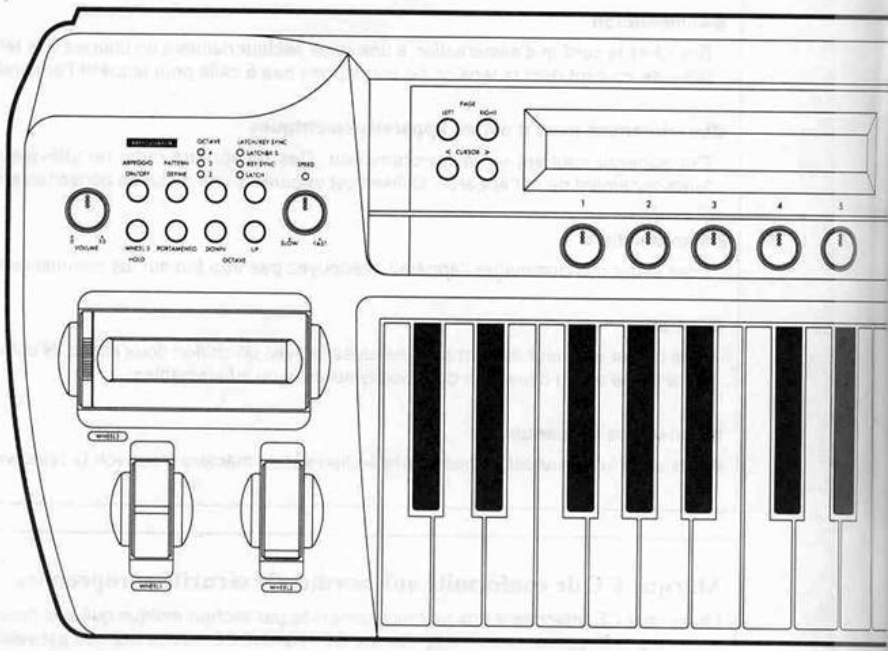
Prophecy

SOLO SYNTHESIZER



Caractéristiques principales du Prophecy

1 Le Prophecy est un synthétiseur monophonique de 37 notes mettant en oeuvre un nouveau système de génération de sons, le système **MOSS (Multi Oscillator Synthesis System)** ou le système de synthèse à oscillateurs multiples. Sept techniques de synthèse différentes sont supportées, allant des oscillateurs de synthétiseurs analogiques à des modèles physiques tels que des saxophones ou des guitares basses. Le Prophecy fournit ainsi un degré d'expressivité sans précédent.

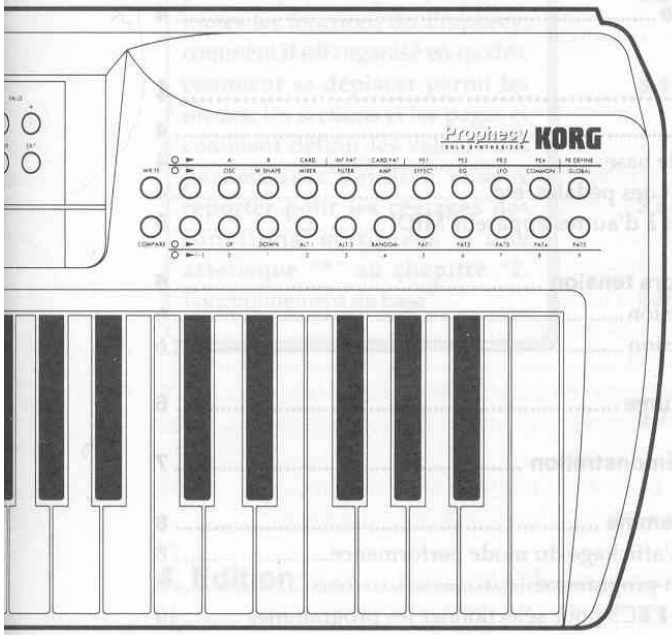
2 Les banques A et B contiennent chacune 64 programmes (128 au total) et elles peuvent également contenir les programmes édités. Une carte de mémoire vive RAM SRC-512 (en option) permet également de sauvegarder 64 programmes supplémentaires et de pouvoir y accéder instantanément.

3 La dynamique du clavier, les contrôleurs à molettes 1/2/3, le contrôleur à ruban et une pédale au pied en option peuvent servir à contrôler en temps réel la fréquence de coupure de filtre, la résonnance, les paramètres d'effets, etc. pour ajouter un maximum d'expression. Ces réglages sont mémorisés au sein de chaque programme, ce qui permet de sélectionner des techniques d'interprétation appropriées en fonction du style joué et des sons choisis.

4 La fonction d'éditeur de performance permet d'assigner des paramètres à chacun des cinq boutons, pour obtenir un contrôle en temps réel. Quatre ensembles d'éditeurs de performance sont disponibles; chacun permet d'assigner l'un des 200 et quelque paramètres de programmes à un bouton, ce qui signifie que chaque bouton peut contrôler un total de quatre paramètres. Pour chaque programme, les réglages d'éditeur de performance sont mémorisés de manière indépendante.

5 La puissante fonction d'arpégiateur permet de mettre automatiquement en arpège les notes d'un accord joué. Cinq motifs préprogrammés sont fournis, en plus des motifs utilisateur qui permettent de créer et de sauvegarder des motifs d'arpège personnels contenant jusqu'à 24 pas. L'espacement entre les pas ainsi que la vélocité de chacun, etc. peuvent également être modifiés et sauvegardés pour les motifs préprogrammés. L'utilisation d'une carte de mémoire RAM SRC-512 en option donne accès à 5 motifs préprogrammés et à 5 motifs utilisateur supplémentaires et des messages d'horloge MIDI peuvent synchroniser la restitution des arpèges.

Merci d'avoir porté votre choix sur le synthétiseur isolé *Prophecy* de Korg. Pour lui assurer une longue vie de fonctionnement, sans incidents, nous vous recommandons de lire attentivement le présent manuel et de veiller à toujours l'utiliser correctement.



MOSS
Multi Oscillator Synthesis System

6 Des fonctions de portamento et d'augmentation/de diminution d'octaves sont disponibles et elles peuvent être activées ou désactivées par les contrôleurs de la face avant ou à l'aide d'un contrôleur externe EC5 en option. Ces contrôleurs permettent également d'activer ou de désactiver des effets ou l'arpégiateur, afin que le musicien puisse se concentrer davantage sur son interprétation au clavier.

7 Le Prophecy fournit un tempérament égal et toute une variété d'accordages non traditionnels tels que le Pythagore et le Werckmeister ainsi que des échelles utilisées dans les musiques arabes et indonésiennes. Ces accordages peuvent être spécifiés pour chaque programme, ce qui permet de couvrir une vaste gamme de genres musicaux, tout en restant libre de créer et d'utiliser ses propres échelles originales.

8 Dans le générateur de son du Prophecy avec système de synthèse à oscillateurs multiples **MOSS (Multi Oscillator Synthesis System)**, le son de base créé par les deux ensembles d'oscillateurs, l'oscillateur secondaire et le générateur de bruit est traité par les blocs de mise en forme de l'onde, du mélangeur, du filtre, de l'ampli et des effets. Dans chacun de ces blocs, les générateurs d'enveloppe et les oscillateurs basses fréquences multi-fonctionnels peuvent servir de sources de modulation. Le Prophecy est un synthétiseur numérique de pointe qui fait appel aux toutes dernières techniques du DSP mais il offre les avantages d'une manipulation détaillée des synthétiseurs analogiques, permettant ainsi au musicien de mettre toute son imagination en musique.

9 Le bloc oscillateurs comprend sept types d'oscillateurs, tels que des oscillateurs analogiques, VPM ou de modèles physiques et il intègre aussi un oscillateur secondaire et un générateur de bruit. Le bloc de mise en forme de l'onde peut être programmé sur une forme d'onde arrondie ou résonnante et il permet de définir la forme d'onde et la balance à laquelle elle se mélange à la forme d'onde originale. Le bloc mélangeur détermine les niveaux auxquels les deux systèmes d'oscillateurs, l'oscillateur secondaire, le générateur de bruit et le feedback sont envoyés au bloc de filtrage. Le bloc filtre comprend deux filtres à modes multiples (commutables entre LPF/HPF/BPF/BRF) pouvant être placés en série ou de manière parallèle pour contrôler la sortie sonore. Le bloc Ampli permet de contrôler indépendamment le niveau de chaque signal de sortie. Le bloc effets intègre sept types d'effets: la distorsion, le wah, le chorus/flanger + le retard ou la réverbération et un double égaliseur paramétrique. (Il est possible de sélectionner le Chorus/Flanger avec le retard ou avec la réverbération.)

Index

La pile de conservation de la mémoire i
Cartes de mémoire RAM i
Caractéristiques principales du Prophecy ii

1. Panneaux avant et arrière 2

1.1 Panneau avant 2
1.2 Panneau arrière 4

2. Fonctionnement de base 4

2.1 Installation 4
Connexions de base 4
Raccordement des pédales, etc 4
Raccordement à d'autres appareils MIDI 5

2.2 Mise sous et hors tension 6
Mise sous tension 6
Mise hors tension 6

2.3 Réglage du volume 6

2.4 Ecoute de la démonstration 7

2.5 Jeu d'un programme 8
A propos de l'affichage du mode performance 8
Sélection d'un programme 8
Utilisation de l'EC5 pour sélectionner les programmes 10
Utilisation de messages MIDI pour sélectionner des programmes 10
L'effet de PORTAMENTO 10
OCTAVE UP/DOWN (augmentation/diminution d'octave) 10

2.6 Editeur de performance (PE) 11
Sélection d'un éditeur de performance 11
A propos de l'affichage de l'éditeur de performance 11
Sauvegarde d'un son modifié par l'éditeur de performance 11

2.7 Différentes techniques de jeu 12
Contrôle à partir du clavier 12
Contrôle à partir des molettes WHEEL 1/2/3, du contrôleur à RUBAN ou de la pédale de volume 12
Contrôle à partir d'un commutateur au pied ou d'un contrôleur EC5 14

2.8 Utilisation de l'arpégiateur 15
Fonctions de l'arpégiateur 15
Sélection du motif d'exécution des arpèges 15
Fonctionnement de base de l'arpégiateur 16

2.9 Autres réglages (Performance) 17
Pour spécifier l'ordre dans lequel les notes doivent jouer 17
Pour soutenir une note 17
Utilisation de la vélocité de frappe pour modifier la modulation 17
Utilisation d'échelles différentes 17
Accordage du Prophecy sur d'autres instruments 17
Transposition de la hauteur 17
Modification des courbes de vélocité et d'aftertouch 17

Ce chapitre détaille le fonctionnement de base à connaître avant d'utiliser le Prophecy. Il reprend notamment la méthode de sélection des programmes, l'utilisation des contrôleurs et l'utilisation de l'arpégiateur.
Les réglages qui vont affecter la manière de fonctionnement du Prophecy sont marqués d'une astérisque "*". Avant de les modifier, nous vous conseillons de lire le présent chapitre et de maîtriser le fonctionnement de base du synthétiseur.

3. Organisation du Prophecy 18

3.1 A propos des modes 18
Le mode performance 18
Mode d'édition EDIT 18
Mode de définition des motifs PATTERN DEFINE 18

3.2 Déplacement entre les modes 19

3.3 Déplacement au sein des différentes sections du mode d'édition 20

3.4 Déplacement entre les pages de définition de l'éditeur de performance, du mode de définition des motifs et du mode d'édition 20

3.5 Déplacement du curseur en modes de définition de l'éditeur de performance, de définition de motifs et d'édition 21

3.6 Réglage de valeurs dans la définition de l'éditeur de performance, en mode de définition de motifs et en mode d'édition 21

3.7 A propos de l'écran d'affichage 21
Mode performance 21
Modes de définition de l'éditeur de performance, de définition de motifs et d'édition 22

Ce chapitre explique des concepts qui doivent être connus pour pouvoir profiter pleinement de toutes les fonctions du Prophecy; comment il est organisé en modes, comment se déplacer parmi les modes, les sections et les pages et comment définir les valeurs des paramètres. Veuillez vous y reporter pour les réglages des fonctions marquées d'une astérisque "*" au chapitre "2. Fonctionnement de base".

4. Edition 23

4.1 Organisation d'un programme 23
Section OSC (oscillateurs) 23
Section WAVE SHAPE (mise en forme de l'onde) 23
Section MIXER (mélangeur) 24
Section FILTER (filtre) 24
Section AMP (amplificateur) 24
Section EFFECTS (effets) 24
Section EG (générateur d'enveloppe) 24
Section LFO (oscillateur basses fréquences) 24
Section COMMON (commune) 24
Section GLOBAL 24
Types d'oscillateurs 25
Ensembles d'oscillateurs 25

4.2 Edition d'un programme 26
Réinitialisation d'un programme 26
Réglages d'oscillateur 26
Réglages de filtre 27
Réglages d'ampli 28
Utilisation des effets 28
Réglage et utilisation des contrôleurs 29

4.3 Sauvegarde d'un programme 30
Protection de mémoire 30
Changement de nom 30
Méthode de sauvegarde 31

4.4 Comparaison 31

4.5 Assignations de l'éditeur de performance (Performance Editor Define) 32

Ce chapitre explique la structure de chaque programme du Prophecy et il utilise des exemples pour expliquer la méthode d'édition d'un programme, l'assignation des paramètres d'édition de performance et le réglage du motif de l'arpégiateur.
Pour de plus amples détails concernant les paramètres repris ou ceux qui ne sont pas expliqués dans ce chapitre, veuillez vous reporter au "manuel des paramètres" séparé.

4.6 Réglages des motifs d'arpèges (Pattern Define) 33

4.7 Paramètres de création de motifs (définition de motifs) 34

4.8 Autres réglages (Edition) 35
Chargement des données préprogrammées d'usine 35
Sauvegarde de données 35
Réinitialisation, copie ou échange de données au sein d'une section d'un même programme 35
Réinitialisation 35
Réglage des contrôleurs 35

5. Applications MIDI 36

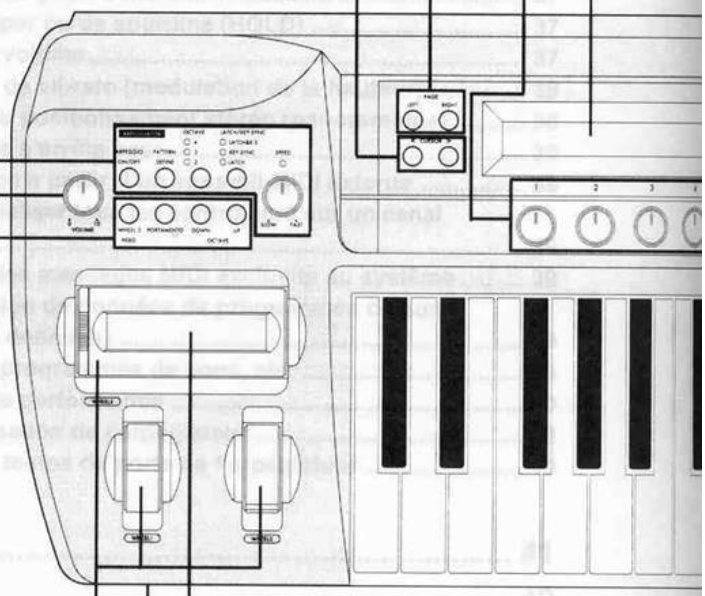
Cette section explique comment connecter le Prophecy à des appareils MIDI externes afin qu'ils puissent se contrôler l'un l'autre.

5.1 Les canaux MIDI 36
5.2 Activation/désactivation de note (Note On/Note Off) 36
5.3 Sélection de programmes 36
5.4 Sélection de banque 37
5.5 Application d'aftertouch 37
5.6 Application de pitch bend 37
5.7 Pédale damper ou de sourdine (HOLD) 37
5.8 Réglage du volume 37
5.9 Application de vibrato (modulation de la hauteur) 38
5.10 Contrôle du positionnement stéréo (panoramique) 38
5.11 Si le son ne s'arrête pas 38
5.12 Arrêt du son à partir d'un appareil MIDI externe 38
5.13 Pour réinitialiser tous les contrôleurs sur un canal donné 39
5.14 A propos des messages MIDI exclusifs au système 39
5.15 Transmission de données de programmes de sons (vidage de données) 39
5.16 Edition de programmes de sons, etc. 39
5.17 L'éditeur de performance 40
5.18 Synchronisation de l'arpégiateur 40
5.19 Vélocité et temps de porte de l'arpégiateur 40

Tableau d'implémentation MIDI 41
Liste des noms de sonorités 42
Spécifications techniques 44
Options 44

1 Panneaux avant et arrière

1.1 Panneau avant



■Affichage

En mode performance, cet affichage à cristaux liquides de 2 lignes de 40 caractères indique le nom du son sélectionné ou les réglages d'éditeur de performance en vigueur. En modes de définition et d'édition, il affiche les paramètres. → p.8, 11, 21, 22

■Boutons 1 à 5

En mode performance, ces boutons permettent de régler la valeur du paramètre assigné à chacun d'eux, et de contrôler ainsi le son tout en jouant. →p.11
En modes de définition et d'édition, ils permettent de déplacer le curseur et de modifier les valeurs des paramètres. → p.21

■Touche PAGE LEFT (page gauche), touche PAGE RIGHT (page droite)

En mode performance, ces touches permettent de sélectionner les programmes en fonction de leur catégorie. → p.9
Ces touches permettent de commuter entre les pages d'écran en modes de définition et d'édition. Appuyer sur la touche PAGE RIGHT (page droite) pour passer à la page de droite. Appuyer sur PAGE LEFT (page gauche) pour passer à la page de gauche. → p.20

■Touche de CURSEUR <, touche de CURSEUR >

En mode Performance, l'enfoncement simultané des deux touches permet d'entrer en mode de restitution de la démonstration. → p.7
Ces touches permettent de sélectionner jusqu'à cinq paramètres ou articles des menus de chacune des pages d'écran en modes de définition et d'édition. → p.21

Arpégiateur

- ■Touche ARPEGGIO ON/OFF (activation/désactivation de l'arpège)
- ■Touche PATTERN DEFINE (définition de motif)
- ■Touche d'OCTAVE
- ■Touche LATCH/KEY SYNC (verrouillage/synchronisation des touches)
- ■SPEED (vitesse)

Ce sont les commandes de l'arpégiateur; activation/désactivation, etc. → p.15

■VOLUME

Ce bouton permet d'ajuster le volume global du Prophecy.
Le réglage de volume est simultané pour les bornes de sortie OUTPUT (sur le panneau arrière) et pour celle du casque d'écoute PHONES → p.6

■Touche WHEEL 3 HOLD (molette 3 maintien)

Si on appuie sur cette touche tout en faisant fonctionner la molette WHEEL 3, l'effet sera maintenu au stade où il se trouve. L'effet sera soutenu même si la molette est remise à sa position originale. Un témoin s'allume tant que la fonction HOLD est activée. Appuyer de nouveau sur la touche pour la désactiver. Si la fonction HOLD est activée et que la molette WHEEL 3 repasse par l'endroit où la touche a été enfoncée, la fonction HOLD s'annule automatiquement. → p.13

■Touche de PORTAMENTO

Cette touche permet d'activer ou de désactiver le portamento.
Lorsque le portamento est activé, le voyant du commutateur s'allume. → p.10

■Touche OCTAVE UP (octave vers le haut)
■Touche OCTAVE DOWN (octave vers le bas)

Ces touches permettent de transposer la portée du clavier par incréments d'une octave. → p.10

■RUBAN (contrôleur à ruban)

Il s'agit d'un contrôleur multi-programmable. En déplaçant votre doigt de gauche à droite sur le contrôleur, ou en l'enfonçant, vous pouvez contrôler les paramètres qui lui sont assignés, tels que la hauteur ou la modulation. → p.13

■Prise du casque d'écoute PHONES

Cette mini-prise permet de raccorder un casque d'écoute stéréo.

■WHEEL1, WHEEL2, WHEEL3 (molettes de contrôle 1, 2 et 3)

Il s'agit de molettes de contrôle programmables. En tournant la molette, vous pouvez contrôler des paramètres assignés, tels que la hauteur ou la modulation. → p.12, 13

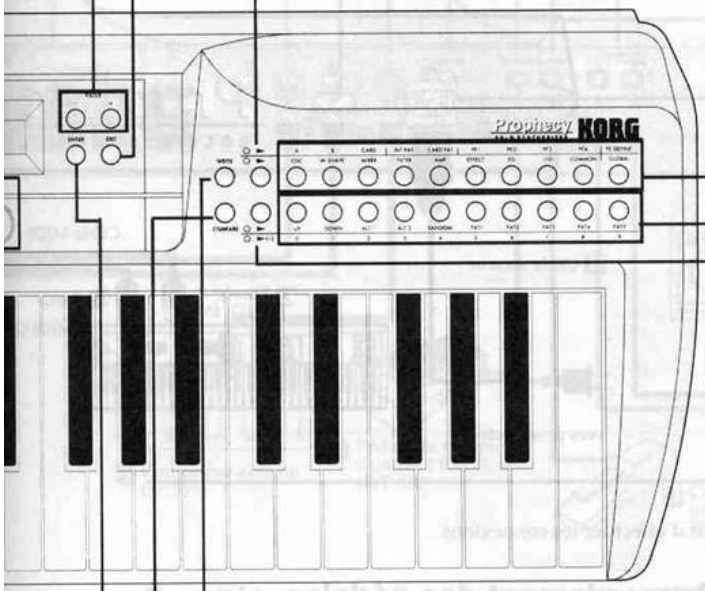
Les opérations et fonctions du Prophecy telles que la sélection d'un programme ou l'édition d'une performance, le réglage de l'arpégiateur ou l'édition de programmes sont regroupées globalement dans des modes: le mode performance, les modes de définition (définition de l'éditeur de performance et définition de motifs) et le mode d'édition. Pour plus de détails à ce sujet, se reporter à la page 18.

■Touches de valeurs VALUE – et VALUE +

En mode performance, ces touches permettent de sélectionner le programme à jouer. → p.9
Lors de la sauvegarde d'un programme, elles permettent de sélectionner le programme de destination de l'écriture. → p.31
En modes de définition et d'édition, elles permettent de modifier la valeur du paramètre sur lequel se trouve le curseur. → p.21

■Touche EXIT (quitter)

Cette touche sert à quitter le mode ou la fonction courante. Elle sert par exemple à repasser du mode de définition de l'éditeur de performance ou de définition de motif au mode utilisé précédemment, à passer à un niveau supérieur en mode d'édition ou à annuler une opération ou un réglage dont la confirmation est requise.



■Touche d'écriture WRITE

Cette touche permet de mémoriser les réglages du programme sélectionné. →p.31
Si le programme est protégé, un message apparaît à l'écran et l'opération est annulée.

■Touche de comparaison COMPARE

Lors de l'édition des paramètres d'un programme, cette touche permet de rappeler les valeurs originales du programme. Comme alternative, si les éditions ne sont pas encore mémorisées, cette touche permet d'écouter d'autres programmes sans perdre les modifications apportées (par exemple, pour trouver une autre destination d'écriture). →p.31

■Touche ENTER

Cette touche sert à valider les entrées du pavé numérique, àconfirmer l'écriture d'un programme ou l'exécution d'une fonction utilitaire. Lorsque vous avez opéré un changement qui demande confirmation, le témoin lumineux clignote. →p.21
Cette touche sert également à valider une sélection au sein d'une page de menu. (Dans ce cas, le voyant ne clignote pas.) →p.20

■Touche de sélection PERFORMANCE/EDIT

Cette touche permet de commuter la fonction des touches situées à sa droite, alternant entre les fonctions du mode performance (le voyant supérieur s'allume) et les fonctions du mode d'édition (le voyant inférieur clignote).

- ■ Touche A/OSC
- ■ Touche B/W.SHAPE (mise en forme de l'onde)
- ■ Touche CARD/MIXER (carte/mélangeur)
- ■ Touche IN PAT/FILTER (motif interne/filtre)
- ■ Touche CARD PAT/AMP (motif de carte/ampli)
- ■ Touche PE1/EFFECT (éditeur de performance 1/effet)
- ■ Touche PE2/EG (éditeur de performance 2 /générateur d'enveloppe)
- ■ Touche PE3/LFO (éditeur de performance 3/oscillateur basses fréquences)
- ■ Touche PE4/COMMON (éditeur de performance 4 /commune)
- ■ Touche PE DEFINE/GLOBAL (définition de l'éditeur de performance/globale)

Ces touches permettent d'accéder aux fonctions définies par la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT.

Lorsque le voyant situé au-dessus de la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT est allumé (mode performance),



ces touches permettent de sélectionner la banque de programmes (A, B, ou carte), la banque de motifs de l'arpégiateur (IN PAT - motif interne, CARD PAT - motif de la carte), d'activer ou de désactiver l'éditeur de performance (PE1, PE2, PE3, PE4) et d'entrer en mode d'édition de performance.

Lorsque le voyant situé en dessous de la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT clignote (mode d'édition),



ces touches permettent d'accéder aux différentes sections du mode d'édition (OSC, W.SHAPE - mise en forme de l'onde, MIXER -mélangeur, FILTER - filtre, AMP - ampli, EFFECT - effet, EG -générateur d'enveloppe, LFO - oscillateur basses fréquences, COMMON - commune, GLOBAL)

■Touche de sélection PATTERN/PROGRAM

Cette touche permet de commuter la fonction des touches situées à sa droite; soit elles permettent de sélectionner les motifs d'arpège du mode performance (le voyant supérieur clignote), soit elles font fonction de touches numériques pour sélectionner les programmes (lorsque le voyant inférieur est allumé).

Lorsque le mode de définition de l'éditeur de performance, de définition des motifs ou le mode d'édition sont sélectionnés, les deux voyants s'éteignent. Dans ce cas, les touches font fonction de touches d'entrées +/- pour les valeurs des paramètres.

Les deux voyants sont également éteints en cas d'attente d'exécution d'une opération de sauvegarde de programme. (Dans ce cas, les touches situées à droite ne seront pas du tout opérationnelles.)

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

Ces touches permettent d'accéder à la fonction définie par la sélection de la touche PATTERN/PROGRAM.

Lorsque le voyant situé au-dessus de la touche de sélection PATTERN/PROGRAM clignote,



ces touches permettent de sélectionner les motifs de l'arpégiateur (UP,DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, PAT 1, PAT 2, PAT 3, PAT 4, PAT 5)

Lorsque le voyant situé en dessous de la touche de sélection PATTERN/PROGRAM est allumé,



ces touches fonctionnent comme touches numériques pour sélectionner les programmes (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)

Lorsque les deux voyants de la touche de sélection PATTERN/PROGRAM sont éteints,



ces touches fonctionnent comme touches numériques pour entrer les valeurs des paramètres en modes de définition et d'édition.

2 Fonctionnement de base

1.2 Panneau arrière

■Prise EC5

Permet de raccorder un contrôleur externe EC5 (non fourni). Il suffit alors d'appuyer sur le commutateur pour activer ou désactiver la fonction qui lui est assignée. → p.14

■Connecteurs MIDI (IN, OUT, THRU)

Pour le raccordement d'appareils MIDI externes. Le connecteur MIDI IN reçoit les messages provenant d'un appareil MIDI externe alors que le connecteur MIDI OUT transmet les messages du Prophecy à d'autres appareils MIDI. La borne MIDI THRU retransmet les messages reçus par le connecteur MIDI IN. → p.36

■CARTE MEMOIRE

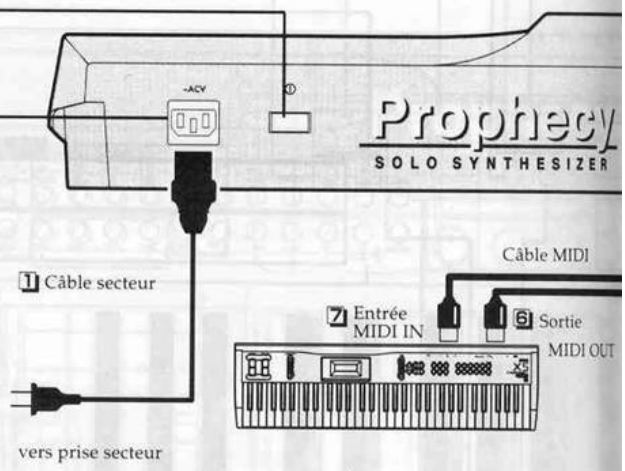
Introduire dans cette fente une carte de mémoire en option contenant (ou permettant de sauvegarder) des programmes et des motifs de l'arpégiateur.

■POWER (interrupteur d'alimentation ⏻)

Cet interrupteur sert à mettre l'appareil sous ou hors tension. → p.6

■Entrée de courant alternatif

Raccorder le câble secteur fourni à cette entrée. Après cela, brancher l'autre extrémité du câble dans une prise secteur.



2.1 Installation

⚠ Toujours s'assurer que l'équipement est hors tension (OFF) avant d'effectuer les connexions.

Connexions de base

1 Brancher le câble d'alimentation.

2 Brancher les câbles audio.

Afin de pouvoir profiter pleinement des sons de haute qualité du Prophecy, nous conseillons d'utiliser un système stéréo si possible. Si néanmoins vous souhaitez l'écouter en mode mono, utiliser la borne L/MONO.

Pour une reproduction fidèle des sons du Prophecy, nous recommandons l'utilisation d'un moniteur sous tension (un haut-parleur sous tension comme le PM-15 [non fourni]). Si vous comptez y brancher l'ampli de votre système audio stéréo ou une radio-cassette portable avec une entrée externe, raccorder le câble audio du Prophecy à la borne marquée LINE IN, AUX IN, entrée externe, etc. Ne pas oublier que, dans ce cas, le volume du Prophecy doit toujours être maintenu relativement bas car un volume excessif pourrait endommager les enceintes acoustiques.

Si vous utilisez un casque d'écoute, le raccorder à la borne PHONES située à l'avant gauche du Prophecy.

Raccordement des pédales, etc.

En branchant une pédale de volume, un commutateur à pédale et un contrôleur externe EC5, vous pouvez profiter d'une gamme de performances étendue. Raccorder ces instruments à votre convenance.

3 Raccorder la pédale de volume (EXP-2, XVP-10, etc [non fournie]) au connecteur FOOT PEDAL du panneau arrière. La polarité de la pédale de volume (statut MAX/MIN) est déterminée par le réglage "Foot Pedal Polarity", dans la section Globale, à la page GLB-4 [Sens&Polar].

4 Raccorder le commutateur au pied (PS-1/2, DS-1/2, etc.) au connecteur FOOT SWITCH du panneau arrière. La polarité du commutateur au pied (statut ON/OFF) est déterminée par le réglage "Foot SW Polarity", dans la section Globale, à la page GLB-4 [Sens&Polar].

5 Brancher le contrôleur externe EC5 (non fourni) au connecteur EC5 du panneau arrière.

■Prise de la pédale au pied FOOT PEDAL

Permet de raccorder une pédale de volume comme l'EXP-2 ou la XVP-10 (non fournie). En appuyant sur la pédale (ou en la relâchant), il est possible de modifier la valeur du paramètre qui lui a été assignée. → p.13

■RIBBON SENSE (sensibilité du contrôleur à ruban)

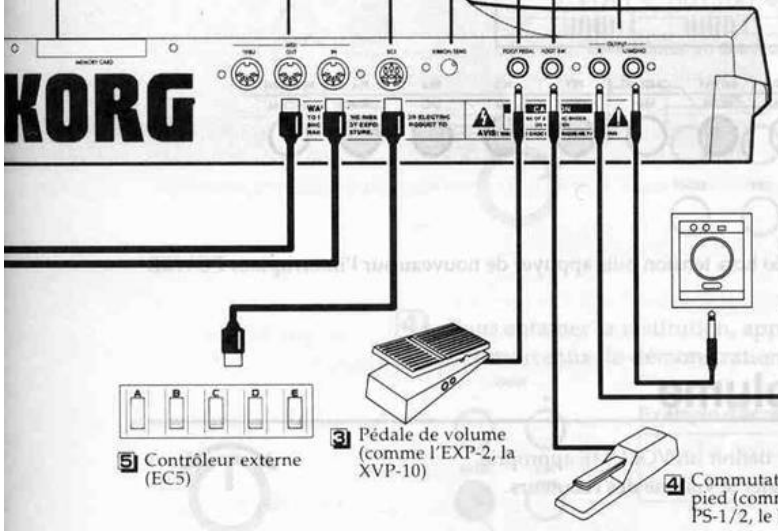
Cette commande permet le réglage fin de la sensibilité du contrôleur à ruban.
◯ diminue la sensibilité, ◯ augmente la sensibilité.

■Borne du commutateur au pied FOOT SW

Permet de raccorder un commutateur au pied comme le FS-1 ou 2 (non fourni), pour activer ou désactiver la fonction assignée. → p.14

■Bornes de sortie OUTPUT (L/MONO,R)

Bornes de sortie permettant de raccorder un amplificateur de puissance, un ampli stéréo, un mélangeur, un enregistreur multi-pistes, etc. Pour écouter en mono, utiliser la borne L/MONO.



5 Contrôleur externe (EC5)

3 Pédale de volume (comme l'EXP-2, la XVP-10)

4 Commutateur au pied (comme le PS-1/2, le DS-1)

2 Moniteur sous tension (comme le PM-15)

Raccordement à d'autres appareils MIDI

En branchant des câbles MIDI aux connecteurs MIDI du Prophecy, il est possible d'utiliser des appareils MIDI externes pour jouer sur le Prophecy ou vice-versa.

※ Si vous utilisez le Prophecy de manière isolée, les connexions suivantes ne sont pas nécessaires.

6 Si vous souhaitez utiliser un autre clavier MIDI ou un ordinateur ou un séquenceur pour contrôler le Prophecy, utiliser un câble MIDI pour raccorder le connecteur MIDI OUT de l'autre appareil MIDI au connecteur MIDI IN du Prophecy.

7 Si vous souhaitez utiliser le clavier et les contrôleurs du Prophecy pour jouer d'un autre générateur de son MIDI ou pour enregistrer sur un ordinateur ou sur un séquenceur, utiliser un câble MIDI pour raccorder la borne MIDI OUT du Prophecy à la borne MIDI IN de l'autre appareil MIDI.

※ L'utilisation des connecteurs MIDI THRU permet de raccorder deux ou plusieurs appareils MIDI en chaîne. Pour éviter tout inconvénient, nous conseillons cependant de ne pas raccorder plus de 2 ou 3 appareils à l'aide de la borne MIDI THRU. Si vous souhaitez connecter davantage d'appareils MIDI, utiliser un patch bay MIDI.

"Lors de la connexion d'un ordinateur/d'un séquenceur"

Si vous comptez utiliser le clavier du Prophecy pour enregistrer sur un ordinateur ou un séquenceur, et que vous comptez également l'utiliser comme générateur de son (c'est-à-dire lorsque le Prophecy est utilisé comme clavier MIDI pour l'entrée de données et comme générateur de son), raccorder le Prophecy et l'ordinateur/le séquenceur à leurs connecteurs MIDI OUT et MIDI IN respectifs. Dans ce genre d'installation, si le réglage Echo Back (renvoi d'écho) de l'ordinateur ou du séquenceur est activé (de telle sorte que les messages reçus à sa borne MIDI IN sont retransmis par son connecteur MIDI OUT), les notes jouées sur le clavier du Prophecy sont redéclenchées (en écho) par le message retransmis par l'ordinateur/le séquenceur. Pour éviter ce phénomène, régler le commutateur du Prophecy sur Local OFF (pour rompre la connexion interne entre la section du clavier et la section du générateur de son). Le réglage Local OFF s'effectue dans la section Globale à la page GLB-8 [MIDI] Local.

※ Si la fonction Local est désactivée (OFF), le Prophecy ne produit aucun son par lui-même (le jeu au clavier ne déclenche aucun son). En cas d'utilisation du Prophecy de manière isolée, mettre la fonction Local sur ON.

※ Une interface MIDI est nécessaire pour raccorder le Prophecy à un ordinateur.

2.2 Mise sous et hors tension

Mise sous tension

1. Lorsque toutes les connexions nécessaires sont terminées, appuyer sur l'interrupteur POWER pour mettre le Prophecy sous tension.

2. Mettre les enceintes acoustiques ou l'amplificateur stéréo sous tension.

Lorsque le Prophecy est mis sous tension, la page d'écran initiale s'affiche pendant quelques secondes puis la page du mode performance apparaît.
Ce mode s'affiche toujours immédiatement après la mise sous tension. Le programme A00(*1) est sélectionné, avec le motif d'arpège rappelé en dernier lieu avant la mise hors tension.

*1. Si le réglage de Mémoire de page de la page GLB-21 de la section Globale est activé (sur ON), le programme choisi sera celui sélectionné en dernier lieu à la mise hors tension.

Exemple d'affichage du mode performance





Mise hors tension

Mettre les enceintes et l'ampli stéréo hors tension puis appuyer de nouveau sur l'interrupteur POWER pour éteindre le Prophecy.

2.3 Réglage du volume

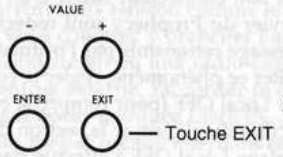
Tourner le bouton de volume pour définir un VOLUME approprié.
Ce bouton permet également de régler le volume des écouteurs.

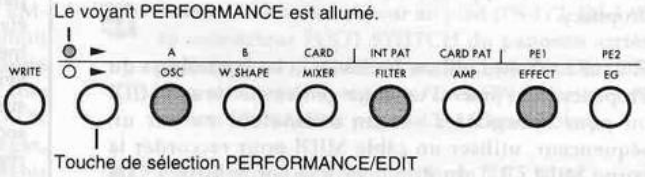


"Retour en mode performance"

Sur le Prophecy, il est facile de se déplacer entre les différents modes et les différentes opérations telles que la sauvegarde de programmes ou la reproduction de la démonstration. Tant que vous n'êtes pas familiarisé avec son fonctionnement, vous pourriez passer à un autre mode ou à un écran d'affichage inhabituel par inadvertance. Pour revenir à l'écran du mode performance, utiliser la méthode décrite ci-dessous.
Si l'affichage du mode performance illustré plus haut n'apparaît pas à l'écran, veuillez vérifier les points suivants:

1. Allumer le voyant performance (supérieur) pour la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT. Si le voyant Edit (inférieur) clignote, appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT.





Si le voyant adéquat ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT, vous êtes entré en mode de définition de motif ou d'écriture de programme. Dans ce cas, appuyer de manière répétitive sur la touche EXIT jusqu'à ce que l'écran d'affichage ne change plus. Appuyer ensuite sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT pour allumer le voyant supérieur.

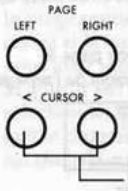
2. Si le voyant supérieur de la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT est allumé mais que l'écran est différent de celui illustré ci-dessus, appuyer sur la touche EXIT jusqu'à ce que l'écran reste immobile.

2.4 Ecoute de la démonstration

Le Prophecy contient 16 morceaux de démonstration pour montrer ses capacités.

1 S'assurer d'être en mode Performance.
Pour plus de détails à ce sujet, se reporter à la page 6.

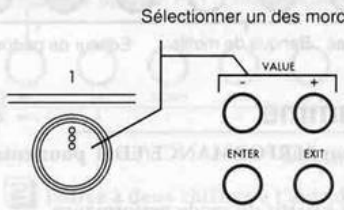
2 Appuyer simultanément sur les touches de CURSOR < et > pour entrer en mode de démonstration. (Le voyant de la touche ENTER clignotera).



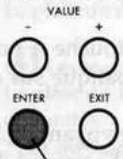
Exemple d'écran d'affichage en mode de démonstration

```
**** KORG Prophecy  DEMONSTRATION ****
#01"A06:The Big One"      <Press ENTER  >
```

3 Tourner le bouton 1 ou utiliser les touches de VALUE +/-pour sélectionner le morceau de démonstration. Le nom du programme utilisé s'indique à l'écran.



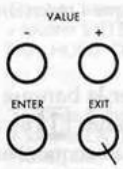
4 Pour entamer la restitution, appuyer sur la touche ENTER.
Les morceaux de démonstration seront constitués des refrains du morceau sélectionné.



Exemple d'écran d'affichage pendant le jeu de la démonstration

```
**** KORG Prophecy  DEMONSTRATION ****
#01"A06:The Big One"      <Now Playing  >
```

5 Si vous souhaitez arrêter la restitution, appuyer sur la touche EXIT. (Le voyant de la touche ENTER clignotera.)
Si vous souhaitez écouter de nouveau la restitution après l'avoir arrêtée, répéter l'opération indiquée au point 3.



Pendant la restitution, appuyer sur EXIT pour arrêter la démonstration.
Si vous appuyez sur EXIT alors que la démonstration n'est pas en train de jouer, vous quitterez le mode de démonstration.

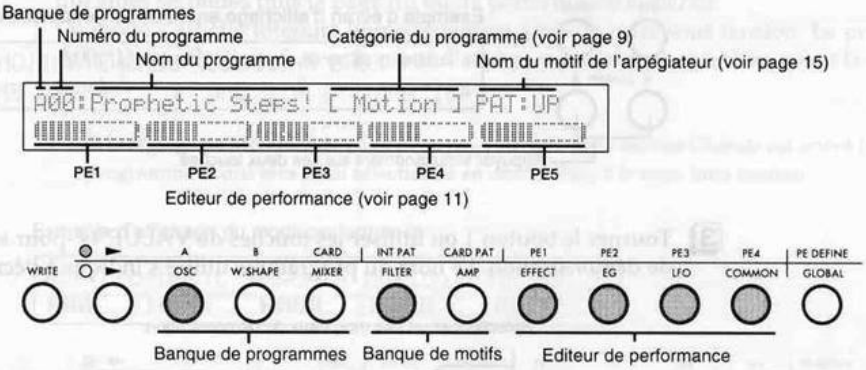
6 Pour quitter le mode de démonstration, appuyer sur la touche EXIT lorsque la restitution est arrêtée.

2.5 Jeu d'un programme

La mémoire interne du Prophecy compte 128 programmes (00 à 63 dans la banque A et 00 à 63 dans la banque B) et l'introduction d'une carte en option permet de sélectionner 64 programmes supplémentaires (00 à 63 dans la banque Carte).

■A propos de l'affichage du mode performance

En mode performance, l'affichage sera identique à celui illustré ci-dessous. Les voyants de la touche de la banque sélectionnée et de la touche de l'éditeur de performance (PE) s'allument.



■Sélection d'un programme

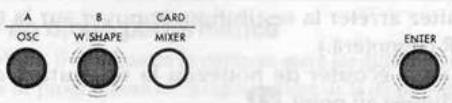
Appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT pour entrer en mode performance (voir page 6)

Les programmes sont sélectionnés à partir du mode performance.

Sélection d'une banque de programmes

Vous pouvez sélectionner un programme de la banque A, de la banque B et de la banque Carte (si une carte a été introduite). Utiliser la méthode suivante pour sélectionner la banque adéquate.

1 Appuyer sur la touche de banque souhaitée (la touche A pour la banque A, la touche B pour la banque B ou la touche CARD pour la banque sur carte (*1) pour accéder à la banque souhaitée.
Le voyant de la touche de banque enfoncée et le voyant de la touche ENTER clignotent mais la banque n'a pas encore changé àce stade. Le voyant de la touche correspondant à la banque courante est toujours allumé.



*1 *Si aucune carte n'est introduite dans la fente, un message d'erreur s'affiche lorsqu'on appuie sur la touche CARD et la banque sélectionnée ne change pas. Attention que l'insertion ou le retrait d'une carte doivent toujours se faire lorsque l'appareil est hors tension.*

2 Utiliser une des méthodes suivantes pour valider la banque sélectionnée au point **1**.

- **Réappuyer sur la touche de banque actionnée au point 1 ou appuyer sur la touche ENTER.**
  Le numéro de programme restera identique, seule la banque changera.
- **Utiliser les touches numériques (et la touche ENTER) pour sélectionner un numéro de programme (veuillez consulter les informations suivantes concernant la "sélection d'un numéro de programme" et les "entrées par les touches numériques".)**
  La banque et le numéro de programme changeront.

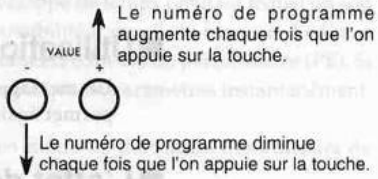
- **Utiliser une des méthodes suivantes pour annuler la sélection effectuée au point 1.**
  - **Appuyer sur la touche EXIT ou sur la touche de la banque courante (dont le voyant est allumé).**
    Le clignotement cesse et vous revenez au stade précédent le point **1**.
  - **Appuyer sur une touche de banque dont le voyant n'est pas allumé ou ne clignote pas.**
    Le voyant de cette touche de banque clignote et vous entrez dans l'état du point **1** (avec une autre banque réservée).
  - **Appuyer sur la touche VALUE.**
    Vous reviendrez à la banque courante mais le numéro de programme aura changé.

Sélection d'un numéro de programme

Chaque banque contient 64 programmes (de 00 à 63). Les cinq méthodes suivantes servent chacune à sélectionner un programme.

- **1 A l'aide des touches VALUE + et –.**

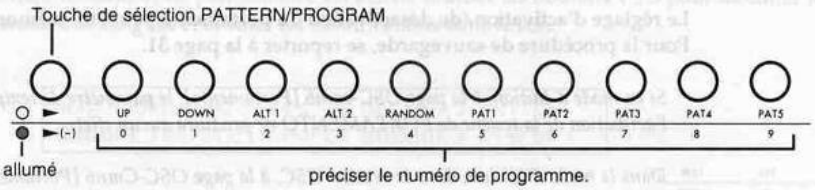
Appuyer sur la touche VALUE + pour sélectionner le numéro de programme suivant et sur la touche VALUE – pour sélectionner le numéro de programme précédent.



Si vous appuyez sur la touche VALUE + alors que le programme A63 est sélectionné, le programme B00 est choisi. Si vous appuyez sur la touche VALUE + alors que le programme B63 est sélectionné, le programme C00 est choisi si la banque sur carte est disponible (c'est-à-dire si vous avez introduit la carte dans la fente correspondante). Si elle n'est pas disponible, le programme A00 est sélectionné. Si vous appuyez sur la touche VALUE + alors que le programme C63 est sélectionné, le programme A00 est choisi. La touche VALUE – a l'effet opposé.

Utilisation des touches numériques

Appuyer sur la touche de sélection PATTERN/PROGRAM pour allumer son voyant comme illustré ci-dessous. Chaque fois que l'on appuie sur la touche, les voyants inférieur et supérieur s'allument tour à tour.



- **2 Entrée à deux chiffres à l'aide des touches numériques**

Utiliser les touches numériques pour préciser un nombre à deux chiffres. Pour sélectionner un programme entre 0 et 9, appuyer d'abord sur 0 puis sur le chiffre souhaité. Si vous entrez un nombre supérieur à 63, le programme 63 sera automatiquement sélectionné.

- **3 Les touches numériques + la touche ENTER (10's HOLD:OFF)**

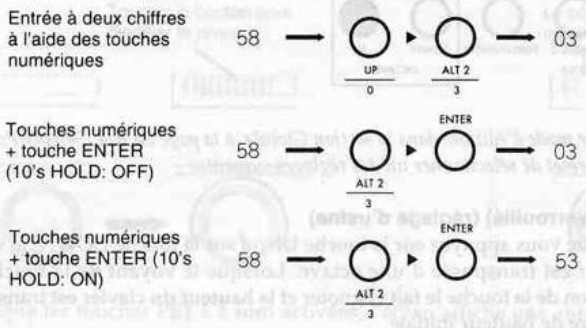
La place du dix sera fixée sur 0 et les touches numériques permettront d'entrer la valeur des unités.

- **4 Les touches numériques + la touche ENTER (10's HOLD:ON)**

La place du 10 sera fixée à sa valeur réelle et les touches numériques permettront d'entrer la valeur des unités.

*Les méthodes **3** et **4** se sélectionnent par le biais du réglage [Page memory & 10's Hold] (mémoire de page & maintien du 10) de la section Globale, en mode d'édition (page GLB-21). Les réglages d'usine maintiennent cette fonction désactivée (sur OFF).

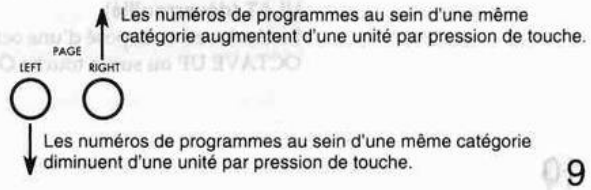
Exemple: si le programme 58 est choisi, les opérations suivantes sélectionnent...



- **5 Sélection de programmes par catégorie de programmes**

Vous pouvez rechercher et sélectionner des programmes au sein de la même catégorie que le programme en cours.

Appuyer sur la touche PAGE RIGHT pour sélectionner des programmes aux numéros supérieurs et appuyer sur PAGE LEFT pour sélectionner des programmes aux numéros inférieurs.



■Utilisation de l'EC5 pour sélectionner les programmes

Un contrôleur externe (EC5 [non fourni]) peut être raccordé à la borne EC5 pour sélectionner les programmes. Le Prophecy autorise en effet l'assignation de différentes fonctions de commandes au contrôleur EC5.

* *Ces réglages se font en mode d'édition, dans la section Globale, à la page GLB-7 [EC5 function].*

■Utilisation de messages MIDI pour sélectionner des programmes

Un message de changement de programme transmis au Prophecy àpartir d'un appareil MIDI externe permet également de sélectionner des programmes (voir page 36).

■L'effet de PORTAMENTO

Le portamento est un effet qui produit un léger changement de hauteur entre deux notes jouées. Cet effet devient opérationnel lorsqu'on appuie sur la touche de PORTAMENTO pour l'activer (et que le voyant est allumé). Cette touche permet effectivement de commuter entre l'activation et la désactivation de l'effet.



Le réglage d'activation/de désactivation du portamento peut être mémorisé pour chaque programme. Pour la procédure de sauvegarde, se reporter à la page 31.

* *Si en mode d'édition, à la page OSC-cmn6 [Portamento], le paramètre de temps de portamento est réglé sur 0, l'activation de la touche de PORTAMENTO ne produira aucun effet.*

* *Dans le mode d'édition, dans la section OSC, à la page OSC-Cmn6 [Portamento], le paramètre de mode avec doigté permet de sélectionner un des deux types suivants de portamento.*

NORMAL
Le portamento sera toujours d'application, quelle que soit la manière de jouer.

FINGERED (selon le doigté)
Le portamento sera uniquement d'application lorsque vous jouerez la note suivante avant de relâcher la précédente.

■OCTAVE UP/DOWN (augmentation/diminution d'octave)

Ces boutons permettent de modifier la hauteur du clavier par pas d'une octave. Appuyer sur la touche OCTAVE UP ou OCTAVE DOWN pour activer l'effet (le voyant s'allume ou clignote). Lorsque le voyant est éteint, le clavier joue sur sa plage de hauteur normale.



* *Dans le mode d'édition, dans la section Globale, à la page GLB-4 [Sens & Polar], le paramètre de mode d'octave SW permet de sélectionner un des réglages suivants.*

LAT (verrouillé) (réglage d'usine)
Lorsque vous appuyez sur la touche UP ou sur la touche DOWN, le voyant s'allume et la hauteur du clavier est transposée d'une octave. Lorsque le voyant de la touche UP est allumé, une seconde pression de la touche le fait clignoter et la hauteur du clavier est transposée de 2 octaves au-dessus de la plage de hauteur initiale.
Ainsi, lorsque le voyant de la touche UP est allumé ou clignote, une seconde pression de la touche alternera entre une augmentation de deux octaves ou d'une octave par rapport à la hauteur initiale. Lorsque le voyant de la touche UP est allumé, le clavier revient à sa hauteur originale si on appuie sur la touche DOWN. Lorsqu'il clignote, le fait d'appuyer sur cette touche DOWN ramène le clavier à une octave au-dessus de sa plage de jeu normale. Il en va de même, en sens inverse, lorsqu'on appuie sur la touche DOWN en premier lieu.

ULAT (déverrouillé)
Le clavier est transposé d'une octave vers le haut ou vers le bas uniquement si on appuie sur la touche OCTAVE UP ou sur la touche OCTAVE DOWN.

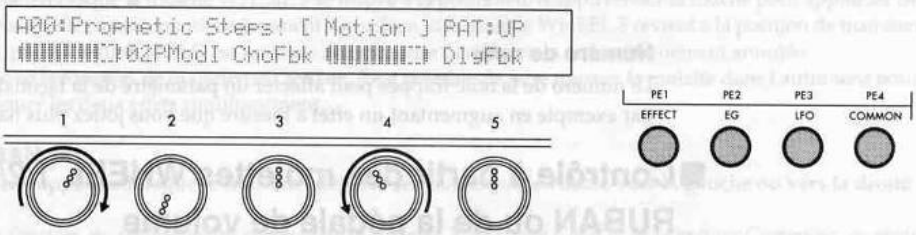
2.6 Editeur de performance (PE)

Les modifications sonores d'un programme s'effectuent en mode d'édition. Néanmoins, en mode performance, il est également possible d'assigner les paramètres souhaités (* 1) aux boutons 1 à 5 et de régler ainsi le volume ou la brillance d'un son, la vitesse de l'enveloppe (le temps pendant lequel un son monte ou s'estompe) ou de définir les réglages d'effets. Cette possibilité s'appelle la fonction d'éditeur de performance (PE). Chaque programme possède quatre ensembles d'éditeurs de performance (PE). Si deux ou plusieurs PE sont activés, un bouton peut modifier jusqu'à quatre paramètres instantanément.

*1 Les paramètres sont assignés à l'éditeur de performance en mode de définition des éditeurs de performance (voir page 32).

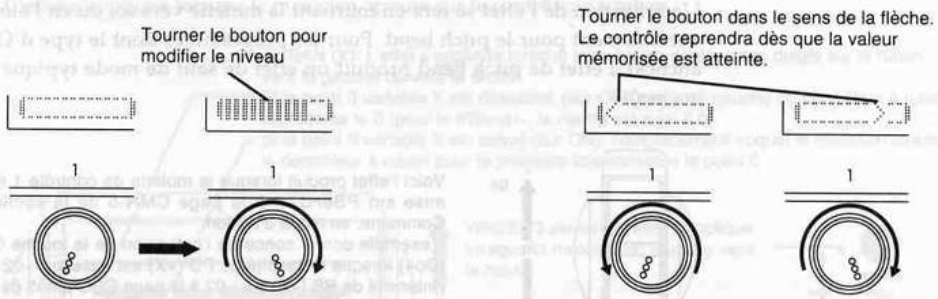
■Sélection d'un éditeur de performance

Lorsqu'une des touches PE1 à 4 est enfoncée et que son voyant s'allume, l'éditeur de performance correspondant est activé, désactivant ainsi l'éditeur de performance sélectionné auparavant. Si la touche du PE sélectionné est de nouveau enfoncée, cet éditeur sera désactivé. Si vous souhaitez activer deux ou davantage d'éditeurs de performance, appuyer simultanément sur les touches PE souhaitées. Les touches PE qui n'auront pas été enfoncées seront désactivées. Pour désactiver des touches PE, appuyer individuellement sur les touches PE activées.
Lorsqu'un éditeur de performance est activé, tourner les boutons 1 à 5 pour modifier les valeurs des paramètres assignés et écouter les modifications dans le son.



■A propos de l'affichage de l'éditeur de performance

Tourner un bouton et la valeur change.
Si vous sélectionnez un autre programme après avoir tourné un bouton, (ou si vous entrez en mode d'édition ou de définition, que vous tournez un bouton, puis que vous revenez au mode performance) une flèche apparaîtra sur l'affichage comme illustrée ci-dessous. Elle indique que la position physique du bouton diffère de la valeur mémorisée dans le programme. Tourner le bouton dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'il atteigne la position du réglage mémorisé et après cela, le bouton contrôlera de nouveau le ou les paramètres qui lui sont assignés.



Lorsque les touches PE1 à 4 sont activées, l'écran affiche une abréviation des paramètres assignés à chaque bouton.

■Sauvegarde d'un son modifié par l'éditeur de performance

Il est possible de sauvegarder les modifications sonores effectuées en mode performance par le biais de l'éditeur de performance. Pour la procédure d'écriture, se reporter au paragraphe "4.3 Sauvegarde d'un programme" (page 30).

2.7 Différentes techniques de jeu

En faisant appel à l'éditeur de performance et aux contrôleurs (les molettes WHEEL 1 à 3, le contrôleur à ruban, un commutateur au pied raccordé, etc.) et en variant la manière de jouer sur le clavier, il est possible de modifier le volume d'un son, sa brillance, la vitesse de l'enveloppe (la longueur de l'attaque ou de l'estompement) et les réglages d'effets et d'ajouter ainsi de l'expressivité à l'interprétation.

■Contrôle à partir du clavier

Il est possible d'assigner différentes fonctions de contrôle (*1) au sein de chaque programme, pour permettre davantage d'expressivité.

*1 *En mode d'édition, vous pouvez spécifier indépendamment l'importance du contrôle pour les paramètres d'oscillateur, de filtre et d'effets et utiliser une des fonctions de contrôle suivantes comme source de modulation.*

Vélocité

Cette fonction fournit un contrôle qui se base sur la force avec laquelle les notes sont frappées.

Aftertouch

Cette fonction fournit un contrôle en fonction de la pression exercée sur le clavier après le jeu d'une note.

PORTAMENTO

Ce bouton contrôle l'effet de portamento pour créer de légers changements de hauteur entre deux notes.

Numéro de note

Le numéro de la note frappée peut affecter un paramètre de la façon dont vous l'aurez spécifié, comme par exemple en augmentant un effet à mesure que vous jouez plus haut sur le clavier.

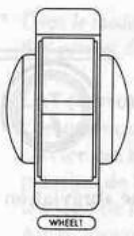
■Contrôle à partir des molettes WHEEL 1/2/3, du contrôleur à RUBAN ou de la pédale de volume

Il est possible d'assigner différentes fonctions de contrôle (*2) au sein de chaque programme, pour permettre davantage d'expressivité.

*2 *Pour assigner un paramètre à un contrôleur, effectuer les réglages au sein du mode d'édition, dans la section Commune, aux pages CMN-5 à 9. L'intensité du changement peut être définie pour la source de modulation de chaque paramètre. Pour plus de détails concernant ces réglages, se reporter au paragraphe "Réglage et utilisation des contrôleurs" (page 29).*

Molette WHEEL 1

L'application de l'effet se fera en tournant la molette vers soi ou en l'éloignant.*3 Ce contrôleur sert normalement pour le pitch bend. Pour les programmes dont le type d'OSC est de modèle cuivre (à anches), l'effet de pitch bend produit un effet de saut de mode typique des cuivres (instruments à anches).

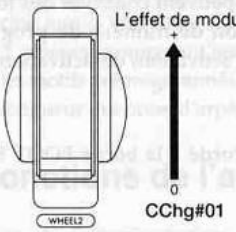


Voici l'effet produit lorsque la molette de contrôle 1 est mise sur PBend+– à la page CMN-5 de la section Commune, en mode d'édition.
L'exemple donné concerne l'activation de la touche C4 (Do4) lorsque l'intensité de PB (+X) est mise sur +02 et l'intensité de PB (–X) sur –02 à la page OSC-cmn5 de la section OSC.

*3 *Le réglage de fonction du contrôleur de PBend+– attribué à la molette 1 à la page CMN-5 de la section commune, en mode d'édition, donnera un pitch bend nul lorsque la molette WHEEL se trouve à la position centrale et un pitch bend positif ou négatif lorsque le molette est tournée vers l'extérieur ou vers soi. Avec des réglages tels que PBend+, Atouch ou CChg #00 à 95, la position centrale ne produira aucun effet et le déplacement de la molette vers l'extérieur/vers soi produira un effet +/+. Un réglage de PBend- produira un effet –/–.*
La polarité +/– de l'effet dépendra du réglage du paramètre.

Molette WHEEL 2

L'effet augmentera à mesure que la molette est déplacée de la position la plus basse en s'éloignant vers le haut. Normalement, cette molette sert à régler l'intensité du vibrato.



Voici comment la molette WHEEL 2 fonctionne lorsque son paramètre est réglé sur CChg#01 à la page CMN-5 de la section commune, en mode d'édition. Dans l'exemple repris, le paramètre Int.CC#1 Ctrl de la page OSC1-4 de la section OSC du mode d'édition est réglé sur +.

WHEEL 3 sens +
WHEEL 3 sens –

Les effets seront appliqués si vous déplacez la molette vers vous ou vers l'extérieur, par rapport à la position centrale égale à0.
Si des fonctions séparées sont assignées aux molettes WHEEL3+ et WHEEL3–, des effets différents peuvent être appliqués selon qu'on la déplace dans le sens positif (+) ou négatif (–).

Touche HOLD - WHEEL 3

Si on appuie sur cette touche pendant que la molette WHEEL 3 est activée, l'effet est maintenu au niveau auquel il se trouve et il continuera même lorsque la molette aura repris sa position originale. Lorsque la touche HOLD est activée, le voyant s'allume. Appuyer de nouveau sur la touche pour annuler la fonction de maintien. Lorsque la molette WHEEL 3 se trouve à la position 0, réappuyer sur la touche pour appliquer de nouveau l'effet maintenu précédemment. De même, si la molette WHEEL 3 revient à la position de maintien alors que la fonction HOLD est toujours activée, cette dernière sera automatiquement annulée.
Tant que la fonction de maintien est activée, il est possible de faire tourner la molette dans l'autre sens pour appliquer les deux effets simultanément.

RUBAN (X)

L'effet s'applique lorsque le musicien déplace ses doigts sur le ruban, vers la gauche ou vers la droite.

* *En fonction du réglage défini comme centre variable X à la page CMN-7 de la section Commune, en mode d'édition, ce contrôleur peut s'utiliser de deux manières différentes.*

OFF:

La limite gauche du contrôleur à ruban représente la position 0. Si la fonction PBend+– est sélectionnée, le centre correspond au 0.

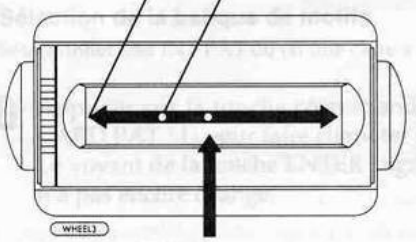
ON:

L'emplacement auquel vous touchez le ruban pour la première fois représente le point 0.

RUBAN (Z)

L'effet s'applique lorsque le musicien appuie sur le contrôleur à ruban.

RUBAN (X): L'effet s'applique lorsque le musicien déplace ses doigts sur le ruban, vers la gauche ou vers la droite.
Si le point 0 variable X est désactivé (sur OFF): le bord gauche du contrôleur à ruban représente le 0 (pour le PBend+-, le centre est égal à 0).
Si le point 0 variable X est activé (sur ON): l'emplacement auquel le musicien touche le contrôleur à ruban pour la première fois constitue le point 0.

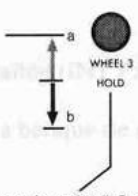


RUBAN (Z): l'effet s'applique lorsqu'on exerce une pression sur le ruban.

WHEEL 3 sens (+): l'effet s'applique lorsque la molette est tournée vers le haut.

0

WHEEL 3 sens (–): l'effet s'applique lorsque la molette est tournée vers le bas.



Si on déplace la molette WHEEL 3 vers le point "a" et qu'on appuie sur la touche HOLD, l'effet joué en "a" est maintenu même si la molette revient à sa position centrale.
Dans ce cas, si vous déplacez la molette vers le point "b", l'effet spécifié pour la molette WHEEL3- est également appliqué.

Pédale de volume (en option)

Il est possible d'appliquer un effet précis en appuyant sur une pédale de volume (EXP-2, XVP-10, etc.) raccordée à la borne FOOT PEDAL.

* *La polarité de la pédale de volume peut être modifiée au point "Polarité de la pédale de volume", page GLB-4 de la section Globale, en mode d'édition.*

■Contrôle à partir d'un commutateur au pied ou d'un contrôleur EC5

Un commutateur au pied ou un contrôleur EC5 peuvent contrôler des fonctions telles que celles de pédale de sustain, d'augmentation/diminution de numéro de programme, d'augmentation/diminution d'octave, de portamento, d'effets et d'activation/désactivation de l'arpégiateur.

Commutateur au pied (en option)

Un commutateur au pied (PS-1, PS-2, etc.) raccordé à la borne FOOT SW permet d'activer ou de désactiver la fonction qui lui est assignée.

* *Les assignations des fonctions du commutateur au pied s'effectuent en mode d'édition, dans la section Commune, à la page CMN-8 Foot SW. La polarité du commutateur peut elle être définie en mode d'édition, dans la section Globale, à la page GLB-4 Foot SW Polarity.*

Contrôleur externe EC5 (en option)

L'activation d'un contrôleur externe EC5, raccordé à la borne EC5, permet d'activer ou de désactiver les fonctions assignées à chacun des cinq commutateurs.

* *Les assignations de fonctions pour le contrôleur externe EC5 s'effectuent en mode d'édition, dans la section Globale, à la page GLB-7 [EC5 function]*

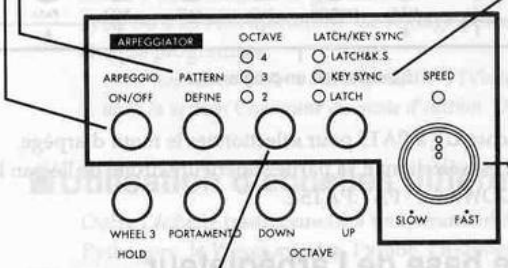
2.8 Utilisation de l'arpégiateur

L'arpégiateur du Prophecy contient cinq motifs préprogrammés (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM) et cinq motifs utilisateur (PAT 1 à 5). Pour chaque motif utilisateur, il est possible de créer son propre motif d'arpèges comprenant jusqu'à 24 pas (voir page 34). Différents réglages peuvent également personnaliser les motifs préprogrammés comme par exemple la modification de l'intervalle de pas et de la vélocité ou de la longueur des notes d'arpèges. Il existe toute une variété de possibilités disponibles (voir page 33).

■Fonctions de l'arpégiateur

Touche ARPEGGIO ON/OFF
Cette touche permet d'activer ou de désactiver l'arpégiateur. Lorsqu'il est activé, le voyant est allumé.

Touche PATTERN DEFINE
Cette touche permet d'entrer en mode de définition de motifs afin de pouvoir y effectuer les réglages de motifs nécessaires. Lorsque le Prophecy est en mode de définition de motifs, le voyant est allumé. Réappuyer sur la touche ou appuyer sur EXIT pour revenir au mode précédent. Pour plus de détails concernant le mode de définition de motifs, se reporter aux pages 33 et 34.



Touche OCTAVE
Cette touche permet de préciser le nombre d'octaves sur lequel le motif d'arpège doit être joué. Le réglage change chaque fois que la touche est enfoncée.

1. (voyant éteint): 1 octave
2. 2 (allumé): 2 octaves
3. 3 (allumé): 3 octaves
4. 4 (allumé): 4 octaves

Touche LATCH/KEY SYNC
Cette touche sélectionne le mode de contrôle du clavier pour l'exécution des arpèges. Le réglage change chaque fois que la touche est enfoncée.

1. (Voyant éteint): l'exécution de l'arpège se fera en synchronisation avec la vitesse spécifiée, sans tenir compte de la vitesse de jeu des notes.
2. LATCH (allumé): L'exécution de l'arpège continuera même après le relâchement des notes.
3. KEY SYNC (allumé): Lorsque la fonction "1" est sélectionnée (voir ci-dessus), le timing de la vitesse d'arpège spécifiée (telle qu'indiquée par le voyant SPEED) sera maintenu même si vous retirez vos mains du clavier puis que vous rejouez l'accord. Lorsque la fonction KEY SYNC (synchronisation sur les touches) est sélectionnée, l'exécution de l'arpège commencera au moment où vous jouez les notes.
4. LATCH & K.S. (allumé): Cette fonction permet de combiner les opérations 2 et 3.

SPEED (vitesse de l'arpège)
Cette touche permet de régler le tempo d'exécution de l'arpège. Le voyant situé au-dessus du bouton clignote au rythme d'une mesure 4/4.
Si des messages d'horloge MIDI provenant d'un appareil externe contrôlent l'arpégiateur, le réglage de ce bouton est ignoré (voir page 40).

■Sélection du motif d'exécution des arpèges

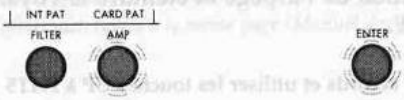
Appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT pour entrer en mode performance (voir page 6)
Les motifs d'arpèges se sélectionnent en mode performance.

* *Il n'est pas possible d'effectuer cette opération au milieu de la sélection d'un programme (par exemple, lorsqu'une seule touche numérique a été enfoncée).*

Sélection de la banque de motifs

Sélectionner soit INT PAT ou (si une carte a été introduite) CARD PAT.

1 Appuyer sur la touche correspondant à la banque de motifs souhaitée (INT PAT ou CARD PAT *1) pour faire clignoter son voyant.
Le voyant de la touche ENTER clignote également mais, à ce stade, la banque de motifs n'a pas encore changé.



*1 *Si vous appuyez sur la touche CARD PAT alors qu'aucune carte n'a été introduite, un message d'erreur s'affiche et la banque ne change pas. Les cartes doivent toujours être introduites ou retirées lorsque le système est hors tension.*

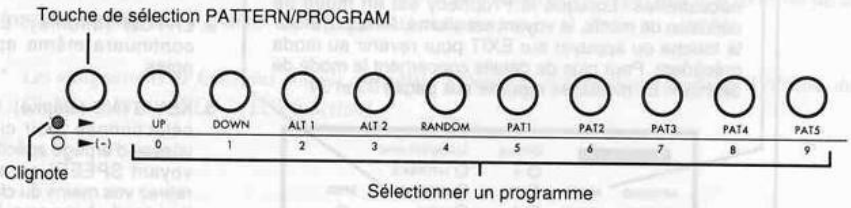
2 **Utiliser une des opérations suivantes pour valider la sélection effectuée au point 1.**

- Soit réappuyer sur la touche de banque de motifs sélectionnée au point 1, soit appuyer sur la touche ENTER.
  Le motif restera le même, seule la banque de motifs changera.
- Appuyer sur une des touches UP → PAT5 pour sélectionner un motif (consulter la partie "Sélection du motif d'arpège" ci-dessous)
  La banque et le motif d'arpège changent.

Si vous souhaitez annuler la sélection effectuée au point 1, appuyer sur la touche EXIT ou sur la touche de la banque de motifs sélectionnée (dont le voyant est allumé).

Sélection du motif d'arpège

1 Appuyer sur la touche de sélection PATTERN/PROGRAM pour que le voyant supérieur PATTERN clignote. Les touches UP/0 à PAT 5/9 servent alors à sélectionner les motifs. Chaque fois que la touche de sélection PATTERN/PROGRAM est enfoncée, les voyants supérieur/inférieur alternent entre le clignotement et l'allumage constant.



2 Appuyer sur une des touches UP à PAT5 pour sélectionner le motif d'arpège.
Lorsque le motif souhaité est sélectionné, la partie supérieure droite de l'écran le reprendra sous la forme "PAT:UP", "PAT:DOWN"... "PAT:PAT5".

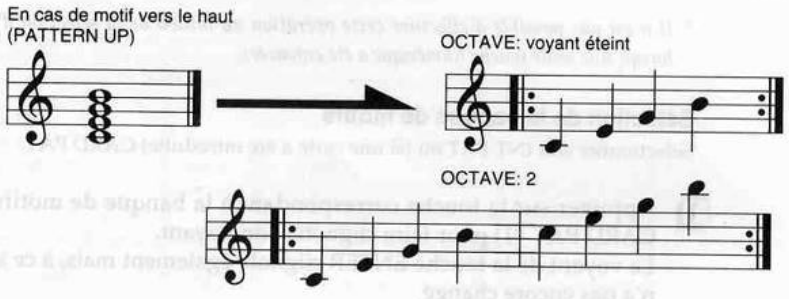
■Fonctionnement de base de l'arpégiateur

1 Appuyer sur la touche ARPEGGIO ON/OFF pour allumer le voyant correspondant.
Cette opération active la fonction de l'arpégiateur. Si vous jouez à présent des notes sur le clavier, un arpège s'exécutera.

2 Tourner le bouton SPEED pour régler le tempo souhaité.

3 Appuyer sur la touche LATCH/KEY SYNC pour allumer le voyant LATCH.
Lorsque la fonction LATCH (verrouillage) est activée, l'arpège continue de jouer même lorsque les mains du musicien ont quitté le clavier. La touche LATCH/KEY SYNC permet de sélectionner une des quatre méthodes de fonctionnement de l'arpégiateur (voir "fonctions de l'arpégiateur" page 15).

4 Appuyer sur la touche OCTAVE pour transposer la portée de l'arpège par plages d'une octave.
A mesure que les voyants 2→3→4 s'allument, la portée de l'exécution de l'arpège change.



5 Pour arrêter l'exécution de l'arpège et éteindre le voyant, réappuyer sur la touche ARPEGGIO ON/OFF.

Essayer de jouer différents accords et utiliser les touches UP à PAT5 pour sélectionner divers motifs d'arpège et écouter le résultat.

* *Avec la méthode décrite ci-dessus, les notes résonneront dans leur ordre de hauteur, sans tenir compte de leur ordre de jeu. Vous pouvez cependant effectuer des réglages de définition de motifs afin que les notes résonnent dans l'ordre où elles sont jouées. Vous pouvez en outre régler l'intervalle de pas ainsi que la vélocité et la longueur des notes de l'arpège et créer ainsi votre propre motif d'arpège.*

2.9 Autres réglages (Performance)

■Pour spécifier l'ordre dans lequel les notes doivent jouer

Il est possible de préciser si la note la plus grave, la plus aiguë ou la dernière note doit résonner quand deux ou plusieurs notes sont jouées simultanément. Cette fonction peut être définie pour chaque programme.

* *Cette fonction est définie à la page CMN-3 [Voice Control] au paragraphe de réglage de priorité de touche, dans la section Commune du mode d'édition. (Manuel des paramètres, p.127)*

■Pour soutenir une note

Une note peut être définie pour continuer de résonner même lorsque la touche est relâchée. Il est possible de définir cette fonction pour chaque programme.

* *Cette fonction se définit à la page CMN-3 [Voice Control] au paragraphe de soutien de notes, dans la section commune du mode d'édition. (Manuel des paramètres, p.127)*

■Utilisation de la vélocité de frappe pour modifier la modulation

La force avec laquelle une nouvelle note est frappée alors que la note précédente résonne toujours peut servir à déterminer si le générateur d'enveloppe ou l'oscillateur basses fréquences vont continuer leur cycle ou s'ils redémarreront. Ce réglage permet d'articuler des liaisons, etc. et il peut être défini pour chaque programme.

* *Cette fonction se définit à la page CMN-3 [Voice Control] au paragraphe de réglage du mode de déclenchement, dans la section Commune du mode d'édition. (Manuel des paramètres, p.127)*

■Utilisation d'échelles différentes

Outre l'échelle traditionnelle à tempérament égal, le Prophecy fournit d'autre types d'échelle comme le Pythagore, le Werckmeister, l'arabe, l'indonésien ainsi que des échelles utilisateur, qui peuvent toutes être sélectionnées pour chaque programme.

* *Cette fonction se définit à la page CMN-4 [Scale] au paragraphe de réglage d'échelle, dans la section commune du mode d'édition. (Manuel des paramètres, p.128)*
Les échelles utilisateur permettent de créer sa propre échelle.

* *La création d'une échelle propre s'effectue à la page GLB-3 [User scale] (échelle utilisateur) dans la section Globale du mode d'édition (Manuel des paramètres, p.135)*

■Accordage du Prophecy sur d'autres instruments

Lorsque le Prophecy est joué en même temps que d'autres instruments ou lors du jeu sur un CD ou une cassette, il est possible de régler l'accordage principal sur une plage s'étendant de 430 à 450 Hz.

* *L'accordage se fait à la page GLB-1 [Tune & Transpose] (accordage et transposition), au paragraphe de réglage de l'accordage maître, dans la section Globale du mode d'édition (Manuel des paramètres, p.133).*

■Transposition de la hauteur

Pour transposer la hauteur en pas chromatiques, il est possible d'ajuster le réglage de transposition sur une plage s'étendant de –12 (une octave plus bas) à +12 (une octave plus haut).

* *Cet ajustement se fait à la page GLB-1 [Tune & Transpose], au paragraphe de réglage de la transposition, dans la section Globale du mode d'édition (Manuel des paramètres, p.133).*

■Modification des courbes de vélocité et d'aftertouch

Il est possible de modifier la prise d'effet de la vélocité et de l'aftertouch en sélectionnant un des huit types de courbes proposés.

* *La courbe de vélocité est déterminée par le paramètre de courbe de vélocité, à la page GLB-2 [Curve & Effects] dans la section Globale du mode d'édition. La courbe d'aftertouch est déterminée par le paramètre de courbe d'aftertouch repris à la même page (Manuel des paramètres, p.134).*

3 Organisation du Prophecy

3.1 A propos des modes

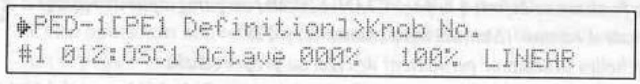
Le Prophecy possède trois modes.

■Le mode performance



Dans ce mode, il est possible de jouer sur le Prophecy et de sélectionner des numéros de programmes, des motifs d'arpèges et des réglages d'éditeur de performance.
Les programmes: possibilité de sélection de 128 programmes (A00 à 64, B00 à 64) et de 64 programmes supplémentaires (CARD 00 à64) si une carte adéquate a été introduite.
Motifs d'arpèges: possibilité de sélection de 10 types (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, PAT1 à 5) plus dix types supplémentaires (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, PAT1 à 5).
Editeur de performance: 4 ensembles (PE1 à PE4)

Définition de l'éditeur de performance PERFORMANCE EDITOR DEFINE



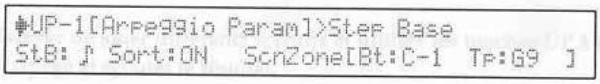
Il permet d'effectuer les réglages concernant l'éditeur de performance. Il contient six pages numérotées de PED1 à PED6 (une pour chaque ensemble d'éditeur de performance).
A partir du mode performance, appuyer sur la touche PE DEFINE pour accéder à la définition de l'éditeur de performance.
Pour revenir au mode performance, réappuyer sur la même touche ou appuyer sur la touche EXIT.

■Mode d'édition EDIT



Ce mode permet de modifier ou de créer des programmes de sons. Les paramètres concernant l'édition de programmes y sont regroupés en dix sections. Certains réglages peuvent également affecter l'ensemble du fonctionnement du Prophecy.
Pour accéder à ce mode à partir du mode performance, appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT. Pour revenir au mode performance, réappuyer sur la même touche. L'accès aux dix sections du mode se fait en appuyant sur une des touches de OSC à GLOBAL. Chaque section se divise ensuite en 2 ou plusieurs pages ou niveaux. Pour plus de détails concernant chaque section, se reporter à la page 23.

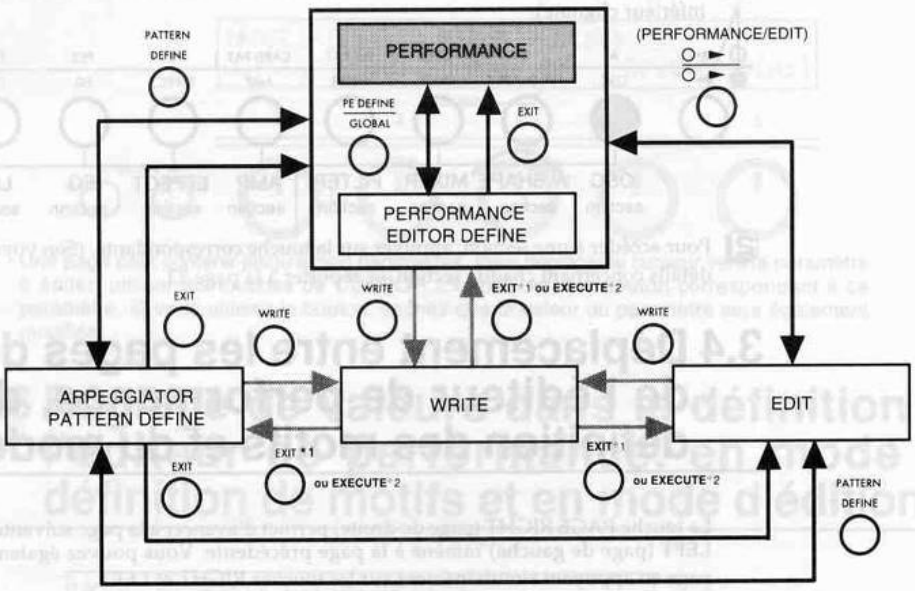
■Mode de définition des motifs PATTERN DEFINE



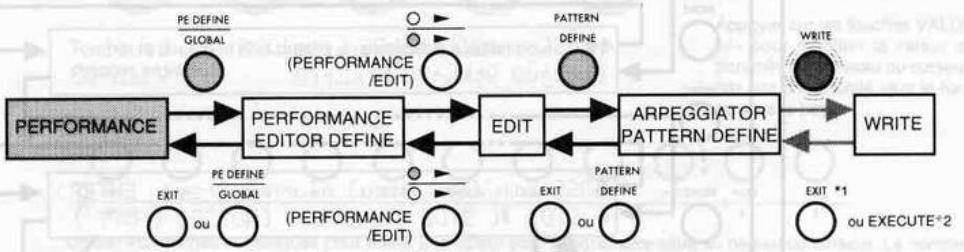
Ce mode permet de définir les paramètres de l'arpégiateur et de créer des motifs utilisateur.
Les réglages des motifs préprogrammés remplissent quatre pages alors que les réglages des motifs utilisateur en comptent 6. Pour entrer en mode de définition de motifs, appuyer sur la touche PATTERN DEFINE à partir d'un des deux modes repris ci-dessus. Pour revenir au mode sélectionné précédemment, soit réappuyer sur la même touche, soit appuyer sur la touche EXIT.

3.2 Déplacement entre les modes

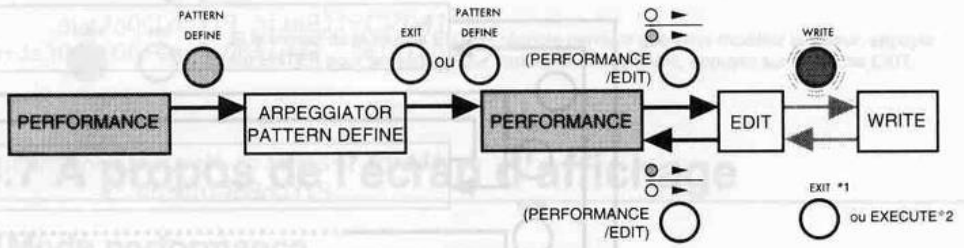
Le diagramme suivant montre comment se déplacer entre le mode performance et les autres modes. Une touche munie d'une flèche pointant dans les deux sens permet de revenir au mode précédent.



Exemple de déplacement entre les modes:
PERFORMANCE → PERFORMANCE EDITOR DEFINE (définition de l'éditeur de performance) → EDIT (édition) → ARPEGGIATOR PATTERN DEFINE (définition des motifs de l'arpégiateur) → WRITE (sauvegarde)



Exemple de déplacement entre les modes:
PERFORMANCE → ARPEGGIATOR PATTERN DEFINE (définition des motifs de l'arpégiateur) →EDIT (édition) → WRITE (sauvegarde)

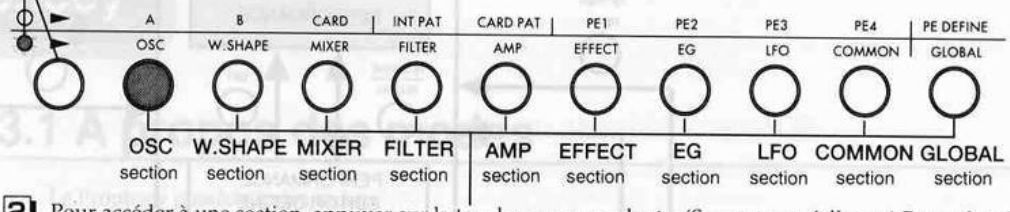


*1 *Si à la fin d'une opération de sauvegarde, vous décidez d'annuler l'opération et de quitter le mode d'écriture, appuyer deux fois sur la touche EXIT (voir page 31).*

*2 *Après l'exécution d'une opération de sauvegarde, l'écran revient à l'affichage dans lequel il se trouvait avant d'exécuter l'opération (voir page 31).*

3.3 Déplacement au sein des différentes sections du mode d'édition

1 Appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT pour entrer en mode d'édition. (Le voyant inférieur clignote).

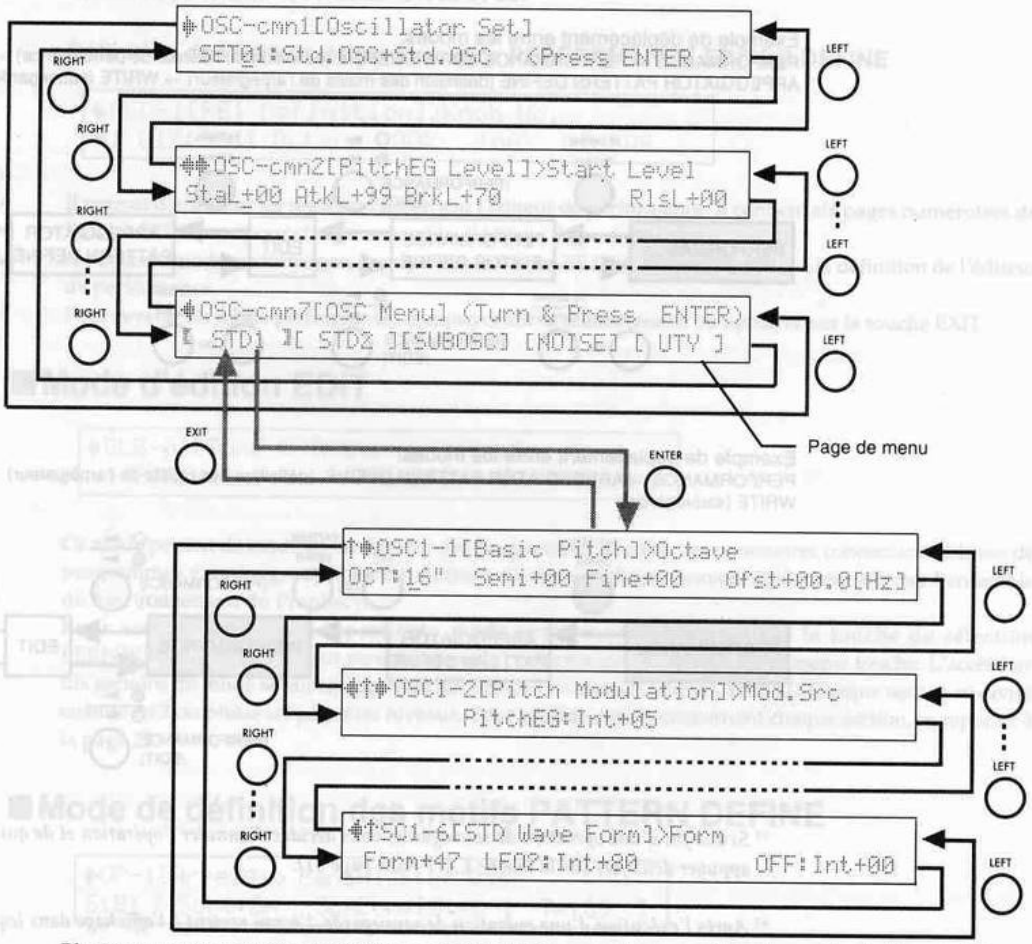


2 Pour accéder à une section, appuyer sur la touche correspondante. (Son voyant s'allume.) Pour plus de détails concernant chaque section, se reporter à la page 23.

3.4 Déplacement entre les pages de définition de l'éditeur de performance, du mode de définition des motifs et du mode d'édition

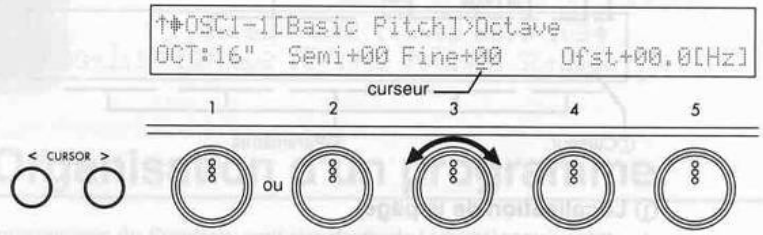
La touche PAGE RIGHT (page de droite) permet d'avancer à la page suivante alors que la touche PAGE LEFT (page de gauche) ramène à la page précédente. Vous pouvez également revenir à la première page en appuyant simultanément sur les touches RIGHT et LEFT.

Exemple: section OSC du mode d'édition



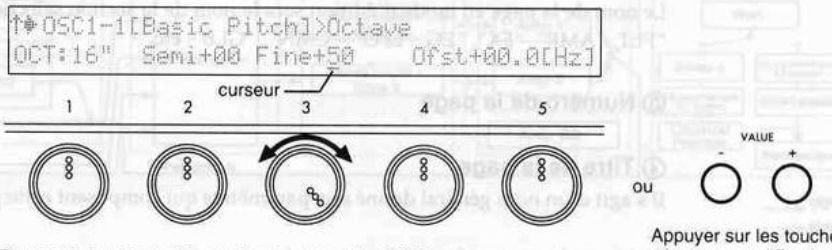
Plusieurs sections du mode d'édition possèdent des pages de menu dans lesquelles la ligne inférieure de l'affichage reprend des paramètres entre crochets [ ].
Les pages supplémentaires sont reprises sous chaque article du menu. Utiliser les touches de curseur ou tourner le bouton le plus proche de l'article à sélectionner de telle sorte que l'écran indique [ ] puis appuyer sur la touche ENTER pour accéder à la page sélectionnée. Pour remonter au niveau indiqué ci-dessus, appuyer sur la touche EXIT. Les modes de définition de l'éditeur de performance et de définition des motifs de l'arpégiateur ne contiennent pas de page de menu.

3.5 Déplacement du curseur en modes de définition de l'éditeur de performance, de définition de motifs et d'édition



Une page peut contenir jusqu'à cinq paramètres. Pour déplacer le curseur vers le paramètre à éditer, utiliser les touches de CURSOR <> ou tourner le bouton correspondant à ce paramètre. Si vous utilisez le bouton, sachez que la valeur du paramètre sera également modifiée.

3.6 Réglage de valeurs dans la définition de l'éditeur de performance, en mode de définition de motifs et en mode d'édition



Tourner le bouton le plus proche du paramètre à éditer pour changer sa valeur.

Appuyer sur les touches VALUE +/– pour modifier la valeur du paramètre au niveau du curseur, par pas d'une unité vers le haut ou vers le bas.

ou



Utiliser les touches numériques pour entrer une valeur pour le paramètre situé au niveau du curseur. Le nombre imprimé à la rangée inférieure, sous chaque touche, indique la valeur qui sera entrée.
Si la valeur du paramètre a un signe (positif ou négatif), utiliser la touche de sélection PATTERN/PROGRAM pour entrer des valeurs positives (+) ou négatives (–).
Si la plage de valeurs est comprise entre 0 et 9, une simple pression d'une touche numérique validera l'entrée.
Si les valeurs comprennent au moins deux chiffres, ceux-ci se déplacent à mesure que vous entrez d'autres valeurs et il faut appuyer sur ENTER pour valider la valeur choisie.



Si le voyant de la touche ENTER clignote pendant que vous modifiez la valeur, appuyer sur ENTER pour la valider. Pour annuler le changement, appuyer sur la touche EXIT.

3.7 A propos de l'écran d'affichage

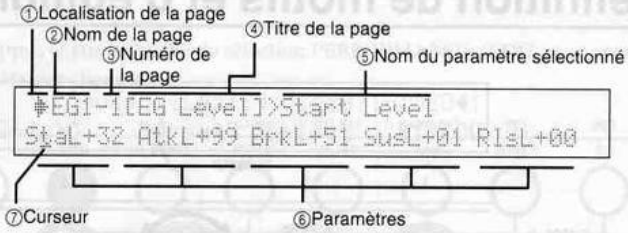
■Mode performance

Si vous avez modifié la valeur d'un paramètre dans le mode de définition de l'éditeur de performance ou dans le mode d'édition, le nom de la banque où se trouve le programme modifié s'affichera en minuscules (a,b,c). Lors de la mémorisation des données, cet affichage repassera aux lettres majuscules. Pour toute autre information concernant l'affichage, se reporter aux sections "A propos de l'affichage du mode performance" (page 8) et "A propos de l'affichage de l'éditeur de performance" (page 11).

Un affichage en lettres minuscules indique que le programme a été édité.



■ Modes de définition de l'éditeur de performance, de définition de motifs et d'édition



① Localisation de la page

⋕ : Il existe d'autres pages à droite.
⋕ : Il existe d'autres pages à gauche.
† : Des niveaux supérieurs existent. Cette indication apparaît dans plusieurs sections du mode d'édition. Appuyer sur la touche EXIT pour revenir à la page de menu (*1) de la section sélectionnée.

Pour se déplacer entre les pages, utiliser les touches PAGE RIGHT et PAGE LEFT.

② Nom de la page

Le nom de la page pour la définition de l'éditeur de performance est "PED".
Le nom de la page en mode de définition de motifs sera le nom du motif sélectionné, c'est-à-dire "UP", "DOWN", "ALT1", "RAND", "PAT1", etc.
Le nom de la page en mode d'édition sera le nom de la section sélectionnée, c'est-à-dire "OSC, "WS", "FLT, "AMP", "FX", "EG, "LFO", "CMN", "GLB", etc.

③ Numéro de la page

④ Titre de la page

Il s'agit d'un nom général donné aux paramètres qui composent cette page.

⑤ Nom du paramètre sélectionné

Indique le nom du paramètre sur lequel se trouve le curseur, c'est-à-dire le paramètre en cours d'édition. Si la page ne contient qu'un seul paramètre, cette indication peut ne pas apparaître.

⑥ Paramètres

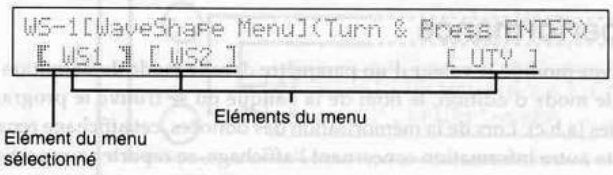
Editer les valeurs des paramètres à l'aide des touches VALUE, des boutons 1 à 5 ou des touches numériques.

⑦ Curseur

Il s'affiche sous le paramètre sélectionné. Son déplacement vers un paramètre souhaité peut se faire à l'aide des touches de CURSOR <> ou du bouton correspondant. Néanmoins, l'utilisation du bouton pour le déplacer vers un autre paramètre modifiera également la valeur de ce paramètre. Le curseur n'apparaît pas dans les pages de menu (*1).

A propos des pages de menu (*1)

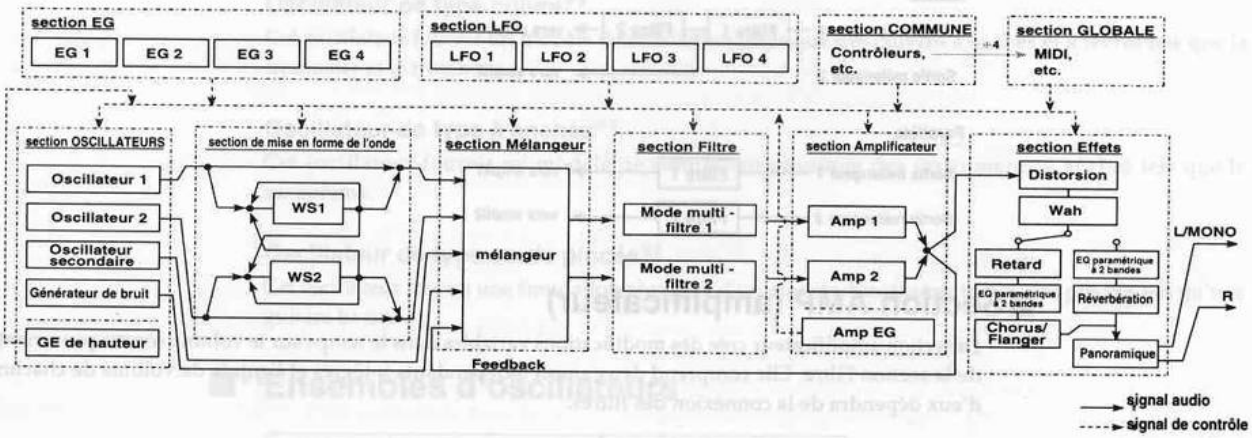
Les pages d'écran dont la ligne inférieure contient des éléments entre crochets [ ] sont des pages de menu. Les éléments entre crochets sont les articles du menu. Utiliser les touches de CURSOR [ ] ou tourner le bouton correspondant pour passer au paramètre souhaité, puis appuyer sur ENTER pour accéder à ce niveau. Appuyer sur la touche EXIT pour revenir à la page de menu.



4 Edition

4. 1 Organisation d'un programme

Les programmes du Prophecy sont structurés de la manière suivante:



■Section OSC (oscillateurs)

La section oscillateurs permet de créer une forme d'onde, qui constitue l'élément fondamental dans la définition d'un son.

Oscillateur 1
Oscillateur 2

Pe Prophecy possède sept types de génération de son (types d'oscillateurs * 1). Il permet de sélectionner une combinaison de deux types d'oscillateurs (un ensemble d'oscillateurs * 2) et d'effectuer des réglages pour spécifier la hauteur de base de l'oscillateur et d'autres de ses aspects.

Oscillateur secondaire

Il est possible de sélectionner une des 4 formes d'ondes fondamentales et de spécifier sa hauteur sur un intervalle de demi-tons ou de centièmes par rapport à la hauteur de base. Le même effet de modulation de hauteur appliqué à l'oscillateur sera valable pour l'oscillateur secondaire. Dans la section mélangeur, le signal de l'oscillateur secondaire est mélangé aux signaux des oscillateurs 1 et 2.

Générateur de bruit

Celui-ci génère un bruit blanc. Le signal du générateur de bruit se mélange au signal direct dans la section mélangeur, comme le signal de l'oscillateur secondaire.

La section OSC contient également un générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG) servant à contrôler la hauteur.

■Section WAVE SHAPE (mise en forme de l'onde)

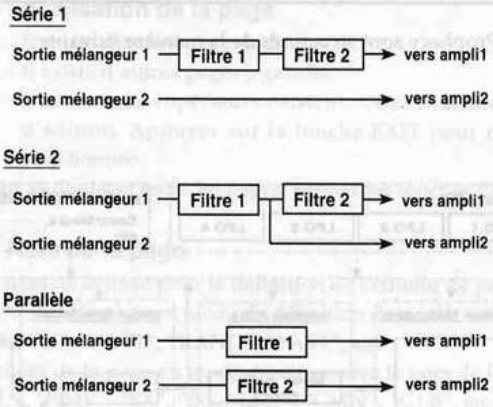
La section de mise en forme de l'onde utilise un tableau non linéaire pour modifier la forme d'onde. Les signaux des oscillateurs 1 et 2 sont acheminés vers la section de mise en forme de l'onde, permettant ainsi d'appliquer des effets tels que l'arrondi ou la résonnance aux signaux.

■Section MIXER (mélangeur)

La section mélangeur permet de mixer les signaux des oscillateurs 1 et 2, de l'oscillateur secondaire, du générateur de bruit et le feedback de la section ampli, et envoie le son en résultant aux filtres multi 1 et 2 (la section filtre).

■Section FILTER (filtre)

La section filtre modifie la forme d'onde en atténuant ou en stimulant des zones de fréquences précises. Cette section contient deux filtres multi. Chacun permet de sélectionner le type de filtre (passe-bande bas, passe-bande haut, passe-bande ou rejet de bande). La section filtre permet de modifier la brillance générale du son et de spécifier la méthode de connexion des filtres à la section mélangeur et à la section ampli.



■Section AMP (amplificateur)

La section amplificateur crée des modifications variables dans le temps sur le volume sonore provenant de la section Filtre. Elle comprend deux ampli indépendants intégrés et l'entrée de volume de chacun d'eux dépendra de la connexion des filtres.

Cette section contient également un générateur d'enveloppe d'amplitude (Amp EG) permettant de contrôler les amplificateurs.

■Section EFFECTS (effets)

La section effets comprend sept types d'effets: la distorsion, le wah, le retard ou la réverbération + le chorus/flanger et le double égaliseur paramétrique. Parmi ces effets, soit le retard soit la réverbération doivent être sélectionnés avec le chorus/flanger (il n'est pas possible d'utiliser ces deux effets simultanément).

■Section EG (générateur d'enveloppe)

Cette section fournit quatre générateurs d'enveloppe (EG) multi-fonctionnels. Ces EG peuvent servir de sources de modulation pour les paramètres de chaque section (sauf pour les sections EG, Commune et Globale) pour appliquer au son des changements variables dans le temps.

■Section LFO (oscillateur basses fréquences)

Cette section fournit quatre oscillateurs basses fréquences (LFO) qui peuvent servir de sources de modulation pour les paramètres de chaque section (sauf pour les sections EG, Commune et Globale) afin d'appliquer au son des changements cycliques.

■Section COMMON (commune)

Cette section contient des paramètres tels que le nom du programme et les réglages pour le clavier et les contrôleurs (Molettes WHEEL 1/2/3, RUBAN, etc.)

■Section GLOBAL

Cette section contient les réglages qui affectent l'ensemble du Prophecy, comme par exemple l'accordage et les réglages MIDI.

■ *1 Types d'oscillateurs

Oscillateur standard

Simule l'oscillateur d'un synthétiseur analogique. Il permet d'obtenir les mêmes effets que ceux d'un synthétiseur analogique, comme par exemple la modulation de largeur d'impulsion.

Bruit + Comb Filter

Cet oscillateur extrait un élément de hauteur d'un son blanc. Il permet de créer non seulement des sons uniques mais aussi toute une variété de sons allant des sons des cordes à la basse synthétique.

VPM (modulation de phase variable)

Celui-ci module la phase de deux oscillateurs et utilise le tableau de mise en forme de l'onde pour traiter le son et créer des harmonies d'une grande richesse.

Modulation Cross/Sync/Ring

Cet oscillateur simule l'inter-modulation qui pouvait se produire entre les différents oscillateurs sur les synthétiseurs analogiques.

Oscillateur de type cuivre*3

Cet oscillateur fournit un modèle de simulation physique des cuivres à anches et à lèvres tels que la trompette et le trombone.

Oscillateur de type à anches*3

Cet oscillateur fournit un modèle de simulation physique des instruments à anches tels que le saxophone.

Oscillateur de type corde pincée*3

Cet oscillateur fournit une simulation physique d'un modèle d'instruments à cordes pincées tels qu'une guitare basse.

■ *2 Ensembles d'oscillateurs

Set	Oscillateur 1	Oscillateur 2
Set 1	OSC standard	OSC standard
Set 2	OSC standard	OSC à filtre Comb
Set 3	OSC standard	OSC VPM
Set 4	OSC standard	OSC avec modulation
Set 5	OSC à filtre Comb	OSC à filtre Comb
Set 6	OSC à filtre Comb	OSC VPM
Set 7	OSC à filtre Comb	OSC avec modulation
Set 8	OSC VPM	OSC VPM
Set 9	OSC VPM	OSC avec modulation
Set 10	OSC cuivre	pas d'oscillateur (OSC2)
Set 11	OSC à anches	pas d'oscillateur (OSC2)
Set 12	OSC cordes pincées	pas d'oscillateur (OSC2)

*3 Les oscillateurs du modèle cuivres, l'oscillateur du modèle à anches et l'oscillateur de cordes pincées font appel à des modèles physiques. Contrairement aux oscillateurs traditionnels qui produisent une forme d'onde fixe, les modèles physiques simulent les caractéristiques physiques des éléments qui composent un instrument, comme le tube, l'anche ou la corde. Un modèle physique peut notamment calculer la réflection et l'atténuation d'une onde de pression lorsqu'elle passe dans le tube ou le déplacement d'une anche lorsqu'on y insuffle de l'air. Ces calculs se font en temps réel pour déterminer le son qui doit en résulter.

*4 Afin d'utiliser les contrôleurs du Prophecy pour commander son propre générateur de son ou un appareil MIDI externe, vous devez spécifier la correspondance des contrôleurs du Prophecy par rapport aux messages de contrôle tels que le pitch bend, l'aftertouch et les changements de contrôle #00 à 95. Ces réglages s'effectuent dans la section commune de chaque programme. La section Globale permet également de préciser comment les messages MIDI assignés aux contrôleurs du Prophecy doivent être transmis et reçus.

4.2 Edition d'un programme

Cette section explique la procédure à suivre pour l'édition d'un programme.
* Dans les explications suivantes, nous modifions les valeurs des paramètres uniquement à l'aide des boutons, mais pour effectuer des réglages fins, il est plus facile d'utiliser les touches VALUE.

■Réinitialisation d'un programme

Les programmes du Prophecy se composent de combinaisons de réglages assez complexes. Afin de vous aider à comprendre la procédure de création d'un programme, nous allons réinitialiser un programme à ses réglages les plus simples. Pour ce faire, procéder de la manière suivante:

1. Appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT pour entrer en mode d'édition (le voyant inférieur clignote).

2. Appuyer sur la touche COMMON pour accéder à la section commune. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page CMN-10 [Initialize Program] (réinitialisation d'un programme).

3. Appuyer sur la touche ENTER. L'écran va demander "Are you sure?" (Etes-vous certain?). Appuyer de nouveau sur ENTER pour confirmer et réinitialiser le programme. L'affichage marquera <COMPLETED> (terminé).

Jouer à présent sur le clavier. Vous entendrez uniquement une onde en dents de scie.

■Réglages d'oscillateur

L'oscillateur est la section qui crée la "forme d'onde", qui constitue l'élément fondamental d'un son. Le Prophecy peut produire une vaste variété de formes d'onde mais dans notre exemple nous utiliserons uniquement l'oscillateur standard le plus élémentaire pour éditer des sons.

1. Appuyer sur la touche OSC pour accéder à la section OSC. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page OSC-cmn1 [Oscillator Set] (ensemble d'oscillateurs).
S'assurer que l'écran indique bien "SET01:Std.OSC+Std.OSC". Cela signifie qu'un oscillateur standard est assigné aux OSC 1 et 2.

2. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page OSC-cmn7 [OSC menu] (menu OSC). Déplacer le bouton situé sous l'affichage [STD1] afin qu'il indique 【STD1】 et appuyer sur la touche ENTER. Vous passerez ainsi à la page OSC1-1 [Basic Pitch] (hauteur fondamentale).
Les quatre paramètres qui apparaissent sur cette page permettent de définir la hauteur de l'OSC1. A mesure que l'on joue sur le clavier, modifier les paramètres et écouter les changements de hauteur produits.

3. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page OSC1-5 [STD WaveLevel] (niveau d'onde standard). Utiliser le bouton 1 situé sous l'affichage "SAW" pour le changer en "PULSE". Jouer sur le clavier et vous verrez que la forme d'onde est passée de dents de scie à impulsions.

4. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page OSC1-6 [STD Wave Form] (forme d'onde standard). Tout en jouant sur le clavier, tourner le bouton 3 situé dans la partie inférieure droite de l'affichage "LFO2:Int+00". Remarquer que le son commence à "onduler". Ce phénomène se doit au LFO2 ici utilisé pour varier la largeur d'impulsions de l'onde. Pour notre exemple, la régler sur "Int+50".

5. A présent, nous allons modifier le réglage du LFO2 entendu au point 4. Appuyer sur la touche LFO pour passer à la page LFO-1 [LFO menu] (menu LFO). Tourner le bouton 2 situé sous l'affichage 【LFO2】 afin que celui-ci indique [LFO2] et appuyer sur la touche ENTER. Utiliser ensuite les touches PAGE pour passer à la page LFO2-2 [Frequency] (fréquence). Tourner le bouton 1 situé sous l'affichage "005(0,150[Hz])". Remarquer le changement qui se produit dans la fréquence de l'"ondulation". Pour notre exemple, régler le paramètre sur "031(0,800[Hz])".

■Réglages de filtre

Le filtre est la section qui traite la forme d'onde produite par l'oscillateur. La coloration du son peut changer de manière radicale en fonction des réglages du filtre. Le Prophecy contient deux filtres qui peuvent chacun régler le caractère tonal et offrent ainsi un vaste choix de possibilités. Nous allons les essayer et écouter leur action.

1 Appuyer sur la touche FILTER pour accéder à la section Filtre page FLT-1 [Filter Menu] (menu filtre). S'assurer que l'affichage indique bien "Routing:SERIAL1" (acheminement:série1). Cela signifie que le Filtre 1 et le Filtre 2 sont connectés en parallèle.

2 Réglons à présent les valeurs du filtre 1. Tourner le bouton 3 situé sous l'affichage [FILTR1] afin qu'il indique 【FILTR1】 puis appuyer sur la touche ENTER. Utiliser ensuite les touches PAGE pour passer à la page FL1-1 [Type & Input] (type et entrée). S'assurer que la mention "Filter Type:LPF" s'affiche. Elle indique que le filtre 1 sert de filtre passe-bas (LPF).

3 Utiliser les touches PAGE pour passer à la page FL1-2 [Cutoff] (coupure). Tourner le bouton 1 situé sous l'affichage "Fc:99". A mesure que la valeur augmente, le son devient plus clair alors qu'il se fait plus grave si on la diminue. C'est le résultat du changement de la limite supérieure des fréquences qui passent par le filtre (la fréquence de coupure). Pour notre exemple, régler "Fc:80".

4 Utiliser les touches PAGE pour passer à la page FL1-3 [Resonance] (résonnance). Tourner le bouton 1 situé sous l'affichage "Reso:40" et le mettre sur "Reso:80". Remarquer les changements produits. C'est le résultat de la stimulation de la résonnance dans la zone de fréquence de coupure établie au point **3**.

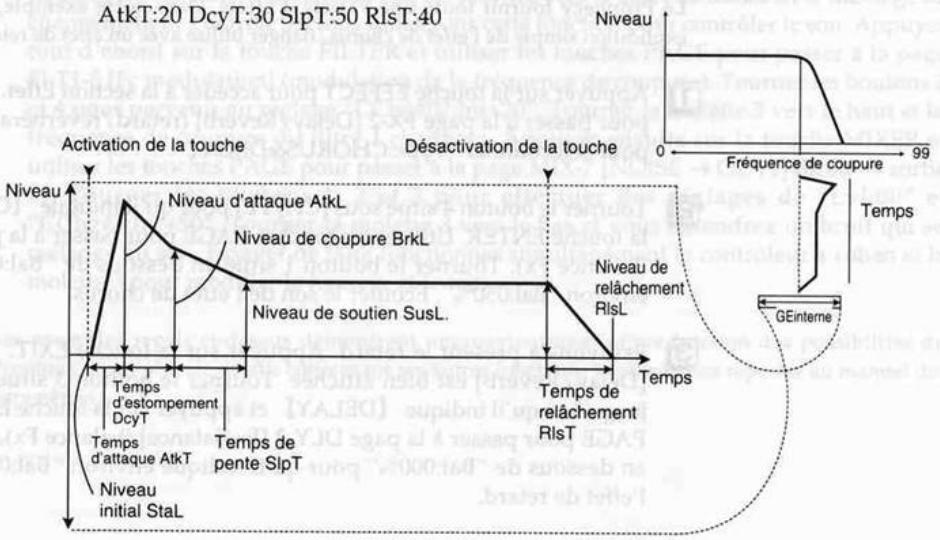
5 Nous allons à présent utiliser le générateur d'enveloppe (EG) pour modifier cette fréquence de coupure. Appuyer sur la touche EG pour passer à la page EG-1 [EG Menu] (menu EG). Tourner le bouton 3 situé sous l'affichage [EG3] afin qu'il indique 【EG3】 puis appuyer sur ENTER.

6 Utiliser les touches PAGE pour passer à la page EG3-1 [EG Level] (niveau du GE). Tourner les boutons 1 à 5 pour effectuer les réglages suivants. (Les valeurs ne doivent pas être tout-à-fait identiques; il suffit de les régler approximativement)

StaL+00 AtkL+99 BrkL+70 SusL+50 RlsL+00

7 Utiliser les touches PAGE pour passer à la page EG3-2 [EG Time] (temps du GE). Comme ci-dessus, tourner les boutons 1 à 5 pour effectuer les réglages suivants:

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



8 Appuyer sur la touche FILTER et utiliser ensuite les touches PAGE pour passer à la page FL1-2 [Cutoff] (coupure). Tourner le bouton 1 situé sous l'affichage "Fc:80" pour qu'il indique environ "Fc:10". Tourner ensuite le bouton 3 situé sous "EG3:Int+00" pour qu'il indique "EG3:Int+90". Jouer sur le clavier et écouter les changements au niveau de la fréquence de coupure.

■Réglages d'ampli

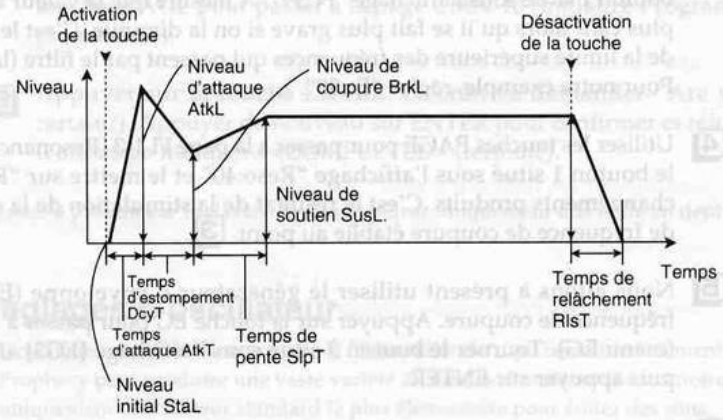
La section Ampli crée des changements de volume dans le temps. Par "changements de volume", nous entendons la manière de démarrer du son (rapidement ou progressivement) lorsqu'une note est jouée. Suivre la méthode détaillée ci-dessous pour écouter son fonctionnement.

1. Appuyer sur la touche AMP pour accéder à la section Ampli. Tourner ensuite le bouton 3 situé en dessous de l'affichage [AMPEG] afin qu'il indique 【AMPEG】 puis appuyer sur la touche ENTER. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page AEG-1 [Amp EG Level] (niveau du générateur d'enveloppe d'amplitude) et effectuer les réglages suivants:

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

2. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page AEG-2 [Amp EG Time] (temps du générateur d'enveloppe d'amplitude) et effectuer les réglages suivants:

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



Remarquer que l'attaque du son est plus douce. Modifier de nouveau l'attaque en changeant la valeur du paramètre "AtkT:20" et écouter le changement produit. Essayer de modifier d'autres paramètres pour voir comment la section ampli fonctionne.

■Utilisation des effets

Le Prophecy fournit toute une variété d'effets. Dans notre exemple, nous vous donnerons une explication simple de l'effet de chorus/flanger utilisé avec un effet de retard.

1. Appuyer sur la touche EFFECT pour accéder à la section Effet. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page FX-2 [Delay/Reverb] (retard/réverbération). Tourner le bouton 1 pour sélectionner "Type:CHORUS&DELAY".

2. Tourner le bouton 4 situé sous [CH/FL] pour qu'il indique 【CH/FL】 puis appuyer sur la touche ENTER. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page CHFL-3 [Fx Balance] (balance Fx). Tourner le bouton 1 situé en dessous de "Bal:000%" pour qu'il indique environ "Bal:050%". Ecouter le son de l'effet de chorus.

3. Essayons à présent le retard. Appuyer sur la touche EXIT. Vérifier que la page FX-2 [Delay/Reverb] est bien affichée. Tourner le bouton 3 situé en dessous de [DELAY] jusqu'à ce qu'il indique 【DELAY】 et appuyer sur la touche ENTER. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page DLY-2 [Fx Balance] (balance Fx). Tourner le bouton 1 situé en dessous de "Bal:000%" pour qu'il indique environ "Bal:020%" et écouter le son de l'effet de retard.

■Réglage et utilisation des contrôleurs

Le Prophecy est équipé de toute une série de contrôleurs: les contrôleurs à molette WHEEL 1 à 3, le contrôleur à ruban, la pédale au pied, le commutateur au pied, etc. Il est possible d'assigner librement une fonction à chaque contrôleur pour chacun des programmes, afin de contrôler le son à sa meilleure convenance.

Dans un programme réinitialisé, l'assignation des contrôleurs est la suivante:

Wheel1	Pitch bend +–
Wheel2	Changement de contrôle 1
Wheel3+	Changement de contrôle 2
Wheel3–	Changement de contrôle 3
RubanX	Changement de contrôle 16
RubanZ	Changement de contrôle 17
Pédale au pied	Changement de contrôle 18
Commutateur au pied	Sustain (Changement de contrôle 64)

Modifions donc certains de ces réglages.

1. Appuyer sur la touche COMMON et utiliser les touches PAGE pour passer à la page CMN-5 [Wheel 1/2 Assign] (assignations des molettes WHEEL 1/2). Tourner le bouton 1 pour modifier la fonction assignée à la molette 1. Pour notre exemple, mettre Wheel 1 sur OFF (désactivée). Déplacer la molette 1 et vous verrez qu'elle ne produit plus d'effet de pitch bend.

2. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page CMN-7 [Ribbon Assign] (assignation du ruban). Tourner le bouton 1 pour changer le réglage du ruban X sur pitch bend +–. Déplacer le doigt sur le contrôleur à ruban de gauche à droite, et vous verrez comme l'effet de pitch bend se fait entendre. Le déplacement du doigt du centre vers la droite du ruban augmente la hauteur alors que vers la gauche, elle diminue.

3. Tourner le bouton 3 pour définir XVC:ON. Grâce à ce réglage, le premier emplacement où l'on pose son doigt sur le ruban devient le point zéro pour le contrôleur. Pousser sur le ruban et écouter le résultat.

4. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page CMN-6 [Wheel 3 Assign] (assignations de la molette Wheel 3). Vous verrez que les réglages sont "+:007(CChg#02)" et "–:008(CChg#03)".
   Cela signifie que lorsque la molette est tournée vers le haut, elle transmet le changement de contrôle No 2 alors que quand elle est tournée vers le bas, elle transmet le message de changement de contrôle 3. Nous utiliserons cette fonction pour contrôler le son. Appuyer tout d'abord sur la touche FILTER et utiliser les touches PAGE pour passer à la page FLT1-5 [Fc modulation] (modulation de la fréquence de coupure). Tourner les boutons 3 et 4 pour parvenir au réglage "CChg#02:Int+20". Tourner la molette 3 vers le haut et la fréquence de coupure du filtre 1 changera. Appuyer ensuite sur la touche MIXER et utiliser les touches PAGE pour passer à la page MIX-7 [NOISE → OUT1] (bruit → sortie 1). Tourner les boutons 1, 2 et 3 pour effectuer des réglages de "Lvl:00" et "CChg#3:Int+50". Tourner la molette 3 vers le bas et vous entendrez un bruit qui se mélange au son. Essayer de faire fonctionner simultanément le contrôleur à ruban et la molette 3 pour modifier la hauteur et le ton.

Les exemples repris ci-dessus démontrent uniquement une infime fraction des possibilités du Prophecy. Pour plus de détails concernant ses autres fonctions, veuillez vous reporter au manuel des paramètres.

4.3 Sauvegarde d'un programme

Les programmes peuvent être mémorisés dans la banque A sous les numéros 00 à 63, dans la banque B sous les mêmes numéros, et en cas d'utilisation d'une carte non protégée, dans la banque CARD, sous les numéros 00 à 63 également. En mode performance, les modifications sonores effectuées à l'aide de l'éditeur de performance ou du statut d'activation/désactivation (ON/OFF) de la touche PORTAMENTO peuvent également être sauvegardées pour chacun des programmes. Chaque programme contient aussi les réglages effectués en mode d'édition (à l'exception des réglages de la section Globale) et tous les réglages de définition de l'éditeur de performance. Ces réglages ne sont cependant pas mémorisés si vous n'effectuez pas l'opération d'écriture (sauvegarde). Dans la section Globale du mode d'édition par contre, les changements effectués sont sauvegardés au moment où ils sont modifiés de telle sorte qu'ils ne doivent pas être mis en mémoire.

Dix motifs d'arpèges peuvent être sauvegardés dans la banque INT PAT et, en cas d'introduction d'une carte non protégée, la banque CARD PAT permet d'avoir accès à dix autres motifs supplémentaires mais elle n'autorise pas l'inscription directe de données. Les motifs UP, DOWN, ALT1, ALT2 et RANDOM permettent uniquement de sauvegarder des paramètres d'arpèges alors que les touches PAT1 à PAT5 permettent de sauvegarder des paramètres et des motifs d'arpèges. Comme pour la section Globale du mode d'édition, ces données sont toujours sauvegardées au moment de leur modification et elles ne doivent dès lors plus être mises en mémoire par la suite.

Pour sauvegarder un programme, appuyer sur la touche WRITE àpartir de n'importe quelle condition de fonctionnement ou de n'importe quel mode.

■Protection de mémoire

Pour éviter d'effacer accidentellement des données en les remplaçant par d'autres, la section Globale contient un réglage de protection de mémoire. Avant d'inscrire les données créées en mémoire, désactiver le réglage de protection de mémoire dans la section Globale.

1. Appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT pour entrer en mode d'édition (le voyant inférieur clignote).
2. Appuyer sur la touche GLOBAL pour accéder à la section Globale. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page GLB-20 [Memory Protect] (protection de mémoire).
3. Si vous souhaitez éditer et mémoriser un programme, tourner le bouton 2 pour désactiver la fonction de mémoire de programme (OFF). Si vous souhaitez éditer des paramètres d'arpèges, tourner le bouton 4 pour désactiver la fonction de mémoire de motifs (OFF).

* *Lors de la mémorisation de données, les données qui se trouvaient auparavant à l'emplacement de destination de la mémoire seront perdues. Vous pouvez cependant utiliser la fonction de la page GLB-19 [Load factory data] (charger les données d'origine), dans la section Globale, pour rappeler les sons d'origine du Prophecy. Les réglages d'origine de la section globale et ceux des paramètres d'arpèges peuvent également être rétablis.*

■Changement de nom

Voici comment assigner un nouveau nom à un programme édité.

1. Appuyer sur la touche de sélection PERFORMANCE/EDIT pour entrer en mode d'édition (le voyant inférieur clignote).
2. Appuyer sur la touche COMMON pour accéder à la section commune. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page CMN-1 [Program Name] (nom du programme).
3. Appuyer sur les touches de CURSOR ou tourner le bouton 4 et vérifier que le curseur s'affiche.
   Lorsque celui-ci apparaît, vous pouvez modifier le caractère sur lequel il se trouve.
4. Utiliser les touches de CURSOR ou le bouton 4 pour déplacer le curseur et utiliser les touches VALUE ou le bouton 5 pour sélectionner un caractère. A ce stade, vous pouvez appuyer sur la touche ENTER pour entrer un espace ou sur la touche EXIT pour supprimer un caractère.
5. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page CMN-2 [Prog Category] (catégorie de programme). Utiliser le bouton 1 pour sélectionner une catégorie de programme.
   La catégorie de programme permet de classer les programmes en fonction d'un second nom ou d'un type de son. Cette catégorie s'affiche à droite du nom de programme en mode performance.
   En mode performance, les touches PAGE permettent de trouver et de sélectionner des programmes appartenant à la même catégorie.

■Méthode de sauvegarde

1 Appuyer sur la touche WRITE
Le voyant de la touche WRITE et celui de la banque de destination s'allument. Ceux des banques disponibles et de la touche ENTER vont par contre clignoter.
L'affichage indiquera la source courante de chargement de paramètres de programmes sur la ligne supérieure et la destination de mémoire sur la ligne inférieure.

```
a00:[Prophetic Steps!]>Will save as
 >A00:<Prophetic Steps!> <Press ENTER  >
```

* *Si la protection de mémoire est activée, un message d'erreur s'affiche. Appuyer sur la touche EXIT pour revenir à l'affichage précédent. Dans la section globale du mode d'édition, mettre le paramètre [Memory Protect] (protection de mémoire) de la page GLB-20 sur OFF (désactivé).*

- **Si vous souhaitez revenir à l'affichage précédent, appuyer sur la touche EXIT.**

2 A l'aide des touches A, B ou CARD*1, préciser la banque de destination de mémoire.

*1 *Si le voyant CARD est éteint, vous obtiendrez un message d'erreur en appuyant sur la touche CARD. Si vous souhaitez mémoriser des données dans la banque CARD, vous devez glisser le taquet de protection contre l'écriture de la carte vers la position OFF avant de l'introduire dans la fente prévue.*

3 Utiliser les touches VALUE, les touches numériques ou le bouton 1 pour préciser le numéro du programme de destination de la mémoire.

4 Pour confirmer la destination spécifiée aux points 2 et 3, appuyer sur la touche ENTER. L'affichage suivant apparaîtra et le voyant de la touche ENTER clignotera plus rapidement.

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

- **Pour annuler l'opération, appuyer sur la touche EXIT. Si vous appuyez une seconde fois sur cette touche, vous reviendrez àl'affichage précédant le début de l'opération de mise en mémoire.**

5 Si vous êtes certain de vouloir mémoriser les données, appuyer sur la touche ENTER. Les données seront sauvegardées.
Lorsque l'opération est terminée, l'affichage précédant la mise en mémoire réapparaît.

- **Si vous décidez d'annuler l'opération de mise en mémoire, appuyer sur la touche EXIT. Vous reviendrez à l'affichage du point 1. Si vous appuyez une seconde fois sur la touche, vous reviendrez à l'affichage précédant le début de l'opération de mise en mémoire.**

4.4 Comparaison

En appuyant sur la touche COMPARE pendant l'édition, vous pouvez rappeler les réglages non modifiés. Les données en cours d'édition seront conservées dans la mémoire interne jusqu'à la prochaine édition. Une seconde pression de la touche rappelle les données éditées. Ne pas oublier cependant que, si vous éditez des paramètres alors que le voyant de la touche COMPARE est allumé, vous perdez toutes les éditions effectuées avant d'activer la touche.

Si vous entrez en mode performance sans mémoriser les données éditées, le nom de banque repris dans la partie supérieure gauche de l'écran s'affiche en lettres minuscules. Tant que vous ne modifiez pas les programmes, la touche COMPARE agira comme indiqué ci-dessus.

Même si vous revenez au mode performance sans mémoriser les données éditées, puis que vous sélectionnez un autre numéro de programme, vous pourrez toujours rappeler les données éditées. Appuyer sur la touche COMPARE et le nom de la banque (du mode performance) s'affiche en lettres minuscules alors que les données éditées sont rappelées. Appuyer de nouveau sur la touche pour que le voyant s'éteigne et pour rappeler le numéro de programme sélectionné en dernier.

Lorsque les données éditées sont mémorisées, la fonction de comparaison cesse d'être disponible.

4.5 Assignations de l'éditeur de performance (Performance Editor Define)

Pour chaque programme du mode performance, il est possible d'assigner des paramètres de programmes aux boutons 1 à 5 afin de contrôler le son en temps réel. Chaque programme peut contenir quatre ensembles de réglages d'éditeur de performance. Ces réglages s'effectuent dans le mode de définition des éditeurs de performance (Performance Editor Define). Dans les pages suivantes, les explications données sont la continuation de la méthode décrite au point "4.2 Edition d'un programme", en utilisant le programme réinitialisé puis modifié. Le programme réinitialisé répond aux réglages suivants:

PE	BOUTON No.	Paramètre assigné	Bouton gauche	Bouton droit	Courbe
	BOUTON1	OSC1_Octave	000%	100%	LINER
	BOUTON2	Std1_Wave	000%	100%	LINER
PE1	BOUTON3	Std1_RampLevel	000%	100%	Exp
	BOUTON4	Std1_WaveForm	000%	100%	Exp
	BOUTON5	Delay_Balance	000%	70%	Exp
	BOUTON1	OSC2_Octave	000%	100%	LINER
	BOUTON2	Std2_Wave	000%	100%	LINER
PE2	BOUTON3	Std2_RampLevel	000%	100%	Exp
	BOUTON4	Std2_WaveForm	000%	100%	Exp
	BOUTON5	Chorus_Balance	000%	70%	Exp
	BOUTON1	Filter1_Fc	000%	100%	LINER
	BOUTON2	Filter1_Resonance	000%	90%	LOG
PE3	BOUTON3	Filter1FcEGInt	000%	100%	LINER
	BOUTON4	EG3_AttackTime	000%	100%	LINER
	BOUTON5	EG3_DecayTime	000%	100%	LINER
	BOUTON1	Filter2_FC	000%	100%	LINER
	BOUTON2	Filter2_Resonance	000%	90%	LOG
PE4	BOUTON3	Filter2FcEGInt	000%	100%	LINER
	BOUTON4	EG3_AttackLevel	000%	100%	LINER
	BOUTON5	EG3_Decay Level	000%	100%	LINER

1 A partir du mode performance, appuyer sur la touche PE DEFINE.
Son voyant s'allume et vous accédez au mode de définition des éditeurs de performance. Le voyant de la touche PE en cours d'édition clignote.

2 Utiliser les touches PAGE pour passer à la page PED-1 [PE1 Definition] (définition de l'éditeur de performance 1). Cette fonction permet de préciser les paramètres contrôlés par chaque bouton pour le PE1. Tourner le bouton 1 et vérifier que les #1 à 5 soient définis comme indiqué pour la partie PE1 dans le tableau ci-dessus.
Ces réglages définissent les paramètres assignés à chaque bouton lorsque la touche PE1 est activée.

3 Tourner le bouton 2 et vous verrez les modifications subies par le paramètre assigné. A ce stade, vous pouvez sélectionner le paramètre à assigner au bouton.
L'écran reprend une abréviation du nom du paramètre qui s'affiche en entier en mode d'édition. Pour toute correspondance entre les abréviations et les noms de paramètres, veuillez vous reporter à la partie "Liste d'assignations des éditeurs de performance" dans l'appendice du "Manuel des paramètres" (à part). Les pourcentages indiqués entre parenthèses indiquent la valeur relative par rapport à la plage des valeurs pouvant être définies en mode d'édition.

4 Tourner le bouton 3. Ce réglage précise l'effet produit par le déplacement du bouton à l'extrême gauche en mode performance. Ecouter l'effet sur le son à mesure que vous modifiez la valeur. Le bouton 4 précise l'effet produit lors du déplacement du bouton à l'extrême droite en mode performance. Régler la valeur de la même manière. Utiliser la touche de CURSOR < pour revenir au paramètre assigné défini au point 3. Vous verrez que le son se modifie ici également. Cela se doit au fait que les paramètres sont revenus aux valeurs des réglages définis.

5 L'indication "LINEAR" (linéaire) à droite permet de sélectionner une des trois courbes déterminant les modifications subies par le son lors de l'actionnement du bouton sélectionné au point 4.

Cela termine les réglages à effectuer pour le PE1. Utiliser les touches PAGE pour passer aux pages PED-2 à PED-4 et effectuer les réglages de la même manière pour les éditeurs de performance PE2 à PE4.

4.6 Réglages des motifs d'arpèges (Pattern Define)

Chaque motif d'arpèges contient des paramètres d'arpèges qui précisent la manière d'exécution de l'arpège. Essayons donc de modifier ces réglages.

* *Lors de la modification des valeurs des paramètres en mode de définition de motifs "Pattern Define", les réglages modifiés sont directement mémorisés.*

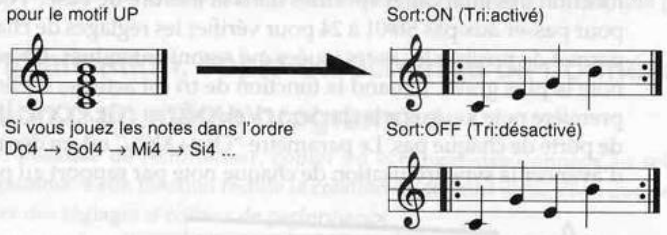
1. Mettre le motif d'arpège sur UP, et activer la touche d'ARPEGGIO ON/OFF. Eteindre le voyant OCTAVE.

2. Appuyer sur la touche PATTERN DEFINE pour allumer le voyant correspondant. Vous pouvez à présent régler les paramètres d'arpège.

   * *Le mode PATTERN DEFINE ne fonctionne pas avec la banque CARD PAT. Sélectionner dès lors la banque INT PAT.*

3. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page UP-1 [Arpeggio Param] (paramètres d'arpège). Regarder le réglage de StB: ♪. Cela signifie qu'un pas de base d'une croche servira à exécuter les notes d'arpège. Tourner le bouton 1 pour modifier le réglage. L'intervalle entre les notes d'arpège change.

4. Regarder le réglage "Sort:ON" (tri:activé). Il signifie que les notes jouées sur le clavier seront triées de la note la plus grave à la plus aiguë avant l'exécution de l'arpège. Jouer un accord et vous verrez que l'arpège s'exécute des notes graves aux notes aiguës. Tourner le bouton 2 pour désactiver ce paramètre (mettre Sort:OFF), et jouer de nouveau un accord. Cette fois les notes de l'arpège sont reproduites dans l'ordre où elles sont frappées.



5. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page UP-2 [Velocity Param] (paramètre de vélocité). Le réglage est Vel:KEY, ce qui signifie que la vélocité de jeu des notes de l'arpège dépend de la vélocité à laquelle le musicien joue les notes sur le clavier. Jouer un accord avec des notes de vélocités différentes et écouter les modifications dans la reproduction de l'arpège. Tourner le bouton 1 et régler Vel:001~127; l'arpège s'exécute àune vélocité constante, sans tenir compte de la force à laquelle le musicien frappe les touches.

6. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page UP-3 [Gate Param] (paramètre de porte). Le réglage est Gt:80%, ce qui signifie que la longueur (le temps de porte) des notes d'arpège représente 80% du temps de base. Tourner le bouton 1 pour modifier le réglage sur une plage de GT:001~100% et vous verrez comme le temps de porte change.

7. Pendant votre interprétation musicale, vous pouvez contrôler la vélocité et le temps de porte des notes d'arpège par le biais des nombreux contrôleurs. Sélectionner le contrôleur à utiliser dans la section Globale, page GLB-6 [Arpeggio Controller] (contrôleur d'arpège). Appuyer sur la touche PATTERN DEFINE puis sur PERFORMANCE/EDIT pour faire clignoter le voyant inférieur. Appuyer sur la touche GLOBAL pour accéder à la section Globale. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page GLB-6.
   Dans les réglages d'origine, la vélocité est contrôlée par le changement de contrôle No 24 et le temps de porte par le changement de contrôle No 25. Utiliser à présent le bouton 2 pour définir "Vel:ATouch" et utiliser le bouton 4 pour régler "Gate:ATouch". Appuyer sur la touche PATTERN DEFINE pour allumer son voyant. Utiliser les touches PAGE pour passer à la page UP-3 [Gate Param] (paramètre de porte) et, à l'aide du bouton 1, régler "Gt:20%". Avec le bouton 3, régler ensuite "Int+99". Sur le clavier, maintenir enfoncées les notes à exécuter en arpège puis appuyer plus fermement sur le clavier pour modifier le temps de porte.
   Use the PAGE keys to move to UP-3 [Gate Param], and use knob 1 to set "Gt:20%" and knob 3 to set "Int+99". Hold down the notes on the keyboard that you wish to arpeggiate, and then press down on the keyboard more firmly to modify the gate time.

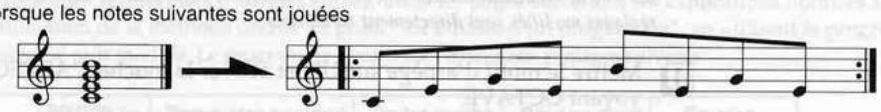
8. Modifions à présent la vélocité des notes de l'arpège. Pour que l'effet soit facilement audible, réinitialiser UP-3 [Gate Param] (paramètre de porte) sur "GT:80%" et "Int+00". Utiliser ensuite les touches PAGE pour passer à la page UP-2 [Velocity Param] (paramètre de vélocité). Utiliser le bouton 1 pour définir "Vel:020" et utiliser le bouton 3 pour régler "Int+99". Comme vous l'avez fait auparavant, jouer un accord puis jouer avec plus de force sur le clavier pour voir les modifications subies par les notes de l'arpège.

4.7 Paramètres de création de motifs (définition de motifs)

Essayons à présent de créer un motif d'arpège tel qu'illustré dans l'exemple suivant.

* *Lors de la modification de la valeur d'un paramètre en mode de définition de motifs, les réglages sont sauvegardés immédiatement.*

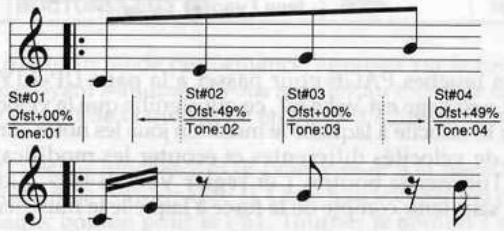
Lorsque les notes suivantes sont jouées



1 Revenir au mode performance. Appuyer sur une touche PAT1 pour sélectionner un motif utilisateur. Appuyer de nouveau sur la touche PATTERN DEFINE pour allumer son voyant et entrer en mode de définition de motifs. Si un arpège est en cours d'exécution, appuyer sur la touche ARPEGGIO ON/OFF pour arrêter l'exercice.

2 Utiliser les touches PAGE pour passer à la page PAT1-1 [Arpeggio Param] (paramètres d'arpèges) et utiliser le bouton 1 pour définir "StB: ♪" et le bouton 2 pour activer la fonction de tri "Sort:ON".

3 Utiliser les touches PAGE pour passer à la page PAT1-5 [Step Param] (paramètres de pas). Le paramètre "St#01" sur la gauche indique le nombre de pas du motif. Chaque motif utilisateur peut contenir jusqu'à 24 pas et l'arpégiateur jouera chaque note àpartir du premier pas en fonction des intervalles spécifiés dans la mesure de base. Vous pouvez utiliser les boutons pour passer aux pas St#01 à 24 pour vérifier les réglages de chacun. Le paramètre "Tone:XX" permet de préciser les notes jouées qui seront entendues. Un réglage de "Tone:01" indique la note la plus grave. (Quand la fonction de tri est activée; si elle est désactivée, il s'agira de la première note jouée sur le clavier.) "Vel:XXX" et "Gt:XXX%" indiquent la vélocité et le temps de porte de chaque pas. Le paramètre "Ofst+XX%" est un décalage qui permet de retarder ou d'avancer la synchronisation de chaque note par rapport au pas de base.



4 Voyons à présent comment préciser le premier pas. Tourner le bouton 1 pour sélectionner St#01 et tourner le bouton 2 pour sélectionner Tone:01. De la même façon, définir les réglages de St#2 à St#09 comme suit:

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

Le réglage de "Tone:LOOP" pour le pas St#09 renvoie l'exécution de l'arpège au premier pas.

5 Appuyer sur la touche ARPEGGIO ON/OFF pour allumer son voyant et appuyer sur les notes Do - Mi - Sol - Si sur le clavier. Vous entendrez l'interprétation de la phrase musicale illustrée ci-dessus.

6 Effectuer des changements de vélocité, de temps de porte et de décalage pour chaque pas puis écouter le résultat.
Veiller à ce que PAT1-2 [Velocity Param] soit réglé sur Vel:STEP et que PAT1-3 [Gate Param] soit mis sur Gt:STEP. Avec ces configurations, la vélocité et le temps de porte seront déterminés par les réglages correspondants à chaque pas.

4.8 Autres réglages (Edition)

■Chargement des données préprogrammées d'usine

Après la modification d'un programme et des réglages de motifs d'arpège, vous pouvez rappeler les réglages d'origine, le cas échéant. Dans la section globale du mode d'édition, utiliser la page GLB-19 [Load Factory Data] (charger les réglages d'usine) pour rappeler les données initiales. Vous pouvez réinitialiser un simple programme, ou tous, les motifs d'arpège et les réglages globaux simultanément (voir le manuel des paramètres, p.148).

Lors du rappel des réglages d'usine, tous les réglages effectués auparavant seront irrémédiablement perdus. Si nécessaire, n'oubliez pas de sauvegarder vos données avant de procéder à la réinitialisation.

■Sauvegarde de données

Les données éditées peuvent être sauvegardées par le biais de l'opération d'écriture "Write". Néanmoins, pour certains paramètres, les valeurs modifiées sont mémorisées instantanément sans devoir faire appel à la fonction de sauvegarde (voir page 30).

Il est possible de sauvegarder les programmes des banques A ou B et les motifs d'arpège de la banque INT PAT en les copiant sur une carte de mémoire vive RAM SRC-512 (en option). Cette opération s'effectue en mode d'édition, dans la section globale, à la page GLB-17 [Save to card] (sauvegarder sur carte) (voir le manuel des paramètres, page 145).

Il est également possible de sauvegarder les données en raccordant aux connecteurs MIDI un séquenceur ou un archiveur capable de sauvegarder des données MIDI. Dans ce cas, utiliser la page GLB-18 [MIDI Data Dump] (vidage de données MIDI) de la section globale, en mode d'édition, pour sélectionner et transmettre les données à sauvegarder (voir le manuel des paramètres, page 146).

■Réinitialisation, copie ou échange de données au sein d'une section d'un même programme

Il est possible de réinitialiser, copier ou échanger des données au sein de sections d'un même programme. Cette fonction facilite la création de certains sons. Vous pouvez également réinitialiser ou copier des réglages d'éditeur de performance.

Pour réinitialiser l'ensemble du programme, utiliser le mode d'édition, section Commune, page CMN-10 (voir page 27).

■Réinitialisation

Cette opération rétablit tous les réglages du Prophecy à leurs valeurs de sortie d'usine. Dans ce cas, tous les sons des programmes, les motifs d'arpège et les réglages de paramètres (section Globale) sont également rétablis à leurs valeurs originales. Ne pas oublier que les contrôleurs risquent également de revenir à un état non ajusté et qu'il faudra alors utiliser la page GLB-22 [Controller Calibration] (calibrage des contrôleurs) pour rétablir leurs valeurs.

La réinitialisation peut également se faire par le biais de la page GLB-19 [Load factory data] (charger les données d'usine), dans la section Globale du mode d'édition, en sélectionnant "ALL_Data" mais cette opération ne réinitialise pas les réglages tels que le calibrage des contrôleurs, etc. (voir le manuel des paramètres, page 149).

- **Pour réinitialiser le Prophecy, le mettre sous tension en maintenant les touches EXIT et VALUE+ enfoncées.**

■Réglage des contrôleurs

La plage active des contrôleurs WHEEL 1/2/3, RUBAN X/Z, After Touch et de la pédale au pied peut être ajustée. Pour les molettes WHEEL 1 et 3, il est également possible de régler la valeur centrale.

* *Ces réglages s'effectuent en mode d'édition, dans la section globale, à la page GLB-22 [Controller Calibration] (calibrage des contrôleurs) (manuel des paramètres, page 149). Pour le ruban Z, régler la sensibilité à l'aide du bouton RIBBON SENSE situé sur le panneau arrière et effectuer des ajustements plus précis àl'aide de la section Globale, en mode d'édition, page GLB-4 [Ribbon Z Sense] (sensibilité du ruban Z) (manuel des paramètres, page 136). L'aftertouch peut être ajusté par le biais du paramètre de sensibilité d'aftertouch situé sur la même page que le paramètre précédent, page GLB-4 [After Touch sense] (sensibilité de l'aftertouch) (manuel des paramètres, page 136).*

5 Applications MIDI

Le terme MIDI (de l'anglais Musical Instrument Digital Interface soit interface numérique pour instruments de musique) est une norme internationale qui permet aux instruments de musique électroniques et aux ordinateurs d'échanger des données musicales.

5.1 Les canaux MIDI

Les canaux MIDI sont similaires aux chaînes de télévision. En effet, lorsque le canal d'un appareil récepteur est réglé pour correspondre avec le canal d'un appareil transmetteur, la réception des données de ce canal est possible.
Le Prophecy envoie et reçoit des données sur le canal défini comme canal Global MIDI. Le réglage de ce canal Global MIDI s'effectue en mode d'édition, dans la section Globale, page GLB-8 [MIDI] canal global.

5.2 Activation/désactivation de note (Note On/ Note Off)

Lors du jeu d'une note, la transmission d'un message d'activation de note [9n,kk,vv] indique la note enfoncée (le numéro de la note) et la force à laquelle elle a été jouée (la vélocité). (n:le canal, kk:le numéro de note, vv: la vélocité). Lorsque vous relâchez la note, un message de désactivation de note est alors transmis [8n,kk,vv].
Le Prophecy transmet des messages d'activation/désactivation de note sur son canal Global MIDI dès que l'on joue sur le clavier. Néanmoins, s'il est réglé sur Omni ON (mode Omni activé) il reçoit et produit des sons en réponse à des messages d'activation/désactivation de note provenant de n'importe quel canal, sans tenir compte de son réglage de canal Global MIDI. Normalement, le mode Omni est laissé sur OFF (désactivé) (mode Global GLB-8 Omni) de telle sorte que les messages d'activation/ désactivation de notes soient uniquement reçus sur le canal Global MIDI.

5.3 Sélection de programmes

Des messages de changement de programme [Cn,pp] permettent également de sélectionner des programmes. (pp: numéro de programmes, jusqu'à 128 sons peuvent être sélectionnés). Il est aussi possible de sélectionner des programmes dans d'autres banques par le biais des messages de sélection de banque *1 [Bn,00,mn] (changement de contrôle #00) et [Bn,20,bb] (changement de contrôle #32). (mm: octet supérieur du numéro de la banque, bb: octet inférieur du numéro de banque; ensemble ils permettent de sélectionner des programmes provenant de 16384 banques). Un message de sélection de banque entrant va modifier la banque de programmes à partir de laquelle les changements de programmes postérieurs seront effectués; cela signifie notamment que la banque ne changera pas réellement tant qu'aucun message de changement de programme n'est reçu.
Normalement, le Prophecy reçoit les messages de changement de programmes sur son canal Global MIDI. Les messages de changement de programme sont uniquement transmis et reçus lorsque le Prophecy est en mode performance.

La transmission et la réception de messages de changement de programme peut être activée et désactivée à la page GLB-12 [MIDI Program Change] (changement de programme MIDI), dans la section Globale du mode d'édition. Il est également possible de préciser la correspondance existant entre les programmes internes du Prophecy (A00 à C63) et les numéros/la banque de programmes d'appareils MIDI externes. (Mode d'édition, section Globale, page GLB-13 [Program Bank Select Map] (carte de sélection de banques de programmes) et page GLB-14 [Program No Select Map] (carte de sélection des numéros de programmes).

*1 *Lorsque seuls des messages de changement de programmes servent à sélectionner des sons via le système MIDI, un maximum de 128 sons différents sont accessibles. Si vous devez sélectionner davantage de sons, utiliser les messages de sélection de banques. Le changement de contrôle 0 précise l'octet supérieur du numéro de la banque et le changement de contrôle 32, l'octet inférieur. Cela donne un total de 16384 banques de programmes. Lors de la réception d'un message de sélection de banque, le message de sélection de programme suivant sélectionnera un programme de la nouvelle banque spécifiée.*

Lors de la sélection de sons à partir d'un séquenceur MIDI, envoyer le changement de contrôle 0 pour le MSB et le changement de contrôle 32 pour le LSB puis envoyer un message de changement de programme. Les résultats de la réception de ces messages dépendront des réglages effectués dans la section globale, aux pages GLB-13 [Program Bank Select Map] et GLB-14 [Program No Select Map].

* *En fonction du type d'oscillateur utilisé dans un programme, un certain temps peut s'écouler entre le moment de réception d'un message de changement de programme et le moment où le Prophecy change effectivement de programme. C'est pourquoi il faut toujours veiller à laisser suffisamment de temps entre le message de changement de programme et le premier événement d'activation de note (note-on).*

5.4 Sélection de banque

Veuillez vous reporter au point "5.3 Sélection de programmes".

5.5 Application d'aftertouch*2

La possibilité de modifier un son en appuyant sur le clavier après le jeu d'une note est connue sous le nom d'après-toucher ou aftertouch. Lors de l'application d'aftertouch, le clavier du Prophecy transmet des messages de pression sur les canaux [Dn,vv] (vv étant la valeur d'aftertouch). Lorsqu'un autre appareil reçoit ces messages, il produit l'effet spécifié par ses réglages d'aftertouch.
Sur le Prophecy, les réglages du mode d'édition, section Globale, page GLB-10 [MIDI After Touch] permettent d'activer/de désactiver la transmission de messages d'aftertouch (pression sur les canaux) ou de les convertir en messages de changement de contrôle spécifiques.

Certains appareils MIDI utilisent un type d'aftertouch différent qui permet d'allouer un effet indépendant à chaque note (pression de touche polyphonique). Le Prophecy ne considère pas ces messages et toutes les références à l'"aftertouch" dans le présent manuel signifient la pression sur les canaux (le type d'aftertouch dans lequel toutes les notes sont influencées de manière identique, sans tenir compte de leur emplacement sur le clavier).

5.6 Application de pitch bend*2

Lorsque la fonction de pitch bend est assignée à une des molettes WHEEL 1 à 3 ou au contrôleur à ruban du Prophecy, le contrôleur choisi peut servir à appliquer l'effet et il transmettra alors également des messages de pitch bend [En,bb,mm] (bb:octet inférieur de la valeur, mm:octet supérieur de la valeur, fournissant une plage de valeurs de 16384 pas, où 8192 [bb,mm=00,40] représente la valeur centrale.)
Si vous souhaitez contrôler le pitch bend à partir d'un dispositif MIDI externe, mettre sur ENABLE (activé) la fonction de réception "Receive" de la page GLB-9 [MIDI Pitch Bend] de la section Globale, dans le mode d'édition.

5.7 Pédale damper ou de sourdine (Hold)*2

Si, dans le mode d'édition, section Commune, il est assigné une fonction de sustain à la borne Foot SW (page CMN-8), un commutateur au pied pourra y être raccordé pour contrôler l'effet d'étouffement. En même temps, un message de soutien Hold sera transmis [Bn,40,vv] (changement de contrôle #64). (vv:127[7F] lorsqu'il est activé-ON, 00 lorsque désactivé-OFF)
Si vous souhaitez contrôler l'effet d'étouffement à partir d'un appareil externe, à l'aide de messages de changement de contrôle, régler dans la section Globale, à la page GLB-11 [MIDI Control Change] (changement de contrôle MIDI) le paramètre de réception du changement de contrôle #64 sur "ENBL" (activé). Avec cette configuration, les messages dont la valeur "vv" est de 63 [3F] ou inférieure désactiveront l'effet d'étouffement et les valeurs de 64 [40] ou supérieures l'activeront.

5.8 Réglage du volume*2

Si vous avez assigné le Volume (changement de contrôle #07) à un contrôleur tel qu'une des molettes WHEEL 1 à 3, au contrôleur à ruban ou à une pédale de volume, l'actionnement de ce contrôleur contrôlera le paramètre "Output Level" (niveau de sortie) de la section Effets (page FX-4,5) et il permettra de régler le volume global. En même temps, le Prophecy transmettra des messages de volume [Bn,07,vv] (changement de contrôle #07). (vv:valeur).
Si vous modifiez la fonction assignée à une des molettes WHEEL 1 à 3 du Prophecy, au contrôleur à ruban ou à une pédale de volume raccordée pour l'expression (changement de contrôle #11),

l'actionnement de ce contrôleur permettra de contrôler le paramètre "Amplitude" de la section AMP (page AMP1-1.1, AMP2-1.1) pour régler le volume avant la section des effets. En même temps, le Prophecy transmettra des messages d'expression [Bn, OB, vv] (changement de contrôle #11) (vv:valeur).
Pour contrôler le volume à partir d'un appareil externe, par le biais de messages de changement de contrôle, régler dans la section globale, à la page GLB-11 [MIDI Control Change] (changement de contrôle MIDI) le paramètre de réception des changements de contrôle #07 ou #11 sur "ENBL" (activé) ou "INTP".

* *Les affichages des paramètres pour le niveau de sortie "Output Level" et "Amplitude" ne peuvent pas être modifiés à l'aide de changements de contrôle MIDI.*

5.9 Application de vibrato (modulation de la hauteur)*2

Si la modulation de hauteur (changement de contrôle #01 est assignée à un contrôleur comme les molettes WHEEL 1 à 3, au contrôleur à ruban ou à un commutateur au pied, l'actionnement de ce contrôleur permettra de contrôler l'effet de vibrato. En même temps, des messages d'intensité de la modulation de hauteur [Bn,01,vv] (changement de contrôle #01) seront transmis. (vv:value).
Si vous souhaitez contrôler la modulation à partir d'un appareil externe, à l'aide de messages de changement de contrôle, régler dans la section globale, à la page GLB-11 [MIDI Control Change] (changement de contrôle MIDI) le paramètre de réception du changement de contrôle #01 sur "ENBL" (activé) ou "INTP".

5.10 Contrôle du positionnement stéréo (panoramique)*2

Ces réglages se font en mode d'édition, dans la section Effets, page FX-4 [Pan & Output Level] (panoramique et niveau de sortie).
Si vous souhaitez contrôler cet effet à l'aide du message MIDI de panoramique [Bn,OA,vv] (changement de contrôle #10) (vv:valeur), effectuer les réglages en mode d'édition, dans la section globale, à la page GLB-11 [MIDI Control Change] (changement de contrôle MIDI) pour programmer le paramètre de réception du changement de contrôle #10 sur "ENBL" (activé) ou "INTP".

*2 *Le Prophecy permet de définir la correspondance qui existera entre les contrôleurs intégrés (molettes 1 à 3, contrôleur àruban, etc.) et les messages de contrôle MIDI (changement de contrôle No 00 à 95, pitch bend, etc.) transmis et reçus par rapport aux paramètres du générateur de son (c'est-à-dire les paramètres pour lesquels il est possible de sélectionner une source de modulation). Cela signifie notamment que les exemples repris aux points 5.5 à 5.10 ci-dessus représentent uniquement un réglage précis et qu'ils ne sont pas fixes. (Pour les liens existant entre les contrôleurs, les messages et les paramètres, veuillez vous reporter au diagramme repris dans la section globale, page GLB-9 [MIDI Pitch Bend].*

5.11 Si le son ne s'arrête pas

Si à cause d'un problème, une note reste "coincée" et le son ne s'arrête pas, il est possible de re-sélectionner un programme pour l'arrêter.
Si le Prophecy reçoit des messages MIDI d'un périphérique MIDI qui transmet des messages de Sensibilité Active [FE] et que, pour l'une ou l'autre raison, il ne reçoit aucun message MIDI pendant un certain temps, le son s'interrompra automatiquement.

5.12 Arrêt du son à partir d'un appareil MIDI externe

Le Prophecy désactive toutes ses touches à la réception d'un message de désactivation de toutes les notes [Bn,7B,00] (changement de contrôle #123).
Il devient véritablement muet à la réception d'un message de désactivation de tous les sons [Bn,78,00] (changement de contrôle #120). La différence entre ces deux messages provient du temps d'estompement des notes: avec le message de désactivation de toutes les notes, l'estompement des notes subsiste alors qu'en cas de désactivation des sons, les notes cessent immédiatement de résonner. Ces messages sont cependant réservés aux cas d'urgence et ne doivent normalement pas être utilisés pendant une interprétation normale.

5.13 Pour réinitialiser tous les contrôleurs sur un canal donné

Lors de la réception d'un message de réinitialisation de tous les contrôleurs [Bn,79,00] (changement de contrôle #121), tous les contrôleurs sont ramenés à leurs valeurs par défaut.
Ce message est cependant réservé aux cas d'urgence et ne doit normalement pas être utilisé pendant une interprétation normale.

5.14 A propos des messages MIDI exclusifs au système

Les messages exclusifs au système (ou SysEx) servent àtransmettre des données propres à un fabricant ou à un appareil précis.
Le format de messages SysEx du Prophecy est [F0,42,3n,41,ff,...,F7] (n:canal MIDI global,ff:code de fonction).
Ces messages sont utilisés pour les fonctions expliquées au point "5.15 Transmission de données de programmes de sons, etc (vidage de données)" et "5.16 Edition de programmes de sons, etc."
Quelques messages SysEX servent pour des données qui ne sont pas spécifiques à un fabricant ou à un appareil bien défini. On les appelle les messages SysEx universels.

Le Prophecy utilise les messages SysEx universels suivants:

* *Lors de la réception d'un message de demande de renseignements [F0,7F,nn,06,01,F7] (nn:canal MIDI), le Prophecy transmet un message de renseignement [FO,7E,nn,06,02,(9 octets),F7] qui dit: "Je suis un Prophecy de Korg, version du système ..."*

5.15 Transmission de données de programmes de sons (vidage de données)

Les programmes, les motifs d'arpèges et les données globales peuvent être transmises à un appareil externe sous forme de données MIDI exclusives.
Pour transmettre ces données, utiliser le mode global, page GLB-18 [MIDI DataDump] (vidage de données MIDI), qui permet de spécifier le type de données à transmettre.
Si, à la page GLB-15 [SysEx Filter] (filtre SysEx), le réglage de transmission des données MIDI exclusives est activé (Xmt:ON), la sélection d'un programme engendrera la transmission de données MIDI exclusives pour un seul programme.
Le Prophecy peut également opérer ces vidages de données en réponse à une demande. Ce genre de données est transmis et reçu sur le canal MIDI global.

5.16 Edition de programmes de sons, etc.

L'utilisation de messages de changement de programmes MIDI SysEx permet de modifier des paramètres individuels à partir d'un appareil externe.
Si vous souhaitez utiliser cette fonction, dans le mode d'édition, section Globale, activer les paramètres Transmit (régler sur ON) et Receive (mettre sur ENABLE) de la page GLB-15 [SysEx Filter] (filtre SysEx).

* *Si à la page GLB-18 vous définissez soit une banque de programmes soit un programme unique pour le vidage de données, les données reçues seront immédiatement mémorisées dans la mémoire de sauvegarde et il n'est pas besoin de les sauvegarder expressément. Néanmoins, dans le cas de vidage de données alors qu'un programme est sélectionné, ou de transmission de données de changement de paramètres pendant l'édition, les changements affecteront uniquement le programme en cours d'édition et, si vous souhaitez le sauvegarder, il faudra alors le mémoriser. (Vous ne devez pas utiliser la fonction de sauvegarde pour les données de paramètres globaux ou de motifs d'arpèges). Il est possible d'effectuer la sauvegarde à l'aide du message MIDI exclusif de sauvegarde de programmes. (Veuillez vous reporter au manuel des paramètres séparé, "Tableau d'implémentation MIDI".)*

5.17 L'éditeur de performance

En mode performance, l'éditeur de performance permet d'éditer les paramètres assignés aux boutons. Lors de son utilisation pour modifier un son, les nouvelles valeurs attribuées sont transmises sous forme de changements de paramètres exclusifs (se reporter au manuel des paramètres, Implémentation MIDI). (Cette opération est uniquement possible si le paramètre Transmit de la page GLB-15 est activé - sur ON.)
Lors de la réception de tels messages, la même édition de performance se produit sur l'autre Prophecy qui aura reçu les données. Après l'édition, vous pouvez sauvegarder les données pour les mémoriser dans la mémoire interne ou sur carte RAM. Ces messages se transmettent et se reçoivent sur le canal MIDI global.

Les modifications sonores effectuées à l'aide des boutons de l'éditeur de performance se transmettent par le biais de messages MIDI spécifiés en mode d'édition, dans la section globale, page GLB-5.

Les réglages d'activation/de désactivation des PE 1 à 4 peuvent être transmis et reçus par le biais de messages MIDI NRPN. Dans ce cas, utiliser les messages MIDI suivants:

PE1	ON	[Bn 63 00 Bn 62 06 Bn 06 7F]
	OFF	[Bn 63 00 Bn 62 06 Bn 06 00]
PE2	ON	[Bn 63 00 Bn 62 07 Bn 06 7F]
	OFF	[Bn 63 00 Bn 62 07 Bn 06 00]
PE3	ON	[Bn 63 00 Bn 62 08 Bn 06 7F]
	OFF	[Bn 63 00 Bn 62 08 Bn 06 00]
PE4	ON	[Bn 63 00 Bn 62 09 Bn 06 7F]
	OFF	[Bn 63 00 Bn 62 09 Bn 06 00]

5.18 Synchronisation de l'arpégiateur

En mode performance, la restitution de l'arpégiateur peut être synchronisée sur un appareil externe. Le fonctionnement du Prophecy en instrument maître (appareil de contrôle principal) ou asservi (appareil contrôlé) se détermine par le biais du réglage de la source d'horloge, à la page GLB-8 [MIDI] de la section Globale, en mode d'édition.

- Si la source d'horloge est réglée sur INTERNAL (interne), le Prophecy fonctionnera en maître et la vitesse de l'arpégiateur sera contrôlée par le disque de son panneau avant.
  La restitution de l'arpégiateur se transmettra également par système MIDI et il pourra ainsi faire jouer les mêmes notes à un générateur de son MIDI externe ou contrôler le tempo d'un séquenceur MIDI externe.
- Si la source d'horloge est réglée sur EXTERNAL (externe), le Prophecy sera l'instrument asservi et les messages d'horloge MIDI entrants détermineront la vitesse de l'arpégiateur.

Les exécutions de l'arpégiateur peuvent être reçues et transmises par le biais de messages MIDI.
La sélection de banque (transmise et reçue) [Bn 63 00 Bn 62 01 Bn 06 nn] nn:00~09 (interne), 0A~13 (carte)

(Seuls les quatre messages suivants sont reçus.)

Activation/désactivation de l'arpégiateur	[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] nn:00 à 3F (désactivé), 40 à 7F (activé)
Octave de l'arpégiateur	[Bn 63 00 Bn 62 03 Bn 06 nn] nn:00 à 03 (octave 1 à 4)
Verrouillage de l'arpégiateur	[Bn 63 00 Bn 62 04 Bn 06 nn] nn:00 à 3F (désactivé), 40 à 7F (activé)
Synchronisation des touches de l'arpégiateur	[Bn 63 00 Bn 62 05 Bn 06 nn] nn:00 à 3F (désactivé), 40 à 7F (activé).

5.19 Vélocité et temps de porte de l'arpégiateur

Les valeurs de vélocité et de porte de l'arpégiateur peuvent être contrôlées à partir d'un séquenceur, etc. à l'aide de messages MIDI précisés dans le mode d'édition, section globale, à la page GLB-6.

Prophecy **Tableau d'implémentation MIDI**

Fonction...		Transmise	Reconnue	Observations
Canal de base	Par défaut	1 à 16	1 à 16	Mémorisé
	Modifié	1 à 16	1 à 16	
Mode	Par défaut		4	Mémorisé
	Des messages	×	3 à 4	
	Altéré	******		
Note		0 à 127	0 à 127	
Numéro:voix réelle ***		******	0 à 127	
Vélocité	Note ON (activée)	○ 9n, V=1 à 127	○ 9n, V=1 à 127	✳B
	Note OFF (désactivée)	×	×	
Aftertouch	Touches	×	×	
	Canaux	○	○	✳A
Pitch bender		○	○	✳C
Changement de contrôle (...)	0, 32	○	○	Sélection de banque (MSB, LSB) ✳P, ✳C
	1	○	○	Modulation ✳C
	5	×	○	Temps de portamento ✳C
	6	○	○	Entrée de données (MSB) ✳C
	7, 11, 10	○	○	Volume, expression, panpot ✳C
	64	○	○	Sustain ✳C
	65	○	○	Commutateur de portamento ✳C
	91, 92, 93, 94, 95	×	○	Intensité de l'effet ✳C
	96, 97	○	○	Augmentation/diminution de
	98, 99	×	○	données NRPN (LSB, MSB) ✳2
	120, 121	×	○	Tous les sons désactivés, Réinitialisation de tous
	122, 124	×	○	les contrôleurs, contrôle local, mode Omni
	0~95	○	○	ON/OFF, molette, ruban, pédale, bouton ✳C
Changement de Programme:		○ 0 à 63	○ 0 à 63	✳P
Numéro réel		0 à 127	0 à 127	
Système Exclusive		○	○	✳2✳E
Commune au système	: Position du morceau	×	×	
	: Sélection de morceau	×	×	
	: Accordage	×	×	
Temps réel du système	: Horloge	×	×	✳1
	: Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	: Activation/désactivation locale (ON/OFF)	×	×	
	: Toutes Les notes OFF	×	○ 123 à 125	
	: Sensibilité active	○	○	
	: Réinitialisation	×	×	

Remarques ✳A, ✳B, ✳C, ✳E, ✳P: Valables uniquement lorsque les réglages des paramètres globaux permettent la transmission et la réception.

✳1: Transmis uniquement lorsque l'horloge est réglée sur Interne. Reçus seulement si l'horloge est mise sur Externe.

✳2: En plus des messages d'exclusives Korg, également compatibles avec les messages de demande d'informations.

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO ○ : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO × : Non

Liste des noms de sonorités

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

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

Spécifications techniques

	Prophecy
Méthode de génération de son	MOSS (Système de synthèse àoscillateurs multiples)
Source sonore	2 oscillateurs (max.) + 1 oscillateur secondaire + générateur de bruit, monophonique
Clavier	37 notes, sensible à la vélocité et à l'aftertouch
Effets	7 effets comprenant la distorsion, le wah, un double égaliseur paramétrique, et un choix entre le chorus/flanger + retard ou + réverbération
Programmes	128 programmes
Section de l'arpégiateur	5 motifs présélectionnés, 5 motifs utilisateur
Contrôleurs	3 molettes de modulation, contrôleur à ruban
Entrées pour contrôleurs	commutateur au pied programmable, pédale programmable
Sorties	L/Mono, R, casque d'écoute
MIDI	IN, OUT, THRU
Fente pour carte	Données de programmes, motifs d'arpèges
Affichage	à cristaux liquides, 2 lignes de 40 caractères
Alimentation	CA, tension locale
Consommation électrique	10W
Dimensions	740 mm (L) × 286 mm (P) × 100 mm (H)
Poids	5,7 kg
Accessoires	Cordon d'alimentation

* La présentation et les caractéristiques techniques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis en vue d'améliorer le produit.

Options

Pédale d'expression/de volume
XVP-10, VP-10, KVP-002, EXP-2
Commutateur au pied
PS-1, PS-2
Pédale de sourdine (damper)
DS-1, DS-2
Contrôleur externe
EC5
Carte de mémoire vive RAM
SRC-512
Moniteurs
RM-15B