
- On: Enveloppe non redéclenchée

#### Portamento Mode

## [Auto, On]

- Auto: Le portamento est généré quand vous jouez en style lié (ou jeu « legato »), c.-à-d. quand vous enfoncez une touche alors que la touche de la note précédente est toujours enfoncée
- On: Le portamento est appliqué, même quand vous relâchez complètement une touche avant d'enfoncer la suivante

Voice Spread[0...127]Règle l'écart entre les voix afin de produire un effet stéréo

Program Level [-18.0dB...+6.0dB] Règle le volume d'un programme par rapport à celui d'autres programmes

# 2.7.2.7 Bouton 7 (MULTI ENGINE)

#### Configure les réglages « MULTI ENGINE »

Les paramètres affichés changent selon le réglage du Sélecteur **NOISE/VPM/USR** » (§ 2.6.3.3 ci-dessus « MULTI ENGINE »).

#### Quand le générateur de son est sélectionné

Il n'y a aucun paramètre à régler pour le générateur de bruit.

#### **Quand l'oscillateur « VPM » est sélectionné**

L'oscillateur VPM dispose de 16 presets comptant chacun 6 paramètres. Vous pouvez ajuster ces paramètres pour produire des changements sur le son.

Quand tous les paramètres sont réglés sur 0%, les effets définis dans le preset sont utilisés, et l'effet augmente en même temps que la valeur (+).

Feedback (Parameter 1)[-100%...+100%]Règle l'intensité de la rétroaction du modulateur

Noise Depth (Parameter 2) [-100%...+100%] Règle l'intensité de la modulation de bruit

Shape Mod Int (Parameter3) [-100%...+1[00%] Règle l'intensité de l'effet de l'enveloppe interne

Mod Attack (Parameter 4) [-100%...+100%] Règle l'intensité d'attaque de l'enveloppe interne

Mod Decay (Parameter 5) [-100%...+100%] Règle l'intensité de chute de l'enveloppe interne

Mod Key Track (Parameter6) [-100%...+100%] <u>Règle l'intensité de l'effet de modulateur produit sur base de la pondération du clavier</u> Plus la fréquence sonore est élevée, moins l'effet est audible

# Quand l'oscillateur utilisateur est sélectionné

Pour des détails voyez le « prologue SDK » (www.korg.com).

# 2.7.2.8 **Bouton 8** (EFFECTS)

Configure les effets

## Mod Effect Sub Type

Règle le type d'effet de modulation ainsi que la sous-catégorie

- Placez le sélecteur OFF/ON/SELECT sur la position « SELECT », puis choisissez le type d'effet
- > Tournez la molette PROGRAM/VALUE pour sélectionner la sous-catégorie

Pour des détails sur les types et sous-catégories d'effets, voyez « Liste des effets » (§ 2.10.1 ci-dessous).

#### Delay/Reverb Sub Type

Règle le type d'effet de retard ou de réverbération ainsi que la sous-catégorie

- sélecteur OFF/DELAY/REVERB pour <u>sélectionner le type d'effet</u>
- > Tournez la commande PROGRAM/VALUE pour sélectionner la sous-catégorie

Pour des détails sur les types et sous-catégories d'effets, voyez « Liste des effets » (§ 2.10.1 ci-dessous).

#### Mod Effect

## [Main+Sub, Main, Sub]

Détermine le ou les timbres auxquels l'effet de modulation est appliqué

- Main+Sub: Effet de modulation appliqué à la fois au timbre principal & secondaire
- Main: Effet de modulation appliqué au timbre principal
- Sub: Effet de modulation appliqué au timbre secondaire

#### Delay/Reverb

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

Détermine le ou les timbres auxquels l'effet de retard ou de réverbération est appliqué

- Main+Sub: Effet de retard ou de réverbération appliqué à la fois aux timbres principal & secondaire
- Main: Effet de retard ou de réverbération appliqué au timbre principal
- Sub: Effet de retard ou de réverbération appliqué au timbre secondaire

# 2.7.3 <u>Mode « FUNCTION »</u>

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

2.7.3.1	Bouton 1 (INITIALIZE)
2.7.3.2	Bouton 2 (PROGRAM FETCH)
2.7.3.3	Bouton 7 (DUMP)
2.7.3.4	Bouton 8 (ALL DUMP)

# 2.7.3.1 **Bouton 1** (INITIALIZE)

Initialise le programme actuel

- Tournez la molette PROGRAM/VALUE jusqu'à ce que « Press WRITE » s'affiche sur l'écran.
  - Le bouton clignote
- Appuyez sur le bouton WRITE pour <u>initialiser le programme</u> L'écran affiche le message « Initialized »

### Init Program

Initialise le programme actuellement sélectionné.

#### Init Main Timbre

Initialise le timbre principal du programme actuellement sélectionné.

#### Init Sub Timbre

Initialise le timbre secondaire du programme actuellement sélectionné.

# 2.7.3.2 **Bouton 2** (PROGRAM FETCH)

#### Program Fetch

La fonction « Program Fetch » permet de copier le son d'un autre programme dans le timbre secondaire du programme actuellement sélectionné.

Pour des détails, voyez « Fonction Program Fetch » (§ 2.6.9.3 ci-dessus).

# 2.7.3.3 **Bouton 7** (DUMP)

#### Program Dump

<u>Transmet les données exclusives (SysEx) du programme actuel</u> à un autre prologue, un enregistreur de données MIDI, un ordinateur ou un autre dispositif compatible connecté à cet instrument.

- Tournez la molette **PROGRAM/VALUE** jusqu'à ce que « Press WRITE » s'affiche sur l'écran. Le bouton clignote alors.
- Appuyez sur le bouton WRITE pour transférer les données SysEx des programmes depuis la prise MIDI OUT et le port USB B du prologue. L'écran affiche le message « Program Dump »

# 2.7.3.4 Bouton 8 (ALL DUMP)

<u>Transmet les programmes, listes « Live Set » et données SysEx globales de cet instrument</u> à un autre prologue, un enregistreur de données MIDI, un ordinateur ou un autre dispositif compatible connecté à cet instrument.

### All Dump (USB)

- Tournez la molette PROGRAM/VALUE jusqu'à ce que « Press WRITE » s'affiche Le bouton clignote
- Appuyez sur le bouton **WRITE** pour <u>transférer les données MIDI via le port **USB B** L'écran affiche le message « Transmitting »</u>

Le transfert des données prend environ 10 secondes

NB : Si le câble USB n'est pas connecté ou si le port **MIDI IN** n'est pas ouvert sur le PC, les données ne seront pas transférées.

### All Dump (MIDI)

- Tournez la molette **PROGRAM/VALUE** jusqu'à ce que « Press WRITE » s'affiche Le bouton clignote
- Appuyez sur le bouton WRITE pour <u>effectuer le transfert de données MIDI</u> via la prise MIDI OUT

L'écran affiche le message « Transmitting » Le transfert des données prend environ 30 secondes.

# 2.7.4 Mode « GLOBAL EDIT »

Les fonctions « GLOBAL	EDIT » agissent sur	l'ensemble du prologue.
------------------------	---------------------	-------------------------

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

2.7.4.1	Bouton 1 (GLOBAL 1)	51
2.7.4.2	Bouton 2 (GLOBAL 2)	51
2.7.4.3	Bouton 3 (GLOBAL 3)	52
2.7.4.4	Bouton 4 (GLOBAL 4)	53
2.7.4.5	Bouton 5 (GLOBAL 5)	54
2.7.4.6	Bouton 6 (GLOBAL 6)	54
2.7.4.7	Bouton 7 (GLOBAL 7)	55
2.7.4.8	Bouton 8 (GLOBAL 8)	55

# 2.7.4.1 Bouton 1 (GLOBAL 1)

Paramètres liés à l'accordage et la transposition

Master Tune

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

<u>Règle l'accordage</u> global de l'ensemble du prologue par unité de 1 cent (un demiton = 100 cents) sur une plage de ±50 cents.

0: A4 (ou La4) correspond à une fréquence de 440 Hz.

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

Transpose le clavier pour jouer dans une autre tonalité (faciltant le doigté ou le chant).

# 2.7.4.2 **Bouton 2** (GLOBAL 2)

Règle la polarité de la pédale

D. Pedal Polarity

[- (KORG), +]

<u>Règle la polarité pour pédale Forte</u> connectée à la prise **DAMPER** 

- (KORG): pour une pédale forte « DS–1H » (en option) ou une pédale interrupteur « PS-3/PS-1 » (en option). La polarité des pédales fortes et des pédales interrupteurs de Korg est « –« (normalement ouverte)
- +: pour connecter une pédale forte de polarité « + » (normalement fermée)

# 2.7.4.3 Bouton 3 (GLOBAL 3)

<u>Paramètres liés aux fonctions liées au jeu</u> sur le prologue : utilisation des commandes, courbes de toucher, réglages Local, etc...

#### Local SW

#### [Off, On]

Etablit un lien entre le clavier du prologue et son générateur de sons.

- On : En temps normal
- Off: Le clavier du prologue est déconnecté de son générateur de sons, pour éviter le double déclenchement de notes causé par l'écho MIDI Toutefois, si vous utilisez le prologue avec un séquenceur matériel ou logiciel externe

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

<u>Régle les courbes de réponse au toucher</u> pour adapter la réponse du clavier à votre toucher, votre style et votre technique.

Augo actto courbo il fout france de los



Toucher léger Clavier Toucher

Toucher puissant

турет	Avec cette courbe, il laut l'apper les touches assez fort pour pro- duire un effet
Туре 2, 3	
Type 4	Cette courbe est couramment utilisée
Type 5	:
Туре б	Cette courbe permet de produire un effet sans devoir enfoncer
	les touches avec force
Type 7	Cette courbe produit un effet relativement stable avec peu de changement en
	réponse à un toucher moyen
Type 8	Cette courbe est plus plane que la courbe 7
Const 127	La valeur de toucher est maximum pour toutes les notes

Les courbes 7 et 8 produisent peu de changements pour un toucher de force moyenne. Elles conviennent donc quand le toucher n'est pas important ou pour jouer toutes les notes au même volume. Cependant, un toucher léger produit des variations beaucoup plus marquées, qui peuvent se révéler plus difficiles à contrôler.

Choisissez donc une courbe qui correspond aussi bien à votre toucher qu'au résultat voulu.

Knob Mode

T . . 4

#### [Jump, Catch, Scale]

<u>Choix entre 3 modes de fonctionnemnt des commandes en face avant de l'instrument</u>.Le fonctionnement des commandes ainsi défini s'applique aux actions sur les timbres via « Edit Timbre ».

- Jump: Quand vous tournez la commande, le paramètre adopte la valeur indiquée par la commande. Approche recommandé pour l'édition, car elle permet d'entendre directement l'effet des réglages
- Catch: Le fait de tourner la commande ne change la valeur du paramètre que lorsque la position de la commande correspond à la valeur mémorisée. Ce mode convient si vous souhaitez éviter des changements abrupts de sons (pendant le jeu, par exemple)

 Scale: Quand vous tournez la commande, la valeur du paramètre augmente ou diminue de façon relative selon le sens de votre manipulation. Quand vous tournez la commande à gauche ou à droite jusqu'en bout de course, la valeur du paramètre lié est alors minimum ou maximum. Une fois que la position de la commande atteint la valeur mémorisée pour le paramètre, la position de la commande et la valeur du paramètre sont liées et changent ensemble

#### Si la valeur du paramètre ne change pas

Dans certains cas, vous remarquerez que la valeur de paramètre ne change pas, même quand vous tournez une commande de gauche à droite. Cela signifie simplement que le paramètre « Knob Mode » est réglé sur « Catch ».

En mode « Catch », la valeur ne commence à changer qu'une fois que la position de la commande correspond à la valeur mémorisée pour le paramètre en question (la valeur affichée sur l'écran principal). Le mode « Catch » permet d'éviter un changement trop abrupt et peu naturel du son quand vous manipulez la commande.

Imaginons que vous ayez tourné une commande pour éditer un para- mètre, et que cette commande se trouve dans la position illustrée ci- contre.

La valeur réelle du paramètre correspond à la position de la com- mande repérée par le triangle.

La valeur du paramètre ne change pas tant que la commande n'a pas été tournée sur la position correspondant à ce triangle.

Quand la commande a atteint la position correspondant à la valeur en vigueur du paramètre, le lien entre la valeur du paramètre et la position de la commande est établie et vous pouvez alors changer le réglage du paramètre en actionnant la commande.

# 2.7.4.4 Bouton 4 (GLOBAL 4)

Paramètres liés à la prise SYNC IN/SYNC OUT

#### Sync In Unit

#### [16th Note, 8th Note]

Détermine de combien l'arpégiateur avance à chaque impulsion reçue via la prise SYNC IN.

- 16th Note: L'arpégiateur avance d'une double croche pour chaque impulsion reçue
- 8th Note: L'arpégiateur avance d'une croche pour chaque impulsion reçue

#### Sync Out Unit

#### [16th Note, 8th Note]

Détermine quand chaque impulsion est transmise via la prise **SYNC OUT**, conformément à l'avancée de l'arpégiateur.

- 16th Note: L'instrument produit une impulsion pour chaque double croche.
- 8th Note: L'instrument produit une impulsion pour chaque croche.

### Sync In Polarity

## [Rise, Fall]

Pour synchroniser l'instrument avec d'autres dispositifs, il se pourrait que le réglage de polarité de la prise **SYNC IN** doive être modifié.

- Rise: Le prologue se synchronise sur l'impulsion quand celle-ci s'élève vers le som- met de la forme d'onde
- Fall: Le prologue se synchronise sur l'impulsion quand celle-ci retombe vers le point le plus bas de la forme d'onde

## Sync Out Polarity [Rise, Fall]

Pour pouvoir synchroniser correctement d'autres dispositifs avec le prologue, il se pourrait que le réglage de polarité de la prise **SYNC OUT** doive être modifié.

- Rise: Le prologue génère une impulsion de synchronisation quand il s'élève vers le sommet de la forme d'onde
- Fall: Le prologue génère une impulsion de synchronisation quand il retombe vers le point le plus bas de la forme d'onde

# 2.7.4.5 **Bouton 5** (GLOBAL 5)

Paramètres liés aux fonctions MIDI du prologue

## MIDI Route [USB+MIDI, USB]

<u>Définit si le prologue reçoit et transmet des signaux MIDI</u> via ses prises **MIDI** et son port **USB**, ou uniquement via son port **USB**.

- USB+MIDI: L'instrument reçoit les messages MIDI via son port USB B et sa prise MIDI IN, et transmet ces messages via son port USB B et sa prise MIDI OUT
- USB: L'instrument transmet et reçoit les messages MIDI uniquement via son port USB B. Si vous utilisez le port USB comme interface MIDI, nous vous conseillons ce réglage

# MIDI Global Ch [1...16]

Définit le canal global MIDI du prologue

Le canal global MIDI sert à la transmission et à la réception de messages de note, de « Pitch Bend », de transfert de données et de commandes de contrôle pour le timbre principal. NB : Vous ne pouvez pas choisir le même canal pour « MIDI Global Ch » et « MIDI Sub CC Ch ».

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

Définit le canal MIDI Sub servant à la transmission et à la réception de commandes de contrôle pour le timbre secondaire

Sélectionnez le même canal MIDI sur le prologue et le dispositif auquel il est connecté. NB : Vous ne pouvez pas choisir le même canal pour « MIDI Global Ch » et « MIDI Sub CC Ch »

#### **Clock Source**

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

Définit si la source d'horloge est interne ou s'il s'agit d'une horloge MIDI externe

De nombreuses fonctions du prologue peuvent être synchronisées sur le tempo (BPM)

- Auto (USB), Auto (MIDI): En l'absence de signal de synchronisation, l'horloge interne de l'instrument est utilisée. Quand l'instrument reçoit un signal de synchronisation, il synchronise son horloge interne sur le signal d'horloge reçu au port USB B ou à la prise MIDI IN.
- Internal: Seule l'horloge interne est utilisée.

NB : Quand un câble est relié à la prise **SYNC IN**, l'horloge interne est synchronisée sur le signal d'horloge reçu à la prise **SYNC IN**, indépendamment du réglage de synchronisation MIDI.

# 2.7.4.6 **Bouton 6** (GLOBAL 6)

MIDI Rx Prog Chg [Off, On] Active/désactive la réception des messages MIDI « Program Change »

## MIDI Rx CC [Off, On]

Active/désactive la réception des commandes de contrôle MIDI

NB : Les commandes de contrôle CC#1 (molette de modulation), CC#64 (Damper) et à partir de CC#120 ne peuvent pas être contrôlées avec ce paramètre.

MIDI Rx Pitch Bend [Off, On] Active/désactive la réception des messages MIDI de « Pitch Bend »

MIDI Tx Prog Chg [Off, On] Active/désactive la transmission des messages MIDI « Program Change »

 MIDI Tx CC
 [Off, On]

 Active/désactive la transmission des message MIDI « Control Change »

MIDI Tx Pitch Bend[Off, On]Active/désactive la transmission des messages MIDI de « Pitch Bend »

# 2.7.4.7 Bouton 7 (GLOBAL 7)

Paramètres liés à l'écran du prologue et au contenu affiché sur ce dernier.

### Parameter Disp

[Normal, All]

- Normal: Seules les informations principales comme la manipulation des commandes affectant la hauteur ou le changement du sélecteur **OUTPUT ROUTING** sont affichées.
- All: Quelle que soit la commande manipulée (à l'exception des commandes MASTER & GAIN de la section « L.F. COMP » (prologue-16 uniquement) et de la commande MULTI ENGINE TYPE), la valeur s'affiche à l'écran

En outre, quand vous utilisez un sélecteur, le réglage sélectionné s'affiche. Dans le cas des sélecteurs dotés d'une diode, il se peut que le réglage ne s'affiche pas à l'écran

# 2.7.4.8 **Bouton 8** (GLOBAL 8)

Paramètres liés à l'affichage et à l'alimentation du prologue.

# Brightness [1...10]

Règle la luminosité de l'écran

NB : L'utilisation continue du prologue avec un réglage de luminosité élevé réduit la durée de vie de l'écran

#### Auto Power Off

[Off, On]

<u>Active/désactive la fonction de coupure automatique de l'alimentation</u> (Auto Power Off) permettant de mettre le prologue automatiquement hors tension quand ses commandes, sélecteurs ou son clavier n'ont pas été manipulés et que l'instrument n'a reçu aucun signal pendant environ 4 heures.

Si le prologue est automatiquement mis hors tension par cette fonction, vous devez le redémarrer manuellement avant de pouvoir l'utiliser.

- $\circ \quad \text{Off:} \quad \text{ La fonction de coupure automatique de l'alimentation est désactivée.}$
- On: La fonction de coupure automatique de l'alimentation est activée.

Pour des détails, voyez « Fonction de coupure automatique de l'alimentation » § 1.5.1 ci-dessus.

# 2.8 « Autotuning », Initialisation des réglages, Raccourcis par SHIFT

ACCORDAGE : « AUTOTUNING »	56
INITIALISATION DES RÉGLAGES	56
RACCOURCIS ACCESSIBLES AVEC LE BOUTON SHIFT	57
	Accordage : « Autotuning » Initialisation des réglages Raccourcis accessibles avec le bouton SHIFT

# 2.8.1 <u>Accordage : « Autotuning »</u>

Cormme tous les instruments analogiques, l'accordage du prologue peut fluctuer au fil du jeu (notamment en raison de de température). La fonction « Autotuning » du prologue peut rectifier facilement cette dérive des circuits analogiques, mais elle doit être déclenchée comme indiqué ci-après (le caractère automatique indiqué dans le nom tient au fait que le processus ne nécessite aucun autre intervention de l'utilisateur, comme une source externe de référence de hauteur de note) :

1. Boutons SHIFT + EXIT pour <u>démarrer l'accordage</u>
 L'écran affiche « Tuning... ». L'accordage prend environ 15 secondes

NB : Pendant l'accordage, les commandes et le clavier du prologue sont temporairement inopérants.

# 2.8.2 Initialisation des réglages

Vous pouvez à tout moment initialiser les programmes et paramètres globaux du prologue et retrouver ses valeurs d'usine.

- > 1. Mettez le prologue hors tension.
- 2. Boutons WRITE + EXIT du prologue tout en mettant l'instrument sous tension « FACTORY RESET » s'affiche sur l'écran
- 3. Tournez la molette PROGRAM/VALUE pour choisir les éléments dont vous voulez retrouver la version d'usine
  - PRESET: Initialise les réglages des programmes d'usine (001~250) et la liste « Live Set » chargés à l'usine
  - Pour <u>conserver les programmes preset</u>, sauvegardez-les sous les programmes utilisateur (251~500) en appuyant sur le bouton **WRITE**
  - GLOBAL: Les paramètres GLOBAL retrouvent leurs valeurs d'usine
  - ALL: Les programmes d'usine, les programmes utilisateur, la liste « Live Set » ainsi que les paramètres GLOBAL retrouvent leurs valeurs d'usine

AVERTISSEMENT : Cette opération remplace toutes les données existantes par les réglages chargés à l'usine (y compris les sons sauvegardés dans les programmes utilisateurs)

- Appuyez sur le bouton WRITE
   L'écran affiche le message « Are you sure? »
- 5. Tournez la molette PROGRAM/VALUE et sélectionnez « Yes » pour confirmer, puis appuyez sur le bouton WRITE pour <u>charger les réglages d'usine</u>
- Pour <u>annuler l'initialisation</u>, appuyez sur le bouton **EXIT** ou choisissez « No » avec la molette **PROGRAM/VALUE**, puis appuyez sur le bouton **WRITE**

NB : Ne mettez jamais le prologue hors tension pendant le chargement des réglages d'usine, au risque d'endommager les données internes de l'instrument.

# 2.8.3 <u>Raccourcis accessibles avec le bouton SHIFT</u>

• En mode de jeu, pressez **SHIFT** + autre bouton pour <u>accéder directement aux diverses</u> <u>fonctions secondaires ci-après</u>

Fonction secondaire	Bouton avec SHIFT	
Informations sur le panneau avant	Bouton <b>WRITE</b>	Charge les valeurs correspondant à la position des commandes et sélecteurs en face avant dans le programme sélectionné. Utilisez cette option pour aligner le son sur les positions physiques des commandes en face avant
Accordage	Bouton <b>EXIT</b>	<ul> <li>Quand le générateur de sons du prologue ne produit aucun son, l'instrument est au- tomatiquement accordé. Vous pouvez toutefois utiliser cette fonction pour accorder manuellement le prologue en mode de jeu s'il vous semble désaccordé.</li> <li>La température interne de l'instrument augmente plus particulièrement juste après la mise sous tension, ce qui peut provoquer un désaccordage de l'instrument.</li> <li>Pour annuler l'accordage manuel (si vous avez activé cette fonction par erreur), appuyez à nouveau sur le bouton EXIT en maintenant enfoncé le bouton SHIFT</li> </ul>
ێglage d hauteur	Commande <b>PITCH</b>	Règle la hauteur par pas de demi-ton.
Sélection d'effet	Sélecteur OFF/ON/SE- MEOD ( EFFECT)	La position SELECT de ce sélecteur permet de régler la sous- catégorie d'effet.
Réglages de phase de la forme d'onde du LFO	Commande <b>INT</b> (LFO)	Permet d'inverser la phase de la forme d'onde du LFO.
Réglage du para- mètre MULTI ENGINE	Commande <b>SHAPE</b> (MULTI ENGINE)	Détermine le taux du modulateur lors du réglage de l'oscillateur VPM avec les électeur NOISE/VPM/USR du MULTIENGINE.

# 2.9 Utilisation avec d'autres dispositifs

2.9.1	SYNCHRONISATION AVEC DES INSTRUMENTS VIA LES PRISES SYNC IN/OUT	58
2.9.2	UTILISATION AVEC D'AUTRES DISPOSITIFS MIDI	59

## 2.9.1 Synchronisation avec des instruments via les prises SYNC IN/OUT

Le prologue peut être raccordé à d'autres instruments comme la série « volca » de Korg ou une station de travail audio numérique (DAW) dotée de prise SYNC IN / OUT, afin de synchroniser le jeu des divers dispositifs.

2.9.1.1	Connexion aux prises SYNC IN et OUT	58
2.9.1.2	Contrôle du prologue avec un dispositif externe	59

## 2.9.1.1 Connexion aux prises SYNC IN et OUT

2.9.1.1.1	Dispositif externe contrôlé par le prologue	58
2.9.1.1.2	Contrôle du prologue avec un dispositif externe	59

## 2.9.1.1.1 Dispositif externe contrôlé par le prologue

Branchez la prise SYNC OUT du prologue à la prise SYNC IN de l'instrument avec un câble minijack, pour synchroniser d'autres dispositifs comme un instrument de la gamme Korg « volca » avec le prologue



- Réglez de la même façon « Sync Out Unit » du prologue et « Sync In Unit » du ou des dispositif(s) externe(s)
- Réglez de la même façon « Sync Out Polarity » du prologue et « Sync In Polarity » du 1<sup>er</sup> dispositif externe à synchroniser, ainsi que éventuellement « Sync Out Polarity » si un 2<sup>ème</sup> disopositif externe est utilisé
- Réglez si besoin de la même façon le paramètre « Sync In Polarity » sur l'éventuel 2<sup>ème</sup> dispositif externe à synchroniser
- Voyez « Bouton 4 (GLOBAL 4) » (§ 2.7.4.4 ci-dessus) pour une description des réglages à effectuer sur le prologue.
- Voyez le mode d'emploi de chaque instrument externe pour la méthode de connexion en vue de la synchronisation.

Quand vous démarrez l'arpégiateur sur le prologue et le séquenceur sur l'instrument externe connecté, le séquenceur de ce dernier se synchronise sur le prologue.

# 2.9.1.1.2 Contrôle du prologue avec un dispositif externe

Branchez la prise SYNC OUT de l'instrument externe à la prise SYNC IN du prologue avec un câble minijack, pour synchroniser le prologue avec d'autres dispositifs mini cable





- Réglez de la même façon « Sync In Unit » du prologue et « Sync Out Unit » du dispositif externe
- Réglez de la même façon « Sync In Polarity » du prologue et « Sync Out Polarity » du dispositif externe.
- Voyez « Bouton 4 (GLOBAL 4) » (§ 2.7.4.4 ci-dessus) pour une description des réglages à effectuer sur le prologue
- Voyez le mode d'emploi de chaque instrument externe pour la méthode de connexion en vue de la synchronisation.

Quand vous démarrez le séquenceur sur l'instrument externe connecté et l'arpégiateur sur le prologue, ce dernier se synchronise sur l'instrument externe.

## 2.9.2 <u>Utilisation avec d'autres dispositifs MIDI</u>

MIDI est l'acronyme de l'anglaie « Musical Instrument Digital Interface » (interface numérique pour instruments de musique) et désigne une norme utilisée par les fabricants du monde entier pour l'échange de données musicales entre instruments de musique électronique et ordinateurs.

La connexion de plusieurs instruments MIDI via des câbles MIDI permet l'échange de données de jeu entre ces instruments (même en présence d'appareils de fabricants différents).

Le prologue supporte aussi la norme MIDI par USB.

Le prologue permet d'assigner des commandes « Control Change » MIDI (CC#) aux principaux paramètres régissant le son, et de contrôler ces para mètres avec un séquenceur MIDI externe tout en jouant le générateur de sons du prologue.

Inversement, les commandes et boutons en face du prologue peuvent également être transmis sous forme de messages « Control Change » (CC#) pour piloter un dispositif MIDI externe.

Le tempo du prologue peut être synchronisé sur l'horloge MIDI d'un séquenceur ou autre dispositif MIDI externe.

Voir « MIDI Implementation Chart » au § 2.11 ci-dessous.

2.9.2.1	Connexion de dispositifs via MIDI et USB	60
2.9.2.2	Contrôle du prologue avec un dispositif MIDI externe	60
2.9.2.3	Paramètres MIDI	61
2.9.2.4	Réglages de filtre MIDI	62
2.9.2.5	Synchroniser le jeu de l'arpégiateur	62

2.9.2.6	Utilisation du prologue comme maître avec des dispositifs MIDI externes asservis	62
2.9.2.7	Asservissement du prologue à l'horloge d'un dispositif MIDI externe	62

# 2.9.2.1 Connexion de dispositifs via MIDI et USB

2.9.2.1.1	Contrôle d'un dispositif MIDI externe par le prologue	60
2.9.2.1.2	Contrôle du prologue par un dispositif MIDI externe	60
2.9.2.1.3	Connexion du prologue à un ordinateur via MIDI	60
2.9.2.1.4	Connexion du prologue à un ordinateur via USB	61

# 2.9.2.1.1 Contrôle d'un dispositif MIDI externe par le prologue

<u>Pour utiliser le clavier, les commandes et le séquenceur du prologue pour jouer les sons d'un autre instrument ou piloter un générateur de sons MIDI externe</u>, reliez la prise MIDI OUT du prologue à la prise MIDI IN du générateur de sons externe avec un câble MIDI.



# 2.9.2.1.2 Contrôle du prologue par un dispositif MIDI externe

 Pour jouer ou contrôler le prologue par un autre clavier, séquenceur ou autre dispositif <u>MIDI</u>, reliez la prise **MIDI OUT** du dispositif externe à la prise **MIDI IN** du prologue avec un câble MIDI.



# 2.9.2.1.3 Connexion du prologue à un ordinateur via MIDI

 Pour enregistrer le jeu du Prologue avec un séquenceur MIDI externe ou sur un logiciel (sur ordinateur relié au prologue via l'interface MIDI) ou encore <u>utiliser le prologue</u> comme dispositif pour le jeu de données musicales et comme générateur de sons MIDI reliez les prises MIDI OUT aux prises MIDI IN du prologue et du séquenceur MIDI externe ou de l'ordinateur



NB :

- ✓ Certaines interfaces MIDI sont incapables de transmettre ou de recevoir les messages MIDI SysEx destinés à ou générés par le prologue.
- Le port USB est un moyen moderne et plus pratique de connexion MIDI entre le prologue et un ordinateur.

## 2.9.2.1.4 Connexion du prologue à un ordinateur via USB

- Installez le pilote USB-MIDI de Korg sur votre ordinateur <u>pour pouvoir utiliser la</u> <u>connexion USB MID</u>I Le pilote « Korg USB-MIDI driver » est téléchargeable sur le site Internet de Korg et s'installe selon les instructions fournies.
- Si l'utilisation MIDI ou USB ne fonctionne pas correctement, contrôlez les réglages avec le **bouton 5** (§ 2.7.4.5 ci-dessus, « MIDI Route ») en mode « GLOBAL EDIT ».

# 2.9.2.2 Paramètres MIDI

2.9.2.2.1	Réglage du canal MIDI61
2.9.2.2.2	Configuration de « MIDI LOCAL » pour la connexion à un ordinateur ou séquenceur MIDI
externe	61
2.9.2.2.3	Réglages de filtre MIDI62
2.9.2.2.4	Synchroniser le jeu de l'arpégiateur62
2.9.2.2.5	Utilisation du prologue comme maître avec des dispositifs MIDI externes asservis62
2.9.2.2.6	Asservissement du prologue à l'horloge d'un dispositif MIDI externe62

# 2.9.2.2.1 Réglage du canal MIDI

• Réglez le canal MIDI du prologue avec le **bouton 5** « MIDI Global Ch » et la commande « MIDI Sub CC Ch » (§ 2.7.4.5 ci-dessus) en mode « GLOBAL EDIT ».

ASTUCE : Si vous voulez synchroniser le prologue sur le signal d'un dispositif MIDI externe, voyez le manuel de l'équipement en question.

# 2.9.2.2.2 Configuration de « MIDI LOCAL » pour la connexion à un ordinateur ou séquenceur MIDI externe

 Désactivez si besoin la fonction de connexion LOCAL entre le clavier du prologue et les circuits du générateur de sons, pour <u>éviter le problème d'écho de notes</u> La fonction « LOCAL » est disponible via le **bouton 3** « Local SW » (§ 2.7.4.3 cidessus) en mode « GLOBAL EDIT »

Le paramètre « Echo Back » d'un séquenceur MIDI matériel ou logiciel permet de relayer instantanément les messages de notes et autres messages MIDI générés sur le prologue, vers tout autre équipement MIDI (y compris des synthétiseurs et générateurs de sons). Toutefois, cette même fonction « Echo Back » peut provoquer un double déclenchement des notes sur le prologue: quand la note est jouée, et 2<sup>ème</sup> fois quand le dispositif MIDI externe renvoie la note au prologue.

## 2.9.2.2.3 Réglages de filtre MIDI

Ces réglages déterminent si les messages « Program Change », « Control Change » et « Pitch Bend » sont transmis et reçus.

Pour des détails sur ces réglages, voyez « Bouton 6 (GLOBAL 6) » (§ 2.7.4.6 ci-dessus).

### 2.9.2.2.4 Synchroniser le jeu de l'arpégiateur

 Utilisez le paramètre « Clock Source » (2.7.4.5 ci-dessus), accessible avec le bouton 5 en mode « GLOBAL EDIT », pour définir si le prologue est utilisé comme maître (l'appareil gérant la synchronisation) ou esclave (l'appareil s'alignant sur le dispositif maître) quand l'arpégiateur joue

Pour synchroniser le prologue sur un dispositif MIDI externe, voyez le manuel du dispositif.

# 2.9.2.5 Utilisation du prologue comme maître avec des dispositifs MIDI externes asservis

- Reliez la prise MIDI OUT du prologue à la prise MIDI IN du ou des dispositifs MIDI externes.
- En mode « GLOBAL EDIT », réglez le paramètre « Clock Source » du prologue sur « Inter nal » et configurez le dispositif MIDI externe pour <u>permettre la réception de</u> <u>messages d'horloge MIDI de synchronisation</u>

Le prologue est alors le maître de synchro, car son tempo réglé par le bouton **TEMPO**, est transmis sous forme de signal d'horloge MIDI au dispositif MIDI externe (séquenceur, boîte à rythmes, etc.).

# 2.9.2.2.6 Asservissement du prologue à l'horloge d'un dispositif MIDI externe

- > Reliez à la pirse **MIDI IN** du prologue à la prise **MIDI OUT** du dispositif MIDI externe.
- En mode « GLOBAL EDIT », réglez le paramètre « Clock Source » du prologue sur « Auto (MIDI) » et configurez le dispositif MIDI externe pour <u>permettre la transmission</u> <u>de messages d'horloge MIDI de synchronisation</u>

Le prologue est asservi automatiquement dès qu'il reçoit un signal d'horloge MIDI. « Asservi », c'est-à-dire qu'il se cale sur le tempo du dispositif MIDI externe (séquenceur, boîte à rythmes, etc.).

NB : En l'absence d'un signal d'horloge externe, le prologue fonctionne en mode d'horloge MIDI « Internal », même si « Clock Source » est sur « Auto (USB) » ou « Auto (MIDI) »,.

# 2.10 Liste des données

2.10.1	LISTE DES TYPES DES EFFETS	63
2.10.2	LISTE DES PROGRAMMES	65

# 2.10.1 Liste des types des effets

TYPE D'EFFET	SOUS-CATÉGORIE				
	MODULATION				
Chorus	Stereo	Cet effet stéréo module le signal d'entrée pour produire un son plus ample et chaleureux			
	Light	Effet chorus de modulation plus légère que le type stéréo			
	Deep	Effet chorus de modulation plus marquée que le type stéréo			
	Triphase	Effet comportant trois chorus, avec chacun une phase de LFO différente			
	Harmonic	Effet chorus aux harmoniques légèrement accentuées			
	Mono	Effet chorus mono			
	Feedback	Effet chorus utilisant la réinjection pour produire un effet similaire à un bref retard			
	Vibrato	Produit un effet de vibrato (tremblement du son)			
Ensemble	Stereo	Effet généré par le LFO et produisant un son vacillant com- plexe. Produit un effet d'ensemble plein d'expression et de profondeur spatiale			
	Light	Effet d'ensemble avec vibrato plus léger que le type stéréo			
	Mono	Effet d'ensemble mono			
Phaser	Stereo	Modifie l phase du signal pour produire un son plus ample			
	Fast	Effet phaser produisant des ondulations plus rapides que le type stéréo			
	Orange	Cet effet est une modélisation d'un phaser analogique popu- laire au boîtier orange			
	Small	Cet effet émule le son de phaser classique « made in New York » des années 1970			
	Small Reso	Son de phaser plus léger aux composants à pics élevés			
	Black	Cet effet est une modélisation des sons de phaser à large plage dynamique du Danemark			
	Formant	Cet effet phaser s'inspire du son de la voix humaine			
	Twinkle	Cet effet phaser produit un scintillement du son (étincelant)			
Flanger	Stereo	Cet effet produit un balayage intense du son et une			
		impression de variation de hauteur			
	Light	Effet flanger mois prononcé que le type stéréo.			
	Mono	Effet flanger mono.			
	High Sweep	Effet flanger balayant la plage de l'aigu.			
	Mid Sweep	Effet flanger balayant la plage du médium.			
	Pan Sweep	Effet flanger avec mouvement de gauche à droite dans			
		l'image stéréo			
	Mono Sweep	Effet flanger de balayage mono			
	Triphase	Effet flanger incluant l'effet de 3 LFO			

TYPE D'EFFET	SOUS-CATÉGORIE				
(UTILISATEUR)	Cette mémoire ne contient pas d'effet à la sortie d'usine et n'est donc pas disponible avant d'y charger un effet utilisateur				
	Pour des détails, voyez le « prologue SDK » ( <u>www.korg.com</u> )				
	DELAY/REVERB				
Delay	Stereo	Effet de retard stéréo avec riche champ sonore gauche- droite			
	Mono	Simple effet de retard mono			
	Ping Pong	Effet de retard de type ping-pong alternant les répétitions entre les canaux gauche et droit			
	Hi Pass	Effet de retard avec filtre passe-haut produisant une atté- nuation graduelle du grave			
	Таре	Simulation d'un écho à bande			
	One Tap	Effet de retard sans réinjection, produisant une seule répétition.			
	Stereo BPM	Effet de retard stéréo dont le temps de retard est synchro- nisé sur le réglage du bouton TEMPO			
	Mono BPM	Effet de retard mono dont le temps de retard est synchronisé sur le réglage du bouton TEMPO			
	Ping BPM	Effet de retard de type ping-pong dont le temps de retard est synchronisé sur le réglage du bouton TEMPO			
	Hi Pass BPM	Effet de retard de type passe-haut dont le temps de retard est synchronisé sur le réglage du bouton TEMPO			
	Tape BPM	Effet d'écho à bande dont le temps de retard est synchronisé sur le réglage du bouton TEMPO			
	Doubling	Bref retard avec doublement de l'effet			
Reverb	Hall	Effet de type salle ('hall') simulant la réverbération d'une salle de concert de taille moyenne ou d'une salle d'ensemble			
	Smooth	Effet de réverbération claire avec maintien de l'aigu			
	Arena	Effet de réverbération recréant un vaste espace acoustique comme un stade.			
	Plate	Effet de réverbération à plaque au son chaleureux (effet intense)			
	Room	Effet de réverbération simulant la réverbération d'une petite pièce			
	Early Ref	Effet de réverbération accentuant davantage les réflexions initiales plus claires que les échos persistants			
	Space	Effet de réverbération instable donnant l'impression de se trouver dans l'espace			
	Riser	Effet de réverbération chatoyant produisant des échos une octave plus haut			
	Submarine	Effet de réverbération profonde produisant des échos une octave plus bas			
	Horror	Effet de réverbération au timbre particulièrement instable			

# 2.10.2 Liste des programmes

1       Runner Brass       POLY SYNTH       John Bowen         2       Lune 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       ReceFlux       BASS       Francis Preve         8       Sherbet       CHORD       LAYER       KORG Inc.         10       Sparkle       KEY/BELL       Luke Edwards       Diohn Bowen         12       Harp-like       ARP       KORG Inc.       Edwards         13       Poly Sync       POLY SYNTH       KORG Inc.       Edwards         14       Cinematica       PAD/STRINGS       Francis Preve       Efrancis Preve         15       Vertigo       SFX       LAYER       Tim Mantle         16       Frantasia       KEY/BELL       Francis Preve       Efrancis Preve         17       Warm Circuit       PAD/STRINGS       LAYER       Korg Inc.         18       Patass       BASS       KORG Inc.       Edwards	No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
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     Clnematica     PAD/STRINGS     -     Francis Preve       15     Vertigo     SFX     LAYER     Kazuto Okawa / LLLL       16     Frantasia     KEY/SELL     -     Francis Preve       17     Warm Circuit     PAD/STRINGS     LAYER     Kazuto Okawa / LLL       18     Fat Bass     BASS     -     KORG Inc.       19     NeuModulator	1	Runner Brass	POLY SYNTH	-	John Bowen
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       -       Iohn Bowen         10       Sparkle       KEY/BELL       -       Luke Edwards         11       Poly Sync       POLY SYNTH       -       KORG Inc.         12       Harp-like       ARP       -       John Bowen         13       Poly Sync       POLY SYNTH       -       KORG Inc.         14       Cinematica       PAD/STRINGS       LAYER       Tim Mantle         15       Vertigo       SFX       LAYER       Kazuto Okawa / LLLL         16       Francis Preve       Stab Saw       POLY SYNTH       -       KORG Inc.         17       Warm Circuit       PAD/STRINGS       LAYER       Kazuto Okawa / LLLL         16	2	June Pad	PAD/STRINGS	-	Luke Edwards
4       Solid Bass       ASS       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.       KORG Inc.         10       Sparkle       KEY/BELL       Luke Edwards       Like Edwards         11       Poly Sync       POLY SYNTH       KORG Inc.       KORG Inc.         12       Harp-like       ARP       John Bowen       Ian Brankie         13       Poly Sync       POLY SYNTH       KORG Inc.       Ian Grading KEY/BEL       Francis Preve         14       Cinematica       PAD/STRINGS       LAYER       Kazuto Okawa / LLLL         18       Fat Bass       BASS       KORG Inc.       Ian Bradshaw         20       Too the Deep       SFX       LAYER       Korg Inc.       Ian Bradshaw         21       Stab Saw       POLY SYNTH       KORG Inc.       Ian Bradshaw       Ian Bradshaw         21       Varm Circuit       PAD/STRINGS       LAYER       Kazuto Okawa / LLLL	3	In My Dream	COMBINATION	LAYER	Kazuto Okawa / LLLL
5       Selfosc Lead       LEAD       -       Kazuto Okawa / LLLL         6       Opal Mine       POLY SYNTH       -       Tim Mantle         7       RececFlux       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       Franctsia       KEY/BELL       -       Francis Preve         15       Vertigo       SFX       LAYER       Kazuto Okawa / LLLL         18       Fat Bass       BASS       -       KORG Inc.         19       NeuModulator       POLY SYNTH       -       Krong Inc.         21       Stab Saw       POLY SYNTH       - <td>4</td> <td>Solid Bass</td> <td>BASS</td> <td>-</td> <td>lan Bradshaw</td>	4	Solid Bass	BASS	-	lan Bradshaw
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       Kazuto Okawa / LLLL         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       Staght Poly       POLY SYNTH	5	Selfosc Lead	LEAD	-	Kazuto Okawa / LLLL
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       Francis IPreve       2       Kord Okawa / LLLL         17       Warm Circuit       PAD/STRINGS       LAYER       Kazuto Okawa / LLLL         18       Fat Bass       BASS       -       KORG Inc.       2         19       NeuModulator       POLY SYNTH       -       KORG Inc.       2         21       Stab Saw       POLY SYNTH       -       Francis Preve         23       Bright Poly       POLY SYNTH       -       Francis Preve         24       Marina <td< td=""><td>6</td><td>Opal Mine</td><td>POLY SYNTH</td><td>-</td><td>Tim Mantle</td></td<>	6	Opal Mine	POLY SYNTH	-	Tim Mantle
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         Francis Preve         -         KordG Inc.           17         Warm Circuit         PAD/STRINGS         LAYER         Kazuto Okawa / LLL           18         Fat Bass         BASS         -         KORG Inc.           20         Too the Deep         SFX         -         Tim Mantle           21         Stab Saw         POLY SYNTH         -         Francis Preve           22         Phasepad         POLY SYNTH         -         Francis Preve           23         Bright Poly         POLY SYNTH         -	7	ReeceFlux	BASS	-	Francis Preve
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       -       Francis Preve         23       Bright Poly       POLY SYNTH       -       Francis Preve         24       Marina       POLY SYNTH       -       Francis Preve         25       Anthem Synth       POLY SYNTH <t< td=""><td>8</td><td>Sherbet</td><td>CHORD</td><td>LAYER</td><td>KORG Inc.</td></t<>	8	Sherbet	CHORD	LAYER	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       Francis a       KEY/BELL       Francis Preve       Francis Preve         17       Warm Circuit       PAD/STRINGS       LAYER       Kauto Okawa / LLLL         18       Fat Bass       BASS       KORG Inc.       10         19       NeuModulator       POLY SYNTH       KORG Inc.       11         20       Too the Deep       SFX       -       Tim Mantle         21       Stab Saw       POLY SYNTH       -       KORG Inc.         22       Phasepad       POLY SYNTH       -       Francis Preve         23       Anthem Synth       POLY SYNTH       -       Francis Preve         24       Marina       POLY SYNTH       -       KORG Inc.         25       Anthem Synth       POLY SYNTH       -       Henning Verlage	9	Raid Rush	ARP	-	KORG Inc.
11Poly SpreadPOLY SYNTHKORG Inc.12Harp-likeARPJohn Bowen13Poly SyncPOLY SYNTHKORG Inc.14CinematicaPAD/STRINGSFrancis Preve15VertigoSFXLAYERTim Mantle16FrancisiaKEY/BELLFrancis Preve17Warm CircuitPAD/STRINGSLAYERKazuto Okawa / LLLL18Fat BassBASSKORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTHKORG Inc.20Too the DeepSFXTim Mantle21Stab SawPOLY SYNTHKORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTHFrancis Preve23Bright PolyPOLY SYNTHFrancis Preve24MarinaPOLY SYNTHFrancis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTHKORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTHHenning Verlage27MoverPOLY SYNTHHenning Verlage28Triple SawPOLY SYNTHHenning Verlage29ProloguePOLY SYNTHJames Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTHJames Sajeva & Nick Kwas21TriSyncPOLY SYNTHFrancis Preve32StellaPOLY SYNTHFrancis Preve33Simple SayPOLY SYNTHFrancis Preve34Simple SayPOLY SYNTHFrancis Preve35ProloguePOLY SYNTHFrancis Preve36POLY SYNTHHenning Verlage	10	Sparkle	KEY/BELL	-	Luke Edwards
12Harp-likeARPJohn Bowen13Poly SyncPOLY SYNTH-KORG Inc.14CinematicaPAD/STRINGS-Francis Preve15VertigoSFXLAYERTim Mantle16FrantasiaKEY/BELL-Francis Preve17Warm CircuitPAD/STRINGSLAYERKazuto Okawa / LLLL18Fat BassBASS-KORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTH-KORG Inc.20Too the DeepSFX-Tim Mantle21Stab SawPOLY SYNTH-KORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTH-Francis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage35ProfetiquePOLY SYNTH-Henning Verlage36Electro FunkPOLY SYNTH-Francis Preve36 <td>11</td> <td>Poly Spread</td> <td>POLY SYNTH</td> <td>-</td> <td>KORG Inc.</td>	11	Poly Spread	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
13Poly SyncPOLY SYNTHKORG Inc.14CinematicaPAD/STRINGSFrancis Preve15VertigoSFXLAYERTim Mantle16Francis preveFrancis PreveFrancis Preve17Warm CircuitPAD/STRINGSLAYERKazuto Okawa / LLLL18Fat BassBASSKEY/BELLKORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTHKORG Inc.20Too the DeepSFXTim Mantle21Stab SawPOLY SYNTHKORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTHFrancis Preve23Bright PolyPOLY SYNTHFrancis Preve24MarinaPOLY SYNTHFrancis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTHKORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTHHenning Verlage27MoverPOLY SYNTHHenning Verlage28Triple SawPOLY SYNTHHenning Verlage29ProloguePOLY SYNTHJames Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTHJames Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTHJahrnes Sajeva & Nick Kwas32StellaPOLY SYNTHFrancis Preve34Simple SawPOLY SYNTHFrancis Preve35ProfetiquePOLY SYNTHFrancis Preve36Electro FunkPOLY SYNTHFrancis Preve37DeLY SYNTHFrancis Preve38Simple SawPOLY SYNTH39Soft BrassPOLY	12	Harp-like	ARP	-	John Bowen
14CinematicaPAD/STRINGSFrancis Preve15VertigoSFXLAYERTim Mantle16FrantasiaKEY/BELL-Francis Preve17Warm CircuitPAD/STRINGSLAYERKazuto Okawa / LLLL18Fat BassBASS-KORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTH-KORG Inc.20Too the DeepSFX-Tim Mantle21Stab SawPOLY SYNTH-KORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTH-Francis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-Henning Verlage26Z Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TrisyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-Francis Preve33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SayPOLY SYNTH-John Bowen35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37 <td< td=""><td>13</td><td>Poly Sync</td><td>POLY SYNTH</td><td>-</td><td>KORG Inc.</td></td<>	13	Poly Sync	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
15VertigoSFXLAYERTim Mantle16FrantasiaKEY/BELL-Francis Preve17Warm CircuitPAD/STRINGSLAYERKazuto Okawa / LLLL18Fat BassBASS-KORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTH-KORG Inc.20Too the DeepSFX-Tim Mantle21Stab SawPOLY SYNTH-KORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTH-Francis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-Francis Preve26Asw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-Francis Preve36ProfetiquePOLY SYNTH-Francis Preve37DEUY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-Francis Preve33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SayPOLY SYNTH-Francis Preve <td< td=""><td>14</td><td>Cinematica</td><td>PAD/STRINGS</td><td>-</td><td>Francis Preve</td></td<>	14	Cinematica	PAD/STRINGS	-	Francis Preve
16Francis Preve17Warm CircuitPAD/STRINGSLAYERKazuto Okawa / LLLL18Fat BassBASS-KORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTH-KORG Inc.20Too the DeepSFX-Tim Mantle21Stab SawPOLY SYNTH-KORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTH-Francis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-Francis Preve262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage29ProloguePOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TrisyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-Francis Preve36Bright SawPOLY SYNTH-KORG Inc.37DeUY SYNTH-John Bowen38Simple SawPOLY SYNTH-39Soft BrassPOLY SYNTH-30Simple SapPOLY SYNTH-31Trisyn	15	Vertigo	SFX	LAYER	Tim Mantle
17Warm CircuitPAD/STRINGSLAYERKazuto Okawa / LLLL18Fat BassBASS-KORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTH-KORG Inc.20Too the DeepSFX-Tim Mantle21Stab SawPOLY SYNTH-KORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTH-Francis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-KORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas32StellaPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-KORG Inc.38KrelusPOLY SYNTH-KORG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc. <td< td=""><td>16</td><td>Frantasia</td><td>KEY/BELL</td><td>-</td><td>Francis Preve</td></td<>	16	Frantasia	KEY/BELL	-	Francis Preve
18Fat BassBASSKORG Inc.19NeuModulatorPOLY SYNTHKORG Inc.20Too the DeepSFX-21Stab SawPOLY SYNTH-22PhasepadPOLY SYNTH-23Bright PolyPOLY SYNTH-24MarinaPOLY SYNTH-25Anthem SynthPOLY SYNTH-262 Saw OktavePOLY SYNTH-27MoverPOLY SYNTH-28Triple SawPOLY SYNTH29ProloguePOLY SYNTH29ProloguePOLY SYNTH201973POLY SYNTH21James Sajeva & Nick Kwas23Triple SawPOLY SYNTH24MarinaPOLY SYNTH25Anthem SynthPOLY SYNTH262 Saw OktavePOLY SYNTH27MoverPOLY SYNTH28Triple SawPOLY SYNTH29ProloguePOLY SYNTH301973POLY SYNTH31TriSyncPOLY SYNTH32StellaPOLY SYNTH33Simple SawPOLY SYNTH34Simple SarPOLY SYNTH35ProfetiquePOLY SYNTH36Electro FunkPOLY SYNTH37Detune CompPOLY SYNTH38KrelusPOLY SYNTH39Soft BrassPOLY SYNTH39Soft BrassPOLY SYNTH30OPLY SYNTH-31 <td>17</td> <td>Warm Circuit</td> <td>PAD/STRINGS</td> <td>LAYER</td> <td>Kazuto Okawa / LLLL</td>	17	Warm Circuit	PAD/STRINGS	LAYER	Kazuto Okawa / LLLL
19NeuModulatorPOLY SYNTH-KORG Inc.20Too the DeepSFX-Tim Mantle21Stab SawPOLY SYNTH-KORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTH-Francis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-KORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage29ProloguePOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-John Bowen33Simple SayPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-Francis Preve36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-KORG Inc.38KrelusPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-KoRG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTH-KoRG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas<	18	Fat Bass	BASS	-	KORG Inc.
20Too the DeepSFX-Tim Mantle21Stab SawPOLY SYNTH-KORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTH-Francis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-KORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-Francis Preve33Simple SayPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.38KrelusPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-KORG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas <td< td=""><td>19</td><td>NeuModulator</td><td>POLY SYNTH</td><td>-</td><td>KORG Inc.</td></td<>	19	NeuModulator	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
21Stab SawPOLY SYNTHKORG Inc.22PhasepadPOLY SYNTHFrancis Preve23Bright PolyPOLY SYNTHFrancis Preve24MarinaPOLY SYNTHFrancis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTHKORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTHKORG Inc.27MoverPOLY SYNTHHenning Verlage28Triple SawPOLY SYNTHHenning Verlage29ProloguePOLY SYNTHHenning Verlage29ProloguePOLY SYNTHHenning Verlage201973POLY SYNTHHenning Verlage301973POLY SYNTHJames Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTHJohn Bowen32StellaPOLY SYNTHJohn Bowen33Simple SawPOLY SYNTHFrancis Preve34Simple SqrPOLY SYNTHFrancis Preve35ProfetiquePOLY SYNTHKORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTHKORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTHKORG Inc.38KrelusPOLY SYNTHKORG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTHKORG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTHKORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTHKORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTHJames Sajeva & Nick Kwas42HUGE ScorelPOLY SYNTHJames Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHJohn Bowen <td>20</td> <td>Too the Deep</td> <td>SFX</td> <td>-</td> <td>Tim Mantle</td>	20	Too the Deep	SFX	-	Tim Mantle
22PhasepadPOLY SYNTHFrancis Preve23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-KORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-Henning Verlage29ProloguePOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-Francis Preve36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-KORG Inc.38KrelusPOLY SYNTH-KORG Inc.39Soft BrassPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas41Proly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44Synth Brass<	21	Stab Saw	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
23Bright PolyPOLY SYNTH-Francis Preve24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-KORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-John Bowen33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-Francis Preve36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-Henning Verlage39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44 </td <td>22</td> <td>Phasepad</td> <td>POLY SYNTH</td> <td>-</td> <td>Francis Preve</td>	22	Phasepad	POLY SYNTH	-	Francis Preve
24MarinaPOLY SYNTH-Francis Preve25Anthem SynthPOLY SYNTH-KORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas32StellaPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen	23	Bright Poly	POLY SYNTH	-	Francis Preve
25Anthem SynthPOLY SYNTH-KORG Inc.262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-John Bowen33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-Honing Verlage39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	24	Marina	POLY SYNTH	-	Francis Preve
262 Saw OktavePOLY SYNTH-Henning Verlage27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTHLAYERTim Mantle33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-Hon Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	25	Anthem Synth	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
27MoverPOLY SYNTH-Henning Verlage28Triple SawPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTH-John Bowen33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	26	2 Saw Oktave	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
28Triple SawPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTHLAYERTim Mantle33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	27	Mover	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
29ProloguePOLY SYNTH-Henning Verlage301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTHLAYERTim Mantle33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	28	Triple Saw	POLY SYNTH	-	James Sajeva & Nick Kwas
301973POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTHLAYERTim Mantle33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	29	Prologue	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
31TriSyncPOLY SYNTH-John Bowen32StellaPOLY SYNTHLAYERTim Mantle33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	30	1973	POLY SYNTH	-	James Sajeva & Nick Kwas
32StellaPOLY SYNTHLAYERTim Mantle33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	31	TriSync	POLY SYNTH	-	John Bowen
33Simple SawPOLY SYNTH-Francis Preve34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	32	Stella	POLY SYNTH	LAYER	Tim Mantle
34Simple SqrPOLY SYNTH-Francis Preve35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-John Bowen44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	33	Simple Saw	POLY SYNTH	-	Francis Preve
35ProfetiquePOLY SYNTH-KORG Inc.36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	34	Simple Sqr	POLY SYNTH	-	Francis Preve
36Electro FunkPOLY SYNTH-KORG Inc.37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	35	Profetique	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
37Detune CompPOLY SYNTH-Henning Verlage38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	36	Electro Funk	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
38KrelusPOLY SYNTH-John Bowen39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	37	Detune Comp	POLY SYNTH	-	Henning Verlage
39Soft BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	38	Krelus	POLY SYNTH	-	John Bowen
40O-Bee BrassPOLY SYNTH-KORG Inc.41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	39	Soft Brass	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
41Prolly 800POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	40	O-Bee Brass	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
42HUGE Score!POLY SYNTH-James Sajeva & Nick Kwas43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	41	Prolly 800	POLY SYNTH	-	James Sajeva & Nick Kwas
43Yacht RockPOLY SYNTHLAYERJames Sajeva & Nick Kwas44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	42	HUGE Score!	POLY SYNTH	-	James Sajeva & Nick Kwas
44Synth BrassPOLY SYNTH-John Bowen45CorkPOLY SYNTH-John Bowen	43	Yacht Rock	POLY SYNTH	LAYER	James Sajeva & Nick Kwas
45 Cork POLY SYNTH - John Bowen	44	Synth Brass	POLY SYNTH	-	John Bowen
	45	Cork	POLY SYNTH	-	John Bowen
46   Destiny   POLY SYNTH   -   Tim Mantle	46	Destiny	POLY SYNTH	-	Tim Mantle
47 Star Connect POLY SYNTH - KORG Inc.	47	Star Connect	POLY SYNTH	-	KORG Inc.

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
48	Sunset Synth	POLY SYNTH	-	KORG Inc.
49	Pole 2 pole	POLY SYNTH	-	Tim Mantle
50	Haunted	POLY SYNTH	-	Francis Preve
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 Sajeva & 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 Sajeva & 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	-	KURG 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	-	KURG Inc.
90	Big Sweep	PAD/STRINGS	-	
91	Bright Idea	PAD/STRINGS	-	IIm Mantle
92	Nomad Riser	PAD/STRINGS	LAYER	lim Mantle
33	Rusty Sword	PAD/STRINGS	-	
94	Organique	KEY/BELL	-	KURG Inc.
95	60's Organ	KEY/BELL	-	Henning Verlage
96	Basic Organ	KEY/BELL	-	Francis Preve

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
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.
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 Sajeva & 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 Sajeva & 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 Sajeva & Nick Kwas
140	Bassline	BASS	-	Henning Verlage
141	Drive Acid	BASS	-	KORG Inc.
142	Squ Kez Bass	BASS	-	
143	SUSWIREBASS	BASS	-	Henning Verlage
144	M.G.B.	BASS	-	KORG Inc.
145	Glide Bass	RASS	-	KUKG Inc.

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
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
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

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
195	Dirty Pluck	LEAD	-	Henning Verlage
196	FerrousStab	LEAD	-	KORG Inc.
197	Spooky Sound	LEAD	-	Kazuto Okawa / LLLL
198	Prayer Lead	LEAD	-	lan Bradshaw
199	Marzcontact	LEAD	-	KORG Inc.
200	#modular	LEAD	-	Francis Preve
201	Manoeuvers	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 Sajeva & 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 Sajeva & Nick Kwas
223	Barp	ARP	-	James Sajeva & 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 Sajeva & 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

No	Program Name	Category	Timbre Type	Author
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 Sajeva & Nick Kwas
251				
500	(Init Program)			

All programs were made by Francis Preve, Henning Verlage, Ian Bradshaw, James Sajeva & Nick Kwas, John Bowen, Kazuto Okawa, Luke Edwards, Tim Mantle, KORG Inc.:

For more information about the authors please visit:

Francis Preve	http://www.francispreve.com/
Henning Verlage	https://www.facebook.com/henningverlage
John Bowen	http://www.johnbowen.com/
Kazuto Okawa/ LLLL	https://www.facebook.com/IIIItokyo/
Tim Mantle	http://www.timmantle.com/

# 2.11 MIDI Implementation Chart

Date: 2017.10.24

Function         Transmitted         Recognized         Remarks           Default         1–16         1–16         Memorized           Change         1–16         1–16         Image: Second Se	Version: 1.00				
Default         1–16         1–16         Memorized           Change         1–16         1–16         1–16           Default Messages         X X         3         3           Altered         ************         V         0–127           O-127         O–127         0–127           True Voice         *******************         0–127           Note On Note Off         O 9n, V=1–127 X         O 9n, V=1–127 X           Note On Note Off         O 9n, V=1–127 X         O 9n, V=1–127 X           Pitch Bend         O         0         *1           0, 32         O         O         BANK SELECT(MSB, LSB)         *2	Function	Transmitted	Recognized	Remarks	
Change1–161–16Default MessagesX X3Altered************ $0-127$ $0-127$ True Voice***************** $0-127$ $0-127$ Note On Note OffO 9n, V=1-127 X 8n, V=64O 9n, V=1-127 X 8n, V=64Key's ChannelX XX XPitch BendOO0, 32OO0TIMPEEEDIT(TYDE/RALANCE*2	Default	1–16	1–16	Memorized	
Default Messages         X X         3           Altered         ******         X           0-127         0-127           True Voice         **************           Note On Note Off         O 9n, V=1-127 X           Note On Note Off         O 9n, V=1-127 X           Key's Channel         X X           Pitch Bend         O           0, 32         O           0         O           TIMPE EDITOTYPE Foll ANCE	Change	1–16	1–16		
Altered     X x     S       0-127     0-127       True Voice     *************************       0-127     0-127       True Voice     *************************       0-127     0-127       Note On Note Off     0 9n, V=1-127 X       8n, V=64     0 9n, V=1-127 X       Key's Channel     X X       Pitch Bend     0       0, 32     0       0     0       TIMPE E DIT/TYDE/PAI ANCE	Default Messages	XX	3		
Altered         X           0-127         0-127           True Voice         *************************           0-127         0-127           Note On Note Off         0 9n, V=1-127 X           8n, V=64         0 9n, V=1-127 X           Key's Channel         X X           Pitch Bend         0           0, 32         0           0         0           TIMPE E DIT/TYDE/PAI ANCE	Altered	ハ ハ *********	5		
0-127         0-127           True Voice         *************************           Note On Note Off         0 9n, V=1-127 X           Note On Note Off         0 9n, V=1-127 X           Key's Channel         X X           Pitch Bend         0           0, 32         0           0         0           Timper EDIT(TYDE/RALANCE	Altered		×		
True Voice         *********************************         0–127           Note On Note Off         O 9n, V=1–127 X 8n, V=64         O 9n, V=1–127 X           Key's Channel         X X         X X           Pitch Bend         O         O         *1           0, 32         O         O         BANK SELECT(MSB, LSB)         *2		0–127	0–127		
Note On Note Off         O 9n, V=1-127 X 8n, V=64         O 9n, V=1-127 X           Key's Channel         X X         X X           Pitch Bend         O         *1           0, 32         O         O         *1	True Voice	*****	0–127		
Key's Channel         X X         X X           Pitch Bend         O         *1           0, 32         O         BANK SELECT(MSB, LSB)         *2	Note On Note Off	O 9n, V=1–127 X 8n, V=64	O 9n, V=1–127 X		
Pitch Bend         O         *1           0, 32         O         BANK SELECT (MSB, LSB)         *2           O         TIMPRE EDIT/TYPE (RAL ANCE)         *2	Key's Channel	ХХ	XX		
0, 32 0 0 BANK SELECT(MSB, LSB) *2	Pitch Bend	0	0	*1	
	0.22	0	0	BANK SELECT(MSB, LSB)	*2
	0, 32 85 86 8	0	0	TIMBRE EDIT/TYPE/BALANCE	*2
5 0 0 PORTAMENTO *2	5	0	0	PORTAMENTO	*2
14, 27 O VOICE SPREAD/VOICE MODE DEPTH *2	14, 27	0	0	VOICE SPREAD/VOICE MODE DEPTH	*2
50, 48, 34, 36 O VCO1 WAVE/OCTAVE/PITCH/SHAPE *2	50, 48, 34, 36	0	0	VCO1 WAVE/OCTAVE/PITCH/SHAPE	*2
51, 49, 35, 37 O O VCO2 WAVE/OCTAVE/PITCH/SHAPE *2	51, 49, 35, 37	0	0	VCO2 WAVE/OCTAVE/PITCH/SHAPE	*2
53, 52, 54 O O MULTI TYPE/OCTAVE/SHAPE *2	53, 52, 54	0	0	MULTI TYPE/OCTAVE/SHAPE	*2
	39, 40, 33	0	0		*2
43, 44, 45 U U CUTOFF/RESONANCE/EG-INT 2	43, 44, 45	0	0		*2
84, 82, 83 0 0 0 00000000000000000000000000000	84, 82, 83 16 17 19 10	0	0		*2
10, 17, 10, 19 0 $0$ $0$ $0$ $0$ $10, 17, 10, 19$ $2$ $2$	20 21 22 23	0	0	EG A/D/S/R	*2
27, 58, 24 O O LEO WAVE/MODE/RATE *2	57. 58. 24	0	0	LEO WAVE/MODE/RATE	*2
26, 56 O O LFO INT/TARGET *2	26, 56	0	0	LFO INT/TARGET	*2
88, 28, 29 O O MOD FX TYPE/SPEED/DEPTH *2	88, 28, 29	0	0	MOD FX TYPE/SPEED/DEPTH	*2
89, 30, 31 O O DELAY REVERB TYPE/TIME/DEPTH *2	89, 30, 31	0	0	DELAY REVERB TYPE/TIME/DEPTH	*2
81, 42         O         PITCH EG/PITCH EG INT         *2	81, 42	0	0	PITCH EG/PITCH EG INT	*2
80, 41 O RING-SYNC/CROSS MOD DEPTH *2	80, 41	0	0	RING-SYNC/CROSS MOD DEPTH	*2
92, 94 O MOD FX ON-OFF/DELAY REVERB ON-OFF *2	92, 94	0	0	MOD FX ON-OFF/DELAY REVERB ON-OFF	*2
04 0 0 Damper *2	04 120 121	0	0	Damper	*2
All sound off, Reset all Controllers 2	120, 121		0	All sound off, Reset all Controllers	^2
0 0–99 0 0–99 *3		0 0–99	0 0–99	*3	
True Number 0–99	True Number	****	0—99		
System Exclusive O O	System Exclusive	0	0		
Song Position     X X X       Song Select Tune     X X X       Request     X X X	Song Position Song Select Tune Request	ХХХ	ХХХ		
Clock Commands O O O *4	Clock Commands	00	00	*4	
	Local On/Off	XXOX	0 0 0 X		
		~~~~	0000		
All NOTES UTT	All Notes Off				
Active Sense	Active Sense				
System Reset	System Reset				

Notes

\*1: When the Global setting is "MIDI Rx Pitch Bend=On", the prologue will receive signals; and when the Global setting is "MIDI Tx Pitch Bend=On", the prologue will transmit signals.

\*2: When the Global setting is "MIDI Rx CC=ON", the prologue will receive signals; and the when Global setting is "MIDI Tx CC=On", the prologue will transmit signals.

\*3: When the Global setting is "MIDI Rx Pirog Chg=ON", the prologue will receive signals; and when the Global setting is "MIDI Tx Prog Chg=On", the prologue will transmit signals.

\*4: When the Global setting is "Clock Source=Internal", the prologue will not receive signals. The prologue will receive signals when set to "Auto (MIDI)" or "Auto (USB)".

Mode 1: Omni On, Poly Mode 2: Omni On, Mono Mode 3: Omni Off, Poly Mode 4: Omni Off, Mono O: Yes X: No

# 2.12 Complete MIDI Implementation

Revision 1.00 (2018.06.01)

# 2.12.1 TRANSMITTED DATA

2.12.1.1	CHANNEL MESSAGES	72
2.12.1.2	SYSTEM REALTIME MESSAGES	73
2.12.1.3	UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES	74
2.12.1.4	SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES	74
2.12.1.5	SEARCH DEVICE REPLY	74

# 2.12.1.1 CHANNEL MESSAGES

H]:Hex, [D]:Decimal

+	+	+		+	+
Status	Second	Thi	rd	Description	
[Hex]	[H] [D]	[H]	[D]		
+	+	+		+	+
8n	KK (KK)	40	(64)	Note OII	
911   Dm	KK (KK)	VV	( \ \ \ )	Note On VV=1~12/	+1 1
BII		VV	( \v \v )	BANK SELECL (MSB) VV=0	^I=I   +1 0
BII			(\v\)	PORTAMENTO (VV=U~127)	^ 1 - Z
Bn	08 (08)	VV	$(\nabla\nabla)$	TIMBRE BALANCE (VV=U~127)	^ <u>1</u> - <u>2</u> ^ <u>1</u> - <u>4</u>
Bn	Ue (14)		$(\nabla\nabla)$	VOICE SPREAD (VV=U~127)	*1-2*1-4
Bn	UI (15)		$(\nabla\nabla)$	AMP VELOCITY (VV=0~127)	*1-2
Bn	10 (16)	VV	(vv)	AMP EG ATTACK (VV=0~127)	*1-2
Bn	11 (17)		$(\nabla\nabla)$	AMP EG DECAY (VV=U~127)	*1-2
Bn	12 (18)	VV	$(\nabla\nabla)$	AMP EG SUSTAIN (VV=U~127)	*1-2
Bn	13 (19)	VV	(vv)	AMP EG RELEASE (VV=U~127)	*1-2
Bn	14 (20)	VV	(vv)	EG ATTACK (VV=0~127)	*1-2
Bn	15 (21)	VV	(vv)	EG DECAY (VV=0~127)	*1-2
Bn	16 (22)	VV	(vv)	EG SUSTAIN (VV=0~127)	*1-2
Bn	17 (23)	VV	(vv)	EG RELEASE (VV=0~127)	*1-2
Bn	18 (24)	VV	(vv)	LFO RATE $(vv=0~127)$	*1-2
Bn	la (26)	VV	(vv)	LFO INT (VV=0~127)	*1-2
Bn	1b (27)	VV	(vv)	VOICE MODE DEPTH (VV=0~127)	*1-2
Bn	1c (28)	VV	(vv)	MOD EFFECT SPEED (VV=0~127)	*1-2
Bn	1d (29)	VV	(vv)	MOD EFFECT DEPTH (VV=0~127)	*1-2
Bn	le (30)	VV V	(vv)	DELAY/REVERB TIME (vv=0~127)	*1-2
Bn	1f (31)	VV V	(vv)	DELAY/REVERB DEPTH (vv=0~127)	*1-2
Bn	20 (32)	vv	(vv)	Bank Select (LSB) vv=0~4	*1-1
Bn	21 (33)	VV V	(vv)	MULTI LEVEL (vv=0~127)	*1-2
Bn	22 (34)	vv	(vv)	VCO 1 PITCH (vv=0~127)	*1-2
Bn	23 (35)	vv	(vv)	VCO 2 PITCH (vv=0~127)	*1-2
Bn	24 (36)	VV V	(vv)	VCO 1 SHAPE (vv=0~127)	*1-2
Bn	25 (37)	VV V	(vv)	VCO 2 SHAPE (vv=0~127)	*1-2
Bn	27 (39)	VV V	(vv)	VCO 1 LEVEL (vv=0~127)	*1-2
Bn	28 (40)	VV	(vv)	VCO 2 LEVEL (VV=0~127)	*1-2
Bn	29 (41)	VV	(vv)	CROSS MOD DEPTH (VV=0~127)	*1-2
Bn	2a (42)	VV	(vv)	PITCH EG INT (VV=0~127)	*1-2
Bn	2b (43)	VV V	(vv)	CUTOFF (vv=0~127)	*1-2
Bn	2c (44)	VV	(vv)	RESONANCE (VV=0~127)	*1-2
Bn	2d (45)	VV	(vv)	CUTOFF EG INT (VV=0~127)	*1-2
Bn	30 (48)	VV	(vv)	VCO 1 OCTAVE (VV=0,42,84,127)	*2-01*1-2
Bn	31 (49)	VV	(vv)	VCO 2 OCTAVE (VV=0,42,84,127)	*2-01*1-2
Bn	32 (50)	VV	(vv)	VCO 1 WAVE (VV=0,64,127)	*2-02*1-2
Bn	33 (51)	VV	(VV)	VCO 2 WAVE (VV=0,64,127)	*2-02*1-2
Bn	34 (52)	VV	(vv)	MULTI OCTAVE (VV=0,42,84,127)	*2-01*1-2
Bn	35 (53)	VV	(vv)	MULTI TYPE (vv=0,64,127)	*2-03*1-2
Bn	36 (54)	VV	(vv)	MULTI SHAPE (VV=0~127)	*1-2
Bn	38 (56)	VV	(vv)	LFO TARGET (VV=0,64,127)	*2-04*1-2
Bn	39 (57)	VV	(vv)	LFO WAVE (VV=0,64,127)	*2-05*1-2
Bn	Ja (58)	VV	(vv)	LEO MODE (VV=0,64,127)	*2-06*1-2
Bn	40 (64)	I VV	(VV)	DAMPER (VV=U,127)	*1-2
Bn	SU (8U)	VV	(VV)	RING-SINC (VV=U,64,127)	^Z=U/*I=Z
Bn	51 (81)	I VV	(VV)	PITCH EG (VV=0,64,127)	*2-08*1-2
Bn	52 (82)	VV	(vv)	CUTOFF LOWCUT $(\nabla v = 0, 127)$	*2-09*1-2
Bn	53 (83)	I VV	(VV)	CUTOFF KEYTRACK (VV=0,64,127)	*2-10*1-2
Bn	54 (84)	VV	(VV)	CUTOFF DRIVE (VV=0,64,127)	*2-11*1-2
Bn	55 (85)	I VV	(VV)	TIMBRE EDIT (VV=0,64,127)	*2-12*1-2*1-4
Bn	1 56 (86)	I VV	(VV)	TIMBRE TYPE (VV=0,64,127)	*2-13*1-2*1-4
I BU	I 28 (88)	I VV	(VV)	MOD EFFECT TYPE (VV=0,38,64,84,127)	^Z=14^1=Z
Bn   Bn   Bn   Bn     	59 (89)   5c (92)   5e (94)   60 (96)       	VV (VV)   VV (VV)   VV (VV)   VV (VV)   VV (VV)     	<pre>  DELAY/REVERB TYPE (vv=0,127)   MOD EFFECT ON-OFF (vv=0,127)   DELAY/REVERB ON-OFF (vv=0,127)   MOD EFFECT SUB TYPE   CHORUS (vv=0,16,32,48,64,80,96,127)   ENSEMBLE (vv=0,64,127)   PHASER (vv=0,16,32,48,64,80,96,127)   FLANGER (vv=0,16,32,48,64,80,96,127)   USER (vv=0,8,16,24,32,40,48,56,64,72,80)</pre>	*2-15*1-2   *2-16*1-2   *2-17*1-2   *1-2   *2-18   *2-19   *2-20   *2-21	
-------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	
Bn         Bn   Cn   En	67 (103)         68 (104)   pp (pp)   bb (bb)	VV (VV)           VV (VV)   ()   bb (bb)	<pre>  88,96,104,112,128)   MULTI SUB TYPE SELECT   NOISE(vv=0,16,32,48,64,80,96,127)   VPM(vv=0,8,16,24,32,40,48,56,64,72,80,   88,96,104,112,128)   USER(vv=0,8,16,24,32,40,48,56,64,72,80)   88,96,104,112,128)   MULTI SHIFT SHAPE (vv=0~127)   Program Change (pp=0~99)   Pitch Bender Change</pre>	*1-2   *2-22   *2-23   ,*2-24   *1-2   *1-1   *1-3	

\*1-1 : This message is transmitted when the "MIDI Tx Prog Chg" is set to "On". \*1-2 : This message is transmitted when the "MIDI Tx CC" is set to "On". \*1-3 : This message is transmitted when the "MIDI Tx PitchBend" is set to "On". \*1-4 : This message is transmitted prologe-16 only.

\*2-01 : VCO OCTAVE:2',4',8',16' = vv:0,42,84,127 \*2-02 : VCO WAVE:SQR, TRI, SAW = vv:0,64,127 \*2-03 : MULTI TYPE:NOISE, VPM, USR = vv:0,64,127 \*2-04 : LFO TARGET:CUTOFF, SHAPE, PITCH = vv:0,64,127 \*2-05 : LFO WAVE:SQR, TRI, SAW = vv:0,64,127 \*2-06 : LFO MODE: BPM, SLOW, FAST = vv:0,64,127 \*2-07 : RING-SYNC:RING, OFF, SYNC = vv:0,64,127 \*2-08 : PITCH EG:VCO1, VCO1+2, VCO2 = vv:0,64,127 \*2-09 : CUTOFF LOWCUT:OFF, ON = vv:0,127 \*2-10 : CUTOFF KEYBOARD TRACK:0%,50%,100% = vv:0,64,127 \*2-11 : CUTOFF DRIVE:0%,50%,100% = vv:0,64,127 \*2-12 : TIMBRE EDIT:SUB, + , MAIN = vv:0,64,127 \*2-13 : TIMBRE TYPE:LAYER, XFADE, SPLIT = vv:0,64,127 \*2-14 : MOD EFFECT TYPE:CHORUS, ENSEMBLE, PHASER, FLANGER, USER = vv:0,38,64,84,127 \*2-15 : DELAY/REVERB TYPE:DELAY, REVERB = vv:0,127 \*2-16 : MOD EFFECT ON-OFF:OFF, ON = vv:0,127 \*2-17 : DELAY/REVERB ON-OFF:OFF, ON = vv:0,127 \*2-18 : MOD EFFECT SUB TYPE CHORUS: STEREO, LIGHT, DEEP, TRIPHASE, HARMONIC, MONO, FEEDBACK, VIBRATO = vv:0,16,32,48,64,80,96,127 \*2-19 : MOD EFFECT SUB TYPE ENSEMBLE: STEREO, LIGHT, MONO = vv:0,64,127 \*2-20 : MOD EFFECT SUB TYPE PHASER: STEREO, FAST, ORANGE, SMALL, SMALL RESO, BLACK, FORMANT, TWINKLE = vv:0,16,32,48,64,80,96,127 \*2-21 : MOD EFFECT SUB TYPE FLANGER: STEREO, LIGHT, MONO, HIGH SWEEP, MID SWEEP, PAN SWEEP, MONO SWEEP, TRIPHASE = vv:0,16,32,48,64,80,96,127 \*2-22 : MULTI SUB TYPE SELECT NOISE: HIGH, LOW, PEAK, DECIM = vv:0,16,32,48,64,80,96,127 \*2-23 : MULTI SUB TYPE SELECT VPM: SIN1, SIN2, SIN3, SIN4, SAW1, SAW2, SQU1, SQU2, FAT1, FAT2, AIR1, AIR2, DECAY1, DECAY2, CREEP, THROAT = vv:0,8,16,24,32,40,48,56,64,72,80,88,96, 104,112,127 \*2-24 : MULTI SUB TYPE SELECT USER: USER1, USER2, USER3, USER4, USER5, USER6, USER7, USER8, USER9, USER10, USER11, USER12, USER13, USER14, USER15, USER16 = vv:0,8,16,24,32,40,48,56,64,72,80,88,96, 104,112,127

## 2.12.1.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[H]	Description	+   +
F8   FA   FC   FE	Timing Clock Start Stop Active Sensing	

# 2.12.1.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

DEVICE INQUIRY REPLY

1	Description
++	e Status time Message bal Channel ( Device ID ) Information Reply ( Manufacturers ID ) ID ( Family ID (LSB)) ( Family ID (MSB)) ( Member ID (LSB)) ( Member ID (MSB)) ( Minor Ver. (LSB)) ( Minor Ver. (MSB)) ( Major Ver. (LSB)) ( Major Ver. (MSB)) ( Major Ver. (MSB))

This message is transmitted whenever a INQUIRY MESSAGE REQUEST is received.

# 2.12.1.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

	L	
Function ID   [Hex]	Description/Function	*3
40   46   4C   51	CURRENT PROGRAM DATA DUMP   LIVESET DATA DUMP   PROGRAM DATA DUMP (1 PROG)   GLOBAL DATA DUMP	R,D     R,D     R,D     R,D
47   48   49   4A 	USER API VERSION   USER MODULE INFO   USER SLOT STATUS   USER SLOT DATA 	R     R     R     R
23-2F	STATUS (ACK/NAK)	E    +

\*3 : Transmitted when

- R : Request message is received.
- D : Data dump from MIDI dump page.
- E : Exclusive message is received.

# 2.12.1.5 SEARCH DEVICE REPLY

ж.									
	Byte[H]		Des	cri	ption			 	
	F0 42 50		Exclusive Status KORG ID Search Device		( Manufacturers	ID	)	     	

01	I	Reply		
fg		gggg:MIDI Global	Channel ( Device	ID )
(00fgg	) (ggg	f :MIDI FILTER	"SystemEx" paramet	ter DIS
dd		Echo Back ID		
4B		prologue ID	( Family ID	(LSB))
01			( Family ID	(MSB))
00			( Member ID	(LSB))
00			( Member ID	(MSB))
XX			( Minor Ver.	(LSB))
XX			( Minor Ver.	(MSB))
XX			( Major Ver.	(LSB))
XX			( Major Ver.	(MSB))
F7		END OF EXCLUSIVE		
+	+-			+

g : MIDI Channel = 0 ~ F :Global Channel
f : MIDI FILTER "SystemEx" parameter ENA/DIS = 0/1
dd : Echo Back ID = copy from SEARCH DEVICE REQUEST message.

This message is transmitted whenever a SEARCH DEVICE REQUEST is received.

# 2.12.2 RECOGNIZED RECEIVE DATA

2.12.2.1	CHANNEL MESSAGES	75
2.12.2.2	SYSTEM REALTIME MESSAGES	77
2.12.2.3	UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIM )	77
2.12.2.4	SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE	77
2.12.2.5	SEARCH DEVICE REQUEST	78

## 2.12.2.1 CHANNEL MESSAGES

+				L	
Status	Second	Third		Description	
[Hex]	[H] [D]	[H] [D]			l
+	+   kk (kk)	+   vv (vv	)	Note Off vv=0~127	++
9n	kk (kk)		)	Note Off	
1 9n	kk (kk)		ý	Note On vv=1~127	
l Bn	00 (00)	vv (vv	)	Bank Select (MSB) vv=0	*4-1
Bn	05 (05)	vv (vv	)	PORTAMENTO (vv=0~127)	*4-2
Bn	08 (08)	vv (vv	)	TIMBRE BALANCE (vv=0~127)	*4-2*4-4
Bn	0e (14)	vv (vv	)	VOICE SPREAD (vv=0~127)	*4-2*4-4
Bn	Of (15)	vv (vv	)	AMP VELOCITY (vv=0~127)	*4-2
Bn	10 (16)	vv (vv	)	AMP EG ATTACK (vv=0~127)	*4-2
Bn	11 (17)	vv (vv	)	AMP EG DECAY (vv=0~127)	*4-2
Bn	12 (18)	vv (vv	)	AMP EG SUSTAIN (vv=0~127)	*4-2
Bn	13 (19)	vv (vv	)	AMP EG RELEASE (vv=0~127)	*4-2
Bn	14 (20)	vv (vv	)	EG ATTACK (vv=0~127)	*4-2
Bn	15 (21)	vv (vv	)	EG DECAY (vv=0~127)	*4-2
Bn	16 (22)	vv (vv	)	EG SUSTAIN (vv=0~127)	*4-2
Bn	17 (23)	vv (vv	)	EG RELEASE (vv=0~127)	*4-2
Bn	18 (24)	vv (vv	)	LFO RATE (vv=0~127)	*4-2
Bn	1a (26)	vv (vv	)	LFO INT (vv=0~127)	*4-2
Bn	1b (27)	vv (vv	)	VOICE MODE DEPTH (vv=0~127)	*4-2
Bn	1c (28)	vv (vv	)	MOD EFFECT SPEED (vv=0~127)	*4-2
Bn	1d (29)	vv (vv	)	MOD EFFECT DEPTH (vv=0~127)	*4-2
Bn	1e (30)	vv (vv	)	DELAY/REVERB TIME (vv=0~127)	*4-2
Bn	1f (31)	vv (vv	)	DELAY/REVERB DEPTH (vv=0~127)	*4-2
Bn	20 (32)	vv (vv	)	Bank Select (LSB) vv=0~4	*4-1
Bn	21 (33)	vv (vv	)	MULTI LEVEL (vv=0~127)	*4-2
Bn	22 (34)	vv (vv	)	VCO 1 PITCH (vv=0~127)	*4-2
Bn	23 (35)	VV (VV	)	VCO 2 PITCH (vv=0~127)	*4-2
Bn	24 (36)	VV (VV	)	VCO 1 SHAPE (vv=0~127)	*4-2
Bn	25 (37)	VV (VV	)	VCO 2 SHAPE (vv=0~127)	*4-2
Bn	27 (39)	vv (vv	)	VCO 1 LEVEL (vv=0~127)	*4-2

Bn	28 (40)	vv	(vv)	VCO 2 LEVEL (vv=0~127)	*4-2
Bn	29 (41)	vv	(vv)	CROSS MOD DEPTH (vv=0~127)	*4-2
Bn	2a (42)	vv	(vv)	PITCH EG INT (vv=0~127)	*4-2
Bn	2b (43)	vv	(vv)	CUTOFF (vv=0~127)	*4-2
Bn	2c (44)	vv	(vv)	RESONANCE (vv=0~127)	*4-2
Bn	2d (45)	vv	(vv)	CUTOFF EG INT (vv=0~127)	*4-2
Bn	30 (48)	vv	(vv)	VCO 1 OCTAVE (vv=0~127)	*5-01*4-2
Bn	31 (49)	vv	(VV)	VCO 2 OCTAVE ( $VV=U\sim 127$ )	*5-01*4-2
Bn	32 (50)     33 (51)	VV	(VV)	VCO I WAVE $(VV=0.127)$	*5-02*4-2
BII   Bn	33 (31)     34 (52)	V V	(VV)	VCO Z WAVE (VV= $0 \sim 127$ ) MULTI OCTAVE (VV= $0 \sim 127$ )	*5-01*4-2
Dii   Bn	35 (52)     35 (53)	V V 1717	(vv)   (vv)	MULTI TYPE $(xx=0.127)$	*5-03*4-2
l Bn	36 (54)     36 (54)	vv	(vv)	MULTI SHAPE $(vv = 0 \sim 127)$	*4-2
Bn	38 (56)	vv	(vv)	LFO TARGET $(vv=0~127)$	*5-04*4-2
Bn	39 (57)	vv	(vv)	LFO WAVE (vv=0~127)	*5-05*4-2
Bn	3a (58)	vv	(vv)	LFO MODE (vv=0~127)	*5-06*4-2
Bn	40 (64)	vv	(vv)	DAMPER (vv=0~127)	*4-2
Bn	50 (80)	VV	(vv)	RING-SYNC (vv=0~127)	*5-07*4-2
Bn	51 (81)	vv	(vv)	PITCH EG (vv=0~127)	*5-08*4-2
Bn	52 (82)	VV	(vv)	CUTOFF LOWCUT (vv=0~127)	*5-09*4-2
Bn	53 (83)	vv	(vv)	CUTOFF KEYTRACK (vv=0~127)	*5-10*4-2
Bn	54 (84)	vv	(vv)	CUTOFF DRIVE (vv=0~127)	*5-11*4-2
Bn	55 (85)	vv	(VV)	TIMBRE EDIT ( $\nabla V = 0 \sim 127$ )	*5-12*4-2*4-4
BII   Bn	36 (86)     59 (99)	V V	( \ \ \ )	TIMBRE TIPE $(VV=U\sim 127)$ MOD EFFECT TYPE $(TTT=0~127)$	^ 3 = 1 3 ^ 4 = 2 ^ 4 = 4   *5 = 1 4 * 4 = 2
Bli   Bn	50 (80)     59 (89)	V V 1717	( V V )	DELAY/REVERB TYPE $(vv=0.127)$	*5-15*4-2
Dii   Bn	55 (05)     5c (92)	V V 1717	(vv)   (vv)	MOD EFFECT ON-OFF $(xx=0.127)$	*5-16*4-2
l Bn	5e (92)     5e (94)	vv	(vv)	DELAY/REVERB ON-OFF $(vv = 0.27)$	*5-17*4-2
Bn	60 (96)	vv	(vv)	MOD EFFECT SUB TYPE	*5-18*4-2
Bn	61 (97)	vv	(vv)	DELAY/REVERB SUB TYPE	*5-19*4-2
Bn	67 (103)	vv	(vv)	MULTI SUB TYPE SELECT	*5-20*4-2
Bn	68 (104)	vv	(vv)	MULTI SHIFT SHAPE (vv=0~127)	*4-2
Bn	78 (120)	00	(00)	All Sound Off	*4-2
Bn	7a (122)	vv	(vv)	Local Sw (v=0~127)	*4-2
Bn	7b (123)	00	(00)	All Note Off	*4-2
Cn	pp (pp)		()	Program Change (pp=0~99)	*4-1
En	(dd) dd	bb	(dd)	Pitch Bender Change	*4-3
*4-1 : Th *4-2 : Th *4-3 : Th *4-4 : Th *5-01 : T *5-02 : T *5-03 : T *5-03 : T *5-04 : T *5-05 : T *5-06 : T *5-07 : T *5-09 : T *5-10 : T *5-10 : T *5-11 : T *5-12 : T *5-13 : T *5-14 : T *5-14 : T *5-15 : T *5-16 : T *5-17 : T	his message his message his message wv:0~41,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~ vv:0~42,43~	e is rec e is rec e is rec e is rec e is rec e is rec e s rec	cognized cognized cognized cognized 25,96~12 27 = VC 27 = VC 27 = LF 27 = LF 27 = LF 27 = FI 27 = FI 27 = CU 27 = CU 27 = CU 27 = TI 25,96~12 DELAY/RE CPE is C	<pre>when the "MIDI Rx Prog Chg" is set when the "MIDI Rx CC" is set to "On when the "MIDI Rx PitchBend" is set prologe-16 only. 7 = VCO OCTAVE:2',4',8',16' O WAVE:SQR,TRI,SAW UTI TYPE:NOISE,VPM,USR O TARGET:CUTOFF,SHAPE,PITCH O WAVE:SQR,TRI,SAW O MODE:BPM,SLOW,FAST NG-SYNC:RING,OFF,SYNC TCH EG:VCO1,VCO1+2,VCO2 OWCUT:OFF,ON TOFF KEYBOARD TRACK:0%,50%,100% TOFF DRIVE:0%,50%,100% MBRE EDIT:SUB,+ ,MAIN MBRE TYPE:LAYER,XFADE,SPLIT 7 = MOD EFFECT TYPE:CHORUS,ENSEMBLE, VERB TYPE:DELAY,REVERB CT ON-OFF:OFF,ON VERB ON-OFF:OFF,ON HORUS :</pre>	to "On". ". to "On". PHASER, FLANGER
vv:0- when MDD E vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0- vv:0	<pre>NIIEII FIOD EF 15,16-31,32-47,48-63, 5FFECT TYPE is ENSEMBI 3-85,86-127 = STEREO, FFFECT TYPE is PHASER 5-31,32-47,48-63,64-71, FFFECT TYPE FLANGER : 5-31,32-47,48-63,64-71, FFFECT TYPE is USER : 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 15,16-23,24-21,32-39, 16,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16-23,16</pre>	FECT 1 ,64~79,80~95,9 LE : JIGHT, MONO 9,80~95,96~111 9,80~95,96~111 40~47,48~55,56 4, USER5, USER 22~38,39~44,45 S17PASS, TAPE, ' RB 36~42,43~49,50	<pre>.FE 15 6~111,112~127 = ,112~127 = STEF ,112~127 = STEF ,03,64~71,72~75 6, USER7, USER6 ~51,52~57,58~63 ONE TAP, STEREC ~56,57~63,64~71</pre>	HOKOG . STEREO, LIGHT, DEEP, TRIPHASE, HARMONIC, MONO, FEEDBACK, VIBRATO ECO, FAST, ORANGE, SMALL, SMALL RESO, BLACK, FORMANT, TWINKLE ECO, LIGHT, MONO, HICH SWEEP, MID SWEEP, PAN SWEEP, MONO SWEEP, TRIPHASE 4,80-87, 88-95, 96-103, 104-111, 112-119, 120-127 1, USER9, USER10, USER11, USER13, USER14, USER15, USER16 1,64-70,71-76,77-83, 94-89, 90-95, 96-102, 103-108, 109-115, 116-121, 122-127 BFW, MONO BFW, FING BFW, HIPASS BFW, TAFE BFW, DOUBLING, USER1, USER2, 1,72-78,77-85,66-29, 33-99, 100-106, 107-113, 114-120, 121-127	USER3, USER4, USER5, USER6, USER7, USER6
= HALL, *5-20 : When MULTI	SMOOTH, ARENA, PLATE I TYPE is NOISE	E, ROOM, EARLY	REF, SPACE, RI	SER, SUBMARINE, HORROR, USER1, USER2, USER3, USER4, USER5, USER6, USER7,	USER8
vv:U~15,16 When MULTI vv:0~7,8~1	51,52-47,40~63,64~79 E TYPE VPM L5,16~23,24~31,32~39,4	40~47,48~55,56	~63,64~71,72~79	. 000 111E SELECT WORDE. HIGH, LUW, FEAK, LECIM 0,80~87,88~95,96~103,104~111,112~119,120~127	
= MULTI When MULTI vv:0~7.8~1	I SUB TYPE SELECT VPM I TYPE USER 15,16~23,24~31.32~39.4	: SIN1, SIN2,	SIN3, SIN4, SAW ~63,64~71.72~79	11, SAW2, SQU1, SQU2, FAT1, FAT2, AIR1, AIR2, DECAY1, DECAY2, CREEP, THRO 9,80~87,88~95,96~103,104~111,112~119,120~127	AT
= USER1	l, USER2, USER3, USER4	4, USER5, USER	6, USER7, USER8	, USER9, USER10, USER11, USER12, USER13, USER14, USER15, USER16	

# 2.12.2.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

+				+
	Status[H]	Description		 _
-       	F8 FA FB FC FE	Timing Clock   Start   Continue   Stop   Active Sensing	*6 *6 *6 *6	+       
- +		*		+

\*6 :This message is recognized when the "Clock" is set to "Auto(USB)" or "Auto(MIDI)".

# 2.12.2.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIM )

DEVICE INQUIRY MESSAGE REQUEST

+	++   Description
F0	Exclusive Status
F0	Non Realtime Message
Nn	MIDI Channel (Device ID)
06	General Information
01	Identity Request
F7	END OF EXCLUSIVE

nn : MIDI Channel = 0 ~ F :Global Channel = 7F :Any Channel

# 2.12.2.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

Function ID   [Hex]	Function
0E 10 16 1C	GLOBAL DATA DUMP REQUEST                 CURRENT PROGRAM DATA DUMP REQUEST                 LIVESET DATA DUMP REQUEST                 PROGRAM DATA DUMP REQUEST       (1 PROG)
40 46 4C 51	CURRENT PROGRAM DATA DUMP LIVESET DATA DUMP PROGRAM DATA DUMP (1 PROG) GLOBAL DATA DUMP
17   18   19   1A   1B   1D   1E   47   48   49   4A	USER API VERSION REQUESTUSER MODULE INFO REQUESTUSER SLOT STATUS REQUESTUSER SLOT DATA REQUESTCLEAR USER SLOTCLEAR USER MODULESWAP USER DATAUSER API VERSIONUSER MODULE INFOUSER SLOT STATUSUSER SLOT DATA
2x 	

# 2.12.2.5 SEARCH DEVICE REQUEST

+	+   Description +	+
F0   42   50   00   dd   F7	Exclusive Status   KORG ID ( Manufacturers ID )   Search Device   Request   Echo Back ID   END OF EXCLUSIVE	

Receive this message, and transmits SEARCH DEVICE REPLY message including copied Echo Back ID.

MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R:Receive, T:Transmit)

 (1) GLOBAL DATA DUMP REQUEST
 R

 +-----+
 Byte
 |
 Description
 |

 +----+
 +
 Description
 |
 |

 +---+
 +
 Description
 |
 |

 +--++
 +
 +
 +
 |

 +
 +
 +
 +
 +

 |
 F0,42,3g,
 |
 EXCLUSIVE HEADER
 |

 |
 00,01,4b
 |
 |
 |

 |
 0000 1110 (0E) |
 GLOBAL DATA DUMP REQUEST
 0EH
 |

 |
 1111 0111 (F7) |
 EOX
 |
 +
 +

Receive this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

	(2) CURRENT PROGR	AM DATA DUMP REQUEST	R +
	Byte	Description	
-	F0,42,3g,   00,01,4b   0001 0000 (10)   1111 0111 (F7)	EXCLUSIVE HEADER     CURRENT PROGRAM DATA DUMP REQUEST 10H   EOX	+       +

Receive this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) LIVESET DATA	DUMP REQUEST	R 
Byte	Description	ļ
F0,42,3g, 00,01,4b 0001 0110 (16) 1111 0111 (F7)	EXCLUSIVE HEADER     LIVESET DATA DUMP REQUEST 16H   EOX	+       

Receive this message, and transmits Func=46 or Func=24 message.

(4) PROGRAM DATA	DUMP REQUEST (1 PROG)	R
Byte	Description	
<pre>+</pre>	EXCLUSIVE HEADER     PROGRAM DATA DUMP REQUEST   Source Program No.(LSB bit 7~0)   Source Program No.(MSB bit 8) 	1CH         

| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receive this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

(5) CURRENT PROGRAM DATA DUMP R/T +-----+ l Bvte Description +------| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER | 00,01,4b | 0100 0000 (40) | CURRENT PROGRAM DATA DUMP 40H | Oddd dddd (dd) | Data Data Size Conv. Size 
 0ddd dddd (dd)
 :

 0ddd dddd (dd)
 :
 384Bytes (7bit) -> 336Bytes (8bit) | 0ddd dddd (dd) | : | 1111 0111 (F7) | EOX (See NOTE 1, TABLE3) | +-----+

Receive this message & data, save them to Edit Buffer and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receive Func=10 message, and transmits this message & data from Edit Buffer. When "Program Dump" is executed, transmit this message & data from Edit Buffer.

(	6) LIVESET DATA	DUMP	R/T
	Byte	Description	
+   	F0,42,3g, 00,01,4b	EXCLUSIVE HEADER 	
 	0100 0110 (46) 0ddd dddd (dd)	LIVESET DATA DUMP 46H   Data	
I	0ddd dddd (dd)	: Data Size Conv. Size	I
I	0ddd dddd (dd)	: 146Bytes (7bit) -> 128Bytes (8bit)	
   +	: 1111 0111 (F7)	:   EOX (See NOTE 1, TABI	 E2)   +

Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits  ${\rm Func}{=}23$  or  ${\rm Func}{=}24$  message.

Receive Func=16 message, and transmits this message & data from Internal Memory. When "All Dump" is executed, transmit this message & data from Internal Memory.

(7) PROGRAM DATA DUMP (1 PROG) R/T +------| Byte | Description +------| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER 00,01,4b | 0100 1100 (4C) | PROGRAM DATA DUMP 4CH Oppp pppp (pp) | Program No.(LSB bit 6~0) | 0000 000p (PP) | Program No.(MSB bit 7) | 0ddd dddd (dd) | : Data Size Conv. Size | 0ddd dddd (dd) | : 384Bytes (7bit) -> 336Bytes (8bit) | 0ddd dddd (dd) | : | 1111 0111 (F7) | EOX (See NOTE 1, TABLE3) | +\_\_\_\_\_

Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receive Func=1C message, and transmits this message & data from Internal Memory. When "All Dump" is executed, transmit this message & data from Internal Memory.

R/T

#### (8) GLOBAL DATA DUMP

+		+	
 	Byte	Description	
   	F0,42,3g, 00,01,4b	EXCLUSIVE HEADER 	
I	0101 0001 (51)	GLOBAL DATA DUMP	51H
I	0ddd dddd (dd)	Data	
I	0ddd dddd (dd)	: Data Size	Conv. Size
I	0ddd dddd (dd)	: 37Bytes (7bit) -	-> 32Bytes (8bit)
I	:	:	
	1111 0111 (F7)	EOX	(See NOTE 1, TABLE1)

Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receive Func=0E message, and transmits this message & data from Internal Memory. When "All Dump" is executed, transmit this message & data from Internal Memory.

 (9) USER API VERSION REQUEST
 R

 +-----+
 Byte
 |
 Description
 |

 +----+
 |
 Description
 |
 |

 +----+
 +---+
 |
 Description
 |

 +---+
 +---+
 |
 00,01,4b
 |
 |

 |
 0001 0111 (17)
 |
 USER API VERSION REQUEST
 17H
 |

 |
 1111 0111 (F7)
 |
 EOX
 |
 |

Receive this message, and transmits the user API version via Func=47, or Func=24 message if busy.

(10) USER MODULE	INFO REQUEST	R
Byte	Description	   
<pre>  F0,42,3g,   00,01,4b   0001 1000 (18)   0ddd dddd   1111 0111 (F7)</pre>	<pre>  EXCLUSIVE HEADER     USER MODULE INFO REQUEST 18H   USER MODULE ID (modfx:1,delfx:2,revfx:3,osc:4)   EOX</pre>	+         

Receive this message, and transmits information about user API module via Func=48, or Func=24 message if busy.

Receive this message, and transmits a user API module's slot status via Func=49, or Func=24 message if busy.

 (12) USER SLOT DATA REQUEST
 R

 +-----+
 Byte
 |

 Description
 |

_				+ -							+
Ì	F0,42	2,3g,		Ì	EXCLU	JSIVE	HEADE	ER			ĺ
I	00	0,01,4	b								
I	0001	1010	(1A)		USER	SLOT	DATA	REQUEST		1AH	
I	0ddd	dddd			USER	MODUI	LE ID	(modfx:1,	delfx:2,	revfx:3,osc:4)	
I	0ddd	dddd			USER	SLOT	ID	(modfx/os	c:0-15,	delfx/revfx:0-	7)
I	1111	0111	(F7)		EOX						
4				+ -							+

Receive this message, and transmits data for a user API module's slot via Func=4A, or Func=24 message if busy.

(13) CLEAR USER S	LOT	R 
Byte	Description	-+
F0,42,3g,   00,01,4b   0001 1011 (1B)   0ddd dddd   0ddd dddd   1111 0111 (F7)	EXCLUSIVE HEADER     CLEAR USER SLOT 1BH   USER MODULE ID (modfx:1,delfx:2,revfx:3,osc:4)   USER SLOT ID (modfx/osc:0-15, delfx/revfx:0-7)   EOX	-+         

Receive this message, and clears data for a user API module's slot. Transmits Func=23 if successful, Func=2c for an invalid module ID, Func=2D for an invalid slot ID and

Func=2F in case of an unspecified internal error.

(14) CLEAR USER M	ODULE	R
   Byte	Description	
F0,42,3g,   00,01,4b   0001 1101 (1D)   0ddd dddd   1111 0111 (F7)	EXCLUSIVE HEADER     CLEAR USER MODULE 1DH   USER MODULE ID (modfx:1,delfx:2,revfx:3,osc:4)   EOX	       

Receive this message, and clears data for all slots of an user API module. Transmits Func=23 if successful, Func=2c for an invalid module ID, and Func=2F in case of an unspecified internal error.

(15) SWAP USER DATA R +-----+ | Byte | Description +------| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER | 00,01,4b | | 0001 1110 (1E) | SWAP USER DATA 1EH | Oddd dddd | USER MODULE ID (modfx:1,delfx:2,revfx:3,osc:4) | 0ddd dddd| USER SLOT ID(modfx/osc:0-15, delfx/revfx:0-7) || 0ddd dddd| USER SLOT ID(modfx/osc:0-15, delfx/revfx:0-7) | | 1111 0111 (F7) | EOX 

Receive this message, and swap data for the specified user API module's slots. Transmits Func=23 if successful, Func=2c for an invalid module ID, Func=2D for an invalid slot ID and Func=2F in case of an unspecified internal error.

(16) USER API VERSION Т +------

+		
F0,42,3g,       EXCLUSIVE HEADER         00,01,4b       I         0100 0111 (47)       USER API VERSION         0ddd dddd (dd)       PLATFORM ID         0ddd dddd (dd)       MAJOR         0ddd dddd (dd)       MINOR         0ddd dddd (dd)       PATCH         1111 0111 (F7)       EOX	47H (prologue:1) (0-99) (0-99) (0-99)	

Transmit after USER API VERSION REQUEST is received.

(17) USER MODULE INFO т -----+ +----+--Byte Description +------| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER | 00,01,4b | | 0100 1000 (48) | USER MODULE INFO 48H | Oddd dddd (dd) | Data1 | Oddd dddd (dd) | Data2 | 0ddd dddd (dd) | : Data Size Conv. Size
| 0ddd dddd (dd) | : 11Bytes (7bit) -> 9Bytes (8bit) : | 1111 0111 (F7) | EOX (see NOTE 1, TABLE4) | +\_\_\_\_\_

Transmit after USER MODULE INFO REQUEST is received.

(18) USER SLOT STATUS Т +-----+ Byte Description +------| F0,42,3g, | EXCLUSIVE HEADER 00,01,4b 0100 1001 (49) | USER SLOT STATUS 49H | Oddd dddd (dd) | Datal | Oddd dddd (dd) | Data2 | Oddd dddd (dd) | :Data SizeConv. Size| Oddd dddd (dd) | :37Bytes (7bit) -> 32Bytes (8bit) Data Size : : | 1111 0111 (F7) | EOX (see NOTE 1, TABLE5) | +------

Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receive Func=19 message, and transmits this message & data from Internal Memory. When "All Dump" is executed, transmit this message & data from Internal Memory.

Byte       Image: Description         Image: Provide the state in the	(19) USER SLOT DAT	ГА	R/T
<pre>  F0,42,3g,   EXCLUSIVE HEADER   00,01,4b     0100 1010 (4A)   USER SLOT DATA</pre>	Byte	Description	
1111 0111 (P7)   POY (200 NOPE 1 PAPER)	<pre>  F0,42,3g,   00,01,4b   0100 1010 (4A)   0ddd dddd (dd)   :   1111 0111 (F7)</pre>	EXCLUSIVE HEADER     USER SLOT DATA 47   Data1   Data2   : Data Size Conv. Size   : Variable (7bit) -> Variable (8bit)   :	AH   

Т

Receive this message & data, save them to Internal Memory and transmits Func=23 or Func=24 message.

Receive Func=1A message, and transmits this message & data from Internal Memory. When "All Dump" is executed, transmit this message & data from Internal Memory.

(20) STATUS (ACK/NAK)

+	L	
Byte	Description	'   
<pre>F0,42,3g, 00,01,4b 0010 xxxx (2x) 1111 0111 (F7)</pre>	EXCLUSIVE HEADER     STATUS (see NOTE 2) 2.	×H
+	+	+

When found an error in the received message (ex.data length), transmits this message.

NOTE 1: 7 bit data format conversion

DATA ( 1Set = 8bit	t x 7Byte )		
b7 ~ b0	b7 ~ b0	b7 ~~ b0	b7 ~ b0
+-+-+-+-+-+-+-+-+-+	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+	$+-+-+-\sim$	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-	$+-+-+-\sim$	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
7n+0	7n+1	7n+2 ~~ 7n+5	7n+6
MIDI DATA ( 1Set	= 7bit x 8Byte )		
b7b7b7b7b7b7b7b7	b6 ~ b0	b6 ~~ b0	b6 ~ b0
+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-	$+-+-+-\sim$	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
0		0	
+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-	$+-+-+-\sim \sim -+-+-+$	+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-
7n+6,5,4,3,2,1,0	7n+0	7n+1 ~~ 7n+5	7n+6

NOTE 2: error status

STATUS	INTERPRETATION	TYPE
0010 0011 (23)	DATA LOAD COMPLETED	ACK
0010 0100 (24)	DATA LOAD ERROR	NAK
0010 0110 (26)	DATA FORMAT ERROR	NAK
0010 0111 (27)	USER DATA SIZE ERROR	NAK
0010 1000 (28)	USER DATA CRC ERROR	NAK
0010 1001 (29)	USER TARGET ERROR	NAK
0010 1010 (2A)	USER API ERROR	NAK
0010 1011 (2B)	USER LOAD SIZE ERROR	NAK
0010 1100 (2C)	USER MODULE ERROR	NAK
0010 1101 (2D)	USER SLOT ERROR	NAK
0010 1110 (2E)	USER FORMAT ERROR	NAK
0010 1111 (2F)	USER INTERNAL ERROR	NAK

Table 1 :	GLOBAL PARAMETER	83
Table 2 :	LIVESET PARAMETER	85
Table 3 :	PROGRAM PARAMETER	85
Table 4 :	USER MODULE INFO DATA	95
Table 5 :	USER SLOT STATUS DATA	95
Table 6 :	USER SLOT DATA	95

#### Table 1: GLOBAL PARAMETER

+-		-+-		+ -		-+-		-+
I	Offse	tΙ	Bit	I	Range	I	Description	I
+-		-+-		+ •		-+-		-+
Ι	0~3			I	ASCII	Ι	'GLOB'	

+			
4	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	-50~50	Master Tune -50~+50 cent
+   5		-12~12	Transpose -12~+12 Note
6		0,1	Damper Pedal Polarity 0,1= - ,+
7			Reserved
8		0,1	Local SW 0,1=Off,On
9	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0~8	Velocity Curve *note G1
10		0~2	Knob Mode *note G2
11		0,1	Sync In Unit 0,1=16th Note,8th Note
12	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0,1	Sync Out Unit 0,1=16th Note,8th Note
13		0,1	Sync In Polarity 0,1=Rise,Fall
14		0,1	Sync Out Polarity 0,1=Rise,Fall
15		0,1	MIDI Route 0,1=USB+MIDI,USB
16		0~15	MIDI Global Ch 0~15=1~16 Ch
17		0~15	MIDI Sub CC Ch 0~15=1~16 Ch
18	'     	0,1	MIDI Rx Prog Chg 0,1=Off,On
19	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	0,1	MIDI Rx CC 0,1=Off,On
20		0,1	MIDI Tx Prog Chg 0,1=Off,On
21		0,1	MIDI Tx CC 0,1=Off,On
22		0~2	Clock Source *note G3
23		0~1	Parameter Disp 0,1=Normal,All
24	,	0~9	Brightness 0~9=1~10
25		0,1	Auto Power Off 0,1=Off,On
26	,	0,1	MIDI Rx PitchBend 0,1=Off,On
27	,	0,1	MIDI Tx PitchBend 0,1=Off,On
   28~31		ASCII	'GLED'
+	+		

\*note G1 (Velocity Curve)
 0 : Type 1
 1 : Type 2
 2
 2 2 : Type 3 2 : Type 3 3 : Type 4 4 : Type 5 5 : Type 6 6 : Type 7 7 : Type 8 8 : Const 127 \*note G2 (Knob Mode)
 0 : Jump

1 : Catch

2 : Scale

\*note G3 (Clock Source)

- 0 : Auto(USB)
- 1 : Auto(MIDI) 2 : Internal

#### Table 2: LIVESET PARAMETER

+	+   Bit	+   Range	++   Description
+	+	+   ASCII	++   'LSAH'
+   4   5	H:0~7	0~   499	LIVESET A Datal Program No.   
+   6   7	H:0~7	0~   499	LIVESET A Data2 Program No.
8   9	H:0~7	0~   499	LIVESET A Data3 Program No.
10   11	H:0~7	0~   499	LIVESET A Data4 Program No.
12   13	H:0~7   L:0	0~   499	LIVESET A Data5 Program No.
14   15	H:0~7   L:0	0~   499	LIVESET A Data6 Program No.
16   17	H:0~7   L:0	0~   499	LIVESET A Data7 Program No.
18   19	H:0~7   L:0	0~   499	LIVESET A Data8 Program No.
20~27			Reserved
28~31		ASCII	LSAF'
32~35		ASCII	'LSBH'
36~59	'   	'   	LIVESET B Data1~8
60~63 +========	'   +========	ASCII +=========	LSBF'
64~67	   	ASCII	'LSCH'
, 68~91	'   +	'   +	LIVESET C Data1~8
,   92~95	'   	ASCII	LSCF'
96~99 +	   	ASCII	
100~123		·	LIVESET D Data1~8
124~127 +	 +	ASCII	LSDF'

#### Table 3: PROGRAM PARAMETER

					-
	Offset	Bit	Range	Description	
	0~3		ASCII	'PROG'	-   
-	4~15		ASCII	PROGRAM NAME [12]	-   +
					т

16	I	0~4	OCTAVE	0~4=-2~+2
17	+	0,1	SUB ON/PGM FETCH	0,1=SUB ON,PGM FETCH
18	+	0~2	EDIT TIMBRE	0~2=Main,Main+Sub,Sub
19	+	0~2	TIMBRE TYPE	0~2=Layer,XFade,Split
20	+	0~127	MAIN/SUB BARANCE	0~127
21		++ 	Reserved	
22	+	0,1	MAIN/SUB POSITION	0,1=Sub<>Main,Main<>Sub
23	   +	0~127	SPLIT POINT	0~127=C-1~G9
24   25	H:0~7   L:0~4	300~6000   	TEMPO	300~6000=30.0~600.0
26	   +	0~2	ARP TARGET	0~2=Main+Sub,Main,Sub
27   28	'   		Reserved	
29		0~8	CATEGORY	*note P1
30   31	H:0~7   L:0~7	0~ffffh   	FREQUENT UPPER	
32   33	H:0~7   L:0~7	0~ffffh   	FREQUENT LOWER	
34~36	+	++	Reserved	+
37	+	0~127	AMP VELOCITY	0~127
38	+   +	0,1	PORTAMENTO MODE	0,1=Auto,On
,   39	'   +	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Reserved	
40 +	'   +	12~132   ++	PROGRAM LEVEL	12~132=-18dB~+6dB
41 +	 +	0~4   ++	MOD EFFECT TYPE	*note P2
42   43	H:0~7   L:0~7	0~1023   	MOD EFFECT SPEED	
44   45	H:0~7   L:0~7	0~1023   	MOD EFFECT DEPTH	
46	+	++	MOD EFFECT CHORUS	*note P3
47	+ 	0~2	MOD EFFECT ENSEMBLE	2 *note P4
48		0~7	MOD EFFECT PHASER	*note P5
49	   +	0~7   +	MOD EFFECT FLANGER	*note P6
50 +	   +	   0~15   +	MOD EFFECT USER	+ *note P7
51~61 +	 +	·	Reserved	 
62 +	 +	0~2   ++	DELAY/REVERB TYPE	0~2=OFF, DELAY, REVERB
63   64	H:0~7   L:0~7	0~1023   	DELAY/REVERB TIME	 
65	н:0~7	0~1023	DELAY/REVERB DEPTH	+

66	L:0~7			
+   67		0~17	REVERB TYPE	*note P8
+   68	+	0~19	DELAY TYPE	*note P9
+   69	+	0~2	MOD EFFECT ROUTING 0~	2=MAIN+SUB,MAIN,SUB
+   70	+	++   0~2	DELAY/REVERB ROUTING 0~	2=MAIN+SUB,MAIN,SUB
+	+	++   0,1	MOD EFFECT ON/OFF	0,1=Off,On
+   72	+	++   0,1	DELAY/REVERB ON/OFF	0,1=Off,On
+   73	+	++   0~2	ARPEGGIATOR	0~2=OFF/ON/LATCH
+	+	++   0~15	ARPEGGIATOR RANGE	
+	+	++   0~15	ARPEGGIATOR TYPE	*note P10
+   76   77	+   H:0~7   L:0~7	++   0~ffffh   	LIKE UPPER	
+   78   79	+   H:0~7   L:0~7	++   0~ffffh   	LIKE LOWER	
+======	' +====== G	' +========+ '		
80~20. +=====	) +=====	 +=======+   0 127	DODENMENEO EINE	
+0 +	 +	0~127   ++	PORTAMENTO TIME	
+1 +	 +	 ++	Keservea	
+2 +	 +	U~127   ++	VOICE SPREAD	
+3 +	 +	 ++	Reserved	
+4   +5 +	H:0~7   L:0~7 +	0~1023       ++	VOICE MODE DEPTH	*note P11
+6 +	 +	0~3   ++	VOICE MODE TYPE	*note P12
+7~ 9 +	 +	 ++	Reserved	
+10 +	 +	0~2	VCO 1 WAVE	*note P13
,   +11 +	 +	0~3	VCO 1 OCTAVE	0~3=2',4',8',16'
+12   +13	H:0~7   L:0~7	0~1023   	VCO 1 PITCH	*note P14
+14   +15	H:0~7   L:0~7	0~1023	VCO 1 SHAPE	
+	+ 	++   0~2	PITCH EG TARGET	0~2=VCO1,+,VCO2
+   +17   +18	+   H:0~7   L:0~7	++   0~1023   	PITCH EG INT	*note P15
+	+	0~2	VCO 2 WAVE	*note P13
+	+	++   0~3	VCO 2 OCTAVE	0~3=2',4',8',16'
+   +21   +22	+	++   0~1023   	VCO 2 PITCH	*note P14
+   +23   +24	+   H:0~7   L:0~7	++   0~1023   	VCO 2 SHAPE	

+	+			
+25 +	'   +	0~2	RING/SYNC	0~2=RING ON,OFF,SYNC ON
+26   +27	H:0~7   L:0~7	0~1023	CROSS MOD DEPTH	
+	+	0,1	MULTI ROUTING	0,1=Pre VCF, Post VCF
+		0~2   	MULTI TYPE	0~2=NOISE,VPM,USER
+30 +	'   +	0~3   ++	MULTI OCTAVE	0~3=2',4',8',16'
+31 +	 +	0~3    +	SELECT NOISE	*note P16
+32 +	 +	0~15    +	SELECT VPM	*note P17
+33 +	 +	0~15    +	SELECT USER	*note P7
+34   +35 +	H:0~7   L:0~7	0~1023   	SHAPE NOISE	 
+36   +37	   +	  +	Reserved	
+38   +39	H:0~7   L:0~7	0~1023   	VCO1 LEVEL	
+40   +41	H:0~7   L:0~7	0~1023   	VCO2 LEVEL	
+	H:0~7   L:0~7	0~1023   	MULTI LEVEL	   
+	H:0~7   L:0~7	0~1023   	CUTOFF	
+	H:0~7   L:0~7	0~1023   	RESONANCE	
+	+   H:0~7   L:0~7	0~1023   	CUTOFF EG INT	*note P18   
+	+	0~2	CUTOFF DRIVE	*note P19
+	+	0,1	LOW CUT	0,1=OFF,ON
+		0~2	CUTOFF KEYBOARD TRA	ACK *note P19
+53	,   +	0~127	CUTOFF VELOCITY	++   ++
+54   +55	H:0~7   L:0~7	0~1023   	AMP EG ATTACK	
+56   +57	H:0~7   L:0~7	0~1023   	AMP EG DECAY	
+58   +59	H:0~7   L:0~7	0~1023	AMP EG SUSTAIN	+   
+60   +61	H:0~7	0~1023   	AMP EG RELEASE	+   
+62   +63	H:0~7   L:0~7	0~1023   	EG ATTACK	+   
+64   +65	H:0~7   L:0~7	0~1023   	EG DECAY	+   
+	+	++		+

+66   +67	H:0~7   L:0~7	0~1023   	EG SUSTAIN	
+   +68   +69	H:0~7	0~1023   	EG RELEASE	
+	+	0~2	LFO WAVE	*note P13
+	+	0~2	LFO MODE	0~2=BPM,SLOW,FAST
+   +72   +73	H:0~7	0~1023   	LFO RATE	*note P20   
+   +74   +75 +	H:0~7   L:0~7	0~1023   	LFO INT	
+76	'   +	0~2	LFO TARGET	0~2=CUTOFF, SHAPE, PITCH
+ + 7 7		0~2	MOD WHEEL ASSIGN	*note P21
+78		0~2	E.PEDAL ASSIGN	*note P22
+		0~12	BEND RANGE (+)	OFF~+12Note
+80	+	0~12	BEND RANGE (-)	OFF~-12Note
+	+	0~200	VPM ENGINE PARAM1	0~200=-100%~+100%
+	+	++	Reserved	
+83	+	0~200	VPM ENGINE PARAM2	0~200=-100%~+100%
+	+	++	Reserved	+
+85	+	0~200	VPM ENGINE PARAM3	0~200=-100%~+100%
+	+	++	Reserved	
+	+	0~200	VPM ENGINE PARAM4	0~200=-100%~+100%
+	+	0~200	VPM ENGINE PARAM5	0~200=-100%~+100%
+   +89   +90	+	++	Reserved	
+		0~200	VPM ENGINE PARAM6	0~200=-100%~+100%
+92		 	Reserved	
+93		++ 	USER ENGINE PARAM1	*note P23
+		++ 	Reserved	 
+95		++ 	USER ENGINE PARAM2	*note P23
+96		++ 	Reserved	 
+97		 	USER ENGINE PARAM3	*note P23
+98 +	   		Reserved	·
+99 +	   	 	USER ENGINE PARAM4	*note P23
+100 +	   	+ 	Reserved	·
+101 +	, <b></b> -   	+ 	USER ENGINE PARAM5	*note P23
+102			Reserved	 

+	+			
+103 +	'   +	'   +	USER ENGINE PARAM6	*note P23
+104	 	'   	Reserved	
+   +105     	0~1   2~3   4~5   6~7	     	USER ENGINE PARAM5 TYPE USER ENGINE PARAM6 TYPE Reserved Reserved	*note P24   *note P24       
+   +106     	0~1   2~3   4~5   6~7	     	USER ENGINE PARAM1 TYPE USER ENGINE PARAM2 TYPE USER ENGINE PARAM3 TYPE USER ENGINE PARAM4 TYPE	*note P24   *note P24   *note P24   *note P24   *note P24
+   +107   +108	H:0~7   L:0~7	0~1023 	SHAPE VPM	+   
+   +109   +110	H:0~7   L:0~7	0~1023 	SHIFT SHAPE VPM	   
+111   +112	H:0~7   L:0~7	0~1023 	SHAPE USER	'     +
+113   +114	H:0~7   L:0~7	0~1023 	SHIFT SHAPE USER	   
+115 +	'   +	0~200	MOD WHEEL RANGE 0~20	0=-100%~+100%
+116	'   +	0,1	LFO KEY SYNC	0,1=Off,On
+117		0,1	LFO VOICE SYNC	0,1=Off,On
+118		0~3	LFO TARGET OSC	*note P24
+		0,1	MONO LEGART	0,1=Off,On
+	     +	   +	Reserved	    +
+=======  206~331	+====== 	+======================================	-=====================================	==============+ TIMBRE1)
+======+	+======+	+======++++++++++++++++++++++++++++++++		+
332~335	 +	ASCII +	'PRED'	 +
*note P1 0 : 1 2 : 1 3 : 1 5 : 0 6 : 1 7 : 0 8 : 1	(CATEGOI POLY SYN BASS LEAD PAD/STRII KEY/BELL CHORD ARP COMBINAT: SFX	RY) IH NGS ION		
*note P2 0 : 0 1 : 1 2 : 1 3 : 1 4 : 1	(MOD EF1 CHORUS ENSEMBLE PHASER FLANGER USER	FECT TYPE)		

\*note P3 (MOD EFFECT CHORUS)

- 0 : STEREO
- 1 : LIGHT

2 : DEEP 3 : TRIPHASE 4 : HARMONIC 5 : MONO 6 : FEEDBACK 7 : VIBRATO \*note P4 (MOD EFFECT ENSEMBLE) 0 : STEREO 1 : LIGHT 2 : MONO \*note P5 (MOD EFFECT PHASER) 0 : STEREO 1 : FAST 2 : ORANGE 3 : SMALL 4 : SMALL RESO 5 : BLACK 6 : FORMANT 7 : TWINKLE \*note P6 (MOD EFFECT FLANGER) 0 : STEREO 1 : LIGHT 2 : MONO 3 : HIGH SWEEP 4 : MID SWEEP 5 : PAN SWEEP 6 : MONO SWEEP 7 : TRIPHASE \*note P7 (MOD EFFECT USER, SELECT USER) 0 : USER1 1 : USER2 2 : USER3 3 : USER4 4 : USER5 5 : USER6 6 : USER7 7 : USER8 8 : USER9 9 : USER10 10 : USER11 11 : USER12 12 : USER13 13 : USER14 14 : USER15 15 : USER16 \*note P8 (REVERB TYPE) 0 : HALL 1 : SMOOTH 2 : ARENA 3 : PLATE 4 : ROOM 5 : EARLY REF 6 : SPACE 7 : RISER 8 : SUBMARINE 9 : HORROR 10 : USER1 11 : USER2 12 : USER3 13 : USER4 14 : USER5 15 : USER6 16 : USER7

Korg Prologue – Aide-mémoire

17 : USER8 \*note P9 (DELAY TYPE) 0 : STEREO 1 : MONO 2 : PING PONG 3 : HIPASS 4 : TAPE 5 : ONE TAP 6 : STEREO BPM 7 : MONO BPM 8 : PING BPM 9 : HIPASS BPM 10 : TAPE BPM 11 : DOUBLING 12 : USER1 13 : USER2 14 : USER3 15 : USER4 16 : USER5 17 : USER6 18 : USER7 19 : USER8 \*note P10 (ARPEGGIATOR TYPE) 0 : MANUAL 1 : RISE 2 : FALL 3 : RISE FALL 4 : RANDOM 5 : POLY RANDOM \*note P11 (VOICE MODE DEPTH) [POLY] 0 ~ 255 : Poly 256 ~ 1023 : Duo 0~1023 [MONO] 0 ~ 1023 : Sub 0~1023 [UNISON] 0 ~ 1023 : Detune 0 Cent ~ 50 Cent [CHORD] 0 ~ 73 : 5th 74 ~ 146 : sus2 147 ~ 219 : m 220 ~ 292 : Maj 293 ~ 365 : sus4 366 ~ 438 : m7 438 : m7 439 ~ 511 : 7 512 ~ 585 : 7sus4 586 ~ 658 : Maj7 659 ~ 731 : aug 732 ~ 804 : dim 805 ~ 877 : m7b5 878 ~ 950 : mMaj7 951 ~ 1023 : Maj7b5 \*note P12 (VOICE MODE TYPE) 0 : POLY 1 : MONO 2 : UNISON 3 : CHORD \*note P13 (VCO1 WAVE, VCO2 WAVE, LFO WAVE) 0 : SQR 1 : TRI 2 : SAW \*note P14 (VCO1/2 PITCH)

```
0 ~ 4 : -1200 (Cent)
    4 ~ 356 : -1200 ~ -256 (Cent)
 356 ~ 476 : -256 ~ -16 (Cent)
476 ~ 492 : -16 ~ 0 (Cent)
492 ~ 532 : 0 (Cent)
  532 ~ 548 :
                    0 ~ 16 (Cent)
                   16 ~ 256 (Cent)
  548 ~ 668 :
668 ~ 1020 : 256 ~ 1200 (Cent)
1020 ~ 1023 : 1200 (Cent)
*note P15 (PITCH EG INT)
  0 ~ 4 : -4800 (Cent)
         356 : -4800 ~ -1024 (Cent)
    4 ~
 356 ~ 476 : -1024 ~ -64 (Cent)
476 ~ 492 : -64 ~ 0 (Cent)
492 ~ 532 : 0 (Cent)
                   0 ~ 64 (Cent)
  532 ~ 548 :
548 ~ 668 : 64 ~ 1024 (Cent)
668 ~ 1020 : 1024 ~ 4800 (Cent)
1020 ~ 1023 : 4800 (Cent)
*note P16 (SELECT NOISE)
    0 : HIGH
    1 : LOW
    2 : PEAK
    3 : DECIM
*note P17 (SELECT VPM)
    0 : SIN1
    1 : SIN2
    2 : SIN3
    3 : SIN4
    4 : SAW1
    5 : SAW2
    6 : SQU1
    7 : SQU2
    8 : FAT1
    9 : FAT2
   10 : AIR1
   11 : AIR2
   12 : DECAY1
   13 : DECAY2
   14 : CREEP
   15 : THROAT
*note P18 (CUTOFF EG INT)
   0 ~ 11 : -100 (%)
11 ~ 492 : - ((492 - value) * (492 - value) * 4641 * 100) / 0x40000000 (%)
  492 ~ 532 : 0 (%)
  532 ~ 1013 : ((value - 532) * (value - 532) * 4641 * 100) / 0x40000000 (%)
1013 ~ 1023 : 100 (%)
*note P19 (CUTOFF DRIVE, CUTOFF KEYBOARD TRACK)
    0:0%
    1: 50%
    2 : 100%
*note P20 (LFO RATE)
 [BPM SYNC OFF]
    0 ~ 1023 : 0 ~ 1023
 [BPM SYNC ON]
    0 ~ 63 : 4
   64 ~
         127 : 2
         191 : 1
255 : 3/4
  128 ~
  192 ~
  256 ~ 319 : 1/2
  320 ~ 383 : 3/8
  384 ~ 447 : 1/3
```

448 512 576 640 704 768 832 896 960	<pre>~ 511 : 1/4 ~ 575 : 3/16 ~ 639 : 1/6 ~ 703 : 1/8 ~ 767 : 1/12 ~ 831 : 1/16 ~ 895 : 1/24 ~ 959 : 1/32 ~ 1023 : 1/36</pre>
<pre>*note     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9     10     11     12     13     14     15     16     17     18     19     20     21     22     23     24     25     26     27     28     29     30     31</pre>	<pre>P21 (MOD WHEEL ASSIGN) : BALANCE : PORTAMENTO : V.SPREAD : V.M DEPTH : VCO1 PITCH : VCO1 SHAPE : VCO2 PITCH : VCO2 SHAPE : CROSS MOD : PITCH EG INT : MULTI SHAPE : VCO1 LEVEL : VCO2 LEVEL : VCO2 LEVEL : MULTI LEVEL : CUTOFF : RESONANCE : CUTOFF EG INT : A.EG ATTACK : A.EG DECAY : A.EG RELEASE : EG ATTACK : EG DECAY : EG SUSTAIN : EG RELEASE : LFO RATE : LFO INT : MOD FX SPEED : MOD FX DEPTH : DL/RV TIME : DL/RV DEPTH : GATE TIME</pre>
*note 0 1 2 3 4 5 6 7 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22	<pre>P22 (E.PEDAL ASSIGN) : OFF : VOLUME : BALANCE : PORTAMENTO : V.SPREAD : V.M DEPTH : VCO1 PITCH : VCO1 SHAPE : VCO2 PITCH : VCO2 SHAPE : CROSS MOD : PITCH EG INT : MULTI SHAPE : VCO1 LEVEL : VCO2 LEVEL : MULTI LEVEL : CUTOFF : RESONANCE : CUTOFF EG INT : A.EG ATTACK : A.EG DECAY : A.EG SUSTAIN : A.EG RELEASE</pre>

23	: EG ATTACK
24	: EG DECAY
25	: EG SUSTAIN
26	: EG RELEASE
27	: LFO RATE
28	: LFO INT
29	: MOD FX SPEED
30	: MOD FX DEPTH
31	: DL/RV TIME
32	: DL/RV DEPTH
*note It	P23 (USER PARAMETER) depends on MULTI ENGINE PARAM TYPE(*note P24).
*note	P24 (USER PARAM1~6)
0	: Percent Type (USER PARAMETER : 0~101 : 0 ~ 100%)
1	: Bipolar (USER PARAMETER : 0~200 : -100 ~ 100)
2	: Select (USER PARAMETER : 0~100 : 1 ~ 101)
*note 0	P24 (LFO TARGET OSC) : ALL
1	: VC01+VC02
2	: VCO2
3	: MULTI

## Table 4: USER MODULE INFO DATA

-				
	Offset	Bit	Range	Description
	0~3		0~2^32-1	MAX SLOT SIZE
	4~7		0~2^32-1	MAX PROGRAM SIZE
	8~9		0~255	AVAILBALE SLOT COUNT
-				

#### Table 5: USER SLOT STATUS DATA

+		+ +	
Offset	Bit	Range	Description
0   1	   	1     1~5	PLATFORM ID   MODULE ID
2~3   4   5	     	0~99     0~99     0~99	API VERSION MAJOR   API VERSION MINOR   API VERSION PATCH
+	   	0~2^32-1	DEVELOPER ID
10~13		0~2^32-1	PROGRAM ID
14~15   16   17	·     	0~99     0~99     0~99	PROGRAM VERSION MAJOR   PROGRAM VERSION MINOR   PROGRAM VERSION PATCH
18-31 +	   +	+   ASCII   ++	PROGRAM NAME

## Table 6: USER SLOT DATA

+	+   Bit	Range	Description
0~3		0~2^32-1	PAYLOAD SIZE
4~7		0~2^32-1	PAYLOAD CRC32
8~x	 		PAYLOAD DATA (PAYLOAD SIZE BYTES)

+-----+

# 2.13 Mise à jour du Firmware

Traduit du PDF « prologueWIN\_EN.pdf »

- ✓ Ce programme de mise à jour est compatible avec Windows 7 SP1 ou version ultérieure. N'essayez pas de l'exécuter avec Windows 98 / Me / 2000 / XP / Vista.
- ✓ La dernière version du pilote USB « KORG USB-MIDI Driver » doit être installé avant la mise à jour.
- ✓ N'utilisez pas le prologue ou l'ordinateur pendant le processus de mise à jour.
- ✓ Fermez toutes les autres applications avant d'exécuter le programme de mise à jour.
- ✓ Après la mise à jour, ne rétrogradez pas vers une version précédente du système. L'opération d'un l'unité déclassée ne sera pas garantie.
- 1. Décompressez le « prologue\_Updater \_ ???? \_ win.zip". (???? est le numéro de version)

Extrayez tous les fichiers dans le fichier zip avant de passer à l'étape 3. Le programme de mise à jour peut ne pas être en mesure de trouver les fichiers nécessaires s'ils n'étaient pas décompressés.

2. Activez le prologue en maintenant les touches « PROGRAM SORT/EDIT PAGE » 6
 + 8 enfoncées pour <u>passer en mode « mise à jour »</u>



3. Exécutez « kmupdate.exe ». La fenêtre suivante apparaîtra



- 4. Appuyez sur le bouton « Updage » pour lancer le processus
- Si le message suivant s'affiche, le micrologiciel du système est déjà à jour et aucun le changement est nécessaire. Dans ce cas, il suffit de quitter « KORG System Updater ».

KORG System Upo	ater	-	×
File Config A	About		
Update	Name : prol Block : SYS Software Version : 1.10 Latest Software Version : 1.10 Already the latest version.	ogue TEM	

NB : Si un message d'erreur s'affiche, confirmez que le « prologue » est connecté à l'ordinateur correctement, ou que le « KORG USB-MIDI Driver 1.2.3 r14 ou ultérieur » a déjà été installé.

5. Pendant le processus de mise à jour, la fenêtre suivante apparaîtra



L'ensemble du processus pourrait prendre plusieurs minutes

N'éteignez pas le prologue pendant le processus de mise à jour.

> 6. Le message suivant s'affichera lorsque la mise à jour s'est terminée avec succès



- > 7. Quittez le programme de mise à jour du système KORG
- 8. Allumez le prologue en maintenant le bouton 8 enfoncé pour <u>afficher les versions</u> <u>actuelles du système, du panneau et de la voix</u>
- 9. Si un « » apparaît à côté du numéro de version du panneau ou de la voix, c'est que l'une des mises à jour supplémentaires suivantes sont nécessaires.
- 10. Si une mise à jour de panneau est requise, activez le prologue tout en pressant les boutons SHIFT + 6 + EXIT pour passer en mode de mise à jour de la version du panneau



Lors de la mise à niveau d'une version de panneau, rien ne sera affiché N'éteignez pas le prologue pendant le processus de mise à jour Une fois la mise à niveau terminée « Update complete » est affiché

- Eteignez puis rallumez
- 11. Si une <u>mise à jour de voix</u> est requise, activez le prologue tout en pressant les boutons SHIFT + 5 + EXIT pour <u>passer en mode de mise à jour des Voix</u>



N'éteignez pas le prologue pendant le processus de mise à jour Attendez la fin et "Update complete" est affiché sur l'écran OLED

• Eteignez puis rallumez

# 2.14 Spécifications

Pas d'aftertouch, pas de séquenceur !

Clavier	prologue-16: 61 touches (clavier dynamique et au toucher naturel) prologue-8: 49
	touches (clavier dynamique et au toucher naturel)
Générateur de son	Moteur sonore analogique + Générateur de sons multiples numérique
Polyphonie	prologue-16: 16 voix
	prologue-8: 8 voix
Programmes	500 (250 programmes Preset d'usine et 250 programmes utilisateur à la sortie
	d'usine)
	Chaque programme comprend des réglages de mode de voix et de timbre.
	Fonctions Program Sort (tri des programmes) et de liste « Live Set »
Modes de voix	4 (POLY, MONO, UNISON, CHORD)
	La commande VOICE MODE DEPTH permet de modifier des paramètres différents
	pour chaque mode.
Timbres	2 timbres max. (timbre principal, timbre secondaire) Fonctions de superposition,
	fondu et partage.
Arpégiateur	6 types (Manual, Rise, Fall, Rise Fall, Random, Poly Random)
	Permet le réglage de tempo et de plage de hauteur.
Système de génération	✓ 2 VCO (onde carrée, onde triangulaire, onde en dents de scie),
de son	✓ MULTI ENGINE (générateur de bruit, oscillateur VPM, oscillateur utilisateur)
	✓ 1 VCF.
	✓ 2 EG.
	✓ 1 LFO.
	✓ 1 VCA
Effets	✓ Effetsdemodulation(chorus ensemble phaser flanger user)
	✓ Delay/réverbération
	$\checkmark$ LECOMP (uniquement sur le prologue-16)
Écran	Principal: Écran électroluminescent avec fonction d'oscilloscone Section
Loran	MILITI ENGINE: Diode à 7 segments, 6 caractères y 1 ligne
Prisps	$\checkmark$ Prise casque (lack stéréo de 6 3mm)
1 11303	$\checkmark$ Prises OLITELIT L/MONO et P (jack mono de 6 3mm, TS asymptriques)
	Prise SUNC IN (minijack stóróg do 2 Emm do diamòtro, nivoqu d'antróg
	<ul> <li>Prise Structive (Initilijack stereo de 5,5mm de diametre, niveau d'entree maximum de 201/)</li> </ul>
	Indxiniuni de 200)
	Prise STAC OUT (Ininijack stereo de 5,5mm de diametre, niveau de sortie de 5v)
	<ul> <li>Prise EXPRESSION</li> <li>Drise DAMPED (médale prograssive neo prise en charge)</li> </ul>
Alimontation	Prise DAMPER (pedale progressive pas prise en charge)
	Prise d'alimentation secteur
Consommation elec-	prologue-16: 38 W
	prologue-8: 23 W
Dimensions (L x P x H)	prologue-16: 874 × 348 × 118 mm
	prologue-8: 709 × 348 × 118 mm
Poids	prologue-16: 9,1 kg
· · · · ·	prologue-8: 7,5 kg
Accessoires fournis	Cordon d'alimentation Guide de prise en main
Options	<ul> <li>Pédale forte (Damper) DS-1H Pédale commutateur PS-1 Pédale commutateur</li> </ul>
	PS-3
	<ul> <li>Pédale de volume/expressionXVP-20 Pédale d'expression/volume XVP-10</li> </ul>
	Pédale d'expression EXP-2
los nome do produite et e	la sociétés cont dos marques commerciales ou déposées de lour détentour

Les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leur détenteur respectif.

100

## 3 Logiciels

#### **3.1** « PROLOGUE LIBRARIAN » DE KORG (GRATUIT)

## 3.1 « Prologue Librarian » de Korg (gratuit)

https://www.korg.com/fr/products/synthesizers/prologue/librarian\_contents.php

3.1.1	INTRODUCTION : PROLOGUE SDK	100
3.1.2	INTRODUCTION : PROLOGUE LIBRARIAN	102

## 3.1.1 Introduction : Prologue SDK

https://www.korg.com/fr/products/synthesizers/prologue/sdk.php

Le Prologue dispose d'un logiciel qui permet aux utilisateurs d'étendre les possibilités du synthétiseur. Avec ce logiciel, des oscillateurs numériques personnalisés peuvent être créés pour le « MULTI ENGINE », et des effets de modulation personnalisés peuvent être ajoutés aux effets de modulation existants. Les utilisateurs peuvent ensuite charger ces nouveaux oscillateurs et effets dans leur prologue via l'application « Prologue Librarian » (Mac et Win).

Release schedule:

\*[The SDK code, tools and documentation are now available on GitHub

Click here to download the prologue SDK

\*[Custom oscillators and effects features will be enabled via a prologue firmware update, and the Librarian application release, in July 2018.]

3.1.1.1	Oscillateurs personnalisés	100
3.1.1.2	Effets personnalisés	100
3.1.1.3	Oscillateur utilisateur d'usine: » Waves »	101
3.1.1.4	Obtenir des oscillateurs/effets personnalisés	101

## 3.1.1.1 Oscillateurs personnalisés

La section MULTI ENGINE du Prologue dispose de 16 emplacements utilisateur pour accueillir des oscillateurs personnalisés.

Une fois chargés via l'application Prologue Librarian, ces oscillateurs numériques personnalisés coexistent aux côtés des VCO de chaque voix, jouent avec la même polyphonie et la même multitimbralité, et sont traités par le même chemin analogique.

Le SHAPE peut être utilisé pour contrôler les paramètres des oscillateurs utilisateur et jusqu'à 6 autres paramètres peuvent être modifiés via le menu d'édition de programme.

## 3.1.1.2 Effets personnalisés

La section des effets du prologue dispose également de :

- ✓ 16 emplacements utilisateur pour les effets de modulation personnalisés,
- ✓ 8 emplacements utilisateur pour les effets de réverbération et
- ✓ 8 emplacements pour les effets de délai.

Une fois chargés par l'application « Prologue Librarian », des effets personnalisés apparaissant au côté des effets de modulation existants.

 Boutons **SPEED** et **DEPTH** pour <u>contrôler les paramètres de ces effets de modulation</u> personnalisés

## 3.1.1.3 Oscillateur utilisateur d'usine: » Waves »

Le Prologue est pré-chargé avec un oscillateur utilisateur: « Waves ».

Cet oscillateur est stocké dans l'un des 16 emplacements disponibles pour les oscillateurs utilisateurs.

Il se compose de 2 oscillateurs principaux wavetable et d'une sub-wabe supplémentaire qui peut être utilisé (non obligatoire) comme source de ring modulation. La profondeur de bit de sortie peut être réduite pour un effet lo-fi.

Le code source de « Waves sera disponible en tant que modèle, avec le code source SDK sur GitHub, de sorte que de nouveaux oscillateurs puissent être créés.

## 3.1.1.4 Obtenir des oscillateurs/effets personnalisés

Les oscillateurs/effets personnalisés créés par, ou en collaboration avec KORG, seront annoncés sur ce site web. Les développeurs externes pourront distribuer par eux-mêmes leurs propres oscillators/effects au travers d'autres canaux alternatifs comme les sites communautaires, forums, GitHub etc et dans certains cas, ici.

## Charger des oscillators/effects personnalisés

P	rologue Sound Librarian - Unt	itled*					-	
	File Edit	prologue		Option				
POL		e		Prog 001 Runner Bra	55	Write	e PROG Writ	e ALL
	PROGRAM NAME	Category	LIKE	ТІМВ ТҮРЕ	VCO1 WAVE	VCO2 WAVE	MULTI TYPE	EXP MAIN
	Runner Brass						NOISE	OFF
	June Pad	PAD/STRI		LAYER	SAW	SAW	VPM	OFF
	In My Dream	COMBINA		LAYER	SAW	SAW	NOISE	OFF
4	Solid Bass	BASS		LAYER	SAW	SQR	VPM	OFF
	Selfosc Lead	LEAD		LAYER	TRI	TRI	VPM	OFF
	Opal Mine	POLY SYN		LAYER	TRI	TRI	VPM	OFF
	ReeceFlux	BASS		LAYER	TRI	SAW	VPM	OFF
8	Sherbet	CHORD		LAYER	SAW	SAW	VPM	OFF
	Raid Rush	ARP		LAYER	SQR	SAW	VPM	OFF
10	Sparkle	KEY/PLUC		LAYER	SAW	SAW	VPM	OFF
	Poly Spread	POLY SYN		LAYER	SAW	SAW	NOISE	OFF
12	Harp-like	ARP		LAYER	TRI	TRI	VPM	OFF
13	Poly Sync	POLY SYN		LAYER	SAW	SQR	NOISE	OFF
14	Cinematica	PAD/STRI		LAYER	SQR	TRI	VPM	OFF
15	Vertigo	SFX		LAYER	TRI	TRI	VPM	OFF
16	Frantasia	KEY/PLUC		LAYER	SAW	SAW	VPM	OFF
	Marm Circuit	DAD/OTDI	-	IAVED	O A I A I	CAM	VDM	
	043         036           racht Rock         Electro Funk	138 KameleonBass		175 ync Lead War	074 m Strings	109 Pop Bell	220 Exciter S	246 shootingStar
ſ		-		-	-	-	-	

L'apparence de la version finale du Librarian pourra légèrement différente

En plus des fonctionnalités habituelles de gestion de « programme », l'application « Librarian » permet de charger et supprimer des oscillateurs et effets personnalisés via USB MIDI.

Aucun éditeur n'est prévu pour la personnalisation des effets intégrés.

La première version du bibliothécaire est standalone (pas de version plug-in VST / AU pour faciliter l'automatisation du prologue et du stockage des patches dans des projets DAW via Snapshots)

pro	ologue S	iound Librarian -	Untitled*									
File	Edit	Send/Recv. C	Option									
	рг(	ologi NIC ANALOGUE SYNT			Prog Poly Si	011 pread			PROGRAM SEND RECEIVE F	5 SEND ALL RECEIVE ALL	USER OSC/F7 SEND ALL RECEIVE ALL	
	PROGRAM		USER OSCIL	LATORS	USE	R MODULATI	ON FX	US	ER DELAY FX	USE	USER REVERB FX	
	NAME		CATEG	ORY	LIKE	TIMBRE		VC01	VCO2	MULTI		
	Runne	r Brass										
	June P	Pad										
	In My	mean										
	Solid B	Sass										
	Selfos	c Lead										
	Opal N	line										
	Reco	Flux										
	Sherbe	et :										
	Raid R	lush										
	Sparki	e	KEY/BE	4		LAYER		SAW	SAW	VPM		
	Poly S	pread										
LIVE	SET A	043 Yacht Rock	036 Electro Funk	138 KameleonB	Sass	175 Sync Lead	Q Warm	74 Strings	011 Poly Spread	220 Exciter	246 ShootingSt	
LIVE	SET B											
LIVE	SET C											
LIVE	SET D	-	-						-	-	-	

## 3.1.2 Introduction au « Sound Librarian »

Le « prologue Sound Librarian » permet de gérer les programmes sonores, les oscillateurs personnalisés et les effets sur le prologue via USB MIDI.

Le prologue Sound Librarian permet de trier facilement les programmes, de les sauvegarder sur votre ordinateur et de gérer les oscillateurs et les effets des utilisateurs sur le prologue.

#### Mise en garde

- ✓ Ne débranchez pas le prologue et n'éteignez pas l'unité pendant que « Sound Librarian » est en marche.
- Ne modifiez aucun paramètre global sur le prologue pendant l'exécution de « Sound Librarian ».
- N'utilisez pas votre prologue ou le bibliothécaire du son pendant la transmission des données.

#### **Conditions d'exploitation**

Pour utiliser le prologue Sound Librarian, vous devez disposer d'un ordinateur conforme aux exigences du système d'exploitation et d'un câble USB.

- ✓ Mac OS X 10.10 ou plus
- ✓ Windows 7 SP1 (32 bits, 64 bits) ou plus

Le fonctionnement avec l'écran tactile n'est pas pris en charge sous Windows 8. 1 ou les fenêtres dix. Plein fonctionnalité est ne pas garanti avec tout des ordinateurs cette satisfaire celles-ci système exigences.

## **Oscillateurs utilisateurs**

La section « MULTI ENGINE » du prologue dispose de 16 emplacements utilisateurs pour accueillir des oscillateurs personnalisés. Une fois chargés via l'application bibliothécaire du prologue, ces oscillateurs numériques personnalisés coexistent avec les VCO de chaque voix, jouent avec la même polyphonie et la même multitimbralité, et sont traités par le même chemin du signal analogique.  Le bouton « shape » peut être utilisé pour <u>contrôler les paramètres des oscillateurs</u> <u>personnalisés</u> et jusqu'à 6 autres paramètres peuvent être exposés via le menu d'édition du programme.

## Effets utilisateurs

La section d'effets du prologue dispose également de 16 slots utilisateur pour accommoder les effets de modulation personnalisés, 8 slots utilisateur pour les effets de réverbération et 8 slots pour les effets de délai. Une fois chargés via l'application bibliothécaire du prologue, ces effets personnalisés apparaîtront à côté des effets de modulation existants.

 Les boutons de vitesse et de profondeur peuvent être utilisés pour <u>contrôler les</u> paramètres de ces effets de modulation personnalisés.

Pour plus d'informations sur les oscillateurs utilisateur et les effets, merci de nous contacter. visitez la page prologue SDK

# Comment importer les packs de sons, les oscillateurs personnalisés et les effets

Les packs de sons sont distribués sous forme de fichiers « preset », se terminant par l'extension « .prlgpreset ». Pour importer un pack son, lancez le « prologue Sound Librarian » en faisant glisser le fichier Preset par dessus. Les oscillateurs et effets personnalisés sont distribués sous la forme d'un fichier « user unit » se terminant par l'extension « .prlgunit ».

Pour ajouter un oscillateur ou un effet :

- Glissez et déposez le fichier de l'unité utilisateur sur la liste correspondante dans la bibliothèque sonore du prologue, et
- > appuyez sur le bouton « SEND ALL » pour le télécharger dans votre prologue

Veuillez vous référer au manuel d'utilisation inclus dans le « prologue Sound Librarian » pour plus de détails.

#### Créer des Oscillators/Effects personnalisés

20	static state,
23	Contract and a second resolution of the second s
30	void OSC_INIT(uint32_t platform, uint32_t api)
31	
32	s_state.w0 = 0.f * s_fs_recip;
33	s_state.phase = 0.f;
34	s_state.drive = 1.f;
35	s_state.dist = 0.f;
36	s state.muted = false;
37	
38	
39	void OSC CYCLE(const user osc param t const params,
40	int32 t *vn
41	const wint32 t frames)
42	
43	// params: shape ] fo pitch cutoff resonance
44	// paramas. Shape_cro, prech, cacorr, resonance_
26	float abara – a stata obara)
40	cont float up - state up
40	const float drive - state.wo,
-	const float diffe - S state.uive,
40	const float dist = s_state.dist;
49	
58	$q_{31}$ t = restrict y = ( $q_{31}$ t +)yn;
51	const qsi_t * y_e = y + trames;
52	
53	for (; y != y_e; ) {
54	// Phase distortion
- 55	<pre>float p = phase + linintf(dist, 0.f, dist * osc_sinf(phase));</pre>
56	p = (p <= 0) ? 1.f - p : p - (uint32_t)p;
57	
58	// Main signal
59	<pre>const float sig = osc_softclipf(MAX_GAIN, drive * MAX_GAIN * osc_sinf(p));</pre>
68	*(y++) = f32  to  q31(sig);
61	
62	phase += w0:
63	phase -= (uint32 t)phase:
64	
65	
65	s state.nhase = nhase:
67	
68	
60	word OSC NOTEON/const user osc param to const parame)
70	F Const parants

Le prologue SDK comprend un ensemble de bibliothèques de codes et d'outils pour permettre la création d'oscillateurs et d'effets personnalisés.

# 3.1.2.1 FAQ

# Ai-je besoin d'expérience en programmation pour créer mon propre contenu?

Oui. Noter que contrairement à l'application de bibliothécaire de prologue qui sera publiée en juin, le kit de développement est un kit de développement standard destiné aux programmeurs, et non pas un éditeur de haut niveau convivial pour les néophytes. Nous nous attendons à ce que les oscillateurs et les effets soient programmés et distribués par les développeurs de logiciels pro et amateurs. Il s'agira d'un kit de développement ouvert destiné aux utilisateurs expérimentés. Nous n'offrirons donc plus de support technique au-delà de la documentation fournie.

## Quel langage de programmation puis-je utiliser?

Les oscillateurs et effets personnalisés doivent être écrits en C, avec un support pour un sousensemble de « C ++ ».

Limitations imposées en termes de RAM disponible :

- ✓ Pour les oscillateurs, le code et les variables doivent tenir dans 32 Ko de RAM.
- ✓ Les effets personnalisés auront une RAM supplémentaire jusqu'à 2 Mo pour les lignes Delay.

## Le LFO sera-t-il capable de moduler lses paramètres du MULTI ENGINE ?

Le LFO peut moduler le paramètre de forme du multiengine. Les oscillateurs personnalisés pourront en profiter.

# Combien de paramètres internes modifiables peuvent avoir un oscillateur personnalisé?

Les paramètres des oscillateurs personnalisés sont limités à 6. Il s'agit d'une limitation délibérée pour garder les oscillateurs personnalisés simples et directs.

## 3.1.3 Installation

Pour pouvoir utiliser le prologue Sound Librarian, vous devez également télécharger le pilote MIDI USB KORG à partir du site Web de Korg et l'installer comme décrit dans la documentation jointe.

## Installation pour les utilisateurs Mac

> Copie la "prologue Du son Bibliothécaire" dossier à la "Applications" dossier.

## Installation pour les utilisateurs Windows

- 1. Double-cliquez sur "prologue Sound Librarian Installer \*\*\*\*. Exe" (\*\*\*\* désigne la version) pour lancer le processus d'installation.
- 2. Le programme d'installation du prologue Sound Librarian va démarrer. Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel.

## 3.1.4 <u>Démarrage rapide</u>

Commencer avec « Sound Librarian »

- > 1. Utilisez un câble USB pour connecter votre prologue à votre ordinateur.
- > 2 Démarrer le prologue Bibliothécaire.

Mac: « Applications »  $\rightarrow$  « prologue »  $\rightarrow$  « Prologue Sound Librarian »

Windows 7: "Démarrer"  $\rightarrow$  « All Programs »  $\rightarrow$  « KORG »  $\rightarrow$  « prologue »  $\rightarrow$  « Prologue Sound Librarian » dans le barre des tâches.

Windows 8.1: Écran d'accueil « Prologue Sound Librarian »

Windows 10: « Start Menu »  $\rightarrow$  « All Programs »  $\rightarrow$  « KORG »  $\rightarrow$  « Prologue »  $\rightarrow$  « Prologue Sound Librarian » dans la barre des tâches

3. L'écran de « Prologue Sound Librarian » apparaît. Les données de « Programme » et d'oscillateur utilisateur ainsi que les données d'effets seront automatiquement chargé dans le prologue.

## 3.1.5 Ecrans et Fonctions (Adaptation de la traduction à poursuivre)

Cette section fournit une brève explication des écrans du prologue Sound Librarian et de leurs fonctions.

3.1.5.1	Écran principal du prologue Sound Librarian	105
3.1.5.2	Liste de « Programmes » et Banques de « Live sets »	106
3.1.5.3	Oscillateur utilisateur et listes d'effets	107
3.1.5.4	Données de Presets	108

## 3.1.5.1 Écran principal du prologue Sound Librarian

C'est l'écran qui s'affiche lors du démarrage du prologue Sound Librarian.

			MAIN I	DISPLAY		PROGR	AM B	UTTO	vs u	JSER OSC/E	X BUTTONS
				$\setminus$				$\backslash$		١	$\backslash$
P P	rologue S	iound Librarian	Untitled*	/	ú			1	\ \	10 <u>-</u>	AD X
File	Edit	SendiRecv.	Option		4			1	1		
	<b>рг</b> (			F	Prog Poly S	011 pread			PROGRAMS SEND RECEIVE R	SEND ALL ECEIVE ALL	USER OSC/FX SEND ALL RECEIVE ALL
	PROC	<b>FRAM</b>	USER OSCILI	ATORS	USE	R MODULATI	ON FX	US	SER DELAY FX	USER	REVERB FX
	NAME		CATEGO	DRY	LIKE	TIMBRE		VCO1	VC02	MULTI	
	Runne	r Brass									0
	June P	Pad									
		Dream									
	Solid I	3ass.									
	Selfos	c Lead									
	Opal 1	line									
	Reece	Flux									
	Sherb	et									
	Raid F	Rush									
	Spark	e									
	Poly S	pread									
LIVE	SET A	043 Yacht Rock	036 Electro Funk	138 KameleonBa	115	175 Sync Lead	0 Warm	74 Strings	011 Poly Spread	220 Exciter	246 ShootingStar
LIVE	SET B										
LIVE	SET C										-
LIVE	SET D										

#### Affichage principal

Cela montre les noms de programme que vous avez sélectionnés.

Boutons de programme

Ces boutons permettent d'envoyer et de recevoir soit le programme actuellement sélectionné, soit tous les programmes.

Boutons osc / fx utilisateur

Ces boutons permettent d'envoyer et de recevoir des données d'oscillateur et d'effets utilisateur.

## 3.1.5.2 Liste de « Programmes » et Banques de « Live sets »

Cet écran est utilisé pour trier et éditer les programmes et leurs noms. Vous pouvez également gérer les programmes chargés dans les quatre banques de live sets de votre prologue.

pr	ologue Sound	Librarian -	Untitled*						-	- 🗆 X	]
File	Edit Sen	d/Recv. C	Option								
								PROGR	AMS	USER OSC/FX	
	prol	ogu	Je		Prog Poly S	pread		RECEIVE	RECEIVE ALL	RECEIVE ALL	
	DROCRAN	A COUCE STAT							V 1165	D DEVEDB EV	PROGRAM LIS
	PROGRAP	1	OSER OSCIL	DATORS	035	K MODULATIO	N FX 03	LK DELAT P	. 035	K REVERD PA	
	NAME		CATEG	URY	LIKE	TIMBRE			MULTI		
	Runner Bra	55									$\checkmark$
	June Pad										-
	In My Drear	n									
	Solid Bass										
	Selfosc Lea	d									
	Opal Mine										
	ReeceFlux										
	Sherbet										
	Raid Rush										
10	Sparkle		KEY/BE	LL		LAYER	SAW	SAW	VPM		
11	Poly Spread	t	POLY S	YNTH		LAYER	SAW	SAW	NOISE		LIVE SET BANK
	_	043	026	120		175	074	011	220	246	
LIVE	SET A Ya	cht Rock	Electro Funk	Kameleor	Bass	Sync Lead	Warm Strings	Poly Spread	d Exciter	ShootingStar	
LIVE	SET B										×
LIVE	SET C										
LIVE	SET D										

#### Sélection des programmes

Cliquez sur un programme dans la liste pour le sélectionner.

Si vous sélectionnez un programme, le programme sélectionné sera transféré au prologue et le son pourra être vérifié.

Conseil Cliquez sur et sélectionnez plusieurs éléments dans la liste des programmes en maintenant la touche Commande sous Mac ou la touche Ctrl sous Windows.

Programmes de tri

Faites glisser et déposez des éléments dans la liste des programmes pour modifier l'ordre de la liste.

Conseil Vous pouvez également sélectionner plusieurs éléments et les trier simultanément.

Programmes de copie

Pour copier les programmes, faites un glisser-déposer tout en maintenant la touche Option enfoncée sur un Mac ou la touche Ctrl sous Windows.

Conseil Vous pouvez également sélectionner plusieurs éléments et les copier en une fois.

Changer les noms de programme

Double-cliquez sur un nom de programme à modifier.

Chargement d'un programme dans un slot live set

Faites glisser un programme de la liste des programmes et déposez-le sur l'un des boutons d'emplacement de la section Live Set Banks. Double-cliquez sur un bouton d'emplacement actif pour le supprimer.

## 3.1.5.3 Oscillateur utilisateur et listes d'effets

Il existe quatre listes d'utilisateurs, une pour les oscillateurs utilisateurs et pour chaque type d'effet. Ces écrans servent au tri et au chargement des oscillateurs et des effets utilisateur personnalisés construits avec le SDK du prologue (voir «SDK du prologue» à l' adresse http://korg.com/prologue). Le terme «unité utilisateur» est utilisé comme un raccourci pour désigner les oscillateurs et les effets de l'utilisateur.

							BUTTONS
P	rologue Sound Libraria	n - Untitled*				– 🗆 ×	,
	Edit Send/Recv.	Option JUE INTHESIZER		Prog 011 Poly Spread	PROGRAMS SEND SEND ALL RECEIVE RECEIVE A	USER OSC/FX SEND ALL RECEIVE ALL	
	PROGRAM	USER OSCILLA	TORS	USER MODULATION FX	USER DELAY FX	USER REVERB FX	USER UNIT LIST
	NAME	VERSION	API				/
1	waves						
2							
3							-
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

Ajout d'unités d'utilisateur

Faites glisser un fichier d'unité utilisateur (.prlgunit) dans la liste d'unités utilisateur correspondant à son type (oscillateur, effet de modulation, effet de retard ou effet de réverbération) et déposez-le sur la ligne souhaitée.

Tri des unités d'utilisateur

Glissez-déposez les éléments dans les listes d'unités d'utilisateur pour modifier leur ordre.

Conseil Vous pouvez également sélectionner plusieurs éléments et les trier simultanément.

Chargement d'unités utilisateur dans le prologue

Pour mettre à jour les oscillateurs utilisateur et les effets sur le prologue, appuyez sur le bouton SEND ALL dans la section des boutons utilisateur osc / fx. Une fois le transfert de données terminé, le prologue reflétera l'état des listes d'unités d'utilisateur.

## 3.1.5.4 Données de Presets

Les données de préréglage sont un ensemble de programmes, tels que les préréglages d'usine, fournis par KORG.



Choisissez «Option» dans le menu «Ouvrir la fenêtre de préréglage ...» pour accéder à la fenêtre de données préréglées.

## Écoutez les presets

Sélectionnez un programme dans la fenêtre de données prédéfinies pour écouter le son de votre prologue.

Ajout de programmes à la liste de programmes

Glissez-déposez des programmes individuels depuis la fenêtre Données prédéfinies pour les ajouter à la liste des programmes.

Installer des données prédéfinies supplémentaires

Lancez le bibliothécaire de son en faisant glisser le fichier de données prédéfini (\*\*\*\*. Prlgpreset) sur l'icône de l'application Sound Librarian.

Conseil Vous pouvez également installer des données prédéfinies via «Importer un fichier prédéfini» dans le menu «Fichier».

Supprimer des données prédéfinies de la fenêtre de données prédéfinies

Cliquez sur "désinstaller tous les préréglages et quittez" sous "options" pour désinstaller toutes les données prédéfinies supplémentaires installées.
#### 3.1.6 Préférences

Choisissez "Option" dans le menu "Préférences ..." pour accéder à la boîte de dialogue Préférences.

		Preferences	
Specify MID	l ports manually		
MIDI IN	Ĩ		
	The second secon		
Misc. ———			
Receive libro	ary data automatio	cally	
Warn before	writing data		
List font siz	Ð		 2
List font siz	e 	-•	2

Ports MIDI

Spécifier les ports MIDI manuellement

Normalement, le prologue connecté est détecté automatiquement. Activez cette fonction si vous souhaitez spécifier les ports MIDI manuellement. Utilisez-le lorsque plusieurs monologues sont connectés à l'ordinateur.

Si ce paramètre est activé, spécifiez les ports auxquels le contrôleur MIDI IN / OUT de votre monologue est connecté.

MIDI IN

Spécifiez le port MIDI IN auquel votre prologue est connecté.

Conseil Habituellement, ce sera le port «KBD / KNOB» du prologue.

MIDI OUT

Spécifiez le port MIDI OUT auquel votre prologue est connecté.

Conseil Habituellement, ce sera le port «SOUND» du prologue.

Divers

Recevoir toutes les données automatiquement

Si ce paramètre est activé, les données de votre prologue seront automatiquement chargées lors du démarrage du prologue Sound Librarian. Si ce paramètre est désactivé, les données ne seront pas automatiquement chargé.

Avertir avant d'écrire des données

Si ce paramètre est activé, une boîte de dialogue d'avertissement apparaît avant d'écrire des données sur votre prologue. Si ce paramètre est désactivé, les données seront écrites sans l'apparence d'une boîte de dialogue d'avertissement.

Liste taille de la police

Ceci définit la taille de la police de caractères dans la liste de programmes et la fenêtre de préréglage.

## 3.1.7 <u>Type de Fichier</u>

Les fichiers suivants sont gérés dans le monologue Son bibliothécaire.

Туре

Contenu

Extension

Données de la bibliothèque

Un ensemble de 5 00 programmes et des données bancaires en direct

prlglib

Données de programme

Données de programme individuelles

prlgprog

Données de l'unité utilisateur

Oscillateur ou effet utilisateur.

prlgunit

Données prédéfinies

Collections prédéfinies fournies par KORG

prlgpreset

#### 3.1.8 <u>Menu</u>

Fichier

Nouveau

Crée un nouveau fichier de données de bibliothèque.

Ouvrir

Charge un fichier de données de bibliothèque.

sauvegarder

Enregistre les données de bibliothèque modifiées en écrasant le fichier de données de bibliothèque existant.

Enregistrer sous

Enregistre les données de bibliothèque modifiées dans un nouveau fichier portant le nom que vous spécifiez.

Charger un seul programme

Charge un fichier de données de programme dans le programme sélectionné dans la liste de programmes.

Enregistrer un programme unique

Enregistre le programme sélectionné dans la liste des programmes en tant que fichier de données de programme avec le nom que vous spécifiez.

Importer un fichier prédéfini

Importe un fichier prédéfini. Le contenu sera disponible via la fenêtre prédéfinie.

modifier

annuler

Revient à l'état antérieur à l'opération précédente.

Refaire

Revient à l'état antérieur à l'exécution de la commande «Annuler».

Couper

Coupe le programme sélectionné.

Copie

Copie le programme sélectionné.

Coller

Colle le programme coupé ou copié dans le programme sélectionné.

Clair

Efface le programme sélectionné.

Envoyer / Recv.

Recevoir les données de la bibliothèque

Reçoit tous les programmes et les banques de live set du prologue.

Envoyer les données de la bibliothèque

Envoie tous les programmes et les banques de set live au prologue.

Recevoir les données du programme

Recevez le programme sélectionné dans le prologue de la liste de programmes du prologue Sound Librarian.

Envoyer les données du programme

Envoie le programme sélectionné dans la liste de programmes du prologue Sound Librarian au prologue.

Recevoir des données utilisateur

Reçoit tous les oscillateurs et effets utilisateur du prologue.

Envoyer des données utilisateur

Envoie tous les oscillateurs et effets utilisateur au prologue.

Option

Ouvrir le préréglage La fenêtre

Ouvre le préréglage la fenêtre.

Préférences

Affiche la boîte de dialogue Préférences.

Sur

Affiche la version du logiciel du prologue Sound Librarian.

Désinstallez tous les préréglages et quittez

Désinstalle toutes les données prédéfinies et quitte le bibliothécaire de son.

#### 3.1.9 <u>Dépannage</u>

Le logiciel ne démarre pas

Assurez-vous que votre ordinateur répond à la configuration requise. Vérifiez si d'autres applications peuvent être en cours d'exécution.

Si d'autres applications sont en cours d'exécution, il se peut que le prologue Sound Librarian soit incapable de démarrer ou de transférer des données.

Impossible de transférer des données

Assurez-vous que le prologue a été détecté par l'ordinateur connecté.

Windows 7 / 8.1 / 10: allez dans le Panneau de configuration, ouvrez «Matériel et sons»  $\rightarrow$  "Gestionnaire de périphériques" et vérifiez les "Contrôleurs son, vidéo et jeu" languette.

Assurez-vous que le dernier pilote Korg USB MIDI est installé.

Vous pouvez télécharger le dernier pilote MIDI USB Korg sur le site Web de Korg. (http://www.korg.com/) Si vous spécifiez les ports MIDI manuellement, assurez-vous que les paramètres de port MIDI sont corrects.

Assurez-vous que le prologue est connecté directement à votre ordinateur sans concentrateur USB.

#### 4 <u>Ressources sur internet</u>

4.1	Sites dédiés	114
4.2	Sons et Oscillateurs supplémentaires	114
4.3	TUTORIELS	118
4.4	TEST & AVIS	119

## 4.1 Sites dédiés

https://www.korg.com/us/products/synthesizers/prologue/

## 4.2 Sons et Oscillateurs supplémentaires

4.2.1	GRATUITS	114
4.2.2	COMMERCIAUX	114

#### 4.2.1 Gratuits

#### 4.2.2 Commerciaux

4.2.2.1	« Blinds » de Edouard Digital (49€)	114
4.2.2.2	GeoSynths	117
4.2.2.3	DirtboxSynth	117

# 4.2.2.1 « Blinds » de Edouard Digital (49€)

#### https://edouard.digital/

Le synthétiseur analogique Korg Prologue, est le premier à proposer des oscillateurs numériques et des effets personnalisables, en plus des effets analogiques. Vous pouvez maintenant télécharger des oscillateurs supplémentaires avec le « Prologue Sound Librarian » et commencer à les utiliser dans la section « Multi » de votre Prologue.



Alors que de nombreux sons viennent des formes d'onde classiques disponibles dans les oscillateurs analogiques (en dents de scie, le triangle, le carré), les oscillateurs personnalisés ont le pouvoir d'améliorer vos sons, d'ajouter des harmoniques et des textures intéressantes et d'être la pièce maîtresse.

Vous pouvez maintenant tirer le meilleur parti de votre investissement dans le Prologue.

4.2.2.1.1	Qu'est-ce que « Blinds » ?	115
4.2.2.1.2	Y a-t-il plus à cela?	116
4.2.2.1.3	Liste complète des fonctionnalités	116

## 4.2.2.1.1 Qu'est-ce que « Blinds » ?

L'idée de Blinds est de mélanger de manière créative 2 formes d'onde choisies parmi un grand ensemble : la « Front Wave » et la « Back Back ». Vous pouvez ensuite transformer progressivement le premier en second en ouvrant un « blind » au centre de la forme d'onde, en utilisant manuellement le bouton **Shape** ou en le laissant à la modulation de forme du LFO du Prologue.

Pensez-y comme « PWM » pour n'importe quelle forme d'onde, comme dessin de forme d'onde ou comme génération de table d'onde en direct. Vous ne le trouverez pas dans les synthétiseurs traditionnels, pas même les synthétiseurs numériques.

« PWM » est l'abréviation de « Pulse Width Modulation » mais vous n'avez même pas besoin de le savoir pour profiter de « Blinds ».

Vous pouvez également étendre les possibilités en utilisant les paramètres: vous pouvez inverser le « Back Wave », ce qui est utile pour moduler un signal contre lui-même, et définir le nombre d'ouvertures à deux au lieu d'un.

La meilleure façon de comprendre comment vous interagissez avec les formes d'onde est de regarder le magnifique oscilloscope intégré au Prologue.



Mode « Blinds » with the Squaresine

## 4.2.2.1.2 Y a-t-il plus à cela?

Oui. En plus du mode « Blinds », l'oscillateur personnalisé propose un autre mode tout aussi innovant: le mode « Warp » vous permet d'obtenir un autre type de modulation similaire à « PWM », en utilisant une seule forme d'onde. Le « Front Wave » est alors modulé comme si vous le glissiez du centre avec votre doigt, à gauche et à droite, en fonction de la position du bouton **Shape**.

Enfin, vous pouvez apporter au Prologue un moteur de « wavehaping » innovant, inédit dans les synthés traditionnels. Créez une quantité infinie de formes d'onde.

#### 4.2.2.1.3 Liste complète des fonctionnalités

La valeur « Shape », modifiée avec le bouton **Shape** du « Multi Engine », fonctionne de 2 manières.

- ✓ En mode « Blinds », il définit la largeur des ouvertures.
- ✓ En mode « Warp », il définit la direction de la chaîne, gauche ou droite, et sa force.

Il est également possible d'automatiser le changement du paramètre « Shape » en utilisant le LFO du Prologue. Activer tout ou multi comme OSC cible du LFO via le bouton **Edit** puis Button **5**.

Il existe également 5 paramètres dédiés au Multi Engine, accessibles via le bouton **Edit** puis le Boutton **7**.





Vous trouverez également des ondes CC (DC Zero, DC Max) qui ne produisent aucun son, mais sont très utiles une fois utilisées avec toute autre forme d'onde en mode Blinds.

- o Le paramètre « Back Wave » permet de choisir parmi les mêmes formes d'onde.
- Le « Invert Back » permet d'inverser la vague arrière, ce qui est utile lorsque la vague avant et la vague arrière sont identiques. Valeur 1 signifie inversion désactivée et valeur 2 signifie inversion activée.

Astuce Pro: lorsque vous utilisez l'oscillateur « Blinds » pour la première fois, pensez à changer immédiatement les ondes ou à inverser le « Back Wave », car si vous ouvrez « Blinds » sur la même forme d'onde, le son ne changera pas.

M	ULTI ENGINE		M	ULTI ENGINE	
F	ront Wave		B	ack Wave	
USR	8	M	USR	5	M
	•••••			00000	
01		, ,			<u>, ,</u>

Sélection d'une onde Front et d'une onde Back

Le numéro « Place » permet de sélectionner le nombre de places, de 1 à 2, pour la mise en forme d'onde.

8: Carré

9: Squaretooth

10: Squaresine

etc. jusqu'à 101

11: cosinus

12: sinus

- En mode « Blinds », cela signifie combien de « blinds » seront ouverts dans la forme d'onde.
- En mode « Warp », cela signifie combien de places seront utilisées comme centres de distorsion.
- La valeur 1 signifie une place de 2x 50%
- o la valeur 2 signifie deux places, respectivement à 25% et à 75%.

Le mode « Warp » permet d'activer le puissant mode Warp. Il remplace la modulation « Blinds », qui utilise à la fois les ondes avant et arrière, avec l'effet « Warp » appliqué uniquement sur la « Front Wave ».

- ✓ La valeur 1 signifie que le mode « Warp » est désactivé et que
- ✓ la valeur 2 signifie que le mode « Warp » est activé.

#### Liste de référence des ondes

- 1: place 2: Square Third 3: Triangle 4: dents de scie 5: DC Zero 6: DC Max 7: Bruit Blanc
- 4.2.2.2 GeoSynths http://www.geosynths.com/prologue Epilogue Vol 1 (100 patches), £29

## 4.2.2.3 DirtboxSynth





## 4.3 Tutoriels

## 4.4 Test & avis

#### 4.4.1 TEST « AUDIOFANZINE »

### 4.4.1 Test « Audiofanzine »

https://fr.audiofanzine.com/synthe-analogique/korg/prologue-16/editorial/tests/plus-haut-lanalo.html

#### Plus haut l'analo !

Par synthwalker le 18/01/2018

Présentée au NAMM 2018, la série Prologue constitue le nouveau fleuron de la marque en matière de synthés analogiques polyphoniques, avec des fonctionnalités évolutives additionnelles. Nous en avons testé un en avant-première...

La synthèse analogique ne cesse de se démocratiser. Il faut dire que c'est l'un des rares domaines où le logiciel ne peut, techniquement parlant, pas rivaliser. La concurrence matériel/logiciel est moindre qu'avec des synthés numériques, où cela se passe entre zéros et uns. Pas étonnant que l'offre de produits neufs soit aujourd'hui aussi importante et extrême, du micromodule monodique à vingt euros à la station spatiale polyphonique à 20 000 Euros. Le marché est également varié en matière de constructeurs : des célèbres marques américaines ou japonaises aux fabricants de kits DYI les plus underground, sans oublier les européens, avec une offre aussi originale qu'éclectique. Bref, il y a de quoi se réjouir quand on est un tant soit peu sensible à tout ce qui se contrôle en tension. Il y a deux ans, Korg nous avait surpris avec le Minilogue, un synthé analogique polyphonique très démocratique ; un an plus tard, c'était au tour de son petit frère, le Monologue, de faire son entrée, avec un tarif encore plus serré. Juste avant le NAMM 2018, le constructeur vient de présenter la série Prologue, deux nouveaux synthés polyphoniques analogiques dotés de possibilités d'extensions fonctionnelles originales. Il y a un mois, nous avons reçu l'un de deux premiers modèles arrivés en France, pour préparer ce test exclusif...

4.4.1.1	Préface	119
4.4.1.2	Le son	121
4.4.1.3	La synthèse	122
4.4.1.4	Les voix et les couches	123
4.4.1.5	Les arpèges et les effets	123
4.4.1.6	Epilogue	124
4.4.1.7	Notre avis : 4,5/ 5 (Award Valeur sûre 2018)	124

#### 4.4.1.1 Préface

La série Prologue est constituée de deux modèles : 49 touches / 8 voix (Prologue-8, celui testé) et 61 touches / 16 voix (Prologue-16, le grand frère). Le Prologue-16 est donc le troisième synthé analogique de l'histoire, après l'Andromeda et le Prophet Rev2-16, à proposer seize voix de polyphonie. Il bénéfice aussi de quelques commandes directes supplémentaires, notamment pour sélectionner, mélanger et éditer les couches sonores, ce qui le rend plus pratique.

Sur le Prologue-8, il faut passer par le menu, moins immédiat mais pas catastrophique. Autre différence, seul le Prologue-16 possède un compresseur/booster de basses analogiques : bien dommage pour le Prologue-8, cela vient en partie expliquer la différence de tarif. Toutes les autres caractéristiques sont communes aux deux modèles. À commencer par l'excellente qualité de

construction, made in Japan, comme tous les claviers haut de gamme du constructeur : coque tout en alu, flancs en chêne, potentiomètres hyper-résistants, assemblages millimétrés. Excellent ! Le choix de l'alu ainsi que la position des molettes et des touches de transposition au-dessus du clavier permettent un poids et une taille raisonnables : 7,5 kg / 71 cm pour le Prologue-8 et 9,1 kg / 87 cm pour le Prologue-16. Idéal pour les musiciens itinérants ! Côté design, le Prologue est très classe : façade galbée peinte, flancs profilés vernis, sérigraphie blanche sur fond noir...

Le synthé fait la part belle aux commandes directes, ce qui lui assure une ergonomie exemplaire : trente potentiomètres (trente-trois pour le Prologue-16), deux encodeurs crantés, seize sélecteurs à bascule (dix-neuf pour le Prologue-16) et dix-neuf boutons carrés (vingt pour le Prologue-16). Les quelques menus sont accessibles avec huit touches (mode Edit), chacune appelant différentes pages de manière cyclique. Ils permettent d'accéder aux réglages additionnels du programme (catégorie, nom, combinaison des deux couches sonores, assignation de la molette, assignation de la pédale continue, réglages du pitch bend, modes/cibles du LFO, réponses en vélocité des VCF et VCA, assignation de l'arpégiateur aux deux couches sonores, modes legato/portamento, élargissement stéréo des voix, volume programme, routage des deux couches sonores vers les effets...), aux fonctions (initialisation du son, dump programme/total) et aux réglages globaux (accordage, transposition, courbe de vélocité, mode de réponse des commandes saut/seuil/relatif, division temporelle de la synchro en entrée/sortie, polarité de synchro en entrée/sortie, canaux/filtres MIDI pour chaque couche sonore, routage MIDI/USB, brillance de l'écran OLED...). Ce dernier permet de visualiser le nom des paramètres et leur valeur sous tous les angles ; il affiche également la forme d'onde générée en temps réel (oscilloscope), très didactique. Un autre écran de six diodes et sept segments situé sur la gauche affiche le type d'oscillateur de la section Multi oscillateurs, sur laquelle nous reviendrons en détail.

La sélection des programmes se fait via la rangée de huit touches et l'encodeur, avec sélection par numéro, catégorie, ordre alphabétique, préférence, fréquence, profil d'enveloppes (original !), aléatoire ou enchaînement de scènes (Live Mode). Une touche Shift permet d'appeler des fonctions secondaires (Autotune, raccourcis clavier, paramètres de synthèse supplémentaires) ; lorsqu'on la maintient appuyée, un mini-menu affiche la liste des fonctions secondaires, bien vu ! De même, on accède directement aux modes de réglage des voix et aux réglages de l'arpégiateur (nous en reparlerons). Par contre, nous n'avons pas trouvé de fonction Panel ni Compare.

Le clavier est sensible à la vélocité, assignable au VCF et au VCA ; c'est un modèle haut de gamme, fabriqué par Korg, de taille standard, parfaitement équilibré, merci ! Un mot sur la connectique : prise casque sur jack de 6,35 mm TRS, sorties audio stéréo sur jacks de 6,35 mm asymétriques, entrée/sortie synchro sur jacks de 3,5 mm pour l'arpégiateur, entrée/sortie MIDI, entrées pour deux pédales sur jacks de 6,35 mm (maintien et contrôleur continu), prise USB (MIDI) et borne de trois broches pour cordon secteur (alimentation interne automatique, bravo !). Nous n'avons pas ouvert la bestiole, la tâche n'étant pas triviale... on aurait aimé voir les 11 000 composants électroniques intégrés dont fait état une note interne du fabricant...

#### 4.4.1.2 Le son

Le Prologue contient 500 programmes réinscriptibles dont un peu plus de 200 sont remplis d'usine. On les sélectionne par catégorie (voir ci-avant) et via l'encodeur (la touche Shift ne permet pas d'accélérer le mouvement, dommage). À la carte, tout ce que l'on peut attendre d'un synthé analogique polyphonique : cordes, cuivres, nappes, basses, leads, effets spéciaux, percussions... mais le Prologue va bien au-delà.



On trouve en effet des sons hybrides, des textures FM, des pseudo-tables d'ondes.

Sans dévoiler la suite, tout cela est possible grâce aux VCO à ondes variables et à un troisième oscillateur numérique inédit capable de produire différents types de synthèse, dont la distorsion de phase (FM). Du coup, la panoplie sonore est très large, proche de ce qu'on trouve sur les synthés hybrides, genre Prophet-12, Modal 002 ou Peak. La différence ici, c'est la préservation de la chaleur et du gras de la partie purement analogique, puisque le Prologue est capable de produire un signal 100% analogique si on le souhaite. Le niveau de sortie est assez élevé et on ne remarque aucun bruit de fond.

Les basses peuvent peser lourd (d'autant plus en mode sub-oscillateur), les ensembles ont une pointe d'instabilité perceptible entre chaque voix, tant appréciée en synthèse analogique. Le filtre a une belle couleur à deux pôles, qui permet des sons brillants et soyeux, dans le bon sens du terme. On lui trouve un côté Oberheim sur certains sons caractéristiques (cordes cuivrées). Avec le Drive intégré, il est aussi capable de produire des textures plus actuelles.

Les enveloppes sont suffisamment rapides pour claquer, mais on peut se débarrasser du clic en les ralentissant pour créer des sons doux. De même, le LFO est capable d'osciller jusque dans l'audio grâce à son mode rapide, ce qui ajoute des harmoniques supplémentaires ; l'autre moyen d'en ajouter est d'utiliser les nombreuses intermodulations des VCO (anneau, synchro, cross...). Qualité héritée du Minilogue, la plupart des commandes continues travaillent sur 1 024 valeurs, ce qui permet une réponse parfaitement lisse. Leur automation est possible via CC MIDI, mais cette fois sur 128 valeurs, forcément moins précis. Certains modes de voix permettent d'épaissir le son (doublement polyphonique, empilage désaccordé), au prix d'une polyphonie réduite. On apprécie également la possibilité de répartir les voix dans le champ stéréo. Enfin, on salue la possibilité de mélanger deux sons indépendants dans chaque programme, puis de les empiler ou les répartir sur le clavier, en split strict ou avec crossfade. Terminons sur le grain, clairement plus chaud et épais que sur le Minilogue, bien que la machine soit tout à fait capable de sonorités agressives.

Prologue 1audio 11 Brass3 00:23 Prologue 1audio 12 Bass2 00:22 Prologue 1audio 13 Creep 00:23 Prologue 1audio 14 Xfade 00:23 Prologue 1audio 15 Stabs 00:30 Prologue 1audio 16 Lead2 00:21 Prologue 1audio 17 Brass4 00:20 Prologue 1audio 18 Pad3 00:34 Prologue 1audio 19 Pad4 00:27 Prologue 1audio 20 Clav 00:32

#### 4.4.1.3 La synthèse

À l'allumage, il faut une vingtaine de secondes pour accorder le Prologue, bienvenue dans le monde des VCO ! Nous avons vu que la série comprenait deux modèles, polyphoniques de huit ou seize voix. Nous reviendrons plus tard sur leur bitimbralité. Chaque voix est constituée de deux véritables VCO, un oscillateur numérique multi-synthèse, un mélangeur, un VCF, un VCA, deux enveloppes et un LFO. Identiques, les deux VCO sont accordables sur quatre octaves, par octave et sur plus ou moins une octave supplémentaire, par demi-ton ou finement (avec la touche Shift). Ils disposent chacun de trois ondes (dent de scie, triangle et impulsion) continuellement variables grâce au paramètre Shape. Ils peuvent interagir de différentes manières : synchro ou modulation en anneau (sélecteur avec exclusion) et cross-modulation (modulation de fréquence dosable par un potentiomètre dédié).

Le pitch des deux VCO ou du VCO 2 est modulable par une enveloppe, avec quantité bipolaire. Très original, le troisième oscillateur, cette fois numérique, est capable de générer différentes couleurs de bruits (quatre), de la distorsion de phase (VPM type Casio CZ avec seize types d'ondes) et des variations d'oscillateurs à définir par l'utilisateur (seize emplacements, voir encadré). Le paramètre Shape permet de faire varier la couleur des différents bruits ou la distorsion de phase (FM) des ondes VPM. Dans ce dernier mode, on dispose d'une enveloppe AD supplémentaire (accessible via le menu) assignée à l'onde de modulation, ce qui permet de faire varier le contenu harmonique (transitoires rapides ou évolutions lentes). Ce troisième oscillateur peut contourner le filtre et ainsi conserver intact son contenu harmonique, en particulier les hautes fréquences qu'il est capable de générer pour trancher avec les oscillateurs analogiques, bien vu !

Les deux VCO (ou le VCO 1 et la modulation en anneau des deux VCO) et l'OSC 3 sont dosés finement avec leurs potentiomètres respectifs avant d'atterrir dans le filtre passe-bas. Il s'agit d'un filtre de deux pôles très colorant, avec un beau grain, capable à la fois d'épaisseur et de modernité, grâce à l'interrupteur Drive à trois positions (0-50-100%). La fréquence de coupure est parfaitement lisse grâce à l'excellente résolution des potentiomètres (1 024 valeurs, rappelons-le). Pousser la résonance fait entrer le filtre en auto-oscillation, sans écraser le reste des fréquences encore présentes. Il génère alors une pure sinusoïdale, que l'on peut utiliser comme générateur sonore supplémentaire, pour simuler par exemple une percussion d'orgue sans sacrifier d'oscillateur. Si on pousse la résonance à fond, l'onde sinusoïdale est conservée, sauf si on enclenche le Drive qui l'écrête naturellement. La fréquence de coupure est modulable par une enveloppe ADSR (quantité bipolaire), le suivi de clavier (0-50-100%) et la vélocité (0-127).

Le signal passe enfin dans le VCA stéréo et son enveloppe ADSR dédiée modulable par la vélocité (0-127). Le VCA du Minilogue avait tendance à cliquer un peu trop, ce n'est pas le cas de celui du Prologue (il clique si on veut mais on peut créer des sons doux sans clic avec une attaque plus lente). En sortie, on trouve aussi un interrupteur coupe-bas (HPF statique).

Côté modulations, il y a deux enveloppes et un LFO. L'une est assignée au VCA et l'autre peut moduler différentes destinations : VCF et VCO (VCO 1+2 ou VCO 2 seul) ; toutes les modulations sont bipolaires. La seconde enveloppe ne peut en revanche pas piloter la fréquence ou l'intensité du LFO comme c'était le cas sur le Monologue. Le LFO offre trois formes d'onde basiques : dent de scie, triangle et carrée (mais où est le S&H ?). Il peut être assigné à différentes destinations, hélas par exclusion : Pitch (VCO 1+2 ou VCO 2), Shape ou VCF. La touche Shift permet d'inverser le signe de la modulation. Via le menu, on peut décider si le cycle du LFO est libre ou redéclenché à chaque note (indépendant pour chaque voix ou unique pour toutes les voix). On peut synchroniser la vitesse du LFO à l'horloge, avec différentes signatures (de 4 temps à 1/64 de temps). La fréquence peut atteindre les niveaux audio (mode Fast non synchronisé). Les possibilités de modulation sont toutefois globalement loin de ce qu'on trouve sur les synthés analogiques polyphoniques à matrice de chez DSI.

#### Fait maison

La Prologue offre la possibilité de programmer ses propres oscillateurs numériques et d'en charger seize dans l'oscillateur Multi interne, à partir d'une application annoncée pour le printemps 2018. Il est également question de pouvoir charger ses propres effets au sein de seize emplacements. Nous en dirons plus au printemps, dès que l'application sera disponible...

## 4.4.1.4 Les voix et les couches

Le Prologue permet d'arranger ses voix suivant quatre modes de jeu : polyphonique, monodique, unisson et accord. Un potentiomètre Voice Mode Depth agit suivant le mode choisi : en Poly, il double les voix avec désaccordage progressif (moyennant une réduction de polyphonie de moitié). En Mono, il ajoute un sub-oscillateur à l'octave inférieure, avec réglage de volume. En Unisson, il règle le désaccordage de toutes les voix empilées. Enfin en Chord, il sélectionne l'accord parmi quatorze types de plus en plus élaborés : quinte, Sus2, mineur, majeur, Sus4, min7, 7, 7Sus4, Maj7, augmenté, diminué, m7b5, mMaj7, Maj7b5.

Tout cela, c'était pour une couche sonore. La bonne nouvelle, c'est que chaque programme du Prologue en comprend toujours deux, parfaitement identiques, appelées Main et Sub. On peut activer celle de son choix ou disposer les deux en split (avec point programmable), crossfade (split avec passage progressif d'une couche à l'autre) ou layer (superposition). Dans les modes Split et Crossfade, on peut intervertir les sons gauche/droite ; il n'y a toutefois pas d'allocation dynamique des voix : c'est donc 4+4 ou 8+8 voix, suivant le modèle de Prologue.

Le panneau avant permet d'éditer l'une des deux couches ou les deux en même temps, bien joué ! On peut aussi régler leur balance avec précision. Le Prologue-16 dispose d'ailleurs de commandes supplémentaires en façade pour faire ces réglages (mode de jeu, édition, balance, inversion, solo) ; sur le Prologue-8, ces fonctions existent uniquement via le menu. En MIDI, chaque couche sonore peut recevoir sur son propre canal.

#### 4.4.1.5 Les arpèges et les effets

Le Prologue intègre un arpégiateur directement accessible en façade. Il offre une fonction Hold, un tempo ajustable (avec fonction Tap), une tessiture d'une à quatre octaves et six motifs : ordre joué, haut, bas, alterné, aléatoire, aléatoire polyphonique. Ce dernier arpège tout en créant des accords aléatoires produits parmi les notes jouées. On apprécie ici que l'arpégiateur soit séparé du mode de voix, ce qui permet de l'utiliser en conjonction avec les modes Mono, Unisson et Accords, contrairement au Minilogue qui imposait un choix par exclusion. Il n'y a qu'un seul arpège par programme, assignable à l'une des deux couches sonores ou aux deux en même temps. Les réglages sont mémorisés dans chaque programme. Premier regret, les notes arpégées ne sont pas transmises vers l'extérieur. Second regret, il n'y a pas de séquenceur à mouvements comme sur les Minilogue et Monologue, dommage...

Bien plus puissant que ses prédécesseurs analogiques, le Prologue offre un double effet numérique stéréo ; le premier effet est dédié aux sons d'ensemble : huit chorus, trois effets d'ensemble, huit phaser et huit flanger. On trouve des modélisations réussies de pédales analogiques vintage (Small Stone, Black, Orange) ; on peut directement en ajuster la vitesse et la profondeur depuis la façade. Le second effet est dédié aux délais/réverbes : douze types de délais (mono, stéréo, ping-pong, passe-haut, bande, doublage, avec pour certains la possibilité de synchroniser le temps à l'horloge globale) et dix types de réverbes (espaces extérieurs, pièces, plaque et effets spéciaux). La qualité est très bonne mais les réglages limités au temps et à la profondeur d'action. Ces effets numériques peuvent être coupés pour préserver un signal 100% analogique.

Enfin, le Prologue-16 est équipé d'un compresseur / booster de basses, avec son petit VU-mètre circulaire à aiguille bien rétro, un potentiomètre de gain et un interrupteur d'activation. Nous n'avons hélas pas pu juger de la qualité de cet ajout, regrettant qu'il ne soit pas intégré au Prologue-8.

## 4.4.1.6 Epilogue

Gâtés par la sortie de synthés analogiques polyphoniques de toutes les couleurs sonores et visuelles, nous concluons une nouvelle fois ce test avec la banane. Le Prologue est de facture haut de gamme en conservant un tarif non prohibitif. Sa qualité de construction en tout point exemplaire, son grain, sa panoplie sonore étendue, sa polyphonie (surtout la version de seize voix !), sa bitimbralité, l'ouverture de sa synthèse, la fluidité de ses paramètres continus, sa prise en main immédiate et sa compacité en sont les atouts majeurs. Le constructeur a également eu la bonne idée de le doter d'un clavier dynamique de qualité et d'une alimentation interne universelle, ce qui le démarque totalement de ses prédécesseurs.

On regrette toutefois la perte de l'excellent séquenceur et de l'entrée audio, tout comme l'absence de sorties séparées et de certaines fonctions d'ergonomie. De même, ce n'est pas le plus souple au rayon modulations, l'accent étant mis sur la spontanéité. Ce qui en fait un produit idéal pour débuter dans l'analogique ou se faire un complément sonore facile à apprivoiser. Au final, Korg établit avec la série Prologue une nouvelle référence dans le monde de la synthèse analogique. Un Award Valeur Sûre Audiofanzine 2018 mérité !

## 4.4.1.7 Notre avis : 4,5/5 (Award Valeur sûre 2018)

	Points forts		Points faibles
$\checkmark$	Grande variété sonore	√ ι	Jne seule paire de sorties stéréo
$\checkmark$	Polyphonie confortable et bitimbralité	√ F	Pas d'entrée audio
$\checkmark$	VCO et DO à ondes variables modulables	✓ I	Notes arpégées non transmises à l'extérieur
$\checkmark$	Chargement d'oscillateurs utilisateur	√ F	Pas de LFO aléatoire ou S&H
$\checkmark$	Interactions des VCO	√ F	Pas de step-séquenceur
$\checkmark$	VCF passe-bas 2 pôles colorant	√ F	Routages de modulations limités
$\checkmark$	Enveloppes et LFO rapides	√ F	Pas de fonctions Panel / Compare
$\checkmark$	Arpégiateur intégré		
$\checkmark$	Effets modélisés intégrés		
$\checkmark$	500 mémoires de programmes		
$\checkmark$	Édition très fluide (1 024 valeurs)		
$\checkmark$	CC MIDI sur toutes les commandes		
$\checkmark$	Construction très soignée		
$\checkmark$	Clavier dynamique de qualité		
$\checkmark$	Alimentation interne		
$\checkmark$	Prise en main immédiate		

Sommaire complet Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les signets du PDF pour naviguer dans le document

1.1   OU TROUVER QUOI ?   6     1.2   INTROUCTION   7     1.3   CONNEXIONS EN PRATIQUE   8     1.4   PANNEAU DE COMMANDE   9     1.5   MISE ROUTE   12     1.5.1   MISE ROUTE   12     1.5.2   JOUER AVEC LIS & PROGRAMS >> T1'« ARPÉGIATEUR >   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LIS & PROGRAM >> T1'   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LIS & PROGRAM >> T1'   14     1.5.2   JOUER AVEC LIS & PROGRAM >> T1'   14     1.5.3   ÉDITION D'UN & PROGRAM >> T1'   15     1.5.4   SAUKGADERE NIN & ROGRAM >> T1'   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2.1   SCHÉMA DE PROINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÒLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4.1   SELECTION ET LID L'UN PROGRAM >   21     2.4.1   SELECTION ET LID L'UN PROGRAMS >   21     2.4.1   SELECTION ET LID L'UN PROGRAMS >   22     2.4.1	<u>1</u> <u>DÉMARRAGE</u>	6
1.1   OU TROUVER QUOI ?   6     1.2   INTRODUCTION   7     1.3   CONNEXIONS EN PRATQUE   8     1.4   PANNEAU DE COMMANDE   9     1.5   MISE EN ROUTE   12     1.5.1   MISE SOUS/HORS TENSION DU PROLOGUE & « AUTO POWER OFF »   12     1.5.2   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.2   JOUER AVEC LES « PROGRAMS »   14     1.5.3   ISTALISATION DE SREGLAGES   15     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   14     1.5.5   INTALISATION DE SREGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCRÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET ILE D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.1   SÉLECTION ET ILE D'UN PROGRAMS »   22     2.4.3   LER DEGGIATOR »   22     2.4.3   LER DEGGIATOR »   22  <		
1.2   INTRODUCTION   7     1.3   CONNEXIONS EN PRATIQUE   8     1.4   PANNEAU DE COMMANDE   9     1.5   MISE EN ROUTE   12     1.5.1   MISE EN ROUTE   12     1.5.2   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LES « PROGRAM » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.2   JOUER AVEC LES « PROGRAM »   14     1.5.3   ÉDTION D'UN « PROGRAM »   14     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUTS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4.1   SELECTION ET IEU D'UN PROGRAM M   21     2.4.1   SELECTION ET IEU D'UN PROGRAMMS   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   21     2.4.3.1   Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »   22 <td>1.1 OU TROUVER QUOI ?</td> <td>6</td>	1.1 OU TROUVER QUOI ?	6
1.3 CONNEXION SE N PRATIQUE 8   1.4 PANNEAU DE COMMANDE 9   1.5 MISE EN ROUTE 12   1.5.1 JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR » 13   1.5.2.1 JOUER AVEC LES « PROGRAM » ET L'« ARPÉGIATEUR » 13   1.5.2.1 JOUER AVEC LES « PROGRAM » 14   1.5.3 ÉDITION D'UN « PROGRAM » 14   1.5.4 SAUVEGARDER UN « PROGRAM » 15   1.5.5 INITIALISATION DES RÉGLAGES 15   1.5.6 ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES 16   2 MANUEL DE L'UTILISATEUR 16   2.1 SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE 17   2.2 PANNEAU DE COMMANDE : LIST DES CONTRÔLEURS 18   2.3 LIST DE SCONNEXIONS 20   2.4.1 SÉLECTION DE TRI DES « PROGRAM » 21   2.4.1 SÉLECTION NE TRI DES « PROGRAMS » 21   2.4.2 FORCINAMS » 21   2.4.3 LISTE CONNEXIONS 22   2.4.3 LISTE VUE SET » 22   2.4.3 LISTE NIDES « PROGRAMS » 22   2.4.3 LISTE VUE SET » 22   2.4.4 SA RAPPEGIATOR » 23   2.5 « PROGRAMS » 24 <t< td=""><td>1.2 INTRODUCTION</td><td>7</td></t<>	1.2 INTRODUCTION	7
1.4   PANNEAU DE COMMANDE   9     1.5   MISE EN ROUTE   12     1.5.1   MISE SOUS/HORS TENSION DU PROLOGUE & « AUTO POWER OFF »   12     1.5.2   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   14     1.5.2   JOUER AVEC LES « PROGRAM »   14     1.5.3   ÉDITION D'UN « PROGRAM »   14     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4.1   SÉLECTION ET JIEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.1   SÉLECTION ET IDES « PROGRAMS »   21     2.4.3   LISTE VU'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.3   LISTE ME CU UN SET NA   22	1.3 CONNEXIONS EN PRATIQUE	8
1.5   Miss EN ROUTE   12     1.5.1   Miss EOUS/HORS TENSION DU PROLOGUE & « AUTO POWER OFF »   12     1.5.2   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.2   JOUER AVEC LES « PROGRAM »   14     1.5.3   ÉDITION D'UN « PROGRAM »   14     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SELECONTROSONS   21     2.4.2   LISTE DES CONNEXIONS   21     2.4.3   LISTE VE DE VIN PROGRAMS »   21     2.4.4   ALSTE RUDU O'UN PROGRAMS »   22     2.4.3   LISTE DES CONNEXIONS »   22     2.4.4   « ARPEGGIATOR »   22	1.4 PANNEAU DE COMMANDE	9
1.5.1   Mise sous/Hors TENSION DU PROLOGUE & « AUTO POWER OFF »   12     1.5.2   JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LIS « PROGRAM » ET L'« ARPÉGIATEUR »   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LIS « PROGRAM »   14     1.5.3   ÉDITION D'UN « PROGRAM »   14     1.5.4   SAUVEGARDE RUN « PROGRAM »   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.4   JUER AVEC UN « PROGRAM »   20     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.1   SÉLECTION ET IDES « PROGRAMS »   21     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3.1   Entregistrer un programme dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programme dans une liste « Live Set »   22     2.5.4   PROGRAMS %   24     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMES   24 </td <td>1.5 MISE EN ROUTE</td> <td>12</td>	1.5 MISE EN ROUTE	12
1.5.2   JOUER AVEC LES & PROGRAMS > ET L' & ARPÉGIATEUR >   13     1.5.2.1   JOUER AVEC LES & PROGRAMS > ET L' & ARPÉGIATEUR >   13     1.5.2.2   JOUER AVEC LES & PROGRAM >   14     1.5.3   ÉDITION D'UN « PROGRAM >   14     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM >   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM >   21     2.4.1   SÉLECTON ET JEU D'UN PROGRAMS >   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS >   21     2.4.3   LISTE « LIVE SET >   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET >   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET >   22     2.4.4   « ARPEGGIATOR >   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET >   22     2.4.4   « ARPEGGIATOR >   23     2.	1.5.1 MISE SOUS/HORS TENSION DU PROLOGUE & « AUTO POWER OFF »	12
1.5.2.1   Jouer avec un « Program »   13     1.5.2.2   Jouer avec un « Program »   14     1.5.3   Ébition D'Un « Program »   14     1.5.3   Ébition D'Un « Program »   15     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   15     1.5.5   Initialisation DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     3.1   ISTE DES CONNEXIONS   20     2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET ILEU D'UN PROGRAMS »   21     2.4.3   SELECTION ET ILEU D'UN PROGRAMS »   21     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3   Rappeler un programme dans une liste « Live Set »   22     2.5.4   « ARPEGGIATOR »   23     2.5   PROGRAMS   24     2.5.2   EDTION	1.5.2 JOUER AVEC LES « PROGRAMS » ET L'« ARPÉGIATEUR »	13
1.5.2.2   Jouer avec I'« arpegiateur »   14     1.5.3   ÉDITION D'UN « PROGRAM »   14     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.4   « ARPEGGIATOR »   23     2.5.4   « RAPEGGIATOR »   24     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   É DITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1	1.5.2.1 Jouer avec un « Program »	13
1.5.3   EDITION D'UN « PROGRAM »   14     1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNENIONS   20     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.3   LIST « LIVE SET »   22     2.4.3   LIST « LIVE SET »   22     2.4.3   Rappeler un programme dans une liste « Live Set »   22     2.4.3   RAPEGGIATOR »   24     2.5   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION DES PROGRAMMES   24     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   SECTION « MASTER »   26 </td <td>1.5.2.2 Jouer avec l'« arpégiateur »</td> <td>14</td>	1.5.2.2 Jouer avec l'« arpégiateur »	14
1.5.4   SAUVEGARDER UN « PROGRAM »   15     1.5.5   INITIALISATION DES RÉGLAGES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   21     2.4.3.1   Entre SE T »   22     2.4.3.2   Rappeler un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.1   Entregistrer un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.4   «ARPEGGIATOR »   24     2.5.5   FUTION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6.1.1   MODEL MASTER »   26     2.6.1.2   Liste des modes de voix :   27     2.6.2   SECTION « MASTER »   28     2.6.3.1   WOD LA	1.5.3 Edition d'un « Program »	14
1.5.5   INITIALISATION DES REGLACES   15     1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET DU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   22     2.4.3.1   Entregistrer un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programme de la liste « Live Set »   22     2.4.3.2   RAPEGGIATOR »   23     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION ZENTANMERES   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.2   SECTION « MASTER »   26     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « NULTI ENGINE »   31	1.5.4 SAUVEGARDER UN « PROGRAM »	15
1.5.6   ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES   16     2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4.1   JOUER AVEC UN & PROGRAM ME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   21     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3.1   Enregistrer un programme dans une liste « Live Set »   22     2.4.3   Rappeler un programme de la liste « Live Set »   22     2.4.3   RAPEGGIATOR »   23     2.5   PROGRAMS >   24     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.1   STRUCTURE DES NORGRAMMES   24     2.5.2   EDTION / CRÉATION DE SON   25     2.6.1   MASTER »   26     2.6.1   MASTER »   26     2.6.1   MASTER »   26     2.6.2   SECTION « TIMBER »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.4   « NOISE » <t< td=""><td>1.5.5 INITIALISATION DES RÉGLAGES</td><td>15</td></t<>	1.5.5 INITIALISATION DES RÉGLAGES	15
2   MANUEL DE L'UTILISATEUR   16     2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   21     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3.1   Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.4   « ARPEGGIATOR »   23     2.5   « PROGRAMS »   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION DES PRARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1   SECTION « MASTER »   28     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.4   « NOISE » <td< td=""><td>1.5.6 ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES</td><td>16</td></td<>	1.5.6 ACCORDAGE DES CIRCUITS ANALOGIQUES	16
ANNOLL DE L'UTILISATEON102.1SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE172.2PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS182.3LISTE DES CONNEXIONS202.4JOUER AVEC UN « PROGRAM »212.4.1SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)212.4.2FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »212.4.3LISTE « LIVE SET »222.4.3.1Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »222.4.3.2Rappeler un programme de la liste « Live Set »222.4.4« ARPEGGIATOR »232.5.4« RPGGRAMS »242.5.1STRUCTURE DES PROGRAMMES242.5.2EDITION / CRÉATION DE SON252.6ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE262.6.1SECTION « MASTER »262.6.2SECTION « TIMBRE »282.6.3.2MODULATION302.6.3.3« MULTI ENGINE »292.6.3.4« NOISE »312.6.3.4« NOISE »332.6.3.4« NOISE »332.6.3.5« CTION « MIXER »332.6.4SECTION « VCO 2 » (FILTER)34		16
2.1   SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE   17     2.2   PANNEAU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     2.3   LISTE DES CONNEXIONS   20     2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   22     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3.1   Enregistrer un programme dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programme de la liste « Live Set »   22     2.4.3   RAPEGGIATOR »   23     2.5 <b>« PROGRAMS »</b> 24     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION DES PARAMÈTES DE BASE   26     2.6.1   SECTION « MASTER »   26     2.6.1   SECTION « VOC 1 », « VOC 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « CTION « MIXER »   33 <td></td> <td>10</td>		10
11. SOLIXINGLU DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS   18     23. LISTE DES CONNEXIONS   20     24. JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1 SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2 FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   21     2.4.3 LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3.1 Enregistrer un programme dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2 Rappeler un programme de la liste « Live Set »   22     2.4.4 « ARPEGGIATOR »   23     2.5 « PROGRAMS »   24     2.5.1 STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2 EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6 ÉDITION DES PARAMÈTES DE BASE   26     2.6.1 SECTION « MASTER »   26     2.6.1 SECTION « MASTER »   26     2.6.1 SECTION « CO1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1 « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.2 MODULATION   30   30     2.6.3.3 « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4 « NOISE »   31     2.6.3.5 « VPM »   33     2.6.3.6 « USR »   33     2.6.3.6 « USR »   33     2.6.3.6 « USR »   33	2.1 SCHÉMA DE PRINCIPE DU PROLOGUE	17
23   LISTE DES CONNEXIONS   20     24.1   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   21     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3.1   Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programme de la liste « Live Set »   22     2.4.3.4   « ARPEGGIATOR »   23     2.5.4   « ARPEGGIATOR »   23     2.5.5   « PROGRAMS »   24     2.5.6   ÉDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION / CRÉATION DE SON   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.2   Sectrion « MASTER »   28     2.6.3.1   « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.2   MODULATION   30   31     2.6.3.4   « NOISE »   31   33     2.6.3.5   « VPM »   32	2.2 PANNEALL DE COMMANDE : LISTE DES CONTRÔLEURS	18
2.4   JOUER AVEC UN « PROGRAM »   21     2.4.1   SÉLECTION ET JEU D'UN PROGRAMME (CF. § 1.5.2.1 CI-DESSUS)   21     2.4.2   FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »   21     2.4.3   LISTE « LIVE SET »   22     2.4.3.1   Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »   22     2.4.3.2   Rappeler un programme de la liste « Live Set »   22     2.4.4   « ARPEGGIATOR »   23     2.5   « PROGRAMS »   24     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1   SECTION « MASTER »   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « TIMBRE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.2   MODULATION   30   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.	2.3 LISTE DES CONNEXIONS	20
2.4.1Sélection et jeu d'un programme (CF. § 1.5.2.1 ci-dessus)212.4.2FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »212.4.3LISTE « LIVE SET »222.4.3.1Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »222.4.3.2Rappeler un programme de la liste « Live Set »222.4.4« ARPEGGIATOR »232.5« PROGRAMS »242.5.1STRUCTURE DES PROGRAMMES242.5.2EDITION / CRÉATION DE SON252.6ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE262.6.1SECTION « MASTER »262.6.1.1Modes de voix : « Voice Mode »272.6.2SECTION « TIMBRE »282.6.3SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »292.6.3.1« VCO 1 », « VCO 2 »292.6.3.2MODULATION302.6.3.3« MULTI ENGINE »312.6.3.4« NOISE »312.6.3.5« USR »332.6.4SECTION « MIXER »332.6.5SECTION « VCO F » (FILTER)34	2.4 IOUER AVEC UN « PROGRAM »	21
2.4.2FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »212.4.3LISTE « LIVE SET »222.4.3.1Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »222.4.3.2Rappeler un programme de la liste « Live Set »222.4.3Rappeler un programme de la liste « Live Set »232.5« PROGRAMS »242.5.1STRUCTURE DES PROGRAMMES242.5.2EDITION / CRÉATION DE SON252.6ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE262.6.1.1Modes de voix : « Voice Mode »272.6.2SECTION « MASTER »262.6.3SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »292.6.3.1« VCO 1 »/ « VCO 2 »292.6.3.2MODULATION302.6.3.3« MULTI ENGINE »312.6.3.4« NOISE »312.6.3.5« VPM »322.6.4SECTION « MIXER »332.6.5SECTION « MIXER »332.6.4SECTION « VCF » (FILTER)34	$2.4.1$ Sélection et leu d'un programme (Ce $\delta$ 1.5.2.1 ci-dessus)	21
2.4.3LISTE & LIVE SET >>222.4.3.1Enregistrer un programmes dans une liste & Live Set >>222.4.3.2Rappeler un programme de la liste & Live Set >>222.4.4& ARPEGGIATOR >>232.5 <b>&amp; PROGRAMS &gt;&gt;</b> 242.5.1STRUCTURE DES PROGRAMMES242.5.2EDITION / CRÉATION DE SON252.6ÉDITION JCRÉATION DE SON252.6ÉDITION JCRÉATION DE SON262.6.1.1Modes de voix : « Voice Mode >>272.6.2.2Liste des modes de voix272.6.2SECTION « TIMBRE >>282.6.3SECTION « VCO 1 >/ « VCO 2 >/ « MULTI ENGINE >>292.6.3.1« VCO 1 >/ « VCO 2 >/ « MULTI ENGINE >>292.6.3.2MODULATION30302.6.3.3« MULTI ENGINE >>312.6.3.4« NDISE >>312.6.3.5« USR >>332.6.4SECTION « MIXER >>332.6.5SECTION « VCF >> (FILTER)34	2.4.2 FONCTION DE TRI DES « PROGRAMS »	21
2.4.3.1Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »222.4.3.2Rappeler un programme de la liste « Live Set »222.4.4« ARPEGGIATOR »232.5 <b>« PROGRAMS »</b> 242.5.1STRUCTURE DES PROGRAMMES242.5.2EDITION / CRÉATION DE SON252.6ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE262.6.1SECTION « MASTER »262.6.1.1Modes de voix : « Voice Mode »272.6.2SECTION « TIMBRE »282.6.3SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »292.6.3.1« VCO 1 », « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »292.6.3.2MODULATION30302.6.3.3« MULTI ENGINE »312.6.3.4« NOISE »312.6.3.5« VPM »322.6.3.6« USR »332.6.4SECTION « MIXER »332.6.5SECTION « VCF » (FILTER)34	2.4.3 LISTE « LIVE SET »	21
2.4.3.1   Enricipation of programme de la liste « Live Set »   22     2.4.4   « ARPEGGIATOR »   23     2.5   « PROGRAMS »   24     2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1   SECTION « MASTER »   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « TIMBRE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « MIXER »   33     2.6.4   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.4.3 Enregistrer un programmes dans une liste « Live Set »	22
2.4.4 « ARPEGGIATOR »   23     2.5 « PROGRAMS »   24     2.5.1 STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2 EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6 ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1 SECTION « MASTER »   26     2.6.1.1 Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.1.2 Liste des modes de voix   27     2.6.3 SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3 SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1 « VCO 1 », « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.2 MODULATION   30     2.6.3.3 « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4 « NOISE »   31     2.6.3.5 « VPM »   32     2.6.3.6 « USR »   33     2.6.4 SECTION « MIXER »   33     2.6.5 SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.4.3.2 Ranneler un programme de la liste « Live Set »	22
2.5. « PROGRAMS »   24     2.5.1 STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2 EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6 ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1 SECTION « MASTER »   26     2.6.1.1 Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.1.2 Liste des modes de voix   27     2.6.3 SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3 SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1 « VCO 1 », « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.2 MODULATION   30     2.6.3.3 « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.4 « NOISE »   31     2.6.3.5 « VPM »   32     2.6.3.6 « USR »   33     2.6.4 SECTION « MIXER »   33     2.6.5 SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.4.5.2 Ruppeler un programme de la liste « Live Set »	22
2.5.1   STRUCTURE DES PROGRAMMES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25 <b>2.6</b> ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1   SECTION « MASTER »   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.1.2   Liste des modes de voix   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « MIXER »   33	2.5 « PROGRAMS »	23
2.5.1   STROCTORE DE STROCTORINUES   24     2.5.2   EDITION / CRÉATION DE SON   25     2.6   ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1   SECTION « MASTER »   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.1.2   Liste des modes de voix   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.5.1 STRUCTURE DES PROGRAMMES	24
2.6   ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE   26     2.6.1   SECTION « MASTER »   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.1.2   Liste des modes de voix   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   21     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.5.2 EDITION / CRÉATION DE SON	25
2.6.1   SECTION & MASTER »   26     2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.1.2   Liste des modes de voix   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6 ÉDITION DES PARAMÈTRES DE BASE	26
2.6.1.1   Modes de voix : « Voice Mode »   27     2.6.1.2   Liste des modes de voix   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6.1 SECTION « MASTER »	26
2.6.1.2   Liste des modes de voix   27     2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6.1.1 Modes de voix : « Voice Mode »	27
2.6.2   SECTION « TIMBRE »   28     2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6.1.2 Liste des modes de voix	27
2.6.3   SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6.2 SECTION « TIMBRE »	28
2.6.3   SECTION & VCO 2 # // & HIGENEINE #   29     2.6.3.1   « VCO 1 », « VCO 2 »   29     2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6.3 SECTION « VCO 1 »/ « VCO 2 »/ « MULTI ENGINE »	20
2.6.3.2   MODULATION   30     2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2631 «VC01» «VC02»	29
2.6.3.3   « MULTI ENGINE »   31     2.6.3.4   « NOISE »   31     2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6.3.2 MODULATION	30
2.6.3.4 « NOISE »   31     2.6.3.5 « VPM »   32     2.6.3.6 « USR »   33     2.6.4 SECTION « MIXER »   33     2.6.5 SECTION « VCF » (FILTER)   34	2633 «MULTIENGINE»	31
2.6.3.5   « VPM »   32     2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34	2.6.3.4 « NOISE »	31
2.6.3.6   « USR »   33     2.6.4   SECTION « MIXER »   33     2.6.5   SECTION « VCF » (FILTER)   34     2.6.6   SECTION « FOC/LEO »   36	2635 «VPM »	31
2.6.4     SECTION « MIXER »     33       2.6.5     SECTION « VCF » (FILTER)     34	2.6.3.6 « USR »	32
2.6.5     SECTION « VCF » (FILTER)     34       2.6.6     SECTION « FC//FO »     36	2.6.4 SECTION « MIXER »	22
	2.6.5 SECTION « VCE » (FILTER)	33
	2.6.6 SECTION « EG/I EQ »	34
2.6.6.1 AMP EG 36	2.6.6.1 AMP EG	36

2.6.6.2 EG	36
2.6.6.3 LFO	37
2.6.7 SECTION « EFFECT »	38
2.6.7.1 « MOD EFFECT »	38
2.6.7.2 « DELAY/REVERB »	39
2.6.8 SECTION « L.F. COMP. » (PROLOGUE-16 UNIQUEMENT)	39
2.6.9 AU SUJET DES TIMBRES	40
2.6.9.1 Activation du timbre secondaire	40
2.6.9.2 Réglage des paramètres de timbre	40
2.6.9.3 Fonction « Program Fetch »	41
2.7 Mode « Edit »	43
2.7.1 ACTIVATION DU MODE « EDIT »	43
2.7.2 MODE « PROGRAM EDIT »	44
2.7.2.1 Bouton 1 (SORT)	44
2.7.2.2 Bouton 2 (PROGRAM NAME)	45
2.7.2.3 <b>Bouton 3</b> (TIMBRE)	45
2.7.2.4 Bouton 4 (PEDAL & WHEEL)	45
2.7.2.5 Bouton 5 (MODULATION)	46
2.7.2.6 Bouton 6 (OTHER SETTINGS)	47
2727 <b>Bouton 7</b> (MULT ENGINE)	/7
2.7.2.7 Bouton 8 (EFFECTS)	ч, ло
2.7.2.8 <b>Douton o</b> (EFFECTS)	40
2.7.5 MODE « FUNCTION »	49
	49
2.7.3.2 Bouton 2 (PROGRAM FETCH)	49
2.7.3.3 <b>Bouton 7</b> (DUMP)	49
2.7.3.4 <b>Bouton 8</b> (ALL DUMP)	50
2.7.4 Mode « GLOBAL EDIT »	51
2.7.4.1 Bouton 1 (GLOBAL 1)	51
2.7.4.2 Bouton 2 (GLOBAL 2)	51
2.7.4.3 <b>Bouton 3</b> (GLOBAL 3)	52
2.7.4.4 <b>Bouton 4</b> (GLOBAL 4)	53
2.7.4.5 Bouton 5 (GLOBAL 5)	54
2746 <b>Bouton 6</b> (GLOBAL 6)	54
2.74.7 <b>Bouton 7</b> (GLOBAL 7)	54
2.7.4.7 <b>Bouton 7</b> (GLOBAL 7)	55
	55
2.8 « AUTOTUNING », INITIALISATION DES REGLAGES, RACCOURCIS PAR SHIFT	50
2.8.1 ACCORDAGE : « AUTOTUNING »	50
2.8.2 INITIALISATION DES REGLAGES 2.8.3 RACCOLIRCIS ACCESSIBLES AVEC LE ROLITON SHIFT	57
2.9. LITHISATION AVEC D'ALITRES DISPOSITIES	58
2.9.1 SYNCHRONISATION AVEC DESINSTRUMENTS VIA LES PRISES SYNC IN/OUT	58
2.9.1.1 Connexion aux prises SYNC IN et OUT	58
2.9.1.1.1 Dispositif externe contrôlé par le prologue	58
2.9.1.1.2 Contrôle du prologue avec un dispositif externe	59
2.9.2 UTILISATION AVEC D'AUTRES DISPOSITIFS MIDI	59
2.9.2.1 Connexion de dispositifs via MIDI et USB	60
2.9.2.1.1 Contrôle d'un dispositif MIDI externe par le prologue	60
2.9.2.1.2 Contrôle du prologue par un dispositif MIDI externe	60
2.9.2.1.3 Connexion du prologue à un ordinateur via MIDI	60

2.9.2.1.4 Connexion du prologue a un ordinateur via USB	61
2.9.2.2 Paramétres MIDI	61
2.9.2.2.1 Réglage du canal MIDI	61
2.9.2.2.2 Configuration de « MIDI LOCAL » pour la connexion à un ordinateur ou séquenceur	MIDI
externe 61	
2.9.2.2.3 Réglages de filtre MIDI	62
2.9.2.2.4 Synchroniser le jeu de l'arpégiateur	62
2.9.2.2.5 Utilisation du prologue comme maître avec des dispositifs MIDI externes asservis	62
2.9.2.2.6 Asservissement du prologue à l'horloge d'un dispositif MIDI externe	62
2.10 LISTE DES DONNÉES	63
2.10.1 LISTE DES TYPES DES EFFETS	63
2.10.2 LISTE DES PROGRAMMES	65
2.11 MIDI IMPLEMENTATION CHART	71
2.12 COMPLETE MIDI IMPLEMENTATION	71
2.12.1 TRANSMITTED DATA	72
2.12.1.1 CHANNEL MESSAGES	72
2.12.1.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES	73
2.12.1.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES	74
2.12.1.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES	74
2.12.1.5 SEARCH DEVICE REPLY	74
2.12.2 RECOGNIZED RECEIVE DATA	75
2.12.2.1 CHANNEL MESSAGES	75
2.12.2.2 SYSTEM REALTIME MESSAGES	77
2.12.2.3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIM )	77
2.12.2.4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE	77
2.12.2.5 SEARCH DEVICE REQUEST	78
2.13 MISE À JOUR DU FIRMWARE	97
2.14 Spécifications	99

#### <u>3</u> LOGICIELS

100

3.1 « PROLOGUE LIBRARIAN » DE KORG (GRATUIT)	100
3.1.1 INTRODUCTION : PROLOGUE SDK	100
3.1.1.1 Oscillateurs personnalisés	100
3.1.1.2 Effets personnalisés	100
3.1.1.3 Oscillateur utilisateur d'usine: » Waves »	101
3.1.1.4 Obtenir des oscillateurs/effets personnalisés	101
3.1.2 INTRODUCTION AU « SOUND LIBRARIAN »	102
3.1.2.1 FAQ	104
3.1.3 INSTALLATION	104
3.1.4 DÉMARRAGE RAPIDE	105
3.1.5 ECRANS ET FONCTIONS (ADAPTATION DE LA TRADUCTION À POURSUIVRE)	105
3.1.5.1 Écran principal du prologue Sound Librarian	105
3.1.5.2 Liste de « Programmes » et Banques de « Live sets »	106
3.1.5.3 Oscillateur utilisateur et listes d'effets	107
3.1.5.4 Données de Presets	108
3.1.6 Préférences	109
3.1.7 Type de Fichier	110
3.1.8 Menu	110
3.1.9 DÉPANNAGE	112

114

## 4 RESSOURCES SUR INTERNET

4.1 SITES DÉDIÉS	114
4.2 Sons et Oscillateurs supplémentaires	114
4.2.1 GRATUITS	114
4.2.2 COMMERCIAUX	114
4.2.2.1 « Blinds » de Edouard Digital (49€)	114
4.2.2.1.1 Qu'est-ce que « Blinds » ?	115
4.2.2.1.2 Y a-t-il plus à cela?	116
4.2.2.1.3 Liste complète des fonctionnalités	116
4.2.2.2 GeoSynths	117
4.2.2.3 DirtboxSynth	117
4.3 TUTORIELS	118
4.4 TEST & AVIS	119
4.4.1 Test « Audiofanzine »	119
4.4.1.1 Préface	119
4.4.1.2 Le son	121
4.4.1.3 La synthèse	122
4.4.1.4 Les voix et les couches	123
4.4.1.5 Les arpèges et les effets	123
4.4.1.6 Epilogue	124
4.4.1.7 Notre avis : 4,5/5 (Award Valeur sûre 2018)	124

## Retour au début