Guru-600

A PROPHET-600 TRIBUTE

Editor · M-VAVE FM-1 · v1.0 · Marc Massé



Guru-600 editor

English	Editor guide
Français	Guide de l’éditeur
Deutsch	Editor-Handbuch
Español	Guía del editor
Italiano	Guida all’editor
中文	编辑器指南
日本語	エディター ガイド

Editor guide

Contents

1	The Guru-600 editor	3
2	Opening the editor	3
3	The editor at a glance	4
4	SOUND: a panel inspired by the Prophet-600	5
5	SEQUENCER: the track's steps	8
6	SONG: building a song	10
7	ARP: arpeggiator, scale and chords	12
8	FX: the effects	13
9	MOD: modulations	14
10	TRACKS: the mixer	16
11	PROJECTS: projects and USER sounds	17
12	SAMPLES: your own samples	18
13	BACKUP: the whole FM-1 in one file	19
14	SETTINGS: the FM-1's menu and the editor's own	20
15	Questions	22
16	Credits and licenses	22

1 The Guru-600 editor

The Guru-600 editor shows the FM-1 on the computer's screen, as a panel inspired by the Prophet-600, with a keyboard: every sound setting, the sequencer, the song, the arpeggiator, the effects, the mixer, the projects, the samples, the backup and the settings, all at a glance. Every change is heard at once on the FM-1, and every change made on the FM-1 shows in the editor.



The editor, SOUND page.

> The editor's pages do not follow the FM-1's screen, and the FM-1 does not follow the editor's: each keeps its own page. You can, for example, write a sequence on the editor's SEQUENCER page while you shape a sound on the FM-1.

What you need

- An M-VAVE FM-1 with the Guru-600 firmware.
- A USB data cable.
- A computer with a MIDI-compatible browser: Chrome, Edge, Brave or Opera.

This guide

It describes the editor page by page, in the order of its tabs. The FM-1 itself, its buttons and its screens are described in the Guru-600 user guide. The editor speaks the language chosen in SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE (chapter 14): its pages, buttons and messages, and the FM-1's menu. The names of the sound and sequencer settings stay in English, as on the FM-1's screen; a tooltip translates them and says what they do.

The screenshots in this guide show the editor in English. On your screen, it appears in the language you choose (chapter 14).

In French, Spanish and Italian, the notes keep their letter (C, D, E…), as on the FM-1, and also show their name in solfège (do, ré, mi…).

The **?** button at the top right of the editor opens this guide at the chapter of the page you are on.

---

2 Opening the editor

Opening it

- **Online**: go to **marcgoudy.github.io/guru-600/editor/** with Chrome, Edge, Brave or Opera.
- **Without internet**: in the **Guru-600 Editor** folder, open **editor › index.html** with one of these browsers (right-click › Open With). Keep the **editor** and **guide** folders side by side.

Connecting the FM-1

1. Connect the FM-1 to the computer with the USB cable and switch it on.
2. Click **CONNECT FM-1** at the top of the editor (or its LED).
3. The first time, the browser asks to use your MIDI devices: click **Allow**.
4. The LED lights green and the label says **FM-1 CONNECTED**. The editor reads the FM-1: the page shows its sounds and its music.

Afterwards, the editor connects by itself when it opens and when you plug the FM-1 in. Unplugged, the LED goes out and the label comes back to CONNECT FM-1; the values stay on screen.

With the Guru-600 application on a Mac

Open **Guru-600.app**: the editor connects to it as to an FM-1, and you hear it on the Mac. Everything in this guide works with it, the FM-1 left aside.

Without the FM-1

Every page can be explored without the FM-1: it shows example values, and the knobs, switches and lists move. Nothing is kept: what needs the FM-1 (saving, loading, playing, sending) says **Connect the FM-1 first.**

If it does not connect

This browser has no MIDI.

> Open the editor with Chrome, Edge, Brave or Opera.

MIDI access was refused.

> Allow MIDI for this page in the browser's site settings (the icon at the left of the address bar), then reload the page.

No FM-1 found.

> Check that the FM-1 is on, that the cable carries data (try another one), and that no other program uses the FM-1 (another editor, a music program): close it and click CONNECT FM-1 again.

This FM-1 needs the Guru-600 firmware.

> The FM-1 runs another firmware: install the Guru-600 (see the Guru-600 user guide).

The FM-1 does not answer.

> Unplug the FM-1, plug it in again and wait for FM-1 CONNECTED.

---

3 The editor at a glance

The top (header and tabs) and the bottom (keyboard) never change; the page in between is the one of the tab chosen. The editor keeps the proportions of the panel whatever the size of the window: the rest of the window stays black.



The header and the tabs.

The header

Control	What it does
▶	PLAY: starts the four tracks together. Lit green while the FM-1 plays.
■	STOP: stops them.
●	REC: arms the selected track for recording. Lit red while it is armed.
BPM	The tempo, 40 to 240. Click ▲ or ▼ (held: it runs); or drag up or down on the box (Shift: finer), or scroll over it; a double click: 120. The box flashes or
CONNECT FM-1	The connection (chapter 2). FM-1 CONNECTED with its LED lit green: connected.
TRACK 1 2 3 4	The selected track, lit orange: the pages show and change it, and the keyboard plays it.

The tabs and the buttons beside them

SOUND, SEQUENCER, SONG, ARP, FX, MOD, TRACKS, PROJECTS, SAMPLES, BACKUP, SETTINGS: click one to show its page. Each has its chapter in this guide.

Control	What it does
LIT / FLAT	The bulb button. LIT or FLAT: the lights glow as on a lit panel, or plain colors. Kept by the browser (also SETTINGS › EDITOR › LIGHTING).
FULL SCREEN	The button with four corners: full screen, and back. Also F11, Alt+Enter or a double click on the logo; Esc leaves it.
? (HELP)	Opens this guide at the chapter of the page shown.
TOOLTIPS	The speech-bubble button, left of the bulb: switches the tooltips on or off. Hovering a setting shows, in the language chosen, its translation and what it d

The keyboard



The wheels, OCT − / OCT + and the keyboard.

- **Click a key** to play it on the selected track; drag across the keys for a glissando. Three octaves, C3 to C6; the notes play at velocity 100.
- **OCT − / OCT +**: two octaves down or up at most. Lit while the keyboard is shifted.

- **PITCH**: bends the pitch; it springs back to the middle. **MOD**: the mod wheel; it stays where you leave it.
- Track 1 plays on MIDI channel 1, track 2 on channel 2, and so on.

Computer key	Plays
A W S E D F T G Y H U J K O L P ;	the notes, from C4 (A) up to E5 (;)
← / →	OCT − / OCT +
↑ / ↓	SOUND page: the sound before / after in SOUNDS (the family shown), loaded at once

The letters are positions on a QWERTY keyboard; on an AZERTY keyboard, use the keys in the same positions: Q Z S E D... for the notes. They do not play while you type in a field.

The gestures

Control	Gesture
Knob	Drag up (more) or down (less); Shift held: finer. Or scroll over it. Double click: its usual value.
Switch, option, button	Click. A lit one is on, or chosen.
Field ◀ value ▶	Click an arrow, or scroll over the field.
Grey button	Not available now (nothing to do, or the FM-1 is needed).

Messages and questions

A short message at the bottom of the page says what was done, or why it was not (it goes away by itself). Before anything that replaces or erases, the browser asks for a confirmation: **OK** goes on, **Cancel** changes nothing.

4 SOUND: a panel inspired by the Prophet-600

The SOUND page shows the sound of the selected track on a panel inspired by the Prophet-600: every knob and switch of the original, plus what the Guru-600 adds (VOICE, FX SENDS, EXTRAS, MORPH). A change is heard at once on the FM-1. On the right, SOUNDS holds every sound the FM-1 can play, and saves and exchanges the 255 P600 sounds.



The SOUND page.

A change affects the track's sound, not the saved sound. To keep it: SAVE TO THIS PLACE (below), or STORE THE TRACK'S SOUND on the PROJECTS page (chapter 11).

When the track does not play P600

When the track plays a sound of the FM-1 (another engine than P600), the panel, MORPH and MUTATE dim and stay still, and a message says which engine the track plays: they set the Guru-600 sounds only. Click a Guru-600 sound (1 to 255) in SOUNDS: the track switches to P600 and plays it. The keyboard still shows the keys played on the FM-1, and the other pages work with every engine.

POLY-MOD

In each voice, two sources modulate oscillator A's pitch and/or the filter.

Control	What it does	Values
FIL ENV	FILTER ENV: how much the filter envelope modulates the destination.	0–100 %
OSC B	OSC B: how much oscillator B modulates the destination, at audio speed: metallic, bell-like sounds.	0–100 %
FREQ A, FILTER	DESTINATION: where the modulation goes. Both lit: both; both unlit: nowhere.	OFF / ON

LFO

Control	What it does	Values
FREQUENCY	The LFO's speed.	0.1 … 40 Hz
SHAPE	Click to choose the triangle (left) or the square (right). Unlit: a shape the Prophet-600 does not have, set on the FM-1.	△ / □
INITIAL AMOUNT	How much of the LFO plays with the mod wheel down. The rest, the wheel adds it. It is EXTRAS' WHEEL seen the other way round: the two knobs move together.	0 … 100 %
FREQ A-B, PW A-B, FILTER	DESTINATION: what the LFO moves: the pitch of both oscillators, their pulse widths, the filter. Any combination.	OFF / ON

OSCILLATOR A, OSCILLATOR B

Control	What it does	Values
FREQUENCY (A)	FREQ A: oscillator A's pitch in semitones. 24 plays the note as written, 12 an octave lower, 36 an octave higher.	0–63 st
FREQUENCY (B)	FREQ B: oscillator B's pitch, the same way.	0–63 st
FINE (B)	FINE B: raises B slightly, up to a semitone: a fuller, beating sound.	0–127
SYNC (A)	A restarts with each cycle of B: a hard, biting tone, which changes when FREQ A moves.	OFF / ON
SAW, TRI, PULSE	The waveforms of the oscillator: light one, two or three to combine them; all unlit: the oscillator is silent.	OFF / ON
PULSE WIDTH (A)	PW A: pulse width of A (heard when its shape includes PLS). 50 %: square, hollow; narrow: thin, nasal.	0–100 %
PULSE WIDTH (B)	PW B: pulse width of B.	0–100 %

MIXER, GLIDE, UNISON

Control	What it does	Values
MIXER	MIXER: 0 % only A, 50 % both equally, 100 % only B.	0–100 %
GLIDE	GLIDE: time to slide from one note to the next (0: no glide).	1 ms – 10 s
UNISON	All the voices on one note, huge. Unlit: the track plays chords (POLY). The other voice modes (MONO, LEGATO) are on the MOD page (chapter 9).	OFF / ON

FILTER, FILTER ENVELOPE

Control	What it does	Values
CUTOFF	CUTOFF: the brightness. The same as KNOB 1 on HOME.	30 Hz – 16 kHz
RESONANCE	RESONANCE: boosts the frequencies at the cutoff; past about 70 % the filter whistles on its own.	0–100 %
ENVELOPE AMOUNT	ENV AMT: how much the filter envelope (page 6) opens the filter.	0–100 %
KEYBOARD	Higher notes open the filter: OFF, HALF, FULL (the filter follows the keyboard note for note). Click an option.	OFF, HALF, FULL
ATTACK	ATTACK: time for the filter to open.	1 ms – 10 s
DECAY	DECAY: time to fall back to the sustain level.	1 ms – 10 s
SUSTAIN	SUSTAIN: the level held while the key is down.	0–100 %
RELEASE	RELEASE: time to close after the key is released.	1 ms – 10 s

AMPLIFIER

Control	What it does	Values
ATTACK	Time for the sound to reach its full level.	1 ms … 10 s
DECAY	Time to fall back to the sustain level.	1 ms … 10 s
SUSTAIN	The level held while the key is down.	0 … 100 %
RELEASE	Time for the sound to die away after the key is released.	1 ms … 10 s

VOICE, FX SENDS

Control	What it does	Values
LEVEL	The track's volume (the same as its fader on TRACKS).	OFF, −55.5 … +7.5 dB
PAN	The track's position, left / right.	L 100 … C … R 100
SPREAD	The voices alternate left and right of the track's PAN: chords open up in stereo.	0–100 %
DIST, CHORUS, DELAY, REVERB	How much of the track goes to each effect (chapter 8).	0 … 100 %

EXTRAS

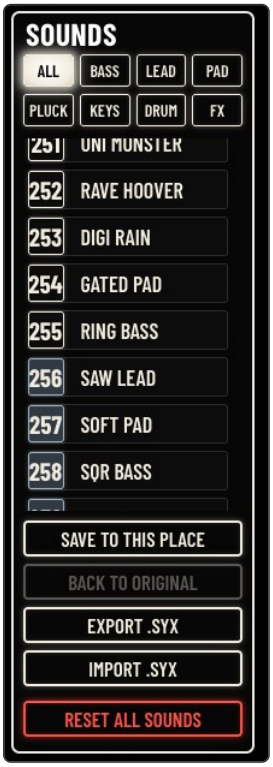
Features the Prophet-600 did not have, set per sound.

Control	What it does	Values
VINTAGE	Each voice drifts slightly, in pitch (up to ±20 cents) and in brightness, like an old analog synthesizer. 0 %: perfectly stable.	0–100 %
WHEEL	How much of the LFO the mod wheel controls. 0 %: the LFO always plays fully and the wheel does nothing. 100 %: no LFO until you push the wheel. The LFO's INITIAL AMOUNT shows the same thing the other way round.	0 … 100 %
VEL > FLT	Playing harder opens the filter (negative: closes it). Requires velocity: a MIDI keyboard, or SELECT = VEL.	−100 / +100 %
DETUNE	The spread of the voices in unison (VOICES = UNI).	0–127

Turning the knobs

- Drag up or down on a knob; hold Shift for finer steps. Or scroll over it.
- A double click puts it back to its usual value.
- Switches and options: click.

SOUNDS: every sound



SOUNDS.

- **1 to 255**: the Guru-600 sounds (P600). **From 256, number on a grey-blue ground**: the sounds of the FM-1's other engines. **U1, U2…**: your USER sounds (chapter 11).
- **Click a sound** to load it on the track; a sound of another engine switches the track to that engine. If you changed the sound without saving it, the editor asks first.
- **Right-click a Guru-600 sound** to rename it (11 characters at most): the name is kept on the FM-1.
- **ALL, BASS, LEAD, PAD, PLUCK, KEYS, DRUM, FX**: show only that family, among all the sounds. DRUM holds the percussion sounds and the drum kits.
- **Lit yellow**: the track's sound. **Orange name**: one of your sounds (a place you saved or imported, or a USER sound).

Control	What it does
SAVE TO THIS PLACE	Saves the track's sound in the place lit yellow, after a confirmation: it replaces the sound there. To save it elsewhere, click that place first, then SA
BACK TO ORIGINAL	On a place in orange: brings back the sound the place had at first, after a confirmation. Grey on a place that still holds its original.
EXPORT .SYX	Saves the sound of the place as a Prophet-600 file (*number name*.syx) in the browser's downloads, under the name you give it: the Prophet-60C
IMPORT .SYX	Puts a Prophet-600 sound from a file (.syx or .mid, Sequential's format or GliGli's) in the place lit yellow, after a confirmation, with its name (the or
RESET ALL SOUNDS	Brings back the 255 original sounds, after a confirmation: every sound you saved or imported is erased. Make a backup first (chapter 13).

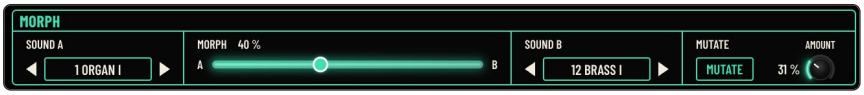
SAVE TO THIS PLACE, BACK TO ORIGINAL and EXPORT .SYX act on a Guru-600 sound: they are grey while the track plays a sound of the FM-1.

What a place keeps

Saved with the sound: the oscillators, the mixer, the filter and its envelope, the Poly-Mod, the amplifier envelope, the glide, UNI on or off (with its DETUNE), the LFO's rate, shape and destinations, WHEEL and VEL>FLT. **Not saved**: VINTAGE (back to 24 at each load), the effect sends (a kept sound plays dry, all sends at 0), the INSERT, MONO and LEG (a kept sound always plays POLY, or UNI if its unison was on), the LFO's PHASE and FADE and the other LFO settings of the MOD page, the ENVELOPE settings of the MOD page, MOD MATRIX slots 1–2, the VOICE settings of the MOD page and SPREAD.

To keep everything, use STORE THE TRACK'S SOUND on the PROJECTS page (a USER sound), or save the project. The places of your own are 55 at most, shared by the sounds you save and the sounds you import. Beyond: the message **The memory of the places is full**; free some with BACK TO ORIGINAL.

MORPH



MORPH, under the panel.

MORPH turns the track's sound (SOUND A) into another one (SOUND B), little by little, and MUTATE makes a variation of it.

Control	What it does
SOUND A ◀ ▶	The track's sound. The arrows load the previous or next place (after 255 comes 1), as a click in SOUNDS.
SOUND B ◀ ▶	The sound to reach. Choosing another B puts the slider back at A.
MORPH	Click or drag on the rail, from A (0 %) to B (100 %). The value shows after the title. The sound changes as you move.
MUTATE	Changes the sound at random, by the AMOUNT shown. Click again for another variation.
AMOUNT	How far MUTATE goes: a little (1 %) to a lot (100 %).

A morphed or mutated sound is a changed sound: keep it with SAVE TO THIS PLACE or STORE THE TRACK'S SOUND. Load SOUND A again to come back to it.

No sound?

> Check SAW, TRI, PULSE (at least one lit on an oscillator heard), the MIXER, CUTOFF and ENVELOPE AMOUNT (not both at the bottom), the LEVEL, and that the track is not muted (TRACKS).

My saved sound sounds dry.

> A saved P600 sound loads with its effect sends at 0 (see What a place keeps): turn FX SENDS up again, or keep the sound as a USER sound.

The memory of the places is full (55 sounds).

> Bring some places back to their original sound (BACK TO ORIGINAL), or keep sounds as USER sounds.

No Prophet-600 sound in this file.

> The file is not a Prophet-600 SysEx file (a bank of another synthesizer, for instance).

I changed a sound and loaded another one.

> On the FM-1, hold SAVE for 1s: it undoes the track's last sound load, and the changed sound comes back.

5 SEQUENCER: the track's steps

Each track has its own sequence of up to 64 steps, with chords, ties, accents, slides, chance, velocity and repeats. The SEQUENCER page shows the selected track's: its settings at the top, the notes in the middle (STEPS), the details of each step below (DETAIL), and the automation on the right. ▶ at the top starts the four tracks together.



The SEQUENCER page.

SEQUENCE

Control	What it does	Values
LEN	The number of steps of the sequence. The steps beyond it are dimmed.	1 … 64
DIV	The length of a step, in note values of the tempo.	4BAR … 1/32
SWING	Delays every other step: a shuffle.	0 … 100 %
GATE	How long each note lasts, in part of its step.	1 … 100 %
QUANTIZE	Lit: the steps play on the grid. Unlit: they play their NUDGE (early or late, as recorded).	OFF / ON
TRANSPOSE	Transposes what the keys play, in semitones; the sequence too when QUANTIZE on the ARP page is SEQ+T. The same as TRANSPOSE on the ARP page.	−24 … +24 st

STEPS 1-16, 17-32, 33-48, 49-64: the 16 steps shown. They change only the view.

STEPS: writing notes

- **Click in the grid**: puts a note in that step at that pitch, or takes it away. A step holds up to 4 notes (a chord). A new note sounds on the FM-1 as you write it.
- **Scroll** over the grid to see higher or lower notes. The keyboard on the left names each C.
- **Click a step's number** to change it: NOTE, then TIE (the previous note lasts through this step), then REST (silence).
- The step playing is lit as the music plays.

DETAIL: each step

Control	What it does	Values
VELOCITY	How hard the step plays: click at the height you want, or drag up or down. Only on a step with notes.	1 … 127
ACCENT	Click: the step plays louder.	OFF / ON
SLIDE	Click: the note glides into the next one.	OFF / ON
CHANCE	How often the step plays: drag up or down. Hidden when the step has a condition (COND).	0 … 100 %
RATCH	Click: the step plays 1 to 4 times within its length.	×1 … ×4
NUDGE	Early or late, in sixteenths of a step: drag up or down. Heard only with QUANTIZE unlit.	−8 … +7
COND	Click to choose when the step plays: 1:2 (the first of every 2 loops), 2:2, 1:3 … 4:4, FILL (only while a fill is held on the FM-1: GLO + E4),!FILL (only when it is not). Choosing a condition puts CHANCE back to 100 %; dragging CHANCE removes the condition.	—, 1:2 … 4:4, FILL,!FILL

A double click on a detail's name (VELOCITY, ACCENT…) puts that row back to its usual value on every step of the sequence: velocity 96, ACCENT and SLIDE off, CHANCE 100 %, RATCH ×1, NUDGE 0, no COND.

TOOLS

They change the whole sequence of the track. On the FM-1, holding SAVE for 1s undoes the last one.

Control	What it does
CLEAR	Clears the steps, after a confirmation.
REVERSE	Plays the sequence backwards.
SHIFT ◀, SHIFT ▶	Moves every step one step earlier or later (the last comes back at the start).
RANDOM	New notes taken from the track's scale (ARP page), on the same rhythm. On a DRUM track: a new beat.
COOK	A musical variation of the sequence; click again for more.
EUCLID	Spreads a number of hits as evenly as possible over a cycle of steps, turned by a rotation, through the whole LEN. Type the hits, the steps and the rc
DOUBLE	Doubles LEN (64 at most): the steps are copied after themselves, ready to be changed.
HALF	Halves LEN: only the first half plays.

SOUND: the track's sound

At the top right, the selected track's sound: its engine, then ◀ its name ▶. The arrows load the previous or the next sound on the track without leaving the page; the steps stay. On a P600 track they go through the 255 places, as the list of the SOUND page does (a changed sound asks first); on another engine, through that engine's sounds. With the TRACK buttons at the top, you change both the track and its sound from here.

AUTOMATION

The list of the knob moves recorded on the track's steps and of the parameter locks (a padlock): each row gives the step, the setting and its value. Record them on the FM-1: arm the track (●) and turn knobs while it plays.

Control	What it does
PLAY	Switches the whole automation of the track on or off.
DELETE	Deletes the row chosen (click it first: it lights yellow).
CLEAR ALL	Deletes all the automation of the track, after a confirmation.

A step holds 4 notes at most.

> Take a note away before adding another.

A step does not play.

> Check that it is within LEN, its CHANCE, its COND and its VELOCITY.

The tools need the Guru-600 firmware of the FM-1.

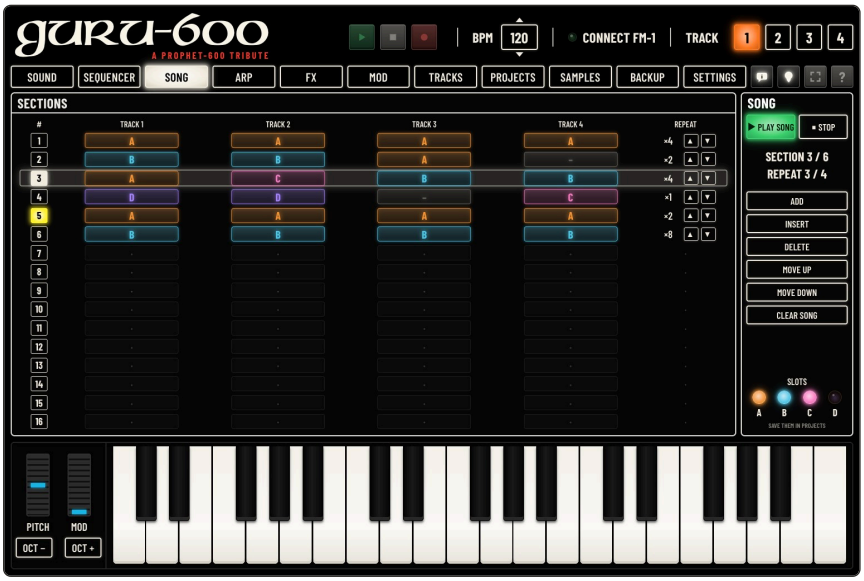
> Install the Guru-600 firmware again.

STOP TO EDIT on the FM-1.

> A song is playing (chapter 6): stop it to edit the steps.

6 SONG: building a song

A song is a list of up to 16 **sections**. Each section says, for each of the four tracks, which project's part it plays (A, B, C or D, saved on the PROJECTS page, chapter 11) or that it is silent (–), and how many times the section repeats.



The SONG page.

Before you start

1. Make a first part of the music on the four tracks and save it as project A (PROJECTS page).
2. Change it into a second part (a chorus, a break…) and save it as B; then C and D if you need them.
3. The SLOTS LEDs on the right show which projects are saved.

SECTIONS

- **ADD**: adds a section at the end, a copy of the last one.
- Click a track's letter to change it: A, B, C, D, then – (the track is silent in that section).
- ▲ ▼ beside ×*n*: how many times the section plays (1 to 16).
- Click a row to choose it (its number lights yellow), then:

Control	What it does
INSERT	Inserts a new section (A A A A ×1) at the chosen row.
DELETE	Deletes the chosen section.
MOVE UP, MOVE DOWN	Moves the chosen section one row up or down.
CLEAR SONG	Deletes every section, after a confirmation.

Each change is sent to the FM-1 at once.

Playing the song

Control	What it does
▶ PLAY SONG	Plays the sections from the first one. Lit green while the song plays. The section playing is lit in the list; the panel shows SECTION *n* / *total* and REPEAT *n*
■ STOP	Stops the song.

While a song plays, the steps cannot be edited: stop it first.

Slot A is empty: save a pattern in it (PROJECTS) first.

> A section uses a project that is not saved. Save it on PROJECTS, or change the letter.

The FM-1 is busy: try again.

> Wait a moment and do it again.

Is the song kept?

> Yes, with the music of the moment, and in a project when you save one (PROJECTS) and in a backup (BACKUP).

7 ARP: arpeggiator, scale and chords

The ARP page gathers what turns the keys you play into music: the arpeggiator, the scale the keys play in, and the chord keys. These settings belong to the selected track, with any engine: they stay when you change sounds.



The ARP page.

ARPEGGIATOR

The arpeggiator plays the notes you hold one after the other, in time with the tempo. Set MODE to OFF to play normally again.

Control	What it does	Values
MODE	OFF, UP, DN, UPDN, RND, ORD (the order you pressed them), REPEAT, and for chords DNUP, UP+8, CONV, DIVG, PINKY, THUMB, WALK, CHORD.	15 modes
RATE	The note value of each step, 4 bars to 1/32.	10 values
OCT	How many octaves it climbs.	1–4
GATE	The length of each note.	1–100 %
SWING	Swing.	0–100 %
PROB	The chance that each note plays.	0–100 %
HOLD	ON: the notes keep playing after you let go (latch); a new chord replaces them.	OFF / ON
ORDER	NOTE: by pitch. PLAY: in the order you played.	2 choices

SCALE

Control	What it does	Values
ROOT	The scale's root note, C to B.	12 notes
SCALE	The scale: CHR (chromatic: no scale), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 scales
QUANTIZE	How the keys follow the scale: OFF (every key plays its own note), SNAP (a note outside the scale is moved down into it), WHITE (the scale on the white keys only: C4 plays ROOT, the black keys are silent), SEQ (like SNAP, and the sequence also plays in the scale), SEQ+T (like SEQ, and TRANSPOSE transposes the sequence too).	5 modes
TRANSPOSE	Transposes what the keys play, in semitones.	−24 / +24 st

KEY, on the right: the notes of the scale, lit on one octave (the root marked with a dot), and their number.

CHORD

One finger plays a chord.

Control	What it does	Values
CHORD	The chord keys: OFF, DIA3 (the scale's triads: every chord is in key), DIA7 (the scale's sevenths), MAJ, MIN, DOM7, MAJ7, MIN7, SUS4, POW (fixed shapes on every key), MEM (your own chord, learned on the FM-1).	11 choices
VOICING	The voicing: CLOSE, OPEN (spread out), INV1, INV2 (inversions), +OCT (the root added an octave below; a seventh then drops its fifth).	5 choices

DIA3 and DIA7 follow the scale set above (with SCALE on CHR, the major scale of ROOT); a key outside the scale takes the scale note below it. A chord uses as many voices as it has notes. In MONO, LEGATO or UNISON, the track plays only the chord's root; DRUM and SLICE tracks ignore the chord keys.

It plays by itself?

> HOLD is ON: set it to OFF, or set MODE to OFF.

The keys play strange notes?

> SCALE is not on CHR, QUANTIZE is not OFF, TRANSPOSE is not 0, or CHORD is not OFF: reset them.

Recording your own chord (MEM).

> It is learned on the FM-1: SCL › CHORD, LEARN (see the Guru-600 user guide).

8 FX: the effects

The FX page follows the sound's path. Under **TRACK** *n*, the selected track's own effects: DIST and INSERT, then the SLICER, then the SENDS. Under **ALL TRACKS**, the effects the four tracks share, in the order of the sends (CHORUS, DELAY, REVERB), and MASTER on the right. A shared effect the track sends nothing to is dimmed and says **TRACK** *n* **· SEND 0 %**: its knobs still work for the other tracks.



The FX page.

INSERT

DIST, the first knob: the track's own distortion, at the very start of its path. It is part of the sound: loading a sound sets it again.

An effect inserted on the track. Choose its **TYPE**; its three knobs take the names of that type. **MIX**: how much of the effect is heard against the dry sound.

Two INSERTs follow each other on the track: the sound goes through INSERT 1, then INSERT 2 (for example a phaser then a flanger). The buttons **1** and **2** above DIST choose which one the TYPE grid and the knobs set. In the grid, the type of the INSERT chosen is lit, the other's dimmer, each marked with its number.

TYPE	What it is	Knobs
OFF	No insert effect.	—
SOFT, HARD, FOLD, FUZZ	Distortions, from the gentlest to the harshest.	DRIVE, TONE, LEVEL
CRUSH	Fewer bits and a lower sample rate: a lo-fi sound.	BITS (1 … 16), RATE (689 Hz … 44k), LPF
PHASR, FLANG, CHOR	Phaser, flanger, chorus on the track alone.	RATE, DEPTH, FDBK

SLICER

A rhythmic gate or stutter, in time with the tempo.

Control	What it does	Values
MODE	OFF, GATE (cuts the sound in rhythm), STUT (repeats it).	OFF, GATE, STUT
PATTERN	One of 16 rhythmic patterns.	1 … 16
DEPTH	How deep it cuts.	0 … 100 %
RATE	The length of each slice.	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T

SENDS

How much of the track goes to CHORUS, DELAY and REVERB, the shared effects below. The same knobs as FX SENDS on the SOUND page and on the TRACKS page. They are part of the sound: loading a sound sets them again.

CHORUS, DELAY, REVERB (all tracks)

Control	What it does	Values
CHORUS · RATE	The speed of the chorus.	Hz
CHORUS · DEPTH	Its depth.	0 … 100 %
DELAY · TIME	The time between repeats, in note values of the tempo (D: dotted, T: triplet).	4BAR … 1/32
DELAY · FEEDBACK	How long the repeats last: the higher, the more of them. They always fade away in the end.	0 … 120 %
DELAY · COLOR	The tone of the repeats: darker to brighter.	0 … 100 %
DELAY · MIX	The level of the delay.	0 … 100 %
REVERB · TYPE	ROOM, SPRING or HALL.	ROOM, SPRING, HALL
REVERB · SIZE	The size of the space.	0 … 100 %
REVERB · DAMP	How quickly the high frequencies fade.	0 … 100 %

These settings are kept with the project, not with the sounds.

MASTER

Control	What it does	Values
TUNE	The tuning of all the tracks, in cents. The same as TUNE on the SETTINGS page (chapter 14).	−50 … +50 ct
GROOVE	The swing of the whole song.	0 … 100 %

The knobs of CHORUS, DELAY or REVERB do nothing?

> The box is dimmed: the track sends nothing to it (SEND 0 %). Turn its send up under SENDS.

No reverb?

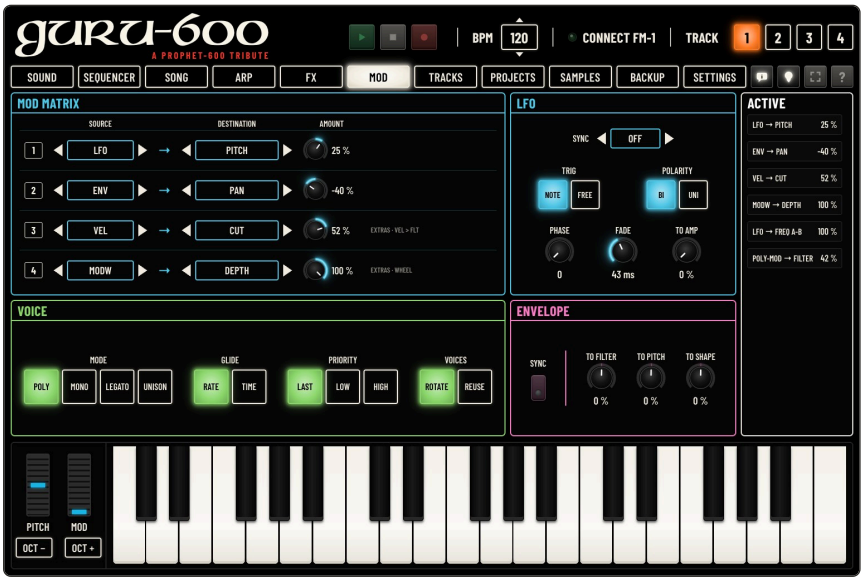
> The track's REVERB send is at 0 %: turn it up under SENDS.

No delay?

> The track's DELAY send or DELAY's MIX is at 0 %.

9 MOD: modulations

The MOD page gathers what moves the sound beyond the Prophet-600's panel: the modulation matrix, the LFO's other settings, the voice modes and the envelope's destinations. ACTIVE, on the right, lists everything that modulates the sound now.



The MOD page.

Loading a P600 sound resets this page, except TO AMP and the amounts of slots 3 and 4. Keep your settings with STORE THE TRACK'S SOUND (a USER sound) or a project (chapter 11).

MOD MATRIX

The modulation matrix: four slots per track, each sending a source to a destination, in addition to the routings above.

Control	What it does	Values
SOURCE	The source: OFF, LFO, ENV, VEL (velocity), KEY (the note), RAND (random per note), MODW (mod wheel), AT (aftertouch), EXPR (expression pedal), S&H, SLEW (a smoothed S&H).	11 choices
DESTINATION	The destination: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, the effect sends DIST CHO DLY REV, RATE (the LFO's speed), VIB (vibrato depth), the P600's own settings (WAVE A, FREQ A, WAVE B, FREQ B, CUTOFF, RESONANCE, MIXER, ENV AMOUNT), DEPTH (the LFO's depth), VEL (the note's velocity), TIME (a step plays slightly late).	23 choices
AMOUNT	The amount, positive or negative. A double click: 0.	–100 / +100 %

- Fields ◀ ▶: click an arrow, or scroll over the field. After the last value comes the first.
- **On a P600 track, slots 3 and 4 belong to the sound**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL > FLT on the SOUND page) and MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Their amounts are those knobs. Slots 1 and 2 are free for your own modulations.
- MODW, AT and EXPR come from a MIDI keyboard (or SELECT = MODW for the mod wheel). Until a value is received, MODW and AT are at 0 and EXPR at full.
- The editor's MOD wheel, under the keyboard, also drives MODW.

LFO

Control	What it does	Values
SYNC	OFF (FREQUENCY on the SOUND page sets the speed) or a note value, 4BAR to 1/32, that follows the tempo.	11 choices
TRIG	NOTE: the wave restarts at each note. FREE: it runs freely.	2 choices
POLARITY	BI: up and down around the setting. UNI: only above it.	2 choices
PHASE	Where the wave starts at each note.	0–127
FADE	Time for the LFO to come in after the note starts: a delayed vibrato.	1 ms – 10 s
TO AMP	Volume: tremolo.	0–100 %

VOICE

Control	What it does	Values
MODE	POLY (up to six notes), MONO (one note, each note restarts the envelopes), LEGATO (one note, the envelopes restart only after a gap), UNISON (all the voices on one note: the SOUND page's UNISON).	4 modes
GLIDE	How the glide is timed: RATE (a constant speed: a wide interval takes longer) or TIME (always the same time).	2 choices
PRIORITY	In MONO and LEGATO, which note sounds when you hold several: LAST, LOW or HIGH.	3 choices
VOICES	How notes take voices: ROTATE (in rotation, so a note's release keeps ringing) or REUSE (a repeated note takes its own voice back).	2 choices

The four tracks share the FM-1's eight voices: a P600 track takes six at most, fewer if the other tracks are playing many notes.

ENVELOPE

The amplifier's envelope (AMPLIFIER on the SOUND page) also moves other settings, by a positive or negative amount.

Control	What it does	Values
SYNC	ON: ATTACK, DECAY and RELEASE become note values (1/16, 1/4, 2BAR…) that follow the tempo.	OFF / ON
TO FILTER	To the cutoff, on top of the filter's own envelope.	−100 / +100 %
TO PITCH	To the pitch.	−100 / +100 %
TO SHAPE	To the pulse widths.	−100 / +100 %

ACTIVE

Every modulation at work, as *source* → *destination* and its amount: the matrix slots in use, the LFO's destinations (SOUND page and TO AMP), the POLY-MOD and the envelope's destinations. —: none.

A modulation does nothing.

> Its SOURCE, DESTINATION or AMOUNT is at OFF or 0; MODW, AT and EXPR need a MIDI keyboard or the editor's MOD wheel.

My modulations are gone.

> A P600 sound was loaded: it resets the page. Keep them in a USER sound or a project.

10 TRACKS: the mixer

The FM-1 plays four tracks at once. The TRACKS page shows them side by side, like the channels of a mixer: each one's engine and sound, its effect sends, its pan and level, MUTE and SOLO.



The TRACKS page; the selected track is lit in orange.

Control	What it does	Values
◀ ENGINE ▶	The track's engine. ◀ or ▶ moves to the previous or next one, after a confirmation: the track then plays the new engine's first sound.	P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM
◀ SOUND ▶	The track's sound (for P600, its place and name). ◀ or ▶ loads the previous or next sound of its engine (P600: the 255 places).	—
CHORUS, DELAY, REVERB	How much of the track goes to each shared effect (chapter 8).	0 … 100 %
DIST	The track's own distortion, above PAN (chapter 8).	0 … 100 %
PAN	The track's place between left and right.	L 100 … C … R 100
LEVEL (fader)	The track's volume: click or drag on the fader. Double click: −4 dB.	OFF, −55.5 … +7.5 dB
MUTE	Silences the track; click again to hear it.	—
SOLO	Plays this track alone: the others are muted. Click again to hear them all.	—
SELECT	Selects the track, like TRACK 1 to 4 at the top: the other pages then show and change this track.	—
LED	Lit: the track is armed for recording (● at the top).	—

Knobs: drag up or down, or scroll over them; a double click puts them back to 0 (PAN: center).

> SOLO belongs to the editor: before closing it, click SOLO again, or the other tracks stay muted on the FM-1 (their MUTE brings them back).

Changing the engine erased my sound.

> The track takes the new engine's first sound. Keep a sound you like before: SAVE TO THIS PLACE (P600, chapter 4) or STORE THE TRACK'S SOUND (chapter 11).

Only P600 tracks have a SOUND page.

> The editor edits the P600's sounds. The other engines are played and mixed here, and edited on the FM-1.

---

11 PROJECTS: projects and USER sounds

The PROJECTS page keeps your music in the FM-1: four **projects**, A to D, and 32 **USER sounds**.



The PROJECTS page: the projects on the left, the USER sounds on the right.

The projects A to D

A project holds the whole music: the four tracks with their sounds, steps and automation, the mix and the song. Each slot shows SAVED or EMPTY. The SONG page plays its sections from these four slots (chapter 6).

- **SAVE**: saves the music as it is now in that slot. A slot already SAVED asks before it is replaced.
- **LOAD**: replaces the music of the moment with that project, after a confirmation. Grey on an EMPTY slot.

> The music of the moment is kept by the FM-1 at power-off (RESTORE LAST, chapter 14), but a project is the safe copy: save it before trying something new.

The USER sounds

A USER sound is one track's sound with its 16-step pattern, kept under a name, whatever its engine. The list shows the 32 places: number, engine and name; — is an empty place. Click a place to choose it.

Control	What it does
STORE THE TRACK'S SOUND	Keeps the sound of the selected track (TRACK 1 to 4, at the top) in the chosen place. Type its name (12 characters at most) and confirm.
LOAD	Loads the chosen USER sound on the selected track. A double click on a place does the same. If the track's sound was changed and no
ERASE	Empties the chosen place, after a confirmation.

For a P600 sound, SAVE TO THIS PLACE on the SOUND page (chapter 4) keeps it among the 255 P600 places; a USER sound keeps it with its pattern, for any engine.

The FM-1 could not save (stop the music first).

> Click ■, then SAVE again.

Loaded the wrong project.

> The music of the moment is replaced: if it was saved in a project, load that project again. Otherwise it is lost.

Do the projects leave the FM-1?

> Yes: a backup holds all four, with everything else (chapter 13).

---

12 SAMPLES: your own samples

The FM-1 has three slots for your own samples: **USR1**, **USR2** and **USR3**. The SAMPLE, GRAIN and SLICE engines play them. The SAMPLES page fills them from sound files on the computer.



The SAMPLES page: one column per slot.

What a slot holds

- Up to 16 files, each one a **zone**: it plays from its **root note**, on the keys around it.
- A name of 8 characters at most.
- USR1 and USR2: 79.5 KiB each, about 7 seconds of sound. USR3: 67.5 KiB, about 6 seconds (the Guru-600 keeps the P600 sounds you saved at the end of USR3).

The top line of each column shows what the slot holds now on the FM-1: its name and number of zones (or EMPTY), and how full it is.

Sending samples

1. Drop one or more sound files on the frame **DROP WAV FILES HERE** of the slot, or click **CHOOSE FILES**. WAV files are best; most other sound files the browser can play work too.
2. Check the list: for each file, its root note, the keys it plays (from–to) and its length. Click ▶ to hear it as the FM-1 will store it; ✕ removes it.
3. Change a root note if needed: click it, type the note (**C4**, **F#3**, **Bb2**…) and press Enter. The keys of every zone follow.
4. Check the **NAME** (it takes the first file's name), then click **SEND TO USR***n* and confirm.
5. The bar shows the progress, then the message **Sent to USR***n*. The top line shows the new contents.

> Sending replaces everything the slot held. A sound that played that slot now plays the new samples.

Root notes and keys

- A file named with a note, such as **piano_C4.wav** or **F#3.wav**, takes that note as its root (C4 = middle C). Any other file takes **C4**.
- The keys are shared out between the zones: each one plays up to halfway to the next root. The lowest goes down to the bottom of the keyboard, the highest up to the top.
- Two files cannot share a root note: their notes turn red, the line under the list says TWO FILES ON ONE ROOT NOTE and SEND stays grey. Change one of them.

Size

The line under the list shows the size of the files against the slot's room. The files are stored at 22,050 Hz, in mono. Over the slot's room, the line turns red (TOO LONG FOR THE SLOT) and SEND stays grey: remove a file, or shorten your files on the computer.

Erasing a slot

Click **ERASE** and confirm. The slot becomes EMPTY; a sound that played it plays a plain sine wave, and the FM-1 shows NO SAMPLE.

Playing your samples

On the FM-1, choose the SAMPLE, GRAIN or SLICE engine for a track (on the TRACKS page, chapter 10, or on the device), then its sound USR1, USR2 or USR3.

This file could not be read.

> The browser cannot decode it. Save it as WAV on the computer and drop it again.

16 files at most: the others were left out.

> A slot holds 16 zones. Use another slot for the rest.

SEND stays grey.

> It needs at least one file, a NAME, no root note twice and a size that fits; the FM-1 must be connected.

The samples are not in the backup file.

> They are: SAMPLE USR1 to USR3 in the BACKUP list (chapter 13). Keep your original files too.

13 BACKUP: the whole FM-1 in one file

The BACKUP page saves everything the FM-1 holds in one file on the computer, and puts it back: the music of the moment, the projects A to D, the 32 USER sounds, the three samples and their slices, the P600's places and the settings.



The BACKUP page: the FM-1 on the left, a file on the right.

> Make a backup before installing another firmware, before RESET ALL SOUNDS, and from time to time.

ON THE FM-1: what it holds

The list shows each part of the FM-1 and its size. A lit LED: the part holds something; EMPTY: nothing to save. TOTAL: the size of the whole.

Line	What it is
CURRENT MUSIC	The music as it is now: the four tracks, their sounds, steps and automation, the mix, the song.
SETTINGS	The settings of the MENU (chapter 14).
PROJECT A … D	The four saved projects (chapter 11).
USER SOUNDS 1–16, 17–32	The 32 USER sounds.
USER SOUNDS' FM6 PATCHES	The FM6 patches of the USER sounds made with the FM6 engine.
SAMPLE USR1 … USR3	The three user samples (chapter 12).
P600 PLACES	The P600 sounds you saved over the 255 places (SAVE TO THIS PLACE, chapter 4).
FM6 VOICE BANK	The FM6 voice bank loaded in the FM-1.
SLICE SLICES	The slices you set by hand on each sample (the SLICE engine, MAN mode).

Saving a backup

1. Stop the music (■).
2. Click **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**. The bar under the list shows the progress.
3. The browser saves **Guru-600-backup-***year-month-day***.json** in its downloads folder. Keep it somewhere safe.

The file is the same as the one saved by the Guru-600 application on the Mac and by the installer: each of them can put it back.

FROM A FILE: restoring a backup

1. Drop the backup file on the frame **DROP A BACKUP FILE HERE**, or click **CHOOSE A FILE**.
2. Check the file: its name, its date and where it comes from appear above the frame, and what it holds below it. Nothing is sent yet.
3. Stop the music (■), then click **RESTORE IT ON THE FM-1** and confirm.
4. Keep the FM-1 connected until the message **Backup restored**. The editor then reads the FM-1 again.

> Restoring replaces everything on the FM-1: its music, projects, USER sounds, samples and settings. Save a backup of the FM-1 first if you may want it back.

The FM-1 keeps its own CALIBRATION (how its buttons and knobs are wired), whatever the file holds. A file saved by the Mac application before it saved any music or settings leaves the FM-1's own in place.

If it does not work

The buttons stay grey.

> Connect the FM-1 (chapter 2). RESTORE also needs a file chosen. If the left column says THIS FIRMWARE CANNOT BE BACKED UP FROM HERE, install the Guru-600 firmware again.

Stop the music first.

> Click ■, then try again.

Not a complete backup.

> The file is not a backup of the FM-1, or it was damaged. Choose another one.

Backup stopped: The device changed during backup.

> Something changed on the FM-1 while it was being saved. Leave it alone, music stopped, and save again.

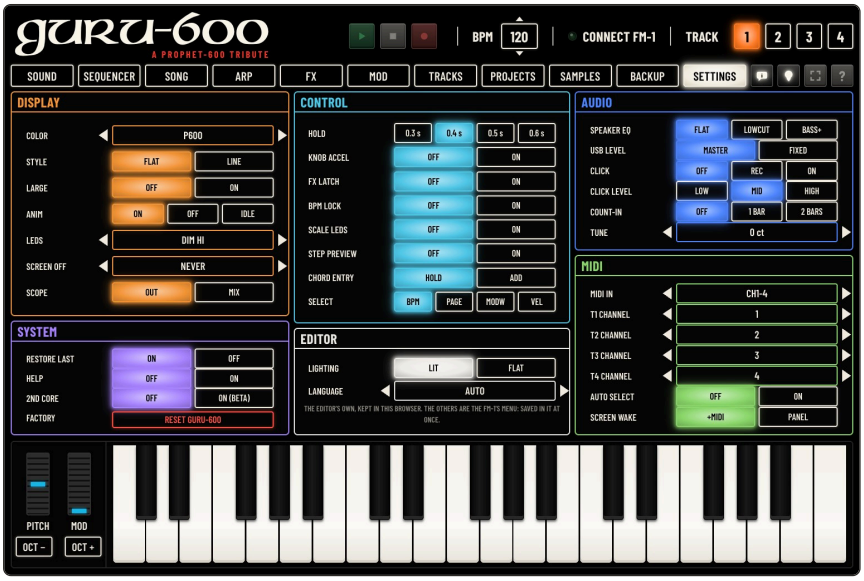
The cable came out during a restore.

> Connect the FM-1 again and restore the same file once more: it puts everything back from the start.

---

14 SETTINGS: the FM-1's menu and the editor's own

The SETTINGS page shows the settings of the FM-1's MENU, grouped by its tabs (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM), and the editor's own (EDITOR). The FM-1 describes its settings itself: the page always shows those of the firmware installed.



The SETTINGS page.

Changing a setting

- **Buttons**: click the value. The lit button is the current one.
- **Field with arrows** (◀ value ▶): click ◀ or ▶, or scroll over the field. At the end of the list it starts again from the other end; TUNE stops at −50 and +50.
- The FM-1 applies it at once and keeps it: nothing else to do, no menu to close.
- MIDI IN, T1 … T4 CHANNEL and TUNE belong to the music: they are kept with the project (chapter 11). TUNE is also the FX page's MASTER TUNE (chapter 8).

Set: the FM-1 keeps it once the music stops.

> The setting applies now; the FM-1 saves it when you stop the music (■).

Set, but the FM-1 could not keep it.

> The setting applies, but it is lost at power-off. Change it again later; if the message comes back, make a backup (chapter 13).

This FM-1 does not have that setting.

> The firmware installed is older than the editor. Reload the page with the FM-1 connected: the page then shows its own settings.

The rows that run something stay on the FM-1's menu: CALIBRATION, RESET SOUNDS, RESET GURU-600, INFO, ABOUT and LEARN CLEAR.

DISPLAY

Setting	Values (default in bold)	What it does
COLOR	GREY, GREEN, AMBER, ICE, VIOLET, ROSE, PAPER, HI-CON, NIGHT, MONO, **P600** (+ CUSTOM)	The screen's palette. CUSTOM appears only when a palette was made in the Felucca web editor.
STYLE	**FLAT**, LINE	FLAT: filled cards. LINE: dark areas separated by thin lines.
LARGE	**OFF**, ON	Larger names and values on the pages.
ANIM	OFF, **ON**, IDLE	OFF: no animation (values change at once, no light sweep at power-on). IDLE: like ON, and the lights animate after a minute of inactivity.
LEDS	OFF, DIM LO, **DIM HI**, INV, INV LO, INV HI	The lights' style: DIM: unused lights glow faintly; OFF: they are dark; INV: the reverse (like the M-VAVE firmware).
SCREEN OFF	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Turns the screen off after that much inactivity; the sound keeps playing.
SCOPE	**OUT**, MIX	Where the visuals pick up the sound: after MASTER (OUT) or before (MIX).

CONTROL

Setting	Values (default in bold)	What it does
HOLD	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	How long a quick-screen button is held before its screen opens.
KNOB ACCEL	**OFF**, ON	A fast turn moves faster on long ranges.
FX LATCH	**OFF**, ON	FX quick screen: keys switch effects on and off instead of working only while held.
BPM LOCK	**OFF**, ON	SELECT changes the tempo only with GLO held.
SCALE LEDS	**OFF**, ON	The keys of the scale light up.
STEP PREVIEW	**OFF**, ON	On SEQ › STEP, the step under the cursor sounds when you move to it (sequencer stopped).
CHORD ENTRY	**HOLD**, ADD	Step recording: HOLD writes the keys held together; ADD adds or removes each key in the step.
SELECT	**BPM**, PAGE, MODW, VEL	What SELECT does: the tempo, the pages, the mod wheel (also sent as MIDI CC 1), or the keys' velocity.

AUDIO

Setting	Values (default in bold)	What it does
SPEAKER EQ	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	A tone correction for the small speaker; it also affects headphones and USB audio.
USB LEVEL	**MASTER**, FIXED	FIXED: the USB audio stays at full level regardless of MASTER.
CLICK	**OFF**, REC, ON	The metronome; REC: only while recording.
CLICK LEVEL	LOW, **MID**, HIGH	The metronome's volume.
COUNT-IN	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	A count before recording starts.
TUNE	−50 … **0** … +50 ct	The overall tuning, in cents. Kept with the project, not with the settings.

MIDI

Setting	Values (default in bold)	What it does
MIDI IN	**CH1-4**, SEL, CH5-8, CH9-12, CH13-16, TRACK	Which MIDI channels play which track: CH1-4 = channels 1 to 4 on tracks 1 to 4 (same for the other blocks); SEL = every channel on the selected track; TRACK = the channels set below. Kept with the project.
T1 … T4 CHANNEL	1 … 16, OMNI, OFF (**T1 = 1, T2 = 2, T3 = 3, T4 = 4**)	Each track's channel, used only with MIDI IN = TRACK (grayed out otherwise). Kept with the project.
AUTO SELECT	**OFF**, ON	A MIDI note for another track selects that track.
SCREEN WAKE	**+MIDI**, PANEL	What wakes a dark screen: the panel and MIDI notes, or the panel only.

SYSTEM

Setting	Values (default in bold)	What it does
RESTORE LAST	**ON**, OFF	ON: the music and the sounds are kept when you switch off and come back at power-on. OFF: the FM-1 starts fresh each time.
HELP	**OFF**, ON	Hints at the bottom of each page and quick screen of the FM-1.
2ND CORE	**OFF**, ON (BETA)	Uses the chip's second core, starting at the next power-on (2ND CORE ON: RESTART). It switches itself off if it misbehaves.
FACTORY	RESET GURU-600	Erases everything of yours on the FM-1 (projects, USER sounds, samples, P600 places, settings), after two confirmations; it restarts as new. Make a backup first (chapter 13). As MENU › SYSTEM › RESET GURU-600.

EDITOR

The editor's own settings, kept by this browser on this computer.

Setting	Values	What it does
LIGHTING	**LIT**, FLAT	LIT: the lights glow as on a lit panel. FLAT: plain colors. The same as the bulb button at the end of the tabs (chapter 3).
LANGUAGE	**AUTO**, ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL, ITALIANO, 中文, 日本語	The editor's language: its pages, buttons and messages, the FM-1's menu (this page), the tooltips, and this guide when? opens it. The names of the sound and sequencer settings stay in English, as on the FM-1's screen. AUTO: the browser's language (English if it is another one). Click ◀ or ▶: the page reloads in the language chosen. The screenshots of this guide show the editor in English.

15 Questions

Does the editor work on a tablet or a phone?

> It needs a computer with Chrome, Edge, Brave or Opera.

Can I play the FM-1 while the editor is open?

> Yes. What you change on the FM-1 shows in the editor, and the other way round.

Does the editor keep my sounds?

> No: everything is in the FM-1. The editor keeps only its own settings (LIGHTING, MESSAGES). To keep a copy on the computer: BACKUP (chapter 13), or EXPORT .SYX for one sound (chapter 4).

Does it need the internet?

> Not with the Guru-600 Editor folder (chapter 2).

Two windows of the editor?

> Open only one at a time: close the others.

The editor and the FM-1 show different values.

> Reload the page: the editor reads the FM-1 again.

The editor is too small or too large.

> Resize the window, or go full screen (chapter 3): the editor always fills it, keeping its proportions.

Where can I report a bug or suggest an idea?

> On github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues for bugs, Discussions for ideas. Without a GitHub account: guru600fm1@gmail.com.

16 Credits and licenses

- Guru-600 and its editor: Marc Massé, 2026, GPL-3 license.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), GPL-3 license: the firmware the Guru-600 is built on, and the backup and sample code of the editor. Its wiki, in English: github.com/hugelton/Felucca/wiki.
- Prophet-600 factory programs: Sequential Circuits, 1982. Prophet-600 is a trademark of its owner; the Guru-600 is not affiliated with Sequential.
- Fonts: Barlow Condensed (The Barlow Project Authors, SIL Open Font License); Inter Tight (SIL Open Font License); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

Guide de l’éditeur

Sommaire

1	L’éditeur du Guru-600	24
2	Ouvrir l’éditeur	24
3	L’éditeur d’un coup d’œil	25
4	SON : une façade inspirée du Prophet-600	26
5	SÉQUENCEUR : les pas de la piste	29
6	MORCEAU : construire un morceau	31
7	ARP : arpégiateur, gamme et accords	33
8	FX : les effets	34
9	MOD : les modulations	35
10	PISTES : la table de mixage	37
11	PROJETS : projets et sons USER	38
12	SAMPLES : vos propres échantillons	39
13	SAUVEGARDE : tout le FM-1 dans un fichier	40
14	RÉGLAGES : le menu du FM-1 et les réglages de l’éditeur	41
15	Questions	43
16	Crédits et licences	44

1 L’éditeur du Guru-600

L’éditeur du Guru-600 affiche le FM-1 sur l’écran de l’ordinateur, sous la forme d’une façade inspirée du Prophet-600, avec un clavier : chaque réglage de son, le séquenceur, le morceau, l’arpégiateur, les effets, le mixage, les projets, les échantillons, la sauvegarde et les réglages, d’un seul coup d’œil. Chaque changement s’entend aussitôt sur le FM-1, et chaque changement fait sur le FM-1 s’affiche dans l’éditeur.



L’éditeur, page SON.

Les pages de l’éditeur ne suivent pas l’écran du FM-1, et inversement : chacun garde sa page. Vous pouvez par exemple écrire une séquence sur la page SÉQUENCEUR de l’éditeur pendant que vous réglez un son sur le FM-1.

Ce qu’il faut

- Un M-VAVE FM-1 avec le firmware Guru-600.
- Un câble USB de données.
- Un ordinateur avec un navigateur compatible MIDI : Chrome, Edge, Brave ou Opera.

Ce guide

Il décrit l’éditeur page par page, dans l’ordre de ses onglets. Le FM-1 lui-même, ses boutons et ses écrans sont décrits dans la notice du Guru-600. L’éditeur parle la langue choisie dans RÉGLAGES › ÉDITEUR › LANGUE (chapitre 14) : ses pages, ses boutons et ses messages, et le menu du FM-1. Les noms des réglages du son et du séquenceur restent en anglais, comme sur l’écran du FM-1; une infobulle les traduit et dit à quoi ils servent.

Les captures de ce guide montrent l’éditeur en anglais. Sur votre écran, il s’affiche dans la langue que vous choisissez (chapitre 14).

En français, en espagnol et en italien, les notes gardent leur lettre (C, D, E…), comme sur le FM-1, et affichent aussi leur nom en solfège (do, ré, mi…).

Le bouton **?** en haut à droite de l’éditeur ouvre ce guide au chapitre de la page où vous êtes.

---

2 Ouvrir l’éditeur

L’ouvrir

- **En ligne** : allez sur **marcgoudy.github.io/guru-600/editor/** avec Chrome, Edge, Brave ou Opera.
- **Sans internet** : dans le dossier **Guru-600 Editor**, ouvrez **editor › index.html** avec l’un de ces navigateurs (clic droit › Ouvrir avec). Gardez les dossiers **editor** et **guide** côte à côte.

Brancher le FM-1

1. Branchez le FM-1 à l’ordinateur avec le câble USB et allumez-le.
2. Cliquez sur **CONNECTER LE FM-1** en haut de l’éditeur (ou sur son voyant).
3. La première fois, le navigateur demande à utiliser vos appareils MIDI : cliquez sur **Autoriser**.
4. Le voyant s’allume en vert et l’étiquette indique **FM-1 CONNECTÉ**. L’éditeur lit le FM-1 : la page affiche ses sons et sa musique.

Ensuite, l’éditeur se connecte tout seul à l’ouverture et quand vous branchez le FM-1. Débranché, le voyant s’éteint et l’étiquette revient à CONNECTER LE FM-1; les valeurs restent affichées.

Avec l'application Guru-600 sur Mac

Ouvrez **Guru-600.app** : l'éditeur s'y connecte comme à un FM-1, et vous l'entendez sur le Mac. Tout ce que décrit ce guide fonctionne avec elle, sans le FM-1.

Sans le FM-1

Chaque page peut être découverte sans le FM-1 : elle affiche des valeurs d'exemple, et les boutons, interrupteurs et listes bougent. Rien n'est gardé : ce qui demande le FM-1 (enregistrer, charger, jouer, envoyer) indique **Branchez d'abord le FM-1.**

Si la connexion ne se fait pas

Ce navigateur n'a pas le MIDI.

> Ouvrez l'éditeur avec Chrome, Edge, Brave ou Opera.

L'accès au MIDI a été refusé.

> Autorisez le MIDI pour cette page dans les réglages du site du navigateur (l'icône à gauche de la barre d'adresse), puis rechargez la page.

Aucun FM-1 trouvé.

> Vérifiez que le FM-1 est allumé, que le câble transporte les données (essayez-en un autre), et qu'aucun autre programme n'utilise le FM-1 (un autre éditeur, un logiciel de musique) : fermez-le et cliquez de nouveau sur CONNECTER LE FM-1.

Ce FM-1 doit avoir le firmware Guru-600.

> Le FM-1 a un autre firmware : installez le Guru-600 (voir la notice du Guru-600).

Le FM-1 ne répond pas.

> Débranchez le FM-1, rebranchez-le et attendez FM-1 CONNECTÉ.

---

3 L'éditeur d'un coup d'œil

Le haut (en-tête et onglets) et le bas (clavier) ne changent jamais ; entre les deux, la page de l'onglet choisi. L'éditeur garde les proportions de la façade quelle que soit la taille de la fenêtre : le reste de la fenêtre reste noir.



L'en-tête et les onglets.

L'en-tête

Commande	Ce qu'elle fait
▶	PLAY : lance les quatre pistes ensemble. Éclairé en vert pendant la lecture.
■	STOP : les arrête.
●	REC : arme la piste choisie pour l'enregistrement. Éclairé en rouge tant qu'elle est armée.
BPM	Le tempo, de 40 à 240. Cliquez sur ▲ ou ▼ (maintenu : il défile) ; ou glissez vers le haut ou le bas sur le cadre (Maj : plus fin), ou faites défiler au
CONNECTER LE FM-1	La connexion (chapitre 2). FM-1 CONNECTÉ avec son voyant vert allumé : connecté.
PISTE 1 2 3 4	La piste choisie, éclairée en orange : les pages la montrent et la modifient, et le clavier la joue.

Les onglets et les boutons à côté

SON, SÉQUENCEUR, MORCEAU, ARP, FX, MOD, PISTES, PROJETS, SAMPLES, SAUVEGARDE, RÉGLAGES : cliquez sur l'un d'eux pour afficher sa page. Chacun a son chapitre dans ce guide.

Commande	Ce qu'elle fait
LIT / FLAT	Le bouton ampoule. LIT ou FLAT : les voyants brillent comme sur une façade éclairée, ou des couleurs unies. Gardé par le navigateur (aussi RÉGLAGES ›
FULL SCREEN	Le bouton aux quatre coins : plein écran, et retour. Aussi F11, Alt+Entrée ou un double clic sur le logo ; Échap en sort.
? (HELP)	Ouvre ce guide au chapitre de la page affichée.
TOOLTIPS	Le bouton bulle, à gauche de l'ampoule : active ou coupe les infobulles. Au survol d'un réglage, l'infobulle donne, dans la langue choisie, sa traduction et à

Le clavier



Les molettes, OCT – / OCT + et le clavier.

- **Cliquez sur une touche** pour la jouer sur la piste choisie ; glissez sur les touches pour un glissando. Trois octaves, de C3 à C6 ; les notes jouent à la vélocité 100.

- **OCT – / OCT +** : deux octaves plus bas ou plus haut au plus. Allumé tant que le clavier est décalé.
- **PITCH** : infléchit la hauteur ; elle revient au milieu. **MOD** : la molette de modulation ; elle reste où vous la laissez.
- La piste 1 joue sur le canal MIDI 1, la piste 2 sur le canal 2, et ainsi de suite.

Touche de l'ordinateur	Joue
A W S E D F T G Y H U J K O L P ;	les notes, du C4 (A) au E5 (;)
← / →	OCT – / OCT +
↑ / ↓	page SON : le son précédent / suivant dans SONS (la famille affichée), chargé aussitôt

Les lettres suivent la position des touches d'un clavier QWERTY ; sur un clavier AZERTY, ce sont les touches situées aux mêmes endroits : Q Z S E D… pour les notes. Elles ne jouent pas pendant la saisie dans un champ.

Les gestes

Commande	Geste
Bouton rotatif	Glissez vers le haut (plus) ou le bas (moins) ; Maj maintenue : plus fin. Ou faites défiler au-dessus. Double clic : sa valeur habituelle.
Interrupteur, option, bouton	Cliquez. Allumé : activé, ou choisi.
Champ ◀ valeur ▶	Cliquez sur une flèche, ou faites défiler au-dessus du champ.
Bouton gris	Indisponible pour l'instant (rien à faire, ou le FM-1 est nécessaire).

Messages et questions

Un court message en bas de la page dit ce qui a été fait, ou pourquoi ce ne l'a pas été (il disparaît de lui-même). Avant tout ce qui remplace ou efface, le navigateur demande confirmation : **OK** continue, **Annuler** ne change rien.

4 SON : une façade inspirée du Prophet-600

La page SON présente le son de la piste choisie sur une façade inspirée du Prophet-600 : chaque bouton et chaque interrupteur de l'original, plus ce qu'ajoute le Guru-600 (VOICE, FX SENDS, EXTRAS, MORPH). Un changement s'entend aussitôt sur le FM-1. À droite, SONS contient tous les sons que peut jouer le FM-1, et enregistre et échange les 255 sons P600.



La page SON.

> Un changement modifie le son de la piste, pas le son enregistré. Pour le garder : ENREGISTRER ICI (plus bas), ou STORE THE TRACK'S SON sur la page PROJETS (chapitre 11).

Quand la piste ne joue pas P600

Quand la piste joue un son du FM-1 (un autre moteur que P600), la façade, MORPH et MUTATE s'assombrissent et restent inactifs, et un message indique le moteur que joue la piste : ils ne règlent que les sons Guru-600. Cliquez sur un son Guru-600 (1 à 255) dans SONS : la piste passe en P600 et le joue. Le clavier montre toujours les touches jouées sur le FM-1, et les autres pages fonctionnent avec tous les moteurs.

POLY-MOD

Dans chaque voix, deux sources modulent la hauteur de l'oscillateur A et/ou le filtre.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
FIL ENV	FILTER ENV : quantité de modulation par l'enveloppe du filtre.	0–100 %
OSC B	OSC B : quantité de modulation par l'oscillateur B, à vitesse audio : sons métalliques, cloches.	0–100 %
FREQ A, FILTRE	DESTINATION : où va la modulation. Les deux allumés : les deux ; les deux éteints : nulle part.	OFF / ON

LFO

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
FRÉQUENCE	La vitesse du LFO.	0,1 … 40 Hz
FORME	Cliquez pour choisir le triangle (à gauche) ou le carré (à droite). Éteint : une forme que le Prophet-600 n'a pas, réglée sur le FM-1.	△ / ☐
QTÉ INITIALE	La part du LFO qui joue molette en bas. Le reste, la molette l'ajoute. C'est le WHEEL d'EXTRAS vu dans l'autre sens : les deux boutons bougent ensemble.	0 … 100 %
FREQ A-B, PW A-B, FILTRE	DESTINATION : ce que fait bouger le LFO : la hauteur des deux oscillateurs, leurs largeurs d'impulsion, le filtre. Toute combinaison.	OFF / ON

OSCILLATEUR A, OSCILLATEUR B

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
FRÉQUENCE (A)	FREQ A : hauteur de l'oscillateur A en demi-tons. 24 joue la note telle quelle, 12 une octave plus bas, 36 une octave plus haut.	0–63 st
FRÉQUENCE (B)	FREQ B : hauteur de l'oscillateur B, de la même façon.	0–63 st
PRÉCIS (B)	FINE B : élève légèrement la hauteur de B, jusqu'à un demi-ton : un son plus épais, qui bat.	0–127
SYNC (A)	A redémarre à chaque cycle de B : un son dur et mordant, qui change quand FREQ A bouge.	OFF / ON
SAW, TRI, PULSE	Les formes d'onde de l'oscillateur : allumez-en une, deux ou trois pour les combiner ; toutes éteintes : l'oscillateur se tait.	OFF / ON
PULSE WIDTH (A)	PW A : largeur d'impulsion de A (audible quand sa forme contient PLS). 50 % : carré, creux ; étroit : fin, nasal.	0–100 %
PULSE WIDTH (B)	PW B : largeur d'impulsion de B.	0–100 %

MÉLANGE, PORTA., UNISSON

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
MÉLANGE	MIXER : 0 % seulement A, 50 % les deux à égalité, 100 % seulement B.	0–100 %
GLIDE	GLIDE : temps de glissement d'une note à l'autre (0 : pas de glide).	1 ms – 10 s
UNISON	Toutes les voix sur une note, énorme. Éteint : la piste joue des accords (POLY). Les autres modes de voix (MONO, LEGATO) sont sur la page MOD (chapitre 9).	OFF / ON

FILTRE, ENVELOPPE DU FILTRE

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
CUTOFF	CUTOFF : la brillance. La même chose que KNOB 1 sur HOME.	30 Hz – 16 kHz
RESONANCE	RESONANCE : renforce les fréquences à la coupure ; au-delà d'environ 70 %, le filtre siffle tout seul.	0–100 %
QTÉ ENVELOPPE	ENV AMT : à quel point l'enveloppe du filtre (page 6) ouvre celui-ci.	0–100 %
CLAVIER	Les notes aiguës ouvrent le filtre : OFF, HALF, FULL (le filtre suit le clavier note pour note). Cliquez sur une option.	OFF, HALF, FULL
ATTACK	ATTACK : temps d'ouverture du filtre.	1 ms – 10 s
DECAY	DECAY : temps de redescente vers le niveau de maintien.	1 ms – 10 s
SUSTAIN	SUSTAIN : le niveau tenu tant que la touche est enfoncée.	0–100 %
RELEASE	RELEASE : temps de fermeture après le relâchement.	1 ms – 10 s

AMPLI

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
ATTACK	Temps pour que le son atteigne son plein niveau.	1 ms … 10 s
DECAY	Temps de redescente vers le niveau de maintien.	1 ms … 10 s
SUSTAIN	Le niveau tenu tant que la touche est enfoncée.	0 … 100 %
RELEASE	Temps d'extinction du son après le relâchement de la touche.	1 ms … 10 s

VOIX, FX ENVOIS

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
NIVEAU	Le volume de la piste (le même que son fader sur PISTES).	OFF, −55,5 … +7,5 dB
PAN	La position de la piste, gauche / droite.	L 100 … C … R 100
ÉCART	Les voix alternent à gauche et à droite du PAN de la piste : les accords s'ouvrent en stéréo.	0–100 %
DIST, CHORUS, DELAY, REVERB	La part de la piste envoyée à chaque effet (chapitre 8).	0 … 100 %

OPTIONS

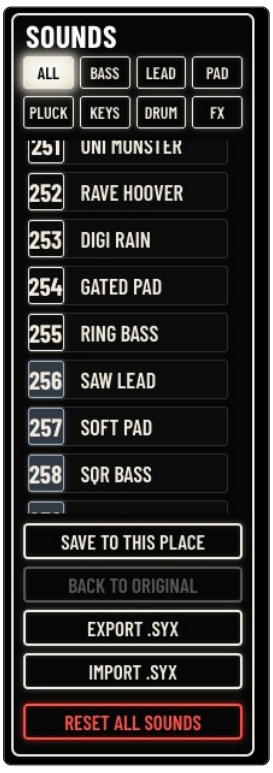
Ce que le Prophet-600 n'avait pas, réglé par chaque son.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
VINTAGE	Chaque voix dérive légèrement, en hauteur (jusqu'à ±20 cents) et en brillance, comme un vieux synthétiseur analogique. 0 % : parfaitement stable.	0–100 %
MOLETTE	La part du LFO que commande la molette. 0 % : le LFO joue toujours en entier et la molette ne fait rien. 100 % : pas de LFO tant que vous ne poussez pas la molette. L'INITIAL AMOUNT du LFO montre la même chose dans l'autre sens.	0 … 100 %
VEL > FLT	Jouer plus fort ouvre le filtre (négatif : le ferme). Il faut une vélocité : un clavier MIDI, ou SELECT = VEL.	−100 / +100 %
DETUNE	L'écart des voix en unisson (VOICES = UNI).	0–127

Tourner les boutons

- Glissez vers le haut ou le bas sur un bouton ; maintenez Maj pour des pas plus fins. Ou faites défiler au-dessus de lui.
- Un double clic le remet à sa valeur habituelle.
- Interrupteurs et options : cliquez.

SONS : tous les sons



SONS.

- **1 à 255** : les sons Guru-600 (P600). **À partir de 256, numéro sur fond gris-bleu** : les sons des autres moteurs du FM-1. **U1, U2…** : vos sons USER (chapitre 11).
- **Cliquez sur un son** pour le charger sur la piste ; un son d'un autre moteur fait passer la piste sur ce moteur. Si vous avez modifié le son sans l'enregistrer, l'éditeur demande d'abord.
- **Clic droit sur un son Guru-600** pour le renommer (11 caractères au plus) : le nom est gardé dans le FM-1.
- **TOUS, BASSE, LEAD, PAD, PLUCK, CLAVIERS, PERCUS., FX** : n'affiche que cette famille, parmi tous les sons. DRUM regroupe les sons de percussion et les kits de batterie.
- **Éclairé en jaune** : le son de la piste. **Nom orange** : l'un de vos sons (une place enregistrée ou importée, ou un son USER).

Commande	Ce qu'elle fait
ENREGISTRER ICI	Enregistre le son de la piste dans la place éclairée en jaune, après confirmation : il remplace le son qui s'y trouve. Pour l'enregistrer ailleurs, cli
REVENIR À L'ORIGINAL	Sur une place en orange : rétablit le son d'origine de la place, après confirmation. Gris sur une place qui a encore son son d'origine.
EXPORTER .SYX	Enregistre le son de la place dans un fichier Prophet-600 (*numéro nom*.syx), dans les téléchargements du navigateur, sous le nom que vous l
IMPORTER .SYX	Met un son de Prophet-600 tiré d'un fichier (.syx ou .mid, au format de Sequential ou de GliGli) dans la place éclairée en jaune, après confirm
RÉINITIALISER LES SONS	Rétablit les 255 sons d'origine, après confirmation : tous les sons enregistrés ou importés sont effacés. Faites d'abord une sauvegarde (chapi

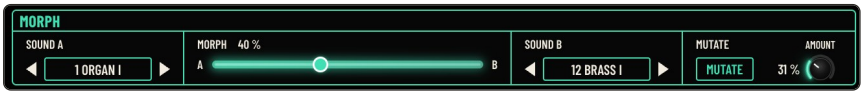
ENREGISTRER ICI, REVENIR À L'ORIGINAL et EXPORTER .SYX agissent sur un son Guru-600 : ils sont gris quand la piste joue un son du FM-1.

Ce que garde une place

Enregistrés avec le son : les oscillateurs, le mixeur, le filtre et son enveloppe, la Poly-Mod, l'enveloppe d'amplitude, le glide, UNI actif ou non (avec son DETUNE), la vitesse, la forme et les destinations du LFO, WHEEL et VEL>FLT. **Non enregistrés** : VINTAGE (revient à 24 à chaque chargement), les envois d'effets (un son gardé joue sec, tous les envois à 0), l'INSERT, MONO et LEG (un son gardé joue toujours en POLY, ou en UNI si son unisson était actif), PHASE et FADE du LFO et les autres réglages du LFO de la page MOD, les réglages ENVELOPE de la page MOD, les emplacements 1 et 2 de MOD MATRIX, les réglages VOICE de la page MOD et SPREAD.

Pour tout garder, utilisez STORE THE TRACK'S SON sur la page PROJETS (un son USER), ou enregistrez le projet. Les places à vous sont 55 au plus, partagées entre les sons enregistrés et les sons importés. Au-delà : le message **La mémoire des places est pleine** ; libérez-en avec REVENIR À L'ORIGINAL.

MORPH



MORPH, sous la façade.

MORPH transforme peu à peu le son de la piste (SOUND A) en un autre (SOUND B), et MUTATE en fait une variante.

Commande	Ce qu'elle fait
SON A ◀ ▶	Le son de la piste. Les flèches chargent la place précédente ou suivante (après 255 vient 1), comme un clic dans SONS.
SON B ◀ ▶	Le son à atteindre. Choisir un autre B ramène le curseur sur A.
MORPH	Cliquez ou glissez sur le rail, de A (0 %) à B (100 %). La valeur s'affiche après le titre. Le son change à mesure.
MUTATION	Modifie le son au hasard, de la quantité AMOUNT indiquée. Cliquez de nouveau pour une autre variante.
QUANTITÉ	Jusqu'où va MUTATE : un peu (1 %) à beaucoup (100 %).

Un son morphé ou muté est un son modifié : gardez-le avec ENREGISTRER ICI ou STORE THE TRACK'S SON. Rechargez SOUND A pour y revenir.

Pas de son ?

> Vérifiez SAW, TRI, PULSE (au moins un allumé sur un oscillateur entendu), le MIXER, CUTOFF et ENVELOPE AMOUNT (pas tous les deux en bas), le LEVEL, et que la piste n'est pas coupée (PISTES).

Mon son enregistré sonne sec.

> Un son P600 enregistré se charge avec ses envois d'effets à 0 (voir Ce que garde une place) : remontez FX SENDS, ou gardez le son comme son USER.

La mémoire des places est pleine (55 sons).

> Rétablissez le son d'origine de quelques places (REVENIR À L'ORIGINAL), ou gardez des sons comme sons USER.

Aucun son de Prophet-600 dans ce fichier.

> Le fichier n'est pas un fichier SysEx de Prophet-600 (une banque d'un autre synthétiseur, par exemple).

J'ai modifié un son puis chargé un autre.

> Sur le FM-1, maintenez SAVE 1 s : cela annule le dernier chargement de son de la piste, et le son modifié revient.

5 SÉQUENCEUR : les pas de la piste

Chaque piste a sa propre séquence, jusqu'à 64 pas, avec accords, liaisons, accents, glissés, probabilité, vélocité et répétitions. La page SÉQUENCEUR montre celle de la piste choisie : ses réglages en haut, les notes au milieu (STEPS), le détail de chaque pas en dessous (DETAIL), et l'automation à droite. ▶ en haut lance les quatre pistes ensemble.



La page SÉQUENCEUR.

SÉQUENCE

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
LONG.	Le nombre de pas de la séquence. Les pas au-delà sont assombris.	1 … 64
DIV.	La durée d'un pas, en valeurs de notes du tempo.	4BAR … 1/32
SWING	Retarde un pas sur deux : un balancement.	0 … 100 %
GATE	La durée de chaque note, en part de son pas.	1 … 100 %
QUANTIZE	Allumé : les pas jouent sur la grille. Éteint : ils jouent leur NUDGE (en avance ou en retard, comme enregistrés).	OFF / ON
TRANSPOS.	Transpose ce que jouent les touches, en demi-tons ; la séquence aussi quand le QUANTIZE de la page ARP est sur SEQ+T. Le même que TRANSPOSE sur la page ARP.	−24 … +24 st

PAS 1-16, 17-32, 33-48, 49-64 : les 16 pas affichés. Ils ne changent que l'affichage.

STEPS : écrire des notes

- **Cliquez dans la grille** : met une note dans ce pas à cette hauteur, ou la retire. Un pas contient jusqu'à 4 notes (un accord). Une nouvelle note sonne sur le FM-1 quand vous l'écrivez.
- **Faites défiler** au-dessus de la grille pour voir des notes plus aiguës ou plus graves. Le clavier à gauche nomme chaque do (C).
- **Cliquez sur le numéro d'un pas** pour le changer : NOTE, puis TIE (la note précédente dure pendant ce pas), puis REST (silence).
- Le pas joué s'éclaire pendant la lecture.

DETAIL : chaque pas

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
VÉLOCITÉ	La force du pas : cliquez à la hauteur voulue, ou glissez vers le haut ou le bas. Seulement sur un pas qui a des notes.	1 … 127
ACCENT	Cliquez : le pas joue plus fort.	OFF / ON
GLISSÉ	Cliquez : la note glisse vers la suivante.	OFF / ON
PROBABILITÉ	La fréquence de jeu du pas : glissez vers le haut ou le bas. Masqué quand le pas a une condition (COND).	0 … 100 %
RÉPÉTITION	Cliquez : le pas joue 1 à 4 fois dans sa durée.	×1 … ×4
DÉCALAGE	En avance ou en retard, en seizièmes de pas : glissez vers le haut ou le bas. Entendu seulement avec QUANTIZE éteint.	−8 … +7
CONDITION	Cliquez pour choisir quand le pas joue : 1:2 (la première de chaque série de 2 boucles), 2:2, 1:3 … 4:4, FILL (seulement pendant un fill tenu sur le FM-1 : GLO + E4), !FILL (seulement en dehors). Choisir une condition remet CHANCE à 100 % ; glisser CHANCE retire la condition.	—, 1:2 … 4:4, FILL, !FILL

Un double clic sur le nom d'un détail (VELOCITY, ACCENT…) remet cette ligne à sa valeur habituelle sur tous les pas de la séquence : vélocité 96, ACCENT et SLIDE éteints, CHANCE 100 %, RATCH ×1, NUDGE 0, aucune COND.

TOOLS

Ils modifient toute la séquence de la piste. Sur le FM-1, maintenir SAVE 1s annule le dernier.

Commande	Ce qu'elle fait
EFFACER	Efface les pas, après confirmation.
INVERSER	Met la séquence à l'envers.
DÉCAL. ◀, DÉCAL. ▶	Décale tous les pas d'un pas plus tôt ou plus tard (le dernier revient au début).
ALÉATOIRE	De nouvelles notes prises dans la gamme de la piste (page ARP), sur le même rythme. Sur une piste DRUM : un nouveau rythme.
VARIER	Une variation musicale de la séquence ; un nouveau clic l'accentue.
EUCLID	Répartit un nombre de coups aussi régulièrement que possible sur un cycle de pas, décalé d'une rotation, sur toute la longueur LEN. Tapez les cc
DOUBLER	Double LEN (64 au plus) : les pas sont recopiés à leur suite, prêts à être modifiés.
MOITIÉ	Divise LEN par deux : seule la première moitié joue.

SON : le son de la piste

En haut à droite, le son de la piste choisie : son moteur, puis ◀ son nom ▶. Les flèches chargent le son précédent ou suivant sur la piste sans quitter la page ; les pas restent. Sur une piste P600, elles parcourent les 255 places, comme la liste de la page SON (un son modifié demande d'abord) ; sur un autre moteur, les sons de ce moteur. Avec les boutons TRACK en haut, vous changez d'ici la piste et son son.

AUTOMATION

La liste des mouvements de boutons enregistrés sur les pas de la piste et des verrous de paramètres (un cadenas) : chaque ligne donne le pas, le réglage et sa valeur. Enregistrez-les sur le FM-1 : armez la piste (●) et tournez des boutons pendant la lecture.

Commande	Ce qu'elle fait
LECTURE	Active ou coupe toute l'automation de la piste.
SUPPRIMER	Supprime la ligne choisie (cliquez d'abord dessus : elle s'éclaire en jaune).
TOUT EFFACER	Supprime toute l'automation de la piste, après confirmation.

Un pas tient 4 notes au plus.

> Retirez une note avant d'en ajouter une autre.

Un pas ne joue pas.

> Vérifiez qu'il est dans LEN, son CHANCE, son COND et sa VELOCITY.

Les outils demandent le firmware Guru-600 du FM-1.

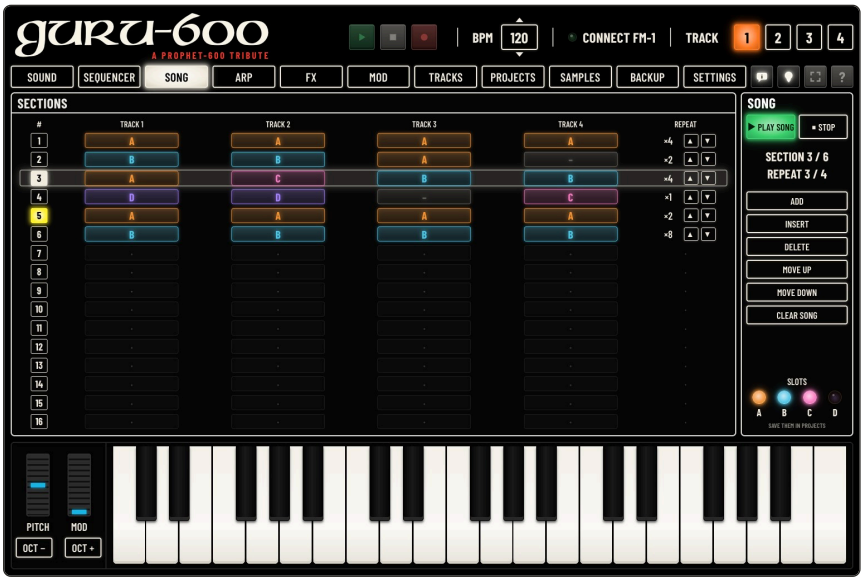
> Réinstallez le firmware Guru-600.

STOP TO EDIT sur le FM-1.

> Un morceau est en lecture (chapitre 6) : arrêtez-le pour modifier les pas.

6 MORCEAU : construire un morceau

Un morceau est une liste de 16 **sections** au plus. Chaque section indique, pour chacune des quatre pistes, la partie de quel projet elle joue (A, B, C ou D, enregistrés sur la page PROJETS, chapitre 11) ou qu'elle se tait (–), et combien de fois la section se répète.



La page MORCEAU.

Avant de commencer

1. Faites une première partie de la musique sur les quatre pistes et enregistrez-la comme projet A (page PROJETS).
2. Transformez-la en une deuxième partie (un refrain, un pont…) et enregistrez-la comme B ; puis C et D si besoin.
3. Les voyants EMPLACEMENTS à droite montrent quels projets sont enregistrés.

SECTIONS

- **AJOUTER** : ajoute une section à la fin, copie de la dernière.
- Cliquez sur la lettre d'une piste pour la changer : A, B, C, D, puis – (la piste se tait dans cette section).
- ▲ ▼ à côté de ×*n* : combien de fois la section joue (1 à 16).
- Cliquez sur une ligne pour la choisir (son numéro s'éclaire en jaune), puis :

Commande	Ce qu'elle fait
INSÉRER	Insère une nouvelle section (A A A A ×1) à la ligne choisie.
SUPPRIMER	Supprime la section choisie.
MONTER, DESCENDRE	Monte ou descend la section choisie d'une ligne.
EFFACER LE MORCEAU	Supprime toutes les sections, après confirmation.

Chaque changement est envoyé aussitôt au FM-1.

Jouer le morceau

Commande	Ce qu'elle fait
▶ **JOUER**	Joue les sections depuis la première. Éclairé en vert pendant le morceau. La section jouée s'éclaire dans la liste ; le panneau indique SECTION *n* / *total* et RE
■ **ARRÊT**	Arrête le morceau.

Pendant le morceau, les pas ne peuvent pas être modifiés : arrêtez-le d'abord.

L'emplacement A est vide : enregistrez-y d'abord un motif (PROJETS).

> Une section utilise un projet qui n'est pas enregistré. Enregistrez-le sur PROJETS, ou changez la lettre.

Le FM-1 est occupé : réessayez.

> Attendez un instant et recommencez.

Le morceau est-il gardé ?

> Oui, avec la musique du moment, et dans un projet quand vous en enregistrez un (PROJETS) et dans une sauvegarde (SAUVEGARDE).

7 ARP : arpégiateur, gamme et accords

La page ARP rassemble ce qui transforme les touches jouées en musique : l'arpégiateur, la gamme dans laquelle jouent les touches, et les accords. Ces réglages appartiennent à la piste choisie, quel que soit son moteur : ils restent quand vous changez de son.



La page ARP.

ARPÉGIATEUR

L'arpégiateur joue l'une après l'autre les notes tenues, en rythme avec le tempo. Réglez MODE sur OFF pour revenir au jeu normal.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
MODE	OFF, UP, DN, UPDN, RND, ORD (l'ordre d'appui), REPEAT, et pour les accords DNUP, UP+8, CONV, DIVG, PINKY, THUMB, WALK, CHORD.	15 modes
VITESSE	La valeur de chaque note, de 4 mesures à 1/32.	10 valeurs
OCT	Le nombre d'octaves parcourues.	1–4
GATE	La longueur de chaque note.	1–100 %
SWING	Swing.	0–100 %
PROBABILITÉ	La probabilité que chaque note joue.	0–100 %
TENUE	ON : les notes continuent après le relâchement (verrouillage) ; un nouvel accord les remplace.	OFF / ON
ORDRE	NOTE : par hauteur. PLAY : dans l'ordre joué.	2 choix

GAMME

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
TONIQUE	La note de départ de la gamme, de C à B.	12 notes
GAMME	La gamme : CHR (chromatique : pas de gamme), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 gammes
QUANTIZE	Comment les touches suivent la gamme : OFF (chaque touche joue sa note), SNAP (une note hors gamme est ramenée dans la gamme, vers le bas), WHITE (la gamme sur les seules touches blanches : C4 joue ROOT, les noires sont muettes), SEQ (comme SNAP, et la séquence joue aussi dans la gamme), SEQ+T (comme SEQ, et TRANSPOSE transpose aussi la séquence).	5 modes
TRANSPOS.	Transpose ce que jouent les touches, en demi-tons.	−24 / +24 st

TONALITÉ, à droite : les notes de la gamme, allumées sur une octave (la note de départ marquée d'un point), et leur nombre.

ACCORD

Un doigt joue un accord.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
ACCORD	Les accords : OFF, DIA3 (les triades de la gamme : chaque accord est dans la tonalité), DIA7 (les septièmes de la gamme), MAJ, MIN, DOM7, MAJ7, MIN7, SUS4, POW (des formes fixes sur chaque touche), MEM (votre propre accord, appris sur le FM-1).	11 choix
DISPOSIT.	La disposition : CLOSE (serré), OPEN (écarté), INV1, INV2 (renversements), +OCT (la fondamentale ajoutée à l'octave inférieure ; une septième perd alors sa quinte).	5 choix

DIA3 et DIA7 suivent la gamme réglée plus haut (avec SCALE sur CHR, la gamme majeure de ROOT) ; une touche hors gamme prend la note de la gamme juste en dessous. Un accord utilise autant de voix qu'il a de notes. En MONO, LEGATO ou UNISON, la piste ne joue que la fondamentale de l'accord ; les pistes DRUM et SLICE ignorent les accords.

Il joue tout seul ?

> HOLD est sur ON : repassez-le sur OFF, ou réglez MODE sur OFF.

Les touches jouent des notes étranges ?

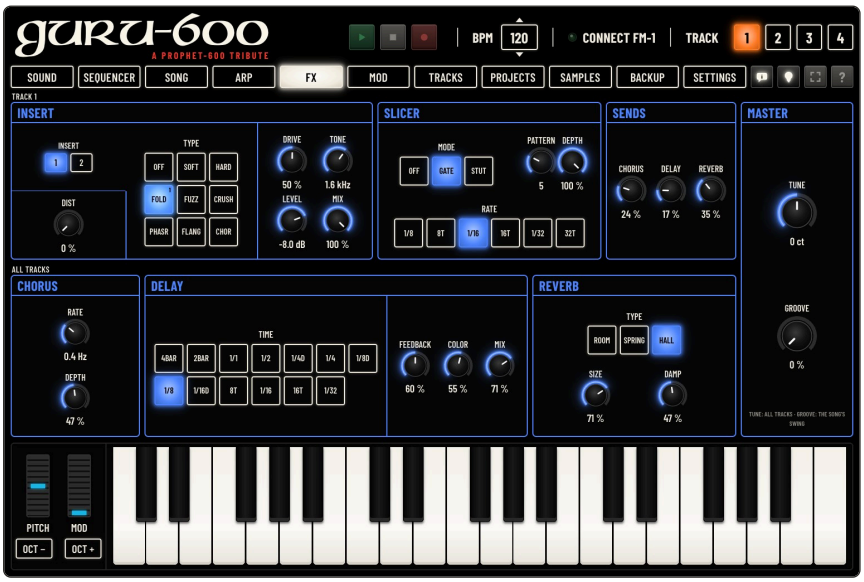
> SCALE n'est pas sur CHR, QUANTIZE pas sur OFF, TRANSPOSE pas à 0, ou CHORD pas sur OFF : rétablissez ces réglages.

Enregistrer votre propre accord (MEM).

> Il s'apprend sur le FM-1 : SCL › CHORD, LEARN (voir la notice du Guru-600).

8 FX : les effets

La page FX suit le trajet du son. Sous **PISTE** *n*, les effets propres à la piste choisie : DIST et INSERT, puis le SLICER, puis les SENDS. Sous **TOUTES LES PISTES**, les effets communs aux quatre pistes, dans l'ordre des envois (CHORUS, DELAY, REVERB), et MASTER à droite. Un effet commun auquel la piste n'envoie rien est estompé et indique **PISTE** *n* **· SEND 0 %** : ses boutons agissent toujours pour les autres pistes.



La page FX.

INSERTION

DIST, le premier bouton : la distorsion propre à la piste, au tout début de son trajet. Elle fait partie du son : charger un son la redéfinit.

Un effet inséré sur la piste. Choisissez son **TYPE** ; ses trois boutons prennent les noms de ce type. **DOSAGE** : la part d'effet entendue par rapport au son direct.

Deux INSERT se suivent sur la piste : le son passe par l'INSERT 1, puis par l'INSERT 2 (par exemple un phaser puis un flanger). Les boutons **1** et **2** au-dessus de DIST choisissent celui que règlent la grille TYPE et les boutons. Dans la grille, le type de l'INSERT choisi est allumé, celui de l'autre plus faiblement, chacun marqué de son numéro.

TYPE	Ce que c'est	Boutons
OFF	Pas d'effet inséré.	—
DOUX, DUR, FOLD, FUZZ	Des saturations, de la plus douce à la plus dure.	DRIVE, TONE, LEVEL
CRUSH	Moins de bits et une fréquence d'échantillonnage plus basse : un son lo-fi.	BITS (1 … 16), RATE (689 Hz … 44k), LPF
PHASR, FLANG, CHOR	Phaser, flanger, chorus sur la piste seule.	RATE, DEPTH, FDBK

DÉCOUPEUR

Un hachage ou un bégaiement rythmique, calé sur le tempo.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
MODE	OFF, GATE (coupe le son en rythme), STUT (le répète).	OFF, GATE, STUT
MOTIF	L'un des 16 motifs rythmiques.	1 … 16
PROFOND.	La profondeur du hachage.	0 … 100 %
VITESSE	La durée de chaque tranche.	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T

ENVOIS

La part de la piste envoyée vers CHORUS, DELAY et REVERB, les effets communs du dessous. Les mêmes boutons que FX SENDS sur la page SON et sur la page PISTES. Ils font partie du son : charger un son les redéfinit.

CHORUS, ÉCHO, RÉVERBÉRATION (toutes les pistes)

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
CHORUS · VITESSE	La vitesse du chorus.	Hz
CHORUS · PROFOND.	Sa profondeur.	0 … 100 %
DELAY · TEMPS	Le temps entre les répétitions, en valeurs de notes du tempo (D : pointée, T : triolet).	4BAR … 1/32
DELAY · RÉINJECT.	La durée des répétitions : plus il est haut, plus elles sont nombreuses. Elles finissent toujours par s'éteindre.	0 … 120 %
DELAY · COULEUR	Le timbre des répétitions : plus sombre à plus clair.	0 … 100 %
DELAY · DOSAGE	Le niveau du delay.	0 … 100 %
REVERB · TYPE	ROOM, SPRING ou HALL.	ROOM, SPRING, HALL
REVERB · TAILLE	La taille de l'espace.	0 … 100 %
REVERB · AMORTI	La vitesse à laquelle les aigus s'éteignent.	0 … 100 %

Ces réglages sont enregistrés avec le projet, pas avec les sons.

GÉNÉRAL

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
ACCORD.	L'accord de toutes les pistes, en cents. Le même que TUNE sur la page RÉGLAGES (chapitre 14).	−50 … +50 ct
GROOVE	Le swing de tout le morceau.	0 … 100 %

Les boutons de CHORUS, DELAY ou REVERB ne font rien ?

> Le cadre est estompé : la piste ne lui envoie rien (SEND 0 %). Montez son envoi dans SENDS.

Pas de réverbération ?

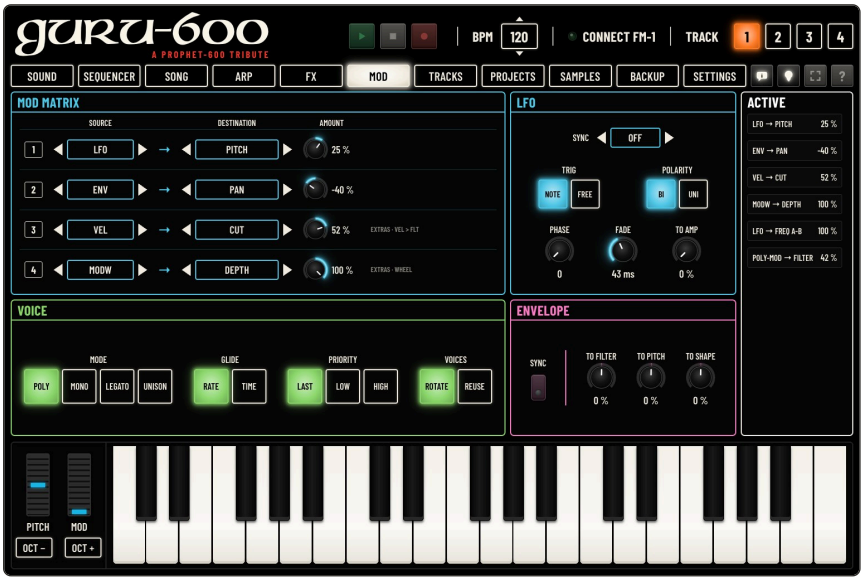
> L'envoi REVERB de la piste est à 0 % : montez-le dans SENDS.

Pas de delay ?

> L'envoi DELAY de la piste ou le MIX du DELAY est à 0 %.

9 MOD : les modulations

La page MOD rassemble ce qui fait bouger le son au-delà de la façade du Prophet-600 : la matrice de modulation, les autres réglages du LFO, les modes de voix et les destinations de l'enveloppe. ACTIVES, à droite, liste tout ce qui module le son en ce moment.



La page MOD.

> Charger un son P600 réinitialise cette page, sauf TO AMP et les quantités des emplacements 3 et 4. Gardez vos réglages avec STORE THE TRACK'S SON (un son USER) ou un projet (chapitre 11).

MATRICE MOD.

La matrice de modulation : quatre emplacements par piste, chacun envoyant une source vers une destination, en plus des liaisons ci-dessus.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
SOURCE	La source : OFF, LFO, ENV, VEL (vélocité), KEY (la note), RAND (au hasard à chaque note), MODW (molette), AT (aftertouch), EXPR (pédale d'expression), S&H, SLEW (un S&H adouci).	11 choix
DESTINATION	La destination : PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, les envois d'effets DIST CHO DLY REV, RATE (vitesse du LFO), VIB (profondeur du vibrato), les réglages propres au P600 (WAVE A, FREQ A, WAVE B, FREQ B, CUTOFF, RESONANCE, MIXER, ENV AMOUNT), DEPTH (profondeur du LFO), VEL (vélocité de la note), TIME (un pas joue légèrement en retard).	23 choix
QUANTITÉ	La quantité, positive ou négative. Un double clic : 0.	–100 / +100 %

- Champs ◀ ▶ : cliquez sur une flèche, ou faites défiler au-dessus du champ. Après la dernière valeur revient la première.
- **Sur une piste P600, les emplacements 3 et 4 appartiennent au son** : VEL › CUT (EXTRAS › VEL > FLT sur la page SON) et MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Leurs quantités sont ces boutons. Les emplacements 1 et 2 sont libres pour les vôtres.
- MODW, AT et EXPR viennent d'un clavier MIDI (ou de SELECT = MODW pour la molette). Tant que rien n'est reçu, MODW et AT valent 0 et EXPR le maximum.
- La molette MOD de l'éditeur, sous le clavier, pilote aussi MODW.

LFO

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
SYNC	OFF (FREQUENCY sur la page SON règle la vitesse) ou une valeur de note, de 4BAR à 1/32, qui suit le tempo.	11 choix
TRIG	NOTE : l'onde repart à chaque note. FREE : elle tourne librement.	2 choix
POLARITÉ	BI : au-dessus et au-dessous du réglage. UNI : seulement au-dessus.	2 choix
PHASE	Où l'onde commence à chaque note.	0–127
FONDU	Temps d'arrivée du LFO après le début de la note : un vibrato retardé.	1 ms – 10 s
→ AMPLI	Volume : trémolo.	0–100 %

VOIX

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
MODE	POLY (jusqu'à six notes), MONO (une note, chaque note relance les enveloppes), LEGATO (une note, les enveloppes ne repartent qu'après un silence), UNISON (toutes les voix sur une note : l'UNISON de la page SON).	4 modes
GLIDE	Mode du glide : RATE (vitesse constante : un grand intervalle prend plus de temps) ou TIME (toujours le même temps).	2 choix
PRIORITÉ	En MONO et LEGATO, la note qui sonne quand vous en tenez plusieurs : LAST (la dernière), LOW (la plus grave) ou HIGH (la plus aiguë).	3 choix
ATTRIB.	Attribution des voix : ROTATE (à tour de rôle : la fin d'une note continue ainsi de sonner) ou REUSE (une note répétée reprend sa propre voix).	2 choix

Les quatre pistes se partagent les huit voix du FM-1 : une piste P600 en prend six au plus, moins si les autres pistes jouent beaucoup de notes.

ENVELOPPE

L'enveloppe de l'amplificateur (AMPLIFIER sur la page SON) fait aussi bouger d'autres réglages, d'une quantité positive ou négative.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
SYNC	ON : ATTACK, DECAY et RELEASE deviennent des valeurs de notes (1/16, 1/4, 2BAR…) qui suivent le tempo.	OFF / ON
→ FILTRE	Vers la coupure, en plus de l'enveloppe propre au filtre.	–100 / +100 %
→ HAUTEUR	Vers la hauteur.	–100 / +100 %
→ FORME	Vers les largeurs d'impulsion.	–100 / +100 %

ACTIVES

Chaque modulation à l'œuvre, sous la forme *source* → *destination* et sa quantité : les emplacements de la matrice utilisés, les destinations du LFO (page SON et TO AMP), la POLY-MOD et les destinations de l'enveloppe. — : aucune.

Une modulation ne fait rien.

> Sa SOURCE, sa DESTINATION ou son AMOUNT est sur OFF ou 0 ; MODW, AT et EXPR demandent un clavier MIDI ou la molette MOD de l'éditeur.

Mes modulations ont disparu.

> Un son P600 a été chargé : il réinitialise la page. Gardez-les dans un son USER ou un projet.

10 PISTES : la table de mixage

Le FM-1 joue quatre pistes à la fois. La page PISTES les montre côte à côte, comme les voies d'une table de mixage : le moteur et le son de chacune, ses envois d'effets, son panoramique et son niveau, MUTE et SOLO.



La page PISTES ; la piste choisie est éclairée en orange.

Commande	Ce qu'elle fait	Valeurs
◀ MOTEUR ▶	Le moteur de la piste. ◀ ou ▶ passe au précédent ou au suivant, après confirmation : la piste joue alors le premier son du nouveau moteur.	P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM
◀ SON ▶	Le son de la piste (pour P600, sa place et son nom). ◀ ou ▶ charge le son précédent ou suivant de son moteur (P600 : les 255 places).	—
CHORUS, DELAY, REVERB	La part de la piste envoyée à chaque effet commun (chapitre 8).	0 … 100 %
DIST	La distorsion propre à la piste, au-dessus de PAN (chapitre 8).	0 … 100 %
PAN	La place de la piste entre gauche et droite.	L 100 … C … R 100
LEVEL (fader)	Le volume de la piste : cliquez ou glissez sur le fader. Double clic : −4 dB.	OFF, −55,5 … +7,5 dB
MUET	Coupe la piste ; cliquez de nouveau pour l'entendre.	—
SOLO	Fait jouer cette piste seule : les autres sont coupées. Cliquez de nouveau pour les entendre toutes.	—
SÉLECT.	Choisit la piste, comme TRACK 1 à 4 en haut : les autres pages montrent et modifient alors cette piste.	—
LED	Allumée : la piste est armée pour l'enregistrement (● en haut).	—

Boutons rotatifs : glissez vers le haut ou le bas, ou faites défiler au-dessus d'eux ; un double clic les remet à 0 (PAN : au centre).

SOLO appartient à l'éditeur : avant de le fermer, cliquez de nouveau sur SOLO, sinon les autres pistes restent coupées sur le FM-1 (leur MUTE les rétablit).

Changer de moteur a effacé mon son.

> La piste prend le premier son du nouveau moteur. Gardez avant un son qui vous plaît : ENREGISTRER ICI (P600, chapitre 4) ou STORE THE TRACK'S SON (chapitre 11).

Seules les pistes P600 ont une page SON.

> L'éditeur modifie les sons du P600. Les autres moteurs se jouent et se mixent ici, et se modifient sur le FM-1.

11 PROJETS : projets et sons USER

La page PROJETS garde votre musique dans le FM-1 : quatre **projets**, A à D, et 32 **sons USER**.



La page PROJETS : les projets à gauche, les sons USER à droite.

Les projets A à D

Un projet contient toute la musique : les quatre pistes avec leurs sons, leurs pas et leurs automations, le mixage et le morceau. Chaque emplacement indique SAVED ou EMPTY. La page MORCEAU joue ses sections depuis ces quatre emplacements (chapitre 6).

- **ENREGISTRER** : enregistre la musique telle qu'elle est dans cet emplacement. Un emplacement déjà SAVED demande confirmation avant d'être remplacé.
- **CHARGER** : remplace la musique du moment par ce projet, après confirmation. Gris sur un emplacement EMPTY.

> La musique du moment est gardée par le FM-1 à l'extinction (RESTORE LAST, chapitre 14), mais un projet en est la copie sûre : enregistrez-le avant d'essayer autre chose.

Les sons USER

Un son USER est le son d'une piste avec son motif de 16 pas, gardé sous un nom, quel que soit son moteur. La liste montre les 32 places : numéro, moteur et nom ; — est une place vide. Cliquez sur une place pour la choisir.

Commande	Ce qu'elle fait
RANGER LE SON DE LA PISTE	Garde le son de la piste choisie (TRACK 1 à 4, en haut) dans la place choisie. Tapez son nom (12 caractères au plus) et confirmez. Une pl
CHARGER	Charge le son USER choisi sur la piste choisie. Un double clic sur une place fait de même. Si le son de la piste a été modifié sans être enr
EFFACER	Vide la place choisie, après confirmation.

Pour un son P600, ENREGISTRER ICI sur la page SON (chapitre 4) le garde parmi les 255 places du P600 ; un son USER le garde avec son motif, quel que soit le moteur.

Le FM-1 n'a pas pu enregistrer (arrêtez d'abord la musique).

> Cliquez sur ■, puis de nouveau sur SAVE.

Mauvais projet chargé.

> La musique du moment est remplacée : si elle était enregistrée dans un projet, rechargez ce projet. Sinon, elle est perdue.

Les projets peuvent-ils sortir du FM-1?

> Oui : une sauvegarde contient les quatre, avec tout le reste (chapitre 13).

12 SAMPLES : vos propres échantillons

Le FM-1 a trois emplacements pour vos propres échantillons : **EMPLACEMENT 1**, **EMPLACEMENT 2** et **EMPLACEMENT 3**. Les moteurs SAMPLE, GRAIN et SLICE les jouent. La page SAMPLES les remplit à partir de fichiers son de l'ordinateur.



La page SAMPLES : une colonne par emplacement.

Ce que contient un emplacement

- Jusqu'à 16 fichiers, chacun une **zone** : il joue depuis sa **note de base**, sur les touches autour d'elle.
- Un nom de 8 caractères au plus.
- USR1 et USR2 : 79,5 Kio chacun, environ 7 secondes de son. USR3 : 67,5 Kio, environ 6 secondes (le Guru-600 garde à la fin de USR3 les sons P600 que vous avez enregistrés).

La ligne du haut de chaque colonne montre ce que contient l'emplacement sur le FM-1 : son nom et son nombre de zones (ou EMPTY), et son remplissage.

Envoyer des échantillons

1. Déposez un ou plusieurs fichiers son sur le cadre **DÉPOSEZ DES FICHIERS WAV ICI** de l'emplacement, ou cliquez sur **CHOISIR DES FICHIERS**. Les fichiers WAV conviennent le mieux ; la plupart des autres fichiers son que le navigateur sait lire marchent aussi.
2. Vérifiez la liste : pour chaque fichier, sa note de base, les touches qu'il joue (de–à) et sa durée. Cliquez sur ▶ pour l'écouter tel que le FM-1 le gardera ; ✕ le retire.
3. Changez une note de base si besoin : cliquez dessus, tapez la note (**C4**, **F#3**, **Bb2**…) et appuyez sur Entrée. Les touches de chaque zone suivent.
4. Vérifiez le **NOM** (il reprend le nom du premier fichier), puis cliquez sur **SEND TO USR***n* et confirmez.
5. La barre montre l'avancement, puis le message **Envoyé dans USR***n*. La ligne du haut affiche le nouveau contenu.

> L'envoi remplace tout ce que contenait l'emplacement. Un son qui jouait cet emplacement joue désormais les nouveaux échantillons.

Notes de base et touches

- Un fichier dont le nom contient une note, comme **piano_C4.wav** ou **F#3.wav**, prend cette note comme note de base (C4 = do du milieu). Tout autre fichier prend **C4**.
- Les touches sont réparties entre les zones : chacune joue jusqu'à mi-chemin de la note de base suivante. La plus grave descend jusqu'en bas du clavier, la plus aiguë monte jusqu'en haut.
- Deux fichiers ne peuvent pas avoir la même note de base : leurs notes passent en rouge, la ligne sous la liste indique TWO FILES ON ONE ROOT NOTE et SEND reste gris. Changez l'une des deux.

Taille

La ligne sous la liste montre la taille des fichiers par rapport à la place de l'emplacement. Les fichiers sont gardés à 22 050 Hz, en mono. Au-delà de la place disponible, la ligne passe en rouge (TOO LONG FOR THE SLOT) et SEND reste gris : retirez un fichier, ou raccourcissez vos fichiers sur l'ordinateur.

Effacer un emplacement

Cliquez sur **EFFACER** et confirmez. L'emplacement devient EMPTY ; un son qui le jouait joue une simple sinusoïde, et le FM-1 affiche NO SAMPLE.

Jouer vos échantillons

Sur le FM-1, choisissez le moteur SAMPLE, GRAIN ou SLICE pour une piste (sur la page PISTES, chapitre 10, ou sur l'appareil), puis son son USR1, USR2 ou USR3.

Ce fichier n'a pas pu être lu.

> Le navigateur ne sait pas le décoder. Enregistrez-le en WAV sur l'ordinateur et déposez-le de nouveau.

16 fichiers au plus : les autres ont été laissés de côté.

> Un emplacement contient 16 zones. Utilisez un autre emplacement pour le reste.

SEND reste gris.

> Il faut au moins un fichier, un NAME, aucune note de base en double et une taille qui tient ; le FM-1 doit être branché.

Les échantillons ne sont pas dans le fichier de sauvegarde.

> Si : SAMPLE USR1 à USR3 dans la liste de SAUVEGARDE (chapitre 13). Gardez aussi vos fichiers d'origine.

13 SAUVEGARDE : tout le FM-1 dans un fichier

La page SAUVEGARDE enregistre tout ce que contient le FM-1 dans un seul fichier sur l'ordinateur, et le remet en place : la musique du moment, les projets A à D, les 32 sons USER, les trois échantillons et leurs découpes, les places du P600 et les réglages.



La page SAUVEGARDE : le FM-1 à gauche, un fichier à droite.

Faites une sauvegarde avant d'installer un autre firmware, avant RÉINITIALISER LES SONS, et de temps en temps.

DANS LE FM-1 : ce qu'il contient

La liste montre chaque partie du FM-1 et sa taille. LED allumée : la partie contient quelque chose ; EMPTY : rien à enregistrer. TOTAL : la taille de l'ensemble.

Ligne	Ce que c'est
MUSIQUE EN COURS	La musique telle qu'elle est : les quatre pistes, leurs sons, pas et automations, le mixage, le morceau.
RÉGLAGES	Les réglages du MENU (chapitre 14).
PROJECT A … D	Les quatre projets enregistrés (chapitre 11).
SONS UTILISATEUR 1–16, 17–32	Les 32 sons USER.
PATCHS FM6 UTILISATEUR	Les patchs FM6 des sons USER faits avec le moteur FM6.
SAMPLE USR1 … USR3	Les trois échantillons de l'utilisateur (chapitre 12).
PLACES P600	Les sons P600 enregistrés sur les 255 places (ENREGISTRER ICI, chapitre 4).
BANQUE DE VOIX FM6	La banque de voix FM6 chargée dans le FM-1.
DÉCOUPES SLICE	Les découpes réglées à la main sur chaque échantillon (moteur SLICE, mode MAN).

Enregistrer une sauvegarde

1. Arrêtez la musique (■).
2. Cliquez sur **SAUVEGARDER SUR CET ORDINATEUR**. La barre sous la liste montre l'avancement.
3. Le navigateur enregistre **Guru-600-backup-***année-mois-jour***.json** dans son dossier de téléchargements. Rangez-le en lieu sûr.

Le fichier est le même que celui qu'enregistrent l'application Guru-600 sur Mac et l'installateur : chacun d'eux peut le remettre en place.

DEPUIS UN FICHIER : restaurer une sauvegarde

1. Déposez le fichier de sauvegarde sur le cadre **DÉPOSEZ UN FICHIER DE SAUVEGARDE ICI**, ou cliquez sur **CHOISIR UN FICHIER**.
2. Vérifiez le fichier : son nom, sa date et sa provenance s'affichent au-dessus du cadre, et ce qu'il contient en dessous. Rien n'est encore envoyé.
3. Arrêtez la musique (■), puis cliquez sur **LA RESTAURER SUR LE FM-1** et confirmez.
4. Gardez le FM-1 branché jusqu'au message **Sauvegarde restaurée**. L'éditeur relit alors le FM-1.

> La restauration remplace tout sur le FM-1 : sa musique, ses projets, ses sons USER, ses échantillons et ses réglages. Enregistrez d'abord une sauvegarde du FM-1 si vous pouvez en avoir besoin.

Le FM-1 garde sa propre CALIBRATION (le câblage de ses boutons et de ses boutons rotatifs), quel que soit le fichier. Un fichier de l'application Mac enregistré avant qu'elle ait de la musique ou des réglages laisse ceux du FM-1 en place.

Si ça ne marche pas

Les boutons restent gris.

> Branchez le FM-1 (chapitre 2). RESTORE demande aussi un fichier choisi. Si la colonne de gauche indique CE FIRMWARE NE PEUT PAS ÊTRE SAUVEGARDÉ D'ICI, réinstallez le firmware Guru-600.

Arrêtez d'abord la musique.

> Cliquez sur ■, puis recommencez.

Ce n'est pas une sauvegarde complète.

> Le fichier n'est pas une sauvegarde du FM-1, ou il est abîmé. Choisissez-en un autre.

Sauvegarde interrompue : The device changed during backup.

> Quelque chose a changé sur le FM-1 pendant l'enregistrement. N'y touchez pas, musique arrêtée, et recommencez.

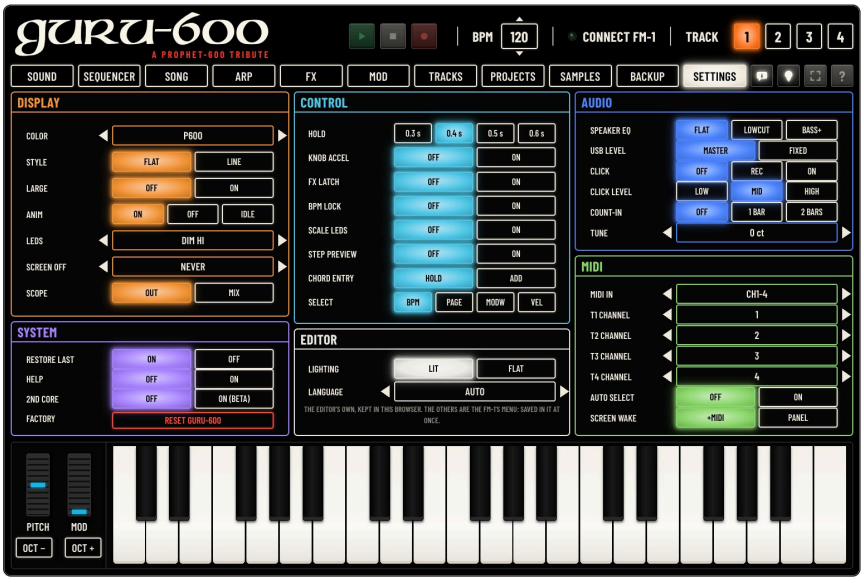
Le câble s'est débranché pendant une restauration.

> Rebranchez le FM-1 et restaurez de nouveau le même fichier : il remet tout en place depuis le début.

---

14 RÉGLAGES : le menu du FM-1 et les réglages de l'éditeur

La page RÉGLAGES présente les réglages du MENU du FM-1, groupés selon ses onglets (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM), et ceux de l'éditeur (ÉDITEUR). Le FM-1 décrit lui-même ses réglages : la page montre toujours ceux du firmware installé.



La page RÉGLAGES.

Changer un réglage

- **Boutons** : cliquez sur la valeur. Le bouton allumé est la valeur actuelle.
- **Champ à flèches** (◀ valeur ▶) : cliquez sur ◀ ou ▶, ou faites défiler au-dessus du champ. Au bout de la liste, il repart de l'autre bout ; TUNE s'arrête à −50 et +50.
- Le FM-1 l'applique aussitôt et le garde : rien d'autre à faire, aucun menu à fermer.
- MIDI IN, T1 … T4 CHANNEL et TUNE appartiennent à la musique : ils sont enregistrés avec le projet (chapitre 11). TUNE est aussi le MASTER TUNE de la page FX (chapitre 8).

Réglé : le FM-1 le garde dès que la musique s'arrête.

> Le réglage s'applique tout de suite ; le FM-1 l'enregistre quand vous arrêtez la musique (■).

Réglé, mais le FM-1 n'a pas pu le garder.

> Le réglage s'applique, mais il sera perdu à l'extinction. Changez-le de nouveau plus tard ; si le message revient, faites une sauvegarde (chapitre 13).

Ce FM-1 n'a pas ce réglage.

> Le firmware installé est plus ancien que l'éditeur. Rechargez la page, FM-1 branché : elle affiche alors ses propres réglages.

Les lignes qui lancent une action restent dans le menu du FM-1 : CALIBRATION, RESET SONS, RÉINITIALISER LE GURU-600, INFO, ABOUT et LEARN CLEAR.

AFFICHAGE

Réglage	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
COULEURS	GREY, GREEN, AMBER, ICE, VIOLET, ROSE, PAPER, HI-CON, NIGHT, MONO, **P600** (+ CUSTOM)	La palette de l'écran. CUSTOM n'apparaît que si une palette a été créée dans l'éditeur web Felucca.
STYLE	**FLAT**, LINE	FLAT : cartes pleines. LINE : zones sombres séparées par des filets.
GRAND TEXTE	**OFF**, ON	Noms et valeurs plus grands sur les pages.
ANIMATIONS	OFF, **ON**, IDLE	OFF : aucune animation (les valeurs changent d'un coup, pas de balayage lumineux à l'allumage). IDLE : comme ON, et les voyants s'animent après une minute sans manipulation.
VOYANTS	OFF, DIM LO, **DIM HI**, INV, INV LO, INV HI	Le style des voyants : DIM : les voyants inutilisés luisent faiblement ; OFF : ils sont éteints ; INV : l'inverse (comme le firmware M-VAVE).
VEILLE ÉCRAN	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Éteint l'écran après ce délai sans manipulation ; le son continue.
OSCILLOSCOPE	**OUT**, MIX	Où les images captent le son : après MASTER (OUT) ou avant (MIX).

COMMANDES

Réglage	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
MAINTIEN	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	Durée de maintien d'un bouton d'écran rapide avant que l'écran s'ouvre.
ACCÉL. BOUTONS	**OFF**, ON	Un tour rapide avance plus vite sur les grandes plages.
VERROU EFFETS	**OFF**, ON	Écran rapide FX : les touches allument et éteignent les effets au lieu de les maintenir.
VERROU TEMPO	**OFF**, ON	SELECT ne change le tempo qu'avec GLO maintenu.
VOYANTS GAMME	**OFF**, ON	Les touches de la gamme s'allument.
ÉCOUTE DES PAS	**OFF**, ON	Sur SEQ › STEP, le pas sous le curseur sonne quand vous l'atteignez (séquenceur arrêté).
SAISIE ACCORDS	**HOLD**, ADD	Enregistrement pas à pas : HOLD écrit les touches tenues ensemble ; ADD ajoute ou retire chaque touche dans le pas.
BOUTON SELECT	**BPM**, PAGE, MODW, VEL	Ce que fait SELECT : le tempo, les pages, la molette de modulation (aussi envoyée en MIDI CC 1), ou la vélocité des touches.

AUDIO

Réglage	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
ÉGALISEUR HP	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	Une correction de timbre pour le petit haut-parleur ; elle s'applique aussi au casque et l'audio USB.
NIVEAU USB	**MASTER**, FIXED	FIXED : l'audio USB reste à plein niveau quel que soit MASTER.
MÉTRONOME	**OFF**, REC, ON	Le métronome ; REC : seulement pendant l'enregistrement.
VOL. MÉTRONOME	LOW, **MID**, HIGH	Le volume du métronome.
DÉCOMPTE	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	Un décompte avant le début de l'enregistrement.
ACCORD	−50 … **0** … +50 ct	L'accord général, en cents. Enregistré avec le projet, pas avec les réglages.

MIDI

Réglage	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
ENTRÉE MIDI	**CH1-4**, SEL, CH5-8, CH9-12, CH13-16, TRACK	Quels canaux MIDI jouent quelle piste : CH1-4 = canaux 1 à 4 sur les pistes 1 à 4 (de même pour les autres blocs) ; SEL = tous les canaux sur la piste choisie ; TRACK = les canaux réglés ci-dessous. Enregistré avec le projet.
T1 … T4 CHANNEL	1 … 16, OMNI, OFF (**T1 = 1, T2 = 2, T3 = 3, T4 = 4**)	Le canal de chaque piste, utilisé seulement avec MIDI IN = TRACK (grisé sinon). Enregistré avec le projet.
SÉLECTION AUTO	**OFF**, ON	Une note MIDI destinée à une autre piste sélectionne cette piste.
RÉVEIL ÉCRAN	**+MIDI**, PANEL	Ce qui rallume l'écran : la façade et les notes MIDI, ou la façade seulement.

SYSTÈME

Réglage	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
REPRISE SESSION	**ON**, OFF	ON : la musique et les sons sont conservés à l'extinction et reviennent à l'allumage. OFF : le FM-1 démarre comme neuf à chaque fois.
AIDE	**OFF**, ON	Des astuces en bas de chaque page et de chaque écran rapide du FM-1.
2e CŒUR	**OFF**, ON (BETA)	Utilise le second cœur de la puce, au prochain allumage (2ND CORE ON: RESTART). Il se désactive de lui-même en cas de problème.
USINE	RESET GURU-600	Efface tout ce qui est à vous sur le FM-1 (projets, sons USER, échantillons, places P600, réglages), après deux confirmations ; il redémarre comme neuf. Faites d'abord une sauvegarde (chapitre 13). Comme MENU › SYSTEM › RÉINITIALISER LE GURU-600.

ÉDITEUR

Les réglages de l'éditeur, gardés par ce navigateur sur cet ordinateur.

Réglage	Valeurs	Rôle
ÉCLAIRAGE	**LIT**, FLAT	LIT : les voyants brillent comme sur une façade éclairée. FLAT : des couleurs unies. Comme le bouton ampoule au bout des onglets (chapitre 3).
LANGUE	**AUTO**, ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL, ITALIANO, 中文, 日本語	La langue de l'éditeur : ses pages, ses boutons et ses messages, le menu du FM-1 (cette page), les infobulles, et ce guide quand ? l'ouvre. Les noms des réglages du son et du séquenceur restent en anglais, comme sur l'écran du FM-1. AUTO : la langue du navigateur (l'anglais si c'en est une autre). Cliquez sur ◀ ou ▶ : la page se recharge dans la langue choisie. Les captures de ce guide montrent l'éditeur en anglais.

15 Questions

L'éditeur marche-t-il sur une tablette ou un téléphone ?

> Il lui faut un ordinateur avec Chrome, Edge, Brave ou Opera.

Puis-je jouer sur le FM-1 pendant que l'éditeur est ouvert ?

> Oui. Ce que vous changez sur le FM-1 s'affiche dans l'éditeur, et inversement.

L'éditeur garde-t-il mes sons ?

> Non : tout est dans le FM-1. L'éditeur ne garde que ses propres réglages (ÉCLAIRAGE, MESSAGES). Pour garder une copie sur l'ordinateur : SAUVEGARDE (chapitre 13), ou EXPORTER .SYX pour un son (chapitre 4).

Faut-il internet ?

> Pas avec le dossier Guru-600 Editor (chapitre 2).

Deux fenêtres de l'éditeur ?

> N'en ouvrez qu'une à la fois : fermez les autres.

L'éditeur et le FM-1 n'affichent pas les mêmes valeurs.

> Rechargez la page : l'éditeur relit le FM-1.

L'éditeur est trop petit ou trop grand.

> Redimensionnez la fenêtre, ou passez en plein écran (chapitre 3) : l'éditeur la remplit toujours, en gardant ses proportions.

Où signaler un bug ou proposer une idée ?

> Sur github.com/MarcGoudy/guru-600 : « Issues » pour les bugs, « Discussions » pour les idées. Sans compte GitHub : guru600fm1@gmail.com.

16 Crédits et licences

- Guru-600 et son éditeur : Marc Massé, 2026, licence GPL-3.
- Felucca : Leo Kuroshita (hugelton), licence GPL-3 : le firmware sur lequel repose le Guru-600, et le code de sauvegarde et d'échantillons de l'éditeur. Son wiki, en anglais : github.com/hugelton/Felucca/wiki.
- Programmes d'usine du Prophet-600 : Sequential Circuits, 1982. Prophet-600 est une marque de son propriétaire ; le Guru-600 est sans lien avec Sequential.
- Polices : Barlow Condensed (The Barlow Project Authors, licence SIL Open Font) ; Inter Tight (licence SIL Open Font) ; VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

Editor-Anleitung

Inhalt

1	Der Guru-600-Editor	46
2	Den Editor öffnen	46
3	Der Editor auf einen Blick	47
4	KLANG: ein vom Prophet-600 inspiriertes Bedienfeld	48
5	SEQUENZER: die Steps der Spur	52
6	SONG: einen Song aufbauen	53
7	ARP: Arpeggiator, Skala und Akkorde	55
8	FX: die Effekte	56
9	MOD: Modulationen	57
10	SPUREN: der Mixer	59
11	PROJEKTE: Projekte und USER-Sounds	60
12	SAMPLES: Ihre eigenen Samples	61
13	SICHERUNG: der ganze FM-1 in einer Datei	62
14	SETUP: das Menü des FM-1 und die Einstellungen des Editors	63
15	Fragen	66
16	Mitwirkende und Lizenzen	66

1 Der Guru-600-Editor

Der Guru-600-Editor zeigt den FM-1 auf dem Bildschirm des Computers, als ein vom Prophet-600 inspiriertes Bedienfeld mit Tastatur: jede Klangeinstellung, der Sequencer, der Song, der Arpeggiator, die Effekte, der Mixer, die Projekte, die Samples, das Backup und die Einstellungen, alles auf einen Blick. Jede Änderung ist sofort am FM-1 zu hören, und jede Änderung am FM-1 erscheint im Editor.



Der Editor, Seite KLANG.

> Die Seiten des Editors folgen nicht dem Bildschirm des FM-1, und umgekehrt: Jeder behält seine eigene Seite. Sie können zum Beispiel auf der Seite SEQUENZER des Editors eine Sequenz schreiben, während Sie am FM-1 einen Sound formen.

Was Sie brauchen

- Ein M-VAVE FM-1 mit der Guru-600-Firmware.
- Ein USB-Datenkabel.
- Ein Computer mit einem MIDI-fähigen Browser: Chrome, Edge, Brave oder Opera.

Diese Anleitung

Er beschreibt den Editor Seite für Seite, in der Reihenfolge seiner Reiter. Der FM-1 selbst, seine Tasten und Bildschirme sind in der Guru-600-Anleitung beschrieben. Der Editor spricht die unter SETUP › EDITOR › SPRACHE gewählte Sprache (Kapitel 14): seine Seiten, Tasten und Meldungen sowie das Menü des FM-1. Die Namen der Klang- und Sequenzer-Einstellungen bleiben auf Englisch, wie auf dem Bildschirm des FM-1; ein Tooltip übersetzt sie und erklärt, wozu sie dienen.

Die Bildschirmfotos in dieser Anleitung zeigen den Editor auf Englisch. Auf Ihrem Bildschirm erscheint er in der Sprache, die Sie wählen (Kapitel 14).

Auf Französisch, Spanisch und Italienisch behalten die Noten ihren Buchstaben (C, D, E…), wie auf dem FM-1, und zeigen zusätzlich ihren Solmisationsnamen (do, ré, mi…).

Die Taste **?** oben rechts im Editor öffnet diese Anleitung beim Kapitel der Seite, auf der Sie sich befinden.

---

2 Den Editor öffnen

Den Editor öffnen

- **Online**: Rufen Sie **marcgoudy.github.io/guru-600/editor/** mit Chrome, Edge, Brave oder Opera auf.
- **Ohne Internet**: Öffnen Sie im Ordner **Guru-600 Editor** die Datei **editor › index.html** mit einem dieser Browser (Rechtsklick › Öffnen mit). Lassen Sie die Ordner **editor** und **guide** nebeneinander liegen.

Den FM-1 anschließen

1. Verbinden Sie den FM-1 mit dem USB-Kabel mit dem Computer und schalten Sie ihn ein.
2. Klicken Sie oben im Editor auf **FM-1 VERBINDEN** (oder auf die zugehörige LED).
3. Beim ersten Mal fragt der Browser, ob er Ihre MIDI-Geräte verwenden darf: Klicken Sie auf **Zulassen**.
4. Die LED leuchtet grün und die Beschriftung zeigt **FM-1 VERBUNDEN**. Der Editor liest den FM-1 aus: Die Seite zeigt seine Sounds und seine Musik.

Danach verbindet sich der Editor von selbst, wenn er geöffnet wird und wenn Sie den FM-1 anschließen. Wird er getrennt, erlischt die LED und die Beschriftung wechselt zurück zu FM-1 VERBINDEN; die Werte bleiben auf dem Bildschirm.

Mit der Guru-600-Anwendung auf dem Mac

Öffnen Sie **Guru-600.app**: Der Editor verbindet sich mit ihr wie mit einem FM-1, und Sie hören sie auf dem Mac. Alles in dieser Anleitung funktioniert damit, auch ohne FM-1.

Ohne den FM-1

Jede Seite lässt sich ohne den FM-1 erkunden: Sie zeigt Beispielwerte, und Regler, Schalter und Listen bewegen sich. Nichts wird behalten: Was den FM-1 braucht (Speichern, Laden, Abspielen, Senden), meldet **Schließen Sie zuerst den FM-1 an.**

Wenn keine Verbindung zustande kommt

This browser has no MIDI.

> Öffnen Sie den Editor mit Chrome, Edge, Brave oder Opera.

Der MIDI-Zugriff wurde verweigert.

> Erlauben Sie MIDI für diese Seite in den Website-Einstellungen des Browsers (das Symbol links in der Adressleiste) und laden Sie die Seite dann neu.

No FM-1 found.

> Prüfen Sie, ob der FM-1 eingeschaltet ist, ob das Kabel Daten überträgt (probieren Sie ein anderes) und ob kein anderes Programm den FM-1 verwendet (ein anderer Editor, ein Musikprogramm): Schließen Sie es und klicken Sie erneut auf FM-1 VERBINDEN.

Dieser FM-1 braucht die Guru-600-Firmware.

> Auf dem FM-1 läuft eine andere Firmware: Installieren Sie den Guru-600 (siehe Bedienungsanleitung des Guru-600).

Der FM-1 antwortet nicht.

> Trennen Sie den FM-1, schließen Sie ihn wieder an und warten Sie auf FM-1 VERBUNDEN.

---

3 Der Editor auf einen Blick

Der obere Teil (Kopfzeile und Tabs) und der untere Teil (Tastatur) ändern sich nie; dazwischen liegt die Seite des gewählten Tabs. Der Editor behält die Proportionen des Bedienfelds bei, unabhängig von der Fenstergröße: Der Rest des Fensters bleibt schwarz.



Die Kopfzeile und die Tabs.

Die Kopfzeile

Bedienelement	Funktion
▶	PLAY: startet die vier Spuren gemeinsam. Leuchtet grün, während der FM-1 spielt.
■	STOP: stoppt sie.
●	REC: schaltet die ausgewählte Spur auf Aufnahmebereitschaft. Leuchtet rot, solange sie aufnahmebereit ist.
BPM	Das Tempo, 40 bis 240. Klicken Sie auf ▲ oder ▼ (gehalten: Der Wert läuft weiter); oder ziehen Sie auf dem Feld nach oben oder unten (Umschalt :
FM-1 VERBINDEN	Die Verbindung (Kapitel 2). FM-1 VERBUNDEN mit grün leuchtender LED: verbunden.
SPUR 1 2 3 4	Die ausgewählte Spur, orange leuchtend: Die Seiten zeigen und ändern sie, und die Tastatur spielt sie.

Die Tabs und die Tasten daneben

KLANG, SEQUENZER, SONG, ARP, FX, MOD, SPUREN, PROJEKTE, SAMPLES, SICHERUNG, SETUP: Klicken Sie auf einen Tab, um seine Seite anzuzeigen. Jeder hat sein Kapitel in dieser Anleitung.

Bedienelement	Funktion
LIT / FLAT	Die Glühbirnen-Taste. LIT oder FLAT: Die Leuchten glühen wie auf einem beleuchteten Bedienfeld, oder einfache Farben. Wird vom Browser gespeicher
FULL SCREEN	Die Taste mit den vier Ecken: Vollbild und zurück. Auch F11 , Alt + Eingabe oder ein Doppelklick auf das Logo; Esc beendet das Vollbild.
? (HELP)	Öffnet diese Anleitung beim Kapitel der angezeigten Seite.
TOOLTIPS	Die Taste mit der Sprechblase, links von der Glühbirne: schaltet die Tooltips ein oder aus. Über einer Einstellung zeigt der Tooltip in der gewählten Sprac

Die Tastatur



Die Räder, OCT – / OCT + und die Tastatur.

- **Klicken Sie auf eine Taste**, um sie auf der ausgewählten Spur zu spielen; ziehen Sie über die Tasten für ein Glissando. Drei Oktaven, C3 bis C6; die Noten spielen mit Anschlagstärke 100.
- **OCT – / OCT +**: höchstens zwei Oktaven nach unten oder oben. Leuchtet, solange die Tastatur transponiert ist.
- **PITCH**: beugt die Tonhöhe; das Rad federt in die Mitte zurück. **MOD**: das Modulationsrad; es bleibt, wo Sie es loslassen.
- Spur 1 spielt auf MIDI-Kanal 1, Spur 2 auf Kanal 2 und so weiter.

Computertaste	Spielt
A W S E D F T G Y H U J K O L P ;	die Noten, von C4 (A) bis E5 (;)
← / →	OCT – / OCT +
↑ / ↓	Seite KLANG: der vorige / nächste Sound in KLÄNGE (die angezeigte Familie), sofort geladen

Die Buchstaben sind Positionen auf einer QWERTY-Tastatur; auf einer QWERTZ- oder AZERTY-Tastatur gelten die Tasten an denselben Stellen: auf AZERTY Q Z S E D… für die Noten. Während der Eingabe in ein Feld spielen sie nicht.

Die Gesten

Bedienelement	Geste
Regler	Nach oben (mehr) oder unten (weniger) ziehen; Umschalt gehalten: feiner. Oder darüber scrollen. Doppelklick: sein üblicher Wert.
Schalter, Option, Taste	Klicken. Leuchtend: eingeschaltet oder ausgewählt.
Feld ◀ Wert ▶	Auf einen Pfeil klicken oder über dem Feld scrollen.
Graue Taste	Derzeit nicht verfügbar (nichts zu tun, oder der FM-1 wird benötigt).

Meldungen und Rückfragen

Eine kurze Meldung unten auf der Seite sagt, was getan wurde, oder warum nicht (sie verschwindet von selbst). Vor allem, was ersetzt oder löscht, bittet der Browser um Bestätigung: **OK** fährt fort, **Abbrechen** ändert nichts.

4 KLANG: ein vom Prophet-600 inspiriertes Bedienfeld

Die Seite KLANG zeigt den Sound der gewählten Spur auf einem vom Prophet-600 inspirierten Bedienfeld: jeden Regler und Schalter des Originals, dazu das, was der Guru-600 ergänzt (VOICE, FX SENDS, EXTRAS, MORPH). Jede Änderung ist sofort auf dem FM-1 zu hören. Rechts enthält KLÄNGE alle Sounds, die der FM-1 spielen kann, und speichert und tauscht die 255 P600-Sounds.



Die Seite KLANG.

Eine Änderung betrifft den Sound der Spur, nicht den gespeicherten Sound. Um sie zu behalten: HIER SPEICHERN (unten) oder STORE THE TRACK'S KLANG auf der Seite PROJEKTE (Kapitel 11).

Wenn die Spur nicht P600 spielt

Spielt die Spur einen Sound des FM-1 (eine andere Klangerzeugung als P600), werden Bedienfeld, MORPH und MUTATE abgedunkelt und reagieren nicht, und eine Meldung zeigt, welche Klangerzeugung die Spur spielt: Sie stellen nur die Guru-600-Sounds ein. Klicken Sie in KLÄNGE auf einen Guru-600-Sound (1 bis 255): Die Spur wechselt zu P600 und spielt ihn. Die Tastatur zeigt weiterhin die auf dem FM-1 gespielten Tasten, und die anderen Seiten funktionieren mit jeder Klangerzeugung.

POLY-MOD

In jeder Stimme modulieren zwei Quellen die Tonhöhe von Oszillator A und/oder das Filter.

Bedienelement	Funktion	Werte
FIL ENV	FILTER ENV: wie stark die Filterhüllkurve das Ziel moduliert.	0–100 %
OSC B	OSC B: wie stark Oszillator B das Ziel moduliert, mit Audiogeschwindigkeit: metallische, glockenartige Klänge.	0–100 %
FREQ A, FILTER	DESTINATION: wohin die Modulation geht. Beide leuchtend: beide; beide aus: nirgendwohin.	OFF / ON

LFO

Bedienelement	Funktion	Werte
FREQUENZ	Die Geschwindigkeit des LFO.	0,1 … 40 Hz
FORM	Klicken Sie, um das Dreieck (links) oder das Rechteck (rechts) zu wählen. Aus: eine Wellenform, die der Prophet-600 nicht hat, am FM-1 eingestellt.	△ / □
ANFANGS-INT.	Wie viel LFO bei zurückgedrehtem Modulationsrad spielt. Den Rest fügt das Rad hinzu. Es ist WHEEL aus EXTRAS, umgekehrt betrachtet: Die beiden Regler bewegen sich gemeinsam.	0 … 100 %
FREQ A-B, PW A-B, FILTER	DESTINATION: was der LFO bewegt: die Tonhöhe beider Oszillatoren, ihre Pulsbreiten, das Filter. Jede Kombination.	OFF / ON

OSZILLATOR A, OSZILLATOR B

Bedienelement	Funktion	Werte
FREQUENZ (A)	FREQ A: Tonhöhe von Oszillator A in Halbtönen. 24 spielt die Note wie notiert, 12 eine Oktave tiefer, 36 eine Oktave höher.	0–63 Halbtöne
FREQUENZ (B)	FREQ B: Tonhöhe von Oszillator B, auf dieselbe Weise.	0–63 Halbtöne
FEIN (B)	FINE B: hebt B leicht an, um bis zu einen Halbton: ein vollerer, schwebender Klang.	0–127
SYNC (A)	A startet mit jedem Zyklus von B neu: ein harter, bissiger Ton, der sich ändert, wenn FREQ A bewegt wird.	OFF / ON
SAW, TRI, PULSE	Die Wellenformen des Oszillators: Schalten Sie eine, zwei oder drei ein, um sie zu kombinieren; alle aus: Der Oszillator schweigt.	OFF / ON
PULSE WIDTH (A)	PW A: Pulsbreite von A (hörbar, wenn seine Wellenform PLS enthält). 50 %: Rechteck, hohl; schmal: dünn, näselnd.	0–100 %
PULSE WIDTH (B)	PW B: Pulsbreite von B.	0–100 %

MISCHER, PORTA., UNISONO

Bedienelement	Funktion	Werte
MISCHER	MIXER: 0 % nur A, 50 % beide gleich laut, 100 % nur B.	0–100 %
GLIDE	GLIDE: Zeit, um von einer Note zur nächsten zu gleiten (0: kein Glide).	1 ms – 10 s
UNISON	Alle Stimmen auf einer Note, gewaltig. Aus: Die Spur spielt Akkorde (POLY). Die anderen Stimmenmodi (MONO, LEGATO) befinden sich auf der Seite MOD (Kapitel 9).	OFF / ON

FILTER, FILTERHÜLLKURVE

Bedienelement	Funktion	Werte
CUTOFF	CUTOFF: die Helligkeit. Dasselbe wie KNOB 1 auf HOME.	30 Hz – 16 kHz
RESONANCE	RESONANCE: hebt die Frequenzen an der Grenzfrequenz an; ab etwa 70 % pfeift das Filter von selbst.	0–100 %
HÜLLK. INT.	ENV AMT: wie weit die Filterhüllkurve (Seite 6) das Filter öffnet.	0–100 %
TASTATUR	Höhere Noten öffnen das Filter: OFF, HALF, FULL (das Filter folgt der Tastatur Note für Note). Klicken Sie auf eine Option.	OFF, HALF, FULL
ATTACK	ATTACK: Zeit, bis das Filter geöffnet ist.	1 ms – 10 s
DECAY	DECAY: Zeit bis zum Abfallen auf den Sustain-Pegel.	1 ms – 10 s
SUSTAIN	SUSTAIN: der Pegel, der gehalten wird, solange die Taste gedrückt ist.	0–100 %
RELEASE	RELEASE: Zeit zum Schließen nach dem Loslassen der Taste.	1 ms – 10 s

VERSTÄRKER

Bedienelement	Funktion	Werte
ATTACK	Zeit, bis der Klang seinen vollen Pegel erreicht.	1 ms … 10 s
DECAY	Zeit bis zum Abfallen auf den Sustain-Pegel.	1 ms … 10 s
SUSTAIN	Der Pegel, der gehalten wird, solange die Taste gedrückt ist.	0 … 100 %
RELEASE	Zeit, bis der Klang nach dem Loslassen der Taste verklingt.	1 ms … 10 s

STIMME, FX SENDS

Bedienelement	Funktion	Werte
PEGEL	Die Lautstärke der Spur (dieselbe wie ihr Fader auf SPUREN).	OFF, −55,5 … +7,5 dB
PAN	Die Position der Spur, links / rechts.	L 100 … C … R 100
BREITE	Die Stimmen wechseln sich links und rechts vom PAN der Spur ab: Akkorde öffnen sich im Stereobild.	0–100 %
DIST, CHORUS, DELAY, REVERB	Wie viel von der Spur an jeden Effekt geht (Kapitel 8).	0 … 100 %

EXTRAS

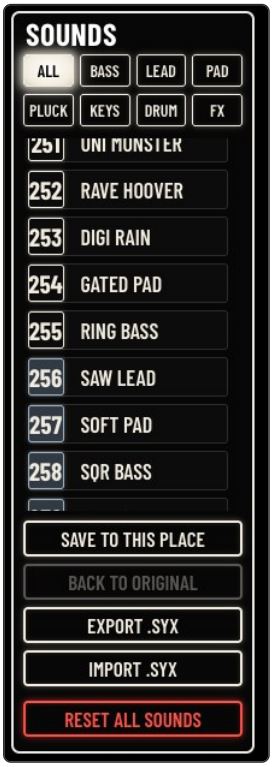
Funktionen, die der Prophet-600 nicht hatte, pro Sound eingestellt.

Bedienelement	Funktion	Werte
VINTAGE	Jede Stimme driftet leicht in Tonhöhe (bis zu ±20 Cent) und Helligkeit, wie bei einem alten Analogsynthesizer. 0 %: vollkommen stabil.	0–100 %
MOD-RAD	Wie viel vom LFO das Modulationsrad steuert. 0 %: Der LFO spielt immer voll und das Rad bewirkt nichts. 100 %: kein LFO, bis Sie das Rad bewegen. INITIAL AMOUNT des LFO zeigt dasselbe, umgekehrt betrachtet.	0 … 100 %
VEL > FLT	Härteres Anschlagen öffnet das Filter (negativ: schließt es). Erfordert Anschlagdynamik: ein MIDI-Keyboard oder SELECT = VEL.	−100 / +100 %
DETUNE	Die Auffächerung der Stimmen im Unisono (VOICES = UNI).	0–127

Die Regler drehen

- Ziehen Sie auf einem Regler nach oben oder unten; halten Sie Umschalt für feinere Schritte. Oder scrollen Sie darüber.
- Ein Doppelklick setzt ihn auf seinen üblichen Wert zurück.
- Schalter und Optionen: klicken.

KLÄNGE: alle Sounds



KLÄNGE.

- **1 bis 255**: die Guru-600-Sounds (P600). **Ab 256, Nummer auf graublauem Grund**: die Sounds der anderen Klangerzeugungen des FM-1. **U1, U2…**: Ihre USER-Sounds (Kapitel 11).
- **Klicken Sie auf einen Sound**, um ihn auf die Spur zu laden; ein Sound einer anderen Klangerzeugung schaltet die Spur auf diese Klangerzeugung um. Haben Sie den Sound geändert, ohne ihn zu speichern, fragt der Editor zuerst nach.
- **Rechtsklick auf einen Guru-600-Sound**, um ihn umzubenennen (höchstens 11 Zeichen): Der Name bleibt im FM-1 erhalten.
- **ALLE, BASS, LEAD, PAD, PLUCK, TASTEN, PERK., FX**: zeigt unter allen Sounds nur diese Familie. DRUM enthält die Perkussionssounds und die Drumkits.
- **Gelb leuchtend**: der Sound der Spur. **Oranger Name**: einer Ihrer Sounds (ein gespeicherter oder importierter Speicherplatz oder ein USER-Sound).

Bedienelement	Funktion
HIER SPEICHERN	Speichert den Sound der Spur nach einer Bestätigung auf dem gelb leuchtenden Speicherplatz: Er ersetzt den Sound, der sich dort befindet. U
ZUM ORIGINAL	Auf einem orangen Speicherplatz: stellt nach einer Bestätigung den ursprünglichen Sound des Speicherplatzes wieder her. Grau auf einem Spe
EXPORT .SYX	Speichert den Sound des Speicherplatzes als Prophet-600-Datei (*Nummer Name*.syx) in den Downloads des Browsers, unter dem Namen, de
IMPORT .SYX	Legt nach einer Bestätigung einen Prophet-600-Sound aus einer Datei (.syx oder .mid, im Format von Sequential oder von GliGli) mit seinem N
ALLE KLÄNGE ZURÜCK	Stellt nach einer Bestätigung die 255 Originalsounds wieder her: Jeder Sound, den Sie gespeichert oder importiert haben, wird gelöscht. Erste

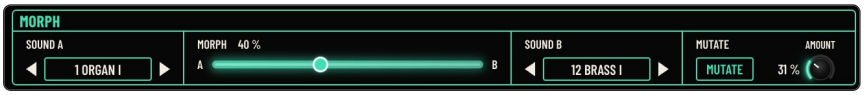
HIER SPEICHERN, ZUM ORIGINAL und EXPORT .SYX wirken auf einen Guru-600-Sound: Sie sind grau, solange die Spur einen Sound des FM-1 spielt.

Was ein Speicherplatz behält

Mit dem Sound gespeichert: die Oszillatoren, der Mixer, das Filter und seine Hüllkurve, die Poly-Mod, die Verstärkerhüllkurve, das Glide, UNI ein oder aus (mit seinem DETUNE), Geschwindigkeit, Wellenform und Ziele des LFO, WHEEL und VEL>FLT. **Nicht gespeichert**: VINTAGE (bei jedem Laden zurück auf 24), die Effekt-Sends (ein behaltener Sound spielt trocken, alle Sends auf 0), der INSERT, MONO und LEG (ein behaltener Sound spielt immer POLY, oder UNI, wenn sein Unisono eingeschaltet war), PHASE und FADE des LFO und die anderen LFO-Einstellungen der Seite MOD, die ENVELOPE-Einstellungen der Seite MOD, die Slots 1–2 von MOD MATRIX, die VOICE-Einstellungen der Seite MOD und SPREAD.

Um alles zu behalten, verwenden Sie STORE THE TRACK'S KLANG auf der Seite PROJEKTE (ein USER-Sound) oder speichern Sie das Projekt. Es gibt höchstens 55 eigene Speicherplätze, geteilt von den Sounds, die Sie speichern, und den Sounds, die Sie importieren. Darüber hinaus: die Meldung **Die Speicherplätze sind voll**; geben Sie mit ZUM ORIGINAL einige frei.

MORPH



MORPH, unter dem Bedienfeld.

MORPH verwandelt den Sound der Spur (SOUND A) nach und nach in einen anderen (SOUND B), und MUTATE erzeugt eine Variante davon.

Bedienelement	Funktion
KLANG A ◀ ▶	Der Sound der Spur. Die Pfeile laden den vorherigen oder nächsten Speicherplatz (nach 255 kommt 1), wie ein Klick in KLÄNGE.
KLANG B ◀ ▶	Der Sound, der erreicht werden soll. Wird ein anderer B gewählt, springt der Schieberegler zurück auf A.
MORPH	Klicken oder ziehen Sie auf der Schiene, von A (0 %) bis B (100 %). Der Wert erscheint nach dem Titel. Der Klang ändert sich während der Bewegung.
MUTATION	Verändert den Sound zufällig, um den angezeigten Wert AMOUNT. Klicken Sie erneut für eine weitere Variante.
INTENS.	Wie weit MUTATE geht: wenig (1 %) bis viel (100 %).

Ein gemorphter oder mutierter Sound ist ein geänderter Sound: Behalten Sie ihn mit HIER SPEICHERN oder STORE THE TRACK'S KLANG. Laden Sie SOUND A erneut, um zu ihm zurückzukehren.

Kein Klang?

> Prüfen Sie SAW, TRI, PULSE (mindestens eine eingeschaltet bei einem hörbaren Oszillator), den MIXER, CUTOFF und ENVELOPE AMOUNT (nicht beide ganz unten), den LEVEL und ob die Spur nicht stummgeschaltet ist (SPUREN).

Mein gespeicherter Sound klingt trocken.

> Ein gespeicherter P600-Sound wird mit Effekt-Sends auf 0 geladen (siehe Was ein Speicherplatz behält): Drehen Sie FX SENDS wieder auf, oder behalten Sie den Sound als USER-Sound.

Die Speicherplätze sind voll (55 Sounds).

> Stellen Sie auf einigen Speicherplätzen den Originalsound wieder her (ZUM ORIGINAL), oder behalten Sie Sounds als USER-Sounds.

Kein Prophet-600-Sound in dieser Datei.

> Die Datei ist keine Prophet-600-SysEx-Datei (zum Beispiel eine Bank eines anderen Synthesizers).

Ich habe einen Sound geändert und dann einen anderen geladen.

> Halten Sie am FM-1 SAVE 1s lang gedrückt: Das macht das letzte Laden eines Sounds auf der Spur rückgängig, und der geänderte Sound kehrt zurück.

5 SEQUENZER: die Steps der Spur

Jede Spur hat ihre eigene Sequenz mit bis zu 64 Steps, mit Akkorden, Bindungen, Akzenten, Slides, Wahrscheinlichkeit, Anschlagstärke und Wiederholungen. Die Seite SEQUENZER zeigt die der ausgewählten Spur: ihre Einstellungen oben, die Noten in der Mitte (STEPS), die Details jedes Steps darunter (DETAIL) und die Automation rechts. ▶ oben startet die vier Spuren gemeinsam.



Die Seite SEQUENZER.

SEQUENZ

Bedienelement	Funktion	Werte
LÄNGE	Die Anzahl der Steps der Sequenz. Die Steps dahinter sind abgedunkelt.	1 … 64
TEILER	Die Länge eines Steps, in Notenwerten des Tempos.	4BAR … 1/32
SWING	Verzögert jeden zweiten Step: ein Shuffle.	0 … 100 %
GATE	Wie lange jede Note klingt, als Anteil ihres Steps.	1 … 100 %
QUANTIZE	Leuchtend: Die Steps spielen auf dem Raster. Aus: Sie spielen ihren NUDGE (früher oder später, wie aufgenommen).	OFF / ON
TRANSPON.	Transponiert, was die Tasten spielen, in Halbtönen; auch die Sequenz, wenn QUANTIZE auf der Seite ARP auf SEQ+T steht. Dasselbe wie TRANSPOSE auf der Seite ARP.	−24 … +24 st

SCHRITTE 1-16, 17-32, 33-48, 49-64: die 16 angezeigten Steps. Sie ändern nur die Ansicht.

STEPS: Noten schreiben

- **Klicken Sie in das Raster**: setzt eine Note in diesen Step auf dieser Tonhöhe oder entfernt sie. Ein Step enthält bis zu 4 Noten (einen Akkord). Eine neue Note erklingt am FM-1, sobald Sie sie schreiben.
- **Scrollen** Sie über dem Raster, um höhere oder tiefere Noten zu sehen. Die Tastatur links benennt jedes C.
- **Klicken Sie auf die Nummer eines Steps**, um ihn zu ändern: NOTE, dann TIE (die vorherige Note klingt durch diesen Step weiter), dann REST (Pause).
- Der gerade spielende Step leuchtet, während die Musik läuft.

DETAIL: jeder Step

Bedienelement	Funktion	Werte
ANSCHLAG	Wie stark der Step spielt: Klicken Sie auf die gewünschte Höhe, oder ziehen Sie nach oben oder unten. Nur bei einem Step mit Noten.	1 … 127
AKZENT	Klicken: Der Step spielt lauter.	OFF / ON
GLEITEN	Klicken: Die Note gleitet in die nächste.	OFF / ON
W'KEIT	Wie oft der Step spielt: nach oben oder unten ziehen. Ausgeblendet, wenn der Step eine Bedingung hat (COND).	0 … 100 %
WIEDERHOL.	Klicken: Der Step spielt 1- bis 4-mal innerhalb seiner Länge.	×1 … ×4
VERSATZ	Früher oder später, in Sechzehnteln eines Steps: nach oben oder unten ziehen. Nur hörbar, wenn QUANTIZE aus ist.	−8 … +7
BEDINGUNG	Klicken Sie, um zu wählen, wann der Step spielt: 1:2 (der erste von je 2 Durchläufen), 2:2, 1:3 … 4:4, FILL (nur während am FM-1 ein Fill gehalten wird: GLO + E4),!FILL (nur wenn nicht). Die Wahl einer Bedingung setzt CHANCE auf 100 % zurück; Ziehen an CHANCE entfernt die Bedingung.	– , 1:2 … 4:4, FILL,!FILL

Ein Doppelklick auf den Namen eines Details (VELOCITY, ACCENT…) setzt diese Zeile auf allen Schritten der Sequenz auf ihren üblichen Wert zurück: Anschlagstärke 96, ACCENT und SLIDE aus, CHANCE 100 %, RATCH ×1, NUDGE 0, keine COND.

TOOLS

Sie ändern die ganze Sequenz der Spur. Am FM-1 macht SAVE, 1s lang gehalten, das letzte Werkzeug rückgängig.

Bedienelement	Funktion
LÖSCHEN	Löscht nach einer Bestätigung die Steps.
UMKEHREN	Spielt die Sequenz rückwärts.
VERSCH. ◀, VERSCH. ▶	Verschiebt jeden Step um einen Step nach vorn oder hinten (der letzte kommt am Anfang wieder).
ZUFALL	Neue Noten aus der Skala der Spur (Seite ARP), im selben Rhythmus. Auf einer DRUM-Spur: ein neuer Beat.
VARIAT.	Eine musikalische Variation der Sequenz; erneut klicken für mehr.
EUCLID	Verteilt eine Anzahl von Schlägen so gleichmäßig wie möglich auf einen Zyklus von Steps, um eine Rotation verschoben, über die ganze LEN.
VERDOPP.	Verdoppelt LEN (höchstens 64): Die Steps werden hinter sich selbst kopiert, bereit zum Ändern.
HALB	Halbiert LEN: Nur die erste Hälfte spielt.

KLANG: der Sound der Spur

Oben rechts der Sound der gewählten Spur: seine Engine, dann ◀ sein Name ▶. Die Pfeile laden den vorigen oder nächsten Sound auf die Spur, ohne die Seite zu verlassen; die Schritte bleiben. Auf einer P600-Spur durchlaufen sie die 255 Plätze wie die Liste der Seite KLANG (bei einem geänderten Sound kommt zuerst eine Rückfrage); bei einer anderen Engine deren Sounds. Mit den TRACK-Tasten oben wechseln Sie von hier aus Spur und Sound.

AUTOMATION

Die Liste der auf den Steps der Spur aufgenommenen Reglerbewegungen und der Parameter-Locks (ein Vorhängeschloss): Jede Zeile nennt den Step, die Einstellung und ihren Wert. Nehmen Sie sie am FM-1 auf: Schalten Sie die Spur auf Aufnahme (●) und drehen Sie Regler, während sie spielt.

Bedienelement	Funktion
ABSPIEL	Schaltet die gesamte Automation der Spur ein oder aus.
LÖSCHEN	Löscht die ausgewählte Zeile (klicken Sie zuerst darauf: Sie leuchtet gelb).
ALLES LÖSCHEN	Löscht nach einer Bestätigung die gesamte Automation der Spur.

Ein Step enthält höchstens 4 Noten.

> Entfernen Sie eine Note, bevor Sie eine weitere hinzufügen.

Ein Step spielt nicht.

> Prüfen Sie, ob er innerhalb von LEN liegt, sowie seine CHANCE, seine COND und seine VELOCITY.

Die Werkzeuge brauchen die Guru-600-Firmware des FM-1.

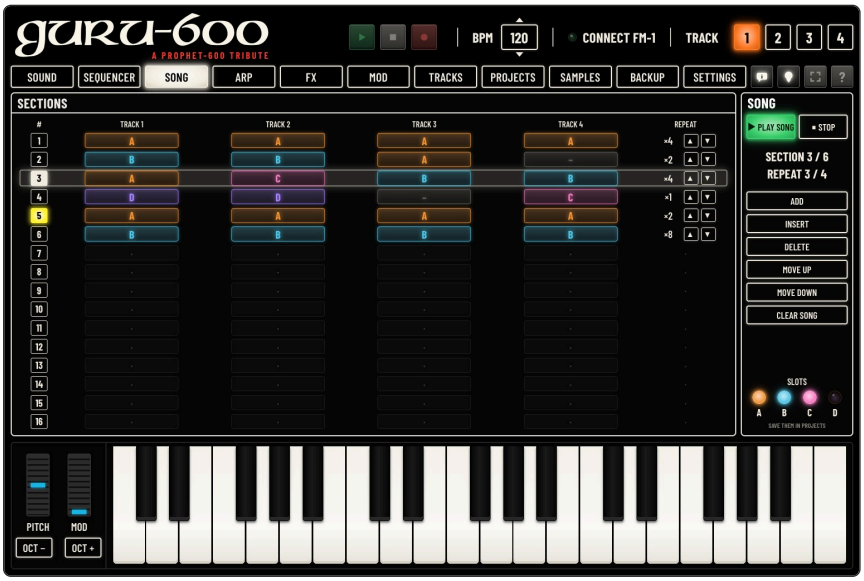
> Installieren Sie die Guru-600-Firmware erneut.

STOP TO EDIT on the FM-1.

> Ein Song läuft (Kapitel 6): Stoppen Sie ihn, um die Steps zu bearbeiten.

6 SONG: einen Song aufbauen

Ein Song ist eine Liste von bis zu 16 **Abschnitten**. Jeder Abschnitt gibt für jede der vier Spuren an, welchen Projektteil sie spielt (A, B, C oder D, auf der Seite PROJEKTE gespeichert, Kapitel 11) oder dass sie schweigt (–), und wie oft sich der Abschnitt wiederholt.



Die Seite SONG.

Bevor Sie beginnen

1. Erstellen Sie einen ersten Teil der Musik auf den vier Spuren und speichern Sie ihn als Projekt A (Seite PROJEKTE).
2. Wandeln Sie ihn in einen zweiten Teil um (einen Refrain, einen Break…) und speichern Sie ihn als B; dann C und D, falls nötig.
3. Die LEDs PLÄTZE rechts zeigen, welche Projekte gespeichert sind.

ABSCHNITTE

- **HINZUFÜGEN**: fügt am Ende einen Abschnitt hinzu, eine Kopie des letzten.
- Klicken Sie auf den Buchstaben einer Spur, um ihn zu ändern: A, B, C, D, dann – (die Spur schweigt in diesem Abschnitt).
- ▲ ▼ neben ×*n*: wie oft der Abschnitt spielt (1 bis 16).
- Klicken Sie auf eine Zeile, um sie auszuwählen (ihre Nummer leuchtet gelb), dann:

Bedienelement	Funktion
EINFÜGEN	Fügt an der ausgewählten Zeile einen neuen Abschnitt (A A A A ×1) ein.
LÖSCHEN	Löscht den ausgewählten Abschnitt.
NACH OBEN, NACH UNTEN	Verschiebt den ausgewählten Abschnitt um eine Zeile nach oben oder unten.
SONG LÖSCHEN	Löscht nach einer Bestätigung alle Abschnitte.

Jede Änderung wird sofort an den FM-1 gesendet.

Den Song abspielen

Bedienelement	Funktion
▶ **ABSPIELEN**	Spielt die Abschnitte ab dem ersten. Leuchtet grün, während der Song läuft. Der spielende Abschnitt leuchtet in der Liste; das Bedienfeld zeigt SECTION
■ **STOPP**	Stoppt den Song.

Während ein Song läuft, können die Steps nicht bearbeitet werden: Stoppen Sie ihn zuerst.

Slot A ist leer: Speichern Sie dort zuerst ein Muster (PROJEKTE).

> Ein Abschnitt verwendet ein Projekt, das nicht gespeichert ist. Speichern Sie es auf PROJEKTE, oder ändern Sie den Buchstaben.

Der FM-1 ist beschäftigt: Versuchen Sie es erneut.

> Warten Sie einen Moment und versuchen Sie es erneut.

Wird der Song behalten?

> Ja, mit der aktuellen Musik, sowie in einem Projekt, wenn Sie eines speichern (PROJEKTE), und in einem Backup (SICHERUNG).

7 ARP: Arpeggiator, Skala und Akkorde

Die Seite ARP vereint, was die gespielten Tasten in Musik verwandelt: den Arpeggiator, die Skala, in der die Tasten spielen, und die Akkordtasten. Diese Einstellungen gehören zur ausgewählten Spur, mit jeder Klangerzeugung: Sie bleiben erhalten, wenn Sie den Sound wechseln.



Die Seite ARP.

ARPEGGIATOR

Der Arpeggiator spielt die gehaltenen Noten nacheinander, im Takt des Tempos. Stellen Sie MODE auf OFF, um wieder normal zu spielen.

Bedienelement	Funktion	Werte
MODUS	OFF, UP, DN, UPDN, RND, ORD (die Reihenfolge, in der Sie sie gedrückt haben), REPEAT und für Akkorde DNUP, UP+8, CONV, DIVG, PINKY, THUMB, WALK, CHORD.	15 Modi
GESCHW.	Der Notenwert jedes Schritts, 4 Takte bis 1/32.	10 Werte
OCT	Über wie viele Oktaven er steigt.	1–4
GATE	Die Länge jeder Note.	1–100 %
SWING	Swing.	0–100 %
W'KEIT	Die Wahrscheinlichkeit, dass jede Note spielt.	0–100 %
HALTEN	ON: Die Noten spielen nach dem Loslassen weiter (Latch); ein neuer Akkord ersetzt sie.	OFF / ON
REIHENF.	NOTE: nach Tonhöhe. PLAY: in der gespielten Reihenfolge.	2 Optionen

SKALA

Bedienelement	Funktion	Werte
TONIKA	Der Grundton der Skala, C bis B.	12 Noten
SKALA	Die Skala: CHR (chromatisch: keine Skala), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 Skalen
QUANTIZE	Wie die Tasten der Skala folgen: OFF (jede Taste spielt ihre eigene Note), SNAP (eine Note außerhalb der Skala wird nach unten in die Skala verschoben), WHITE (die Skala nur auf den weißen Tasten: C4 spielt ROOT, die schwarzen Tasten schweigen), SEQ (wie SNAP, und auch die Sequenz spielt in der Skala), SEQ+T (wie SEQ, und TRANSPOSE transponiert auch die Sequenz).	5 Modi
TRANSPON.	Transponiert, was die Tasten spielen, in Halbtönen.	−24 / +24 Halbtöne

TONART, rechts: die Noten der Skala, auf einer Oktave leuchtend (der Grundton mit einem Punkt markiert), und ihre Anzahl.

AKKORD

Ein Finger spielt einen Akkord.

Bedienelement	Funktion	Werte
AKKORD	Die Akkordtasten: OFF, DIA3 (die Dreiklänge der Skala: jeder Akkord ist in der Tonart), DIA7 (die Septakkorde der Skala), MAJ, MIN, DOM7, MAJ7, MIN7, SUS4, POW (feste Griffe auf jeder Taste), MEM (Ihr eigener Akkord, am FM-1 gelernt).	11 Optionen
LAGE	Das Voicing: CLOSE, OPEN (gespreizt), INV1, INV2 (Umkehrungen), +OCT (der Grundton eine Oktave tiefer hinzugefügt; ein Septakkord verliert dann seine Quinte).	5 Optionen

DIA3 und DIA7 folgen der oben eingestellten Skala (mit SCALE auf CHR die Durtonleiter von ROOT); eine Taste außerhalb der Skala nimmt die Skalennote darunter. Ein Akkord belegt so viele Stimmen, wie er Noten hat. In MONO, LEGATO oder UNISON spielt die Spur nur den Grundton des Akkords; DRUM- und SLICE-Spuren ignorieren die Akkordtasten.

Er spielt von selbst?

> HOLD steht auf ON: Stellen Sie es auf OFF, oder stellen Sie MODE auf OFF.

Die Tasten spielen seltsame Noten?

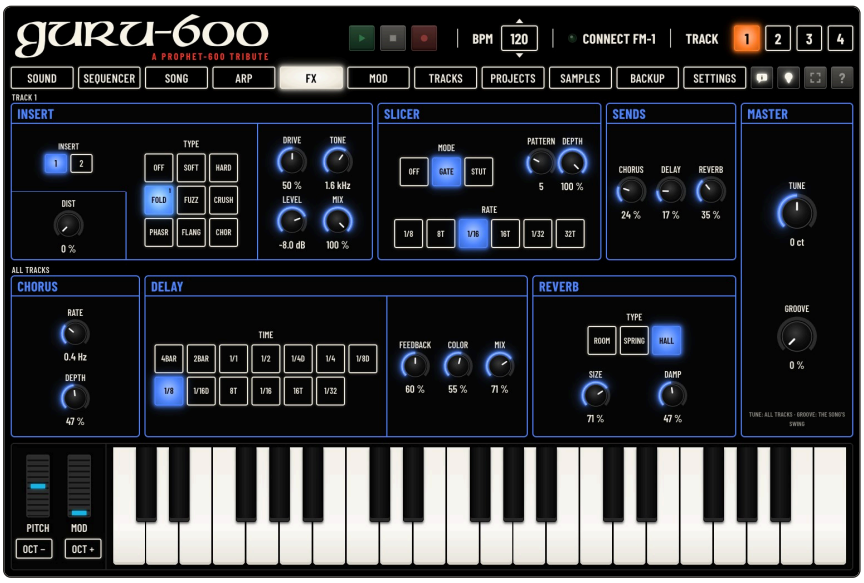
> SCALE steht nicht auf CHR, QUANTIZE nicht auf OFF, TRANSPOSE nicht auf 0 oder CHORD nicht auf OFF: Setzen Sie sie zurück.

Ihren eigenen Akkord aufnehmen (MEM).

> Er wird am FM-1 gelernt: SCL › CHORD, LEARN (siehe Bedienungsanleitung des Guru-600).

8 FX: die Effekte

Die Seite FX folgt dem Weg des Klangs. Unter **SPUR** *n* die eigenen Effekte der gewählten Spur: DIST und INSERT, dann der SLICER, dann die SENDS. Unter **ALLE SPUREN** die Effekte, die sich die vier Spuren teilen, in der Reihenfolge der Sends (CHORUS, DELAY, REVERB), und MASTER rechts. Ein gemeinsamer Effekt, an den die Spur nichts sendet, ist abgeblendet und zeigt **SPUR** *n* · **SEND 0 %**: Seine Regler wirken weiterhin für die anderen Spuren.



Die Seite FX.

INSERT

DIST, der erste Regler: die eigene Verzerrung der Spur, ganz am Anfang ihres Wegs. Sie gehört zum Sound: Das Laden eines Sounds stellt sie neu ein.

Ein in die Spur eingeschleifter Effekt. Wählen Sie seinen **TYP**; seine drei Regler tragen die Namen dieses Typs. **MISCHUNG**: wie viel Effekt im Verhältnis zum trockenen Klang zu hören ist.

Zwei INSERTs folgen auf der Spur aufeinander: Der Klang durchläuft INSERT 1, dann INSERT 2 (zum Beispiel ein Phaser, dann ein Flanger). Die Tasten **1** und **2** über DIST wählen, welchen das TYPE-Raster und die Regler einstellen. Im Raster leuchtet der Typ des gewählten INSERT, der des anderen schwächer, jeder mit seiner Nummer.

TYPE	Was sie ist	Regler
OFF	Kein Insert-Effekt.	—
WEICH, HART, FOLD, FUZZ	Verzerrungen, von der sanftesten bis zur härtesten.	DRIVE, TONE, LEVEL
CRUSH	Weniger Bits und eine niedrigere Abtastrate: ein Lo-Fi-Klang.	BITS (1 … 16), RATE (689 Hz … 44k), LPF
PHASR, FLANG, CHOR	Phaser, Flanger, Chorus nur auf der Spur.	RATE, DEPTH, FDBK

SLICER

Ein rhythmisches Gate oder Stottern, im Takt des Tempos.

Bedienelement	Funktion	Werte
MODE	OFF, GATE (zerhackt den Klang rhythmisch), STUT (wiederholt ihn).	OFF, GATE, STUT
MUSTER	Eines von 16 rhythmischen Mustern.	1 … 16
TIEFE	Wie tief es schneidet.	0 … 100 %
GESCHW.	Die Länge jedes Slices.	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T

FX-WEGE

Wie viel von der Spur an CHORUS, DELAY und REVERB geht, die gemeinsamen Effekte darunter. Dieselben Regler wie FX SENDS auf der Seite KLANG und auf der Seite SPUREN. Sie gehören zum Sound: Das Laden eines Sounds stellt sie neu ein.

CHORUS, DELAY, HALL (alle Spuren)

Bedienelement	Funktion	Werte
CHORUS · GESCHW.	Die Geschwindigkeit des Chorus.	Hz
CHORUS · TIEFE	Seine Tiefe.	0 … 100 %
DELAY · ZEIT	Die Zeit zwischen den Wiederholungen, in Notenwerten des Tempos (D: punktiert, T: Triole).	4BAR … 1/32
DELAY · RÜCKKOPPL.	Wie lange die Wiederholungen andauern: je höher, desto mehr. Am Ende klingen sie immer aus.	0 … 120 %
DELAY · FARBE	Der Klang der Wiederholungen: dunkler bis heller.	0 … 100 %
DELAY · MISCHUNG	Der Pegel des Delays.	0 … 100 %
REVERB · TYP	ROOM, SPRING oder HALL.	ROOM, SPRING, HALL
REVERB · GRÖSSE	Die Größe des Raums.	0 … 100 %
REVERB · DÄMPF.	Wie schnell die Höhen abklingen.	0 … 100 %

Diese Einstellungen werden mit dem Projekt behalten, nicht mit den Sounds.

GESAMT

Bedienelement	Funktion	Werte
STIMMEN	Die Stimmung aller Spuren, in Cent. Dasselbe wie TUNE auf der Seite SETUP (Kapitel 14).	–50 … +50 ct
GROOVE	Der Swing des ganzen Songs.	0 … 100 %

Die Regler von CHORUS, DELAY oder REVERB bewirken nichts?

> Der Bereich ist abgeblendet: Die Spur sendet nichts dorthin (SEND 0 %). Drehen Sie ihren Send unter SENDS auf.

Kein Hall?

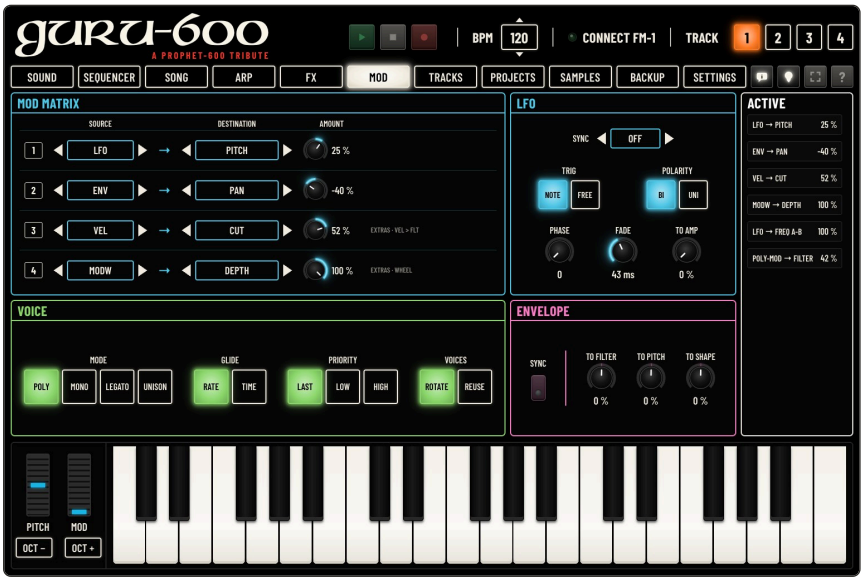
> Der REVERB-Send der Spur steht auf 0 %: Drehen Sie ihn unter SENDS auf.

Kein Delay?

> Der DELAY-Send der Spur oder der MIX von DELAY steht auf 0 %.

9 MOD: Modulationen

Die Seite MOD vereint, was den Klang über das Bedienfeld des Prophet-600 hinaus bewegt: die Modulationsmatrix, die weiteren Einstellungen des LFO, die Stimmenmodi und die Ziele der Hüllkurve. AKTIV rechts listet alles auf, was den Klang gerade moduliert.



Die Seite MOD.

Das Laden eines P600-Sounds setzt diese Seite zurück, außer TO AMP und den Werten der Slots 3 und 4. Behalten Sie Ihre Einstellungen mit STORE THE TRACK'S KLANG (ein USER-Sound) oder in einem Projekt (Kapitel 11).

MOD-MATRIX

Die Modulationsmatrix: vier Slots pro Spur, die jeweils eine Quelle auf ein Ziel schicken, zusätzlich zu den Verbindungen oben.

Bedienelement	Funktion	Werte
QUELLE	Die Quelle: OFF, LFO, ENV, VEL (Anschlagstärke), KEY (die Note), RAND (zufällig pro Note), MODW (Modulationsrad), AT (Aftertouch), EXPR (Expression-Pedal), S&H, SLEW (ein geglättetes S&H).	11 Optionen
ZIEL	Das Ziel: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, die Effekt-Sends DIST CHO DLY REV, RATE (die Geschwindigkeit des LFO), VIB (Vibratotiefe), die eigenen Einstellungen des P600 (WAVE A, FREQ A, WAVE B, FREQ B, CUTOFF, RESONANCE, MIXER, ENV AMOUNT), DEPTH (die Tiefe des LFO), VEL (die Anschlagstärke der Note), TIME (ein Step spielt leicht verzögert).	23 Optionen
INTENS.	Der Wert, positiv oder negativ. Ein Doppelklick: 0.	–100 / +100 %

- Felder ◀ ▶: Klicken Sie auf einen Pfeil oder scrollen Sie über dem Feld. Nach dem letzten Wert kommt der erste.
- **Auf einer P600-Spur gehören die Slots 3 und 4 zum Sound**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL > FLT auf der Seite KLANG) und MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Ihre Werte sind diese Regler. Die Slots 1 und 2 sind frei für Ihre eigenen Modulationen.
- MODW, AT und EXPR kommen von einem MIDI-Keyboard (oder SELECT = MODW für das Modulationsrad). Solange kein Wert empfangen wurde, stehen MODW und AT auf 0 und EXPR auf Maximum.
- Das MOD-Rad des Editors unter der Tastatur steuert ebenfalls MODW.

LFO

Bedienelement	Funktion	Werte
SYNC	OFF (FREQUENCY auf der Seite KLANG stellt die Geschwindigkeit ein) oder ein Notenwert, 4BAR bis 1/32, der dem Tempo folgt.	11 Optionen
TRIG	NOTE: Die Schwingung startet bei jeder Note neu. FREE: Sie läuft frei.	2 Optionen
POLARITÄT	BI: auf und ab um die Einstellung herum. UNI: nur darüber.	2 Optionen
PHASE	Wo die Schwingung bei jeder Note beginnt.	0–127
EINBL.	Zeit, bis der LFO nach dem Notenbeginn einsetzt: ein verzögertes Vibrato.	1 ms – 10 s
ZUM VERST.	Lautstärke: Tremolo.	0–100 %

STIMME

Bedienelement	Funktion	Werte
MODUS	POLY (bis zu sechs Noten), MONO (eine Note, jede Note startet die Hüllkurven neu), LEGATO (eine Note, die Hüllkurven starten erst nach einer Pause neu), UNISON (alle Stimmen auf einer Note: UNISON der Seite KLANG).	4 Modi
GLIDE	Wie das Glide berechnet wird: RATE (konstante Geschwindigkeit: ein großes Intervall dauert länger) oder TIME (immer dieselbe Zeit).	2 Optionen
PRIORITÄT	In MONO und LEGATO, welche Note erklingt, wenn Sie mehrere halten: LAST, LOW oder HIGH.	3 Optionen
ZUWEIS.	Wie Noten Stimmen belegen: ROTATE (reihum, sodass das Ausklingen einer Note weiterklingt) oder REUSE (eine wiederholte Note nimmt ihre eigene Stimme wieder).	2 Optionen

Die vier Spuren teilen sich die acht Stimmen des FM-1: Eine P600-Spur nimmt höchstens sechs, weniger, wenn die anderen Spuren viele Noten spielen.

HÜLLKURVE

Die Verstärkerhüllkurve (AMPLIFIER auf der Seite KLANG) bewegt auch andere Einstellungen, um einen positiven oder negativen Wert.

Bedienelement	Funktion	Werte
SYNC	ON: ATTACK, DECAY und RELEASE werden zu Notenwerten (1/16, 1/4, 2BAR…), die dem Tempo folgen.	OFF / ON
ZUM FILTER	Auf die Grenzfrequenz, zusätzlich zur eigenen Hüllkurve des Filters.	–100 / +100 %
ZUR TONH.	Auf die Tonhöhe.	–100 / +100 %
ZUR FORM	Auf die Pulsbreiten.	–100 / +100 %

AKTIV

Jede wirksame Modulation, als *Quelle* → *Ziel* mit ihrem Wert: die belegten Slots der Matrix, die Ziele des LFO (Seite KLANG und TO AMP), die POLY-MOD und die Ziele der Hüllkurve. – : keine.

Eine Modulation bewirkt nichts.

> Ihre SOURCE, DESTINATION oder AMOUNT steht auf OFF oder 0; MODW, AT und EXPR brauchen ein MIDI-Keyboard oder das MOD-Rad des Editors.

Meine Modulationen sind weg.

> Ein P600-Sound wurde geladen: Das setzt die Seite zurück. Behalten Sie sie in einem USER-Sound oder einem Projekt.

10 SPUREN: der Mixer

Der FM-1 spielt vier Spuren gleichzeitig. Die Seite SPUREN zeigt sie nebeneinander, wie die Kanäle eines Mischpults: Klangerzeugung und Sound jeder Spur, ihre Effekt-Sends, ihr Panorama und ihren Pegel, MUTE und SOLO.



Die Seite SPUREN; die ausgewählte Spur leuchtet orange.

Bedienelement	Funktion	Werte
◀ KLANGERZ. ▶	Die Klangerzeugung der Spur. ◀ oder ▶ wechselt nach einer Bestätigung zur vorherigen oder nächsten: Die Spur spielt dann den ersten Sound der neuen Klangerzeugung.	P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM

Bedienelement	Funktion	Werte
◀ KLANG ▶	Der Sound der Spur (bei P600 sein Platz und Name). ◀ oder ▶ lädt den vorigen oder nächsten Sound ihrer Engine (P600: die 255 Plätze).	—
CHORUS, DELAY, REVERB	Wie viel von der Spur an jeden gemeinsamen Effekt geht (Kapitel 8).	0 … 100 %
DIST	Die eigene Verzerrung der Spur, über PAN (Kapitel 8).	0 … 100 %
PAN	Die Position der Spur zwischen links und rechts.	L 100 … C … R 100
LEVEL (fader)	Die Lautstärke der Spur: Klicken oder ziehen Sie auf dem Fader. Doppelklick: −4 dB.	OFF, −55,5 … +7,5 dB
STUMM	Schaltet die Spur stumm; erneut klicken, um sie zu hören.	—
SOLO	Spielt diese Spur allein: Die anderen werden stummgeschaltet. Erneut klicken, um alle zu hören.	—
WÄHLEN	Wählt die Spur aus, wie TRACK 1 bis 4 oben: Die anderen Seiten zeigen und ändern dann diese Spur.	—
LED	Leuchtend: Die Spur ist aufnahmebereit (● oben).	—

Regler: nach oben oder unten ziehen oder darüber scrollen; ein Doppelklick setzt sie auf 0 zurück (PAN: Mitte).

SOLO gehört zum Editor: Klicken Sie vor dem Schließen erneut auf SOLO, sonst bleiben die anderen Spuren am FM-1 stummgeschaltet (ihr MUTE holt sie zurück).

Der Wechsel der Klangerzeugung hat meinen Sound gelöscht.

> Die Spur übernimmt den ersten Sound der neuen Klangerzeugung. Behalten Sie einen Sound, der Ihnen gefällt, vorher: HIER SPEICHERN (P600, Kapitel 4) oder STORE THE TRACK'S KLANG (Kapitel 11).

Nur P600-Spuren haben eine Seite KLANG.

> Der Editor bearbeitet die Sounds des P600. Die anderen Klangerzeugungen werden hier gespielt und gemischt und am FM-1 bearbeitet.

11 PROJEKTE: Projekte und USER-Sounds

Die Seite PROJEKTE bewahrt Ihre Musik im FM-1 auf: vier **Projekte**, A bis D, und 32 **USER-Sounds**.



Die Seite PROJEKTE: die Projekte links, die USER-Sounds rechts.

Die Projekte A bis D

Ein Projekt enthält die ganze Musik: die vier Spuren mit ihren Sounds, Steps und ihrer Automation, die Mischung und den Song. Jeder Slot zeigt SAVED oder EMPTY. Die Seite SONG spielt ihre Abschnitte aus diesen vier Slots (Kapitel 6).

- **SPEICHERN**: speichert die Musik, so wie sie gerade ist, in diesem Slot. Ein bereits belegter Slot (SAVED) fragt nach, bevor er ersetzt wird.
- **LADEN**: ersetzt nach einer Bestätigung die aktuelle Musik durch dieses Projekt. Grau bei einem leeren Slot (EMPTY).

Die aktuelle Musik wird vom FM-1 beim Ausschalten behalten (RESTORE LAST, Kapitel 14), aber ein Projekt ist die sichere Kopie: Speichern Sie es, bevor Sie etwas Neues ausprobieren.

Die USER-Sounds

Ein USER-Sound ist der Sound einer Spur mit seinem 16-Step-Pattern, unter einem Namen behalten, unabhängig von seiner Klangerzeugung. Die Liste zeigt die 32 Speicherplätze: Nummer, Klangerzeugung und Name; – ist ein leerer Speicherplatz. Klicken Sie auf einen Speicherplatz, um ihn auszuwählen.

Bedienelement	Funktion
KLANG DER SPUR ABLEGEN	Behält den Sound der ausgewählten Spur (TRACK 1 bis 4, oben) auf dem gewählten Speicherplatz. Geben Sie seinen Namen ein (höchste
LADEN	Lädt den gewählten USER-Sound auf die ausgewählte Spur. Ein Doppelklick auf einen Speicherplatz bewirkt dasselbe. Wurde der Sound
LÖSCHEN	Leert nach einer Bestätigung den gewählten Speicherplatz.

Einen P600-Sound behält HIER SPEICHERN auf der Seite KLANG (Kapitel 4) unter den 255 P600-Speicherplätzen; ein USER-Sound behält ihn mit seinem Pattern, für jede Klangerzeugung.

Der FM-1 konnte nicht speichern (stoppen Sie zuerst die Musik).

> Klicken Sie auf ■, dann erneut auf SAVE.

Falsches Projekt geladen.

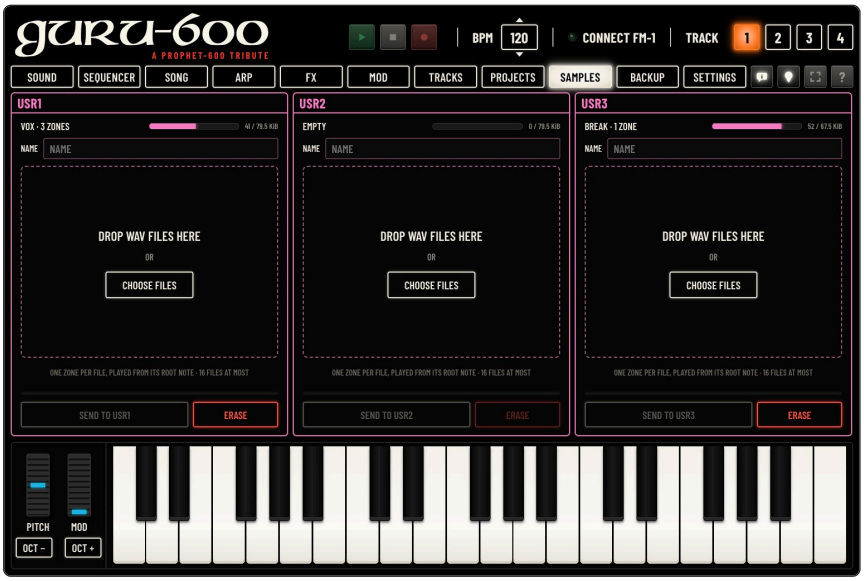
> Die aktuelle Musik wird ersetzt: War sie in einem Projekt gespeichert, laden Sie dieses Projekt erneut. Andernfalls ist sie verloren.

Können die Projekte den FM-1 verlassen?

> Ja: Ein Backup enthält alle vier, mit allem anderen (Kapitel 13).

12 SAMPLES: Ihre eigenen Samples

Der FM-1 hat drei Slots für Ihre eigenen Samples: **PLATZ 1**, **PLATZ 2** und **PLATZ 3**. Die Klangerzeugungen SAMPLE, GRAIN und SLICE spielen sie. Die Seite SAMPLES füllt sie mit Audiodateien vom Computer.



Die Seite SAMPLES: eine Spalte pro Slot.

Was ein Slot enthält

- Bis zu 16 Dateien, jede eine **Zone**: Sie spielt ab ihrem **Grundton**, auf den Tasten um ihn herum.
- Einen Namen mit höchstens 8 Zeichen.
- USR1 und USR2: je 79,5 KiB, etwa 7 Sekunden Klang. USR3: 67,5 KiB, etwa 6 Sekunden (der Guru-600 bewahrt die von Ihnen gespeicherten P600-Sounds am Ende von USR3 auf).

Die oberste Zeile jeder Spalte zeigt, was der Slot gerade am FM-1 enthält: seinen Namen und seine Anzahl an Zonen (oder EMPTY) sowie seinen Füllstand.

Samples senden

1. Ziehen Sie eine oder mehrere Audiodateien auf das Feld **WAV-DATEIEN HIER ABLEGEN** des Slots, oder klicken Sie auf **DATEIEN WÄHLEN**. WAV-Dateien sind am besten; die meisten anderen Audiodateien, die der Browser abspielen kann, funktionieren ebenfalls.
2. Prüfen Sie die Liste: für jede Datei ihr Grundton, die Tasten, die sie spielt (von–bis), und ihre Länge. Klicken Sie auf ▶, um sie so zu hören, wie der FM-1 sie speichern wird; ✕ entfernt sie.
3. Ändern Sie bei Bedarf einen Grundton: Klicken Sie darauf, geben Sie die Note ein (**C4**, **F#3**, **Bb2**…) und drücken Sie die Eingabetaste. Die Tasten aller Zonen passen sich an.
4. Prüfen Sie den **NAME** (er übernimmt den Namen der ersten Datei), klicken Sie dann auf **SEND TO USR*n*** und bestätigen Sie.
5. Der Balken zeigt den Fortschritt, dann die Meldung **An USR*n* gesendet**. Die oberste Zeile zeigt den neuen Inhalt.

> Das Senden ersetzt alles, was der Slot enthielt. Ein Sound, der diesen Slot spielte, spielt jetzt die neuen Samples.

Grundtöne und Tasten

- Eine Datei, deren Name eine Note enthält, etwa **piano_C4.wav** oder **F#3.wav**, nimmt diese Note als Grundton (C4 = mittleres C). Jede andere Datei nimmt **C4**.
- Die Tasten werden auf die Zonen verteilt: Jede spielt bis zur Hälfte des Wegs zum nächsten Grundton. Die tiefste reicht bis zum unteren Ende der Tastatur, die höchste bis zum oberen.
- Zwei Dateien können nicht denselben Grundton haben: Ihre Noten werden rot, die Zeile unter der Liste zeigt TWO FILES ON ONE ROOT NOTE und SEND bleibt grau. Ändern Sie eine der beiden.

Größe

Die Zeile unter der Liste zeigt die Größe der Dateien im Verhältnis zum Platz im Slot. Die Dateien werden mit 22.050 Hz in Mono gespeichert. Ist der Platz im Slot überschritten, wird die Zeile rot (TOO LONG FOR THE SLOT) und SEND bleibt grau: Entfernen Sie eine Datei oder kürzen Sie Ihre Dateien am Computer.

Einen Slot löschen

Klicken Sie auf **LÖSCHEN** und bestätigen Sie. Der Slot wird leer (EMPTY); ein Sound, der ihn spielte, spielt eine einfache Sinuswelle, und der FM-1 zeigt NO SAMPLE.

Ihre Samples spielen

Wählen Sie am FM-1 für eine Spur die Klangerzeugung SAMPLE, GRAIN oder SLICE (auf der Seite SPUREN, Kapitel 10, oder am Gerät), dann ihren Sound USR1, USR2 oder USR3.

Diese Datei konnte nicht gelesen werden.

> Der Browser kann sie nicht decodieren. Speichern Sie sie am Computer als WAV und ziehen Sie sie erneut hinein.

Höchstens 16 Dateien: Die übrigen wurden weggelassen.

> Ein Slot enthält 16 Zonen. Verwenden Sie für den Rest einen anderen Slot.

SEND bleibt grau.

> Es braucht mindestens eine Datei, einen NAME, keinen doppelten Grundton und eine passende Größe; der FM-1 muss verbunden sein.

Die Samples sind nicht in der Backup-Datei.

> Doch: SAMPLE USR1 bis USR3 in der Liste von SICHERUNG (Kapitel 13). Behalten Sie auch Ihre Originaldateien.

13 SICHERUNG: der ganze FM-1 in einer Datei

Die Seite SICHERUNG speichert alles, was der FM-1 enthält, in einer einzigen Datei auf dem Computer und spielt es wieder zurück: die aktuelle Musik, die Projekte A bis D, die 32 USER-Sounds, die drei Samples und ihre Slices, die Speicherplätze des P600 und die Einstellungen.



Die Seite SICHERUNG: der FM-1 links, eine Datei rechts.

> Erstellen Sie ein Backup, bevor Sie eine andere Firmware installieren, vor ALLE KLÄNGE ZURÜCK und von Zeit zu Zeit.

IM FM-1: was er enthält

Die Liste zeigt jeden Teil des FM-1 und seine Größe. Eine leuchtende LED: Der Teil enthält etwas; EMPTY: nichts zu speichern. TOTAL: die Gesamtgröße.

Zeile	Was sie ist
AKTUELLE MUSIK	Die Musik, so wie sie gerade ist: die vier Spuren, ihre Sounds, Steps und Automation, die Mischung, der Song.
SETUP	Die Einstellungen des MENU (Kapitel 14).
PROJECT A … D	Die vier gespeicherten Projekte (Kapitel 11).

Zeile	Was sie ist
EIGENE KLÄNGE 1–16, 17–32	Die 32 USER-Sounds.
EIGENE FM6-PATCHES	Die FM6-Patches der USER-Sounds, die mit der Klangerzeugung FM6 erstellt wurden.
SAMPLE USR1 … USR3	Die drei eigenen Samples (Kapitel 12).
P600-PLÄTZE	Die P600-Sounds, die Sie über die 255 Speicherplätze gespeichert haben (HIER SPEICHERN, Kapitel 4).
FM6-STIMMENBANK	Die FM6-Voice-Bank, die im FM-1 geladen ist.
SLICE-SCHNITTE	Die Slices, die Sie von Hand auf jedem Sample gesetzt haben (die Klangerzeugung SLICE, Modus MAN).

Ein Backup speichern

1. Stoppen Sie die Musik (■).
2. Klicken Sie auf **AUF DIESEM COMPUTER SICHERN**. Der Balken unter der Liste zeigt den Fortschritt.
3. Der Browser speichert **Guru-600-backup-***Jahr-Monat-Tag***.json** in seinem Download-Ordner. Bewahren Sie die Datei an einem sicheren Ort auf.

Die Datei ist dieselbe wie die, die die Guru-600-Anwendung auf dem Mac und das Installationsprogramm speichern: Jedes von ihnen kann sie zurückspielen.

AUS EINER DATEI: ein Backup wiederherstellen

1. Ziehen Sie die Backup-Datei auf das Feld **SICHERUNGSDATEI HIER ABLEGEN**, oder klicken Sie auf **DATEI WÄHLEN**.
2. Prüfen Sie die Datei: Ihr Name, ihr Datum und ihre Herkunft erscheinen über dem Feld, ihr Inhalt darunter. Noch wird nichts gesendet.
3. Stoppen Sie die Musik (■), klicken Sie dann auf **AUF DEM FM-1 WIEDERHERSTELLEN** und bestätigen Sie.
4. Lassen Sie den FM-1 verbunden, bis die Meldung **Sicherung wiederhergestellt** erscheint. Der Editor liest den FM-1 dann erneut aus.

> Das Wiederherstellen ersetzt alles auf dem FM-1: seine Musik, Projekte, USER-Sounds, Samples und Einstellungen. Speichern Sie zuerst ein Backup des FM-1, falls Sie diesen Stand eventuell zurückhaben möchten.

Der FM-1 behält seine eigene CALIBRATION (wie seine Tasten und Regler verdrahtet sind), unabhängig vom Inhalt der Datei. Eine Datei, die von der Mac-Anwendung gespeichert wurde, bevor diese Musik oder Einstellungen speicherte, lässt die des FM-1 unverändert.

Wenn es nicht funktioniert

Die Tasten bleiben grau.

> Verbinden Sie den FM-1 (Kapitel 2). RESTORE braucht außerdem eine ausgewählte Datei. Zeigt die linke Spalte DIESE FIRMWARE KANN HIER NICHT GESICHERT WERDEN, installieren Sie die Guru-600-Firmware erneut.

Stoppen Sie zuerst die Musik.

> Klicken Sie auf ■ und versuchen Sie es dann erneut.

Keine vollständige Sicherung.

> Die Datei ist kein Backup des FM-1, oder sie ist beschädigt. Wählen Sie eine andere.

Sicherung abgebrochen: The device changed during backup.

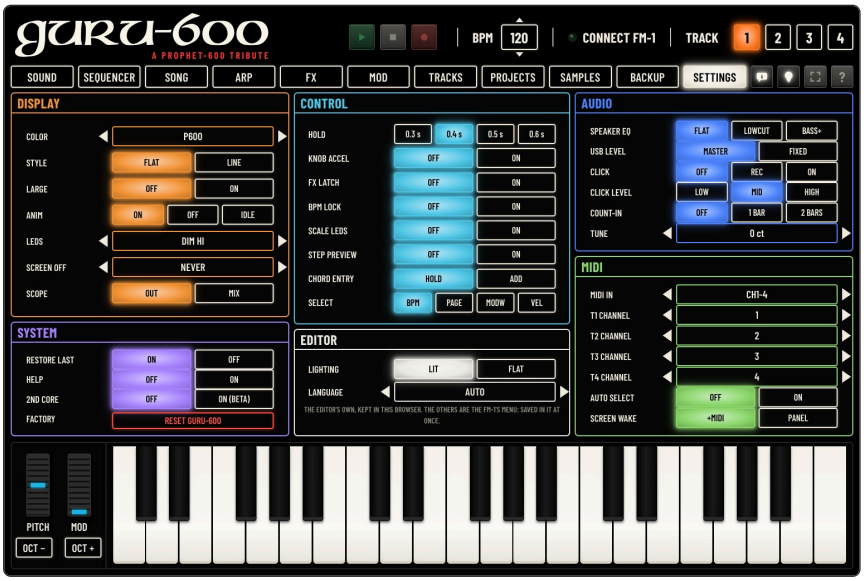
> Am FM-1 hat sich etwas geändert, während er gespeichert wurde. Berühren Sie ihn nicht, lassen Sie die Musik gestoppt und speichern Sie erneut.

Das Kabel hat sich während einer Wiederherstellung gelöst.

> Verbinden Sie den FM-1 erneut und stellen Sie dieselbe Datei noch einmal wieder her: Sie spielt alles von Anfang an zurück.

14 SETUP: das Menü des FM-1 und die Einstellungen des Editors

Die Seite SETUP zeigt die Einstellungen des MENU des FM-1, nach dessen Tabs gruppiert (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM), und die eigenen Einstellungen des Editors (EDITOR). Der FM-1 beschreibt seine Einstellungen selbst: Die Seite zeigt immer die der installierten Firmware.



Die Seite SETUP.

Eine Einstellung ändern

- **Tasten**: Klicken Sie auf den Wert. Die leuchtende Taste ist der aktuelle Wert.
- **Feld mit Pfeilen** (◀ Wert ▶): Klicken Sie auf ◀ oder ▶, oder scrollen Sie über dem Feld. Am Ende der Liste geht es am anderen Ende weiter; TUNE hält bei −50 und +50 an.
- Der FM-1 übernimmt sie sofort und behält sie: Sonst ist nichts zu tun, kein Menü zu schließen.
- MIDI IN, T1 … T4 CHANNEL und TUNE gehören zur Musik: Sie werden mit dem Projekt behalten (Kapitel 11). TUNE ist auch MASTER TUNE der Seite FX (Kapitel 8).

Eingestellt: Der FM-1 behält sie, sobald die Musik stoppt.

> Die Einstellung wirkt sofort; der FM-1 speichert sie, wenn Sie die Musik stoppen (■).

Set, but the FM-1 could not keep it.

> Die Einstellung wirkt, geht aber beim Ausschalten verloren. Ändern Sie sie später erneut; erscheint die Meldung wieder, erstellen Sie ein Backup (Kapitel 13).

Dieser FM-1 hat diese Einstellung nicht.

> Die installierte Firmware ist älter als der Editor. Laden Sie die Seite bei verbundenem FM-1 neu: Die Seite zeigt dann seine eigenen Einstellungen.

Die Zeilen, die etwas ausführen, bleiben im Menü des FM-1: CALIBRATION, RESET KLÄNGE, GURU-600 ZURÜCKSETZEN, INFO, ABOUT und LEARN CLEAR.

ANZEIGE

Einstellung	Werte (Standard fett)	Funktion
FARBEN	GREY, GREEN, AMBER, ICE, VIOLET, ROSE, PAPER, HI-CON, NIGHT, MONO, **P600** (+ CUSTOM)	Die Farbpalette des Displays. CUSTOM erscheint nur, wenn im Felucca-Webeditor eine Palette erstellt wurde.
STIL	**FLAT**, LINE	FLAT: gefüllte Karten. LINE: dunkle Flächen, durch dünne Linien getrennt.
GROSSE SCHRIFT	**OFF**, ON	Größere Namen und Werte auf den Seiten.
ANIMATIONEN	OFF, **ON**, IDLE	OFF: keine Animation (Werte ändern sich sofort, kein Lichtlauf beim Einschalten). IDLE: wie ON, und die Lämpchen werden nach einer Minute Inaktivität animiert.
LEDS	OFF, DIM LO, **DIM HI**, INV, INV LO, INV HI	Der Stil der Lämpchen: DIM: unbenutzte Lämpchen glimmen schwach; OFF: sie sind dunkel; INV: umgekehrt (wie die M-VAVE-Firmware).
BILDSCHIRM AUS	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Schaltet das Display nach dieser Zeit der Inaktivität aus; der Klang spielt weiter.
OSZILLOSKOP	**OUT**, MIX	Wo die Visualisierungen den Klang abgreifen: nach MASTER (OUT) oder davor (MIX).

BEDIENUNG

Einstellung	Werte (Standard fett)	Funktion
HALTEN	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	Wie lange eine Taste mit Schnellansicht gehalten wird, bevor sich ihre Ansicht öffnet.
REGLER-BESCHL.	**OFF**, ON	Schnelles Drehen bewegt sich bei großen Wertebereichen schneller.
FX-HALTEN	**OFF**, ON	Schnellansicht FX: Tasten schalten Effekte ein und aus, statt nur beim Halten zu wirken.
TEMPO-SPERRE	**OFF**, ON	SELECT ändert das Tempo nur bei gehaltenem GLO.
SKALEN-LEDS	**OFF**, ON	Die Tasten der Skala leuchten.
SCHRITT-VORHÖREN	**OFF**, ON	Auf SEQ › STEP erklingt der Step unter dem Cursor, wenn Sie zu ihm wechseln (Sequencer gestoppt).
AKKORDEINGABE	**HOLD**, ADD	Step-Aufnahme: HOLD schreibt die zusammen gehaltenen Tasten; ADD fügt jede Taste dem Step hinzu oder entfernt sie.
SELECT-REGLER	**BPM**, PAGE, MODW, VEL	Was SELECT bewirkt: das Tempo, die Seiten, das Modulationsrad (auch als MIDI CC 1 gesendet) oder die Anschlagstärke der Tasten.

AUDIO

Einstellung	Werte (Standard fett)	Funktion
LAUTSPRECHER-EQ	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	Eine Klangkorrektur für den kleinen Lautsprecher; sie wirkt sich auch auf Kopfhörer und USB-Audio aus.
USB-PEGEL	**MASTER**, FIXED	FIXED: Das USB-Audio bleibt unabhängig von MASTER auf vollem Pegel.
METRONOM	**OFF**, REC, ON	Das Metronom; REC: nur während der Aufnahme.
METRONOM-PEGEL	LOW, **MID**, HIGH	Die Lautstärke des Metronoms.
EINZÄHLER	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	Ein Einzähler vor dem Start der Aufnahme.
STIMMUNG	–50 … **0** … +50 ct	Die Gesamtstimmung, in Cent. Wird mit dem Projekt gespeichert, nicht mit den Einstellungen.

MIDI

Einstellung	Werte (Standard fett)	Funktion
MIDI-EINGANG	**CH1-4**, SEL, CH5-8, CH9-12, CH13-16, TRACK	Welche MIDI-Kanäle welche Spur spielen: CH1-4 = Kanäle 1 bis 4 auf den Spuren 1 bis 4 (entsprechend für die anderen Blöcke); SEL = alle Kanäle auf der ausgewählten Spur; TRACK = die unten eingestellten Kanäle. Wird mit dem Projekt gespeichert.
T1 … T4 CHANNEL	1 … 16, OMNI, OFF (**T1 = 1, T2 = 2, T3 = 3, T4 = 4**)	Der Kanal jeder Spur, nur bei MIDI IN = TRACK verwendet (sonst ausgegraut). Wird mit dem Projekt gespeichert.
AUTO-AUSWAHL	**OFF**, ON	Eine MIDI-Note für eine andere Spur wählt diese Spur aus.
BILDSCHIRM WECKEN	**+MIDI**, PANEL	Was ein dunkles Display aufweckt: das Bedienfeld und MIDI-Noten oder nur das Bedienfeld.

SYSTEM

Einstellung	Werte (Standard fett)	Funktion
LETZTEN STAND	**ON**, OFF	ON: Musik und Sounds bleiben beim Ausschalten erhalten und kommen beim Einschalten zurück. OFF: Der FM-1 startet jedes Mal neu.
HILFE	**OFF**, ON	Hinweise unten auf jeder Seite und jeder Schnellansicht des FM-1.
2. KERN	**OFF**, ON (BETA)	Nutzt den zweiten Kern des Chips, ab dem nächsten Einschalten (2ND CORE ON: RESTART). Er schaltet sich selbst ab, wenn er fehlerhaft arbeitet.
WERKSEINST.	RESET GURU-600	Löscht alles Eigene auf dem FM-1 (Projekte, USER-Sounds, Samples, P600-Speicherplätze, Einstellungen) nach zwei Bestätigungen; er startet wie neu. Erstellen Sie zuerst eine Sicherung (Kapitel 13). Wie MENU › SYSTEM › GURU-600 ZURÜCKSETZEN.

EDITOR

Die eigenen Einstellungen des Editors, von diesem Browser auf diesem Computer gespeichert.

Einstellung	Werte	Funktion
BELEUCHTUNG	**LIT**, FLAT	LIT: Die Leuchten glühen wie auf einem beleuchteten Bedienfeld. FLAT: einfache Farben. Dasselbe wie die Glühbirnen-Taste am Ende der Tabs (Kapitel 3).
SPRACHE	**AUTO**, ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL, ITALIANO, 中文, 日本語	Die Sprache des Editors: seine Seiten, Tasten und Meldungen, das Menü des FM-1 (diese Seite), die Tooltips und diese Anleitung, wenn? sie öffnet. Die Namen der Klang- und Sequenzer-Einstellungen bleiben auf Englisch, wie auf dem Bildschirm des FM-1. AUTO: die Sprache des Browsers (Englisch, wenn es eine andere ist). Klicken Sie auf ◀ oder ▶: Die Seite wird in der gewählten Sprache neu geladen. Die Bildschirmfotos dieser Anleitung zeigen den Editor auf Englisch.

15 Fragen

Funktioniert der Editor auf einem Tablet oder einem Smartphone?

> Er braucht einen Computer mit Chrome, Edge, Brave oder Opera.

Kann ich auf dem FM-1 spielen, während der Editor geöffnet ist?

> Ja. Was Sie am FM-1 ändern, erscheint im Editor, und umgekehrt.

Behält der Editor meine Sounds?

> Nein: Alles befindet sich im FM-1. Der Editor behält nur seine eigenen Einstellungen (BELEUCHTUNG, MESSAGES). Um eine Kopie auf dem Computer aufzubewahren: SICHERUNG (Kapitel 13) oder EXPORT .SYX für einen einzelnen Sound (Kapitel 4).

Braucht er Internet?

> Nicht mit dem Ordner Guru-600 Editor (Kapitel 2).

Zwei Fenster des Editors?

> Öffnen Sie immer nur eines: Schließen Sie die anderen.

Der Editor und der FM-1 zeigen unterschiedliche Werte.

> Laden Sie die Seite neu: Der Editor liest den FM-1 erneut aus.

Der Editor ist zu klein oder zu groß.

> Ändern Sie die Fenstergröße oder wechseln Sie in den Vollbildmodus (Kapitel 3): Der Editor füllt das Fenster immer aus und behält dabei seine Proportionen.

Wo kann ich einen Fehler melden oder eine Idee vorschlagen?

> Auf github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues für Fehler, Discussions für Ideen. Ohne GitHub-Konto: guru600fm1@gmail.com.

16 Mitwirkende und Lizenzen

- Guru-600 und sein Editor: Marc Massé, 2026, Lizenz GPL-3.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), Lizenz GPL-3: die Firmware, auf der der Guru-600 aufbaut, sowie der Backup- und Sample-Code des Editors. Sein Wiki, auf Englisch: github.com/hugelton/Felucca/wiki.
- Werksprogramme des Prophet-600: Sequential Circuits, 1982. Prophet-600 ist eine Marke ihres Inhabers; der Guru-600 steht in keiner Verbindung zu Sequential.
- Schriften: Barlow Condensed (The Barlow Project Authors, SIL Open Font License); Inter Tight (SIL Open Font License); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

Guía del editor

Índice

1	El editor del Guru-600	68
2	Abrir el editor	68
3	El editor de un vistazo	69
4	SONIDO: un panel inspirado en el Prophet-600	70
5	SECUENCIADOR: los pasos de la pista	73
6	CANCIÓN: crear una canción	75
7	ARP: arpegiador, escala y acordes	77
8	FX: los efectos	78
9	MOD: las modulaciones	79
10	PISTAS: el mezclador	81
11	PROYECTOS: proyectos y sonidos USER	82
12	MUESTRAS: sus propias muestras	83
13	COPIA: todo el FM-1 en un archivo	84
14	AJUSTES: el menú del FM-1 y los ajustes del editor	85
15	Preguntas	88
16	Créditos y licencias	88

1 El editor del Guru-600

El editor del Guru-600 muestra el FM-1 en la pantalla del ordenador, como un panel inspirado en el Prophet-600, con un teclado: cada ajuste de sonido, el secuenciador, la canción, el arpegiador, los efectos, el mezclador, los proyectos, las muestras, la copia de seguridad y los ajustes, todo de un vistazo. Cada cambio se oye al instante en el FM-1, y cada cambio hecho en el FM-1 aparece en el editor.



El editor, página SONIDO.

> Las páginas del editor no siguen la pantalla del FM-1, ni al revés: cada uno conserva su propia página. Puede, por ejemplo, escribir una secuencia en la página SECUENCIADOR del editor mientras ajusta un sonido en el FM-1.

Lo que necesita

- Un M-VAVE FM-1 con el firmware Guru-600.
- Un cable USB de datos.
- Un ordenador con un navegador compatible con MIDI: Chrome, Edge, Brave u Opera.

Esta guía

Describe el editor página por página, en el orden de sus pestañas. El FM-1, sus botones y sus pantallas se describen en el manual del Guru-600. El editor habla el idioma elegido en AJUSTES › EDITOR › IDIOMA (capítulo 14): sus páginas, botones y mensajes, y el menú del FM-1. Los nombres de los ajustes del sonido y del secuenciador siguen en inglés, como en la pantalla del FM-1; una ayuda emergente los traduce y explica para qué sirven.

Las capturas de esta guía muestran el editor en inglés. En su pantalla aparece en el idioma que elija (capítulo 14).

En francés, español e italiano, las notas conservan su letra (C, D, E…), como en el FM-1, y muestran también su nombre en solfeo (do, re, mi…).

El botón **?**, arriba a la derecha del editor, abre esta guía en el capítulo de la página en la que se encuentra.

---

2 Abrir el editor

Abrirlo

- **En línea**: vaya a **marcgoudy.github.io/guru-600/editor/** con Chrome, Edge, Brave u Opera.
- **Sin internet**: en la carpeta **Guru-600 Editor**, abra **editor › index.html** con uno de estos navegadores (clic derecho › Abrir con). Mantenga las carpetas **editor** y **guide** una junto a la otra.

Conectar el FM-1

1. Conecte el FM-1 al ordenador con el cable USB y enciéndalo.
2. Haga clic en **CONECTAR EL FM-1**, en la parte superior del editor (o en su LED).
3. La primera vez, el navegador pide permiso para usar sus dispositivos MIDI: haga clic en **Permitir**.
4. El LED se enciende en verde y la etiqueta indica **FM-1 CONECTADO**. El editor lee el FM-1: la página muestra sus sonidos y su música.

Después, el editor se conecta por sí solo al abrirse y al conectar el FM-1. Al desconectarlo, el LED se apaga y la etiqueta vuelve a CONECTAR EL FM-1; los valores permanecen en pantalla.

Con la aplicación Guru-600 en un Mac

Abra **Guru-600.app**: el editor se conecta a ella como a un FM-1, y la oye en el Mac. Todo lo que describe esta guía funciona con ella, sin el FM-1.

Sin el FM-1

Todas las páginas pueden explorarse sin el FM-1: muestran valores de ejemplo, y los potenciómetros, interruptores y listas se mueven. No se conserva nada: lo que necesita el FM-1 (guardar, cargar, tocar, enviar) indica **Conecte primero el FM-1.**

Si no se conecta

This browser has no MIDI.

> Abra el editor con Chrome, Edge, Brave u Opera.

Se denegó el acceso MIDI.

> Permita el MIDI para esta página en la configuración del sitio del navegador (el icono a la izquierda de la barra de direcciones) y vuelva a cargar la página.

No FM-1 found.

> Compruebe que el FM-1 está encendido, que el cable transmite datos (pruebe con otro) y que ningún otro programa usa el FM-1 (otro editor, un programa de música): ciérrelo y haga clic de nuevo en CONECTAR EL FM-1.

Este FM-1 necesita el firmware Guru-600.

> El FM-1 tiene otro firmware: instale el Guru-600 (consulte el manual de usuario del Guru-600).

El FM-1 no responde.

> Desconecte el FM-1, vuelva a conectarlo y espere a que aparezca FM-1 CONECTADO.

---

3 El editor de un vistazo

La parte superior (cabecera y pestañas) y la inferior (teclado) no cambian nunca; entre ambas, la página de la pestaña elegida. El editor mantiene las proporciones del panel sea cual sea el tamaño de la ventana: el resto de la ventana queda en negro.



La cabecera y las pestañas.

La cabecera

Mando	Qué hace
▶	PLAY: pone en marcha las cuatro pistas a la vez. Se ilumina en verde mientras el FM-1 toca.
■	STOP: las detiene.
●	REC: prepara la pista seleccionada para la grabación. Se ilumina en rojo mientras está preparada.
BPM	El tempo, de 40 a 240. Haga clic en ▲ o ▼ (mantenido: avanza de forma continua); o arrastre hacia arriba o hacia abajo sobre el recuadro (Mayús
CONECTAR EL FM-1	La conexión (capítulo 2). FM-1 CONECTADO con su LED encendido en verde: conectado.
PISTA 1 2 3 4	La pista seleccionada, iluminada en naranja: las páginas la muestran y la modifican, y el teclado la toca.

Las pestañas y los botones de al lado

SONIDO, SECUENCIADOR, CANCIÓN, ARP, FX, MOD, PISTAS, PROYECTOS, MUESTRAS, COPIA, AJUSTES: haga clic en una para mostrar su página. Cada una tiene su capítulo en esta guía.

Mando	Qué hace
LIT / FLAT	El botón de la bombilla. LIT o FLAT: las luces brillan como en un panel iluminado, o colores planos. Lo conserva el navegador (también en AJUSTES › EDI
FULL SCREEN	El botón de las cuatro esquinas: pantalla completa, y vuelta. También F11, Alt+Intro o un doble clic en el logotipo; Esc sale de ella.
? (HELP)	Abre esta guía en el capítulo de la página mostrada.
TOOLTIPS	El botón con el bocadillo, a la izquierda de la bombilla: activa o desactiva las ayudas emergentes. Al pasar sobre un ajuste, la ayuda muestra, en el idioma

El teclado



Las ruedas, OCT – / OCT + y el teclado.

- **Haga clic en una tecla** para tocarla en la pista seleccionada; arrastre sobre las teclas para hacer un glissando. Tres octavas, de C3 a C6; las notas suenan con velocidad 100.
- **OCT – / OCT +**: dos octavas más abajo o más arriba como máximo. Encendido mientras el teclado está desplazado.
- **PITCH**: modifica la afinación; vuelve sola al centro. **MOD**: la rueda de modulación; se queda donde la deja.
- La pista 1 toca en el canal MIDI 1, la pista 2 en el canal 2, y así sucesivamente.

Tecla del ordenador	Toca
A W S E D F T G Y H U J K O L P ;	las notas, de C4 (A) a E5 (;)
← / →	OCT – / OCT +
↑ / ↓	Página SONIDO: el sonido anterior / siguiente en SONIDOS (la familia mostrada), cargado al instante

Las letras son posiciones de un teclado QWERTY; en un teclado AZERTY, use las teclas situadas en los mismos lugares: Q Z S E D... para las notas. No suenan mientras escribe en un campo.

Los gestos

Mando	Gesto
Potenciómetro	Arrastre hacia arriba (más) o hacia abajo (menos); con Mayús pulsada: más fino. O use la rueda del ratón sobre él. Doble clic: su valor habitual.
Interruptor, opción, botón	Haga clic. Encendido: activado o elegido.
Campo ◀ valor ▶	Haga clic en una flecha, o use la rueda del ratón sobre el campo.
Botón gris	No disponible por ahora (no hay nada que hacer, o se necesita el FM-1).

Mensajes y preguntas

Un breve mensaje en la parte inferior de la página indica lo que se ha hecho, o por qué no se ha hecho (desaparece por sí solo). Antes de cualquier acción que sustituya o borre, el navegador pide una confirmación: **Aceptar** continúa, **Cancelar** no cambia nada.

4 SONIDO: un panel inspirado en el Prophet-600

La página SONIDO muestra el sonido de la pista elegida en un panel inspirado en el Prophet-600: cada mando e interruptor del original, más lo que añade el Guru-600 (VOICE, FX SENDS, EXTRAS, MORPH). Cada cambio se oye al instante en el FM-1. A la derecha, SONIDOS contiene todos los sonidos que puede tocar el FM-1, y guarda e intercambia los 255 sonidos P600.



La página SONIDO.

Un cambio afecta al sonido de la pista, no al sonido guardado. Para conservarlo: GUARDAR AQUÍ (más abajo), o STORE THE TRACK'S SONIDO en la página PROYECTOS (capítulo 11).

Cuando la pista no toca P600

Cuando la pista toca un sonido del FM-1 (otro motor distinto de P600), el panel, MORPH y MUTATE se oscurecen y quedan inactivos, y un mensaje indica qué motor toca la pista: solo ajustan los sonidos Guru-600. Haga clic en un sonido Guru-600 (1 a 255) en SONIDOS: la pista pasa a P600 y lo toca. El teclado sigue mostrando las teclas tocadas en el FM-1, y las demás páginas funcionan con todos los motores.

POLY-MOD

En cada voz, dos fuentes modulan la afinación del oscilador A y/o el filtro.

Mando	Qué hace	Valores
FIL ENV	FILTER ENV: cuánto modula la envolvente del filtro el destino.	0–100 %
OSC B	OSC B: cuánto modula el oscilador B el destino, a velocidad de audio: sonidos metálicos, de campana.	0–100 %
FREQ A, FILTRO	DESTINATION: adónde va la modulación. Los dos encendidos: a ambos; los dos apagados: a ninguno.	OFF / ON

LFO

Mando	Qué hace	Valores
FRECUENCIA	La velocidad del LFO.	0,1 … 40 Hz
FORMA	Haga clic para elegir la onda triangular (a la izquierda) o la cuadrada (a la derecha). Apagado: una forma que el Prophet-600 no tiene, ajustada en el FM-1.	△ / □
CANT. INICIAL	La parte del LFO que suena con la rueda de modulación abajo. El resto lo añade la rueda. Es el WHEEL de EXTRAS visto al revés: los dos potenciómetros se mueven juntos.	0 … 100 %
FREQ A-B, PW A-B, FILTRO	DESTINATION: lo que mueve el LFO: la afinación de los dos osciladores, sus anchos de pulso, el filtro. Cualquier combinación.	OFF / ON

OSCILADOR A, OSCILADOR B

Mando	Qué hace	Valores
FRECUENCIA (A)	FREQ A: afinación del oscilador A en semitonos. 24 toca la nota tal como está escrita, 12 una octava más grave, 36 una octava más aguda.	0–63 st
FRECUENCIA (B)	FREQ B: afinación del oscilador B, de la misma manera.	0–63 st
FINO (B)	FINE B: sube ligeramente B, hasta un semitono: un sonido más lleno, con batimiento.	0–127
SYNC (A)	A se reinicia con cada ciclo de B: un timbre duro y mordiente, que cambia cuando se mueve FREQ A.	OFF / ON
SAW, TRI, PULSE	Las formas de onda del oscilador: encienda una, dos o tres para combinarlas; todas apagadas: el oscilador queda en silencio.	OFF / ON
PULSE WIDTH (A)	PW A: ancho de pulso de A (se oye cuando su forma incluye PLS). 50 %: cuadrado, hueco; estrecho: fino, nasal.	0–100 %
PULSE WIDTH (B)	PW B: ancho de pulso de B.	0–100 %

MEZCLA, PORTA., UNÍSONO

Mando	Qué hace	Valores
MEZCLA	MIXER: 0 % solo A, 50 % los dos por igual, 100 % solo B.	0–100 %
GLIDE	GLIDE: tiempo de deslizamiento de una nota a la siguiente (0: sin portamento).	1 ms – 10 s
UNISON	Todas las voces en una sola nota: un sonido enorme. Apagado: la pista toca acordes (POLY). Los demás modos de voz (MONO, LEGATO) están en la página MOD (capítulo 9).	OFF / ON

FILTRO, ENVOLVENTE DEL FILTRO

Mando	Qué hace	Valores
CUTOFF	CUTOFF: el brillo. Lo mismo que KNOB 1 en HOME.	30 Hz – 16 kHz
RESONANCE	RESONANCE: realza las frecuencias en el punto de corte; a partir de un 70 % aproximadamente, el filtro silba por sí solo.	0–100 %
CANT. ENVOLVENTE	ENV AMT: cuánto abre el filtro la envolvente del filtro (página 6).	0–100 %
TECLADO	Las notas agudas abren el filtro: OFF, HALF, FULL (el filtro sigue al teclado nota a nota). Haga clic en una opción.	OFF, HALF, FULL
ATTACK	ATTACK: tiempo que tarda el filtro en abrirse.	1 ms – 10 s
DECAY	DECAY: tiempo de caída hasta el nivel de sostenimiento.	1 ms – 10 s
SUSTAIN	SUSTAIN: el nivel mantenido mientras la tecla está pulsada.	0–100 %
RELEASE	RELEASE: tiempo de cierre después de soltar la tecla.	1 ms – 10 s

AMPLIFICADOR

Mando	Qué hace	Valores
ATTACK	Tiempo que tarda el sonido en alcanzar su nivel máximo.	1ms … 10 s
DECAY	Tiempo de caída hasta el nivel de sostenimiento.	1ms … 10 s
SUSTAIN	El nivel mantenido mientras la tecla está pulsada.	0 … 100 %
RELEASE	Tiempo que tarda el sonido en extinguirse después de soltar la tecla.	1ms … 10 s

VOZ, FX ENVÍOS

Mando	Qué hace	Valores
NIVEL	El volumen de la pista (el mismo que su fader en PISTAS).	OFF, –55,5 … +7,5 dB
PAN	La posición de la pista, izquierda / derecha.	L 100 … C … R 100
APERTURA	Las voces se alternan a izquierda y derecha del PAN de la pista: los acordes se abren en estéreo.	0–100 %
DIST, CHORUS, DELAY, REVERB	La parte de la pista que se envía a cada efecto (capítulo 8).	0 … 100 %

EXTRAS

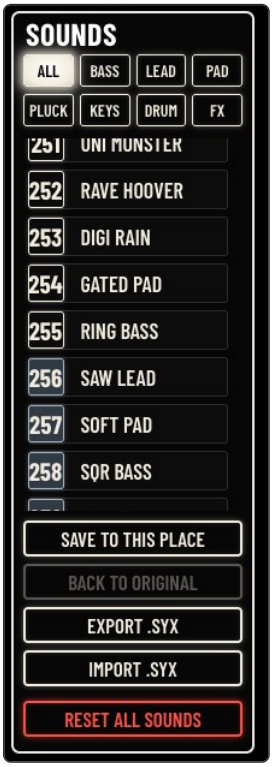
Funciones que el Prophet-600 no tenía, ajustadas por sonido.

Mando	Qué hace	Valores
VINTAGE	Cada voz deriva ligeramente, en afinación (hasta ±20 cents) y en brillo, como un viejo sintetizador analógico. 0 %: perfectamente estable.	0–100 %
RUEDA	La parte del LFO que controla la rueda de modulación. 0 %: el LFO suena siempre por completo y la rueda no hace nada. 100 %: no hay LFO hasta que mueve la rueda. El INITIAL AMOUNT del LFO muestra lo mismo al revés.	0 … 100 %
VEL > FLT	Tocar más fuerte abre el filtro (negativo: lo cierra). Requiere velocidad: un teclado MIDI, o SELECT = VEL.	–100 / +100 %
DETUNE	La separación de las voces en unísono (VOICES = UNI).	0–127

Girar los potenciómetros

- Arrastre hacia arriba o hacia abajo sobre un potenciómetro; mantenga Mayús para pasos más finos. O use la rueda del ratón sobre él.
- Un doble clic lo devuelve a su valor habitual.
- Interruptores y opciones: haga clic.

SONIDOS: todos los sonidos



SONIDOS.

- **1 a 255**: los sonidos Guru-600 (P600). **Desde 256, número sobre fondo gris azulado**: los sonidos de los demás motores del FM-1. **U1, U2…**: sus sonidos USER (capítulo 11).
- **Haga clic en un sonido** para cargarlo en la pista; un sonido de otro motor hace pasar la pista a ese motor. Si ha modificado el sonido sin guardarlo, el editor pregunta antes.
- **Clic derecho en un sonido Guru-600** para cambiarle el nombre (11 caracteres como máximo): el nombre se conserva en el FM-1.
- **TODOS, BAJO, LEAD, PAD, PLUCK, TECLAS, PERC., FX**: muestra solo esa familia, entre todos los sonidos. DRUM reúne los sonidos de percusión y los kits de batería.
- **Iluminado en amarillo**: el sonido de la pista. **Nombre en naranja**: uno de sus sonidos (una posición guardada o importada, o un sonido USER).

Mando	Qué hace
GUARDAR AQUÍ	Guarda el sonido de la pista en la posición iluminada en amarillo, tras una confirmación: sustituye al sonido que había en ella. Para guardarlo e
VOLVER AL ORIGINAL	En una posición en naranja: recupera el sonido que tenía la posición al principio, tras una confirmación. En gris en una posición que aún conse
EXPORTAR .SYX	Guarda el sonido de la posición como archivo de Prophet-600 (*número nombre*.syx) en las descargas del navegador, con el nombre que le de
IMPORTAR .SYX	Coloca un sonido de Prophet-600 procedente de un archivo (.syx o .mid, en el formato de Sequential o en el de GliGli) en la posición iluminad
RESTABLECER SONIDOS	Recupera los 255 sonidos originales, tras una confirmación: se borran todos los sonidos que haya guardado o importado. Haga antes una co

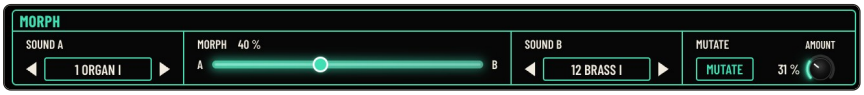
GUARDAR AQUÍ, VOLVER AL ORIGINAL y EXPORTAR .SYX actúan sobre un sonido Guru-600: están en gris mientras la pista toca un sonido del FM-1.

Lo que conserva una posición

Se guarda con el sonido: los osciladores, el mezclador, el filtro y su envolvente, el Poly-Mod, la envolvente del amplificador, el portamento, UNI activado o no (con su DETUNE), la velocidad, la forma y los destinos del LFO, WHEEL y VEL>FLT. **No se guarda**: VINTAGE (vuelve a 24 en cada carga), los envíos de efectos (un sonido conservado suena seco, con todos los envíos a 0), el INSERT, MONO y LEG (un sonido conservado suena siempre en POLY, o en UNI si su unísono estaba activado), PHASE y FADE del LFO y los demás ajustes del LFO de la página MOD, los ajustes ENVELOPE de la página MOD, las ranuras 1–2 de MOD MATRIX, los ajustes VOICE de la página MOD y SPREAD.

Para conservarlo todo, use STORE THE TRACK'S SONIDO en la página PROYECTOS (un sonido USER), o guarde el proyecto. Las posiciones propias son 55 como máximo, compartidas entre los sonidos que guarda y los que importa. Más allá aparece el mensaje **La memoria de las posiciones está llena**; libere algunas con VOLVER AL ORIGINAL.

MORPH



MORPH, bajo el panel.

MORPH transforma poco a poco el sonido de la pista (SOUND A) en otro (SOUND B), y MUTATE crea una variación de él.

Mando	Qué hace
SONIDO A ◀ ▶	El sonido de la pista. Las flechas cargan la posición anterior o siguiente (después de 255 viene 1), como un clic en SONIDOS.
SONIDO B ◀ ▶	El sonido al que se quiere llegar. Al elegir otro B, el deslizador vuelve a A.
MORPH	Haga clic o arrastre sobre el carril, de A (0 %) a B (100 %). El valor aparece después del título. El sonido cambia a medida que se desplaza.
MUTACIÓN	Modifica el sonido al azar, en la cantidad AMOUNT indicada. Haga clic de nuevo para obtener otra variación.
CANTIDAD	Hasta dónde llega MUTATE: un poco (1 %) o mucho (100 %).

Un sonido transformado o mutado es un sonido modificado: consérvelo con GUARDAR AQUÍ o STORE THE TRACK'S SONIDO. Vuelva a cargar SOUND A para recuperarlo.

¿No hay sonido?

> Compruebe SAW, TRI, PULSE (al menos uno encendido en un oscilador que se oiga), el MIXER, CUTOFF y ENVELOPE AMOUNT (no los dos al mínimo), el LEVEL, y que la pista no esté silenciada (PISTAS).

Mi sonido guardado suena seco.

> Un sonido P600 guardado se carga con sus envíos de efectos a 0 (consulte Lo que conserva una posición): vuelva a subir FX SENDS, o conserve el sonido como sonido USER.

La memoria de las posiciones está llena (55 sonidos).

> Devuelva algunas posiciones a su sonido original (VOLVER AL ORIGINAL), o conserve sonidos como sonidos USER.

No hay ningún sonido de Prophet-600 en este archivo.

> El archivo no es un archivo SysEx de Prophet-600 (un banco de otro sintetizador, por ejemplo).

He modificado un sonido y he cargado otro.

> En el FM-1, mantenga pulsado SAVE durante 1 s: deshace la última carga de sonido de la pista y el sonido modificado vuelve.

5 SECUENCIADOR: los pasos de la pista

Cada pista tiene su propia secuencia de hasta 64 pasos, con acordes, ligaduras, acentos, deslizamientos, probabilidad, velocidad y repeticiones. La página SECUENCIADOR muestra la de la pista seleccionada: sus ajustes arriba, las notas en el centro (STEPS), los detalles de cada paso debajo (DETAIL) y la automatización a la derecha. ▶, arriba, pone en marcha las cuatro pistas a la vez.



La página SECUENCIADOR.

SECUENCIA

Mando	Qué hace	Valores
LONG.	El número de pasos de la secuencia. Los pasos que quedan fuera aparecen atenuados.	1 … 64
DIV.	La duración de un paso, en valores de nota del tempo.	4BAR … 1/32
SWING	Retrasa un paso de cada dos: un shuffle.	0 … 100 %
GATE	Cuánto dura cada nota, en proporción de su paso.	1 … 100 %
QUANTIZE	Encendido: los pasos suenan en la cuadrícula. Apagado: suenan con su NUDGE (adelantados o retrasados, tal como se grabaron).	OFF / ON
TRANSPONER	Transpone lo que tocan las teclas, en semitonos; también la secuencia cuando QUANTIZE, en la página ARP, está en SEQ+T. Es lo mismo que TRANSPOSE en la página ARP.	−24 … +24 st

PASOS 1-16, 17-32, 33-48, 49-64: los 16 pasos mostrados. Solo cambian la vista.

STEPS: escribir notas

- **Haga clic en la cuadrícula**: coloca una nota en ese paso a esa altura, o la quita. Un paso contiene hasta 4 notas (un acorde). Una nota nueva suena en el FM-1 en cuanto la escribe.
- **Use la rueda del ratón** sobre la cuadrícula para ver notas más agudas o más graves. El teclado de la izquierda indica cada C.
- **Haga clic en el número de un paso** para cambiarlo: NOTE, luego TIE (la nota anterior se prolonga durante este paso), luego REST (silencio).
- El paso que suena se ilumina mientras la música toca.

DETAIL: cada paso

Mando	Qué hace	Valores
VELOCIDAD	La fuerza con la que suena el paso: haga clic a la altura que desee, o arrastre hacia arriba o hacia abajo. Solo en un paso con notas.	1 … 127
ACENTO	Clic: el paso suena más fuerte.	OFF / ON
LIGADO	Clic: la nota se desliza hasta la siguiente.	OFF / ON
PROB.	La frecuencia con la que suena el paso: arrastre hacia arriba o hacia abajo. Oculto cuando el paso tiene una condición (COND).	0 … 100 %
REPETIC.	Clic: el paso suena de 1 a 4 veces dentro de su duración.	×1 … ×4
DESPLAZ.	Adelantado o retrasado, en dieciseisavos de paso: arrastre hacia arriba o hacia abajo. Solo se oye con QUANTIZE apagado.	−8 … +7
CONDICIÓN	Haga clic para elegir cuándo suena el paso: 1:2 (la primera de cada 2 vueltas), 2:2, 1:3 … 4:4, FILL (solo mientras se mantiene un fill en el FM-1: GLO + E4),!FILL (solo cuando no). Elegir una condición devuelve CHANCE al 100 %; arrastrar CHANCE elimina la condición.	—, 1:2 … 4:4, FILL,!FILL

Un doble clic en el nombre de un detalle (VELOCITY, ACCENT…) devuelve esa fila a su valor habitual en todos los pasos de la secuencia: velocidad 96, ACCENT y SLIDE apagados, CHANCE 100 %, RATCH ×1, NUDGE 0, sin COND.

TOOLS

Modifican toda la secuencia de la pista. En el FM-1, mantener pulsado SAVE durante 1s deshace la última.

Mando	Qué hace
BORRAR	Borra los pasos, tras una confirmación.
INVERTIR	Toca la secuencia al revés.
DESPL. ◀, DESPL. ▶	Desplaza todos los pasos un paso antes o después (el último vuelve al principio).
ALEATORIO	Notas nuevas tomadas de la escala de la pista (página ARP), con el mismo ritmo. En una pista DRUM: un ritmo nuevo.
VARIAR	Una variación musical de la secuencia; haga clic de nuevo para obtener más.
EUCLID	Reparte un número de golpes de la forma más regular posible en un ciclo de pasos, desplazado por una rotación, a lo largo de todo LEN. Escriba l
DOBLAR	Duplica LEN (64 como máximo): los pasos se copian a continuación de sí mismos, listos para modificarlos.
MITAD	Reduce LEN a la mitad: solo suena la primera mitad.

SONIDO: el sonido de la pista

Arriba a la derecha, el sonido de la pista elegida: su motor y, debajo, ◀ su nombre ▶. Las flechas cargan el sonido anterior o el siguiente en la pista sin salir de la página; los pasos se mantienen. En una pista P600 recorren las 255 posiciones, como la lista de la página SONIDO (si el sonido se ha modificado, primero se pide confirmación); en otro motor, los sonidos de ese motor. Con los botones TRACK de arriba, cambia desde aquí tanto la pista como su sonido.

AUTOMATIZACIÓN

La lista de los movimientos de potenciómetro grabados en los pasos de la pista y de los bloqueos de parámetro (un candado): cada fila indica el paso, el ajuste y su valor. Grábelos en el FM-1: prepare la pista para grabar (●) y gire los potenciómetros mientras toca.

Mando	Qué hace
REPROD.	Activa o desactiva toda la automatización de la pista.
BORRAR	Borra la fila elegida (haga clic antes en ella: se ilumina en amarillo).
BORRAR TODO	Borra toda la automatización de la pista, tras una confirmación.

Un paso contiene 4 notas como máximo.

> Quite una nota antes de añadir otra.

Un paso no suena.

> Compruebe que está dentro de LEN, y revise su CHANCE, su COND y su VELOCITY.

Las herramientas necesitan el firmware Guru-600 del FM-1.

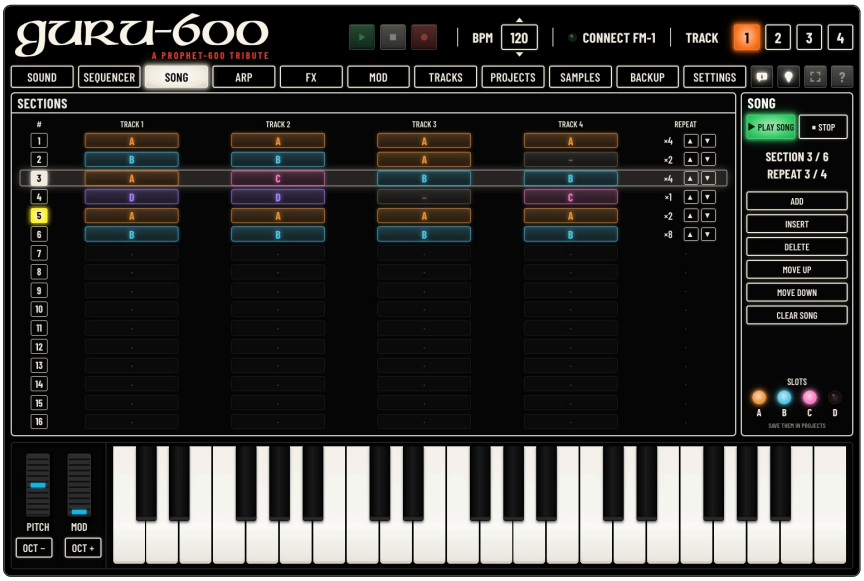
> Vuelva a instalar el firmware Guru-600.

STOP TO EDIT on the FM-1.

> Se está reproduciendo una canción (capítulo 6): deténgala para editar los pasos.

6 CANCIÓN: crear una canción

Una canción es una lista de hasta 16 **secciones**. Cada sección indica, para cada una de las cuatro pistas, qué parte de proyecto toca (A, B, C o D, guardada en la página PROYECTOS, capítulo 11) o que está en silencio (–), y cuántas veces se repite la sección.



La página CANCIÓN.

Antes de empezar

1. Cree una primera parte de la música en las cuatro pistas y guárdela como proyecto A (página PROYECTOS).
2. Transfórmela en una segunda parte (un estribillo, un break…) y guárdela como B; después C y D si las necesita.
3. Los LED de RANURAS, a la derecha, indican qué proyectos están guardados.

SECCIONES

- **AÑADIR**: añade una sección al final, copia de la última.
- Haga clic en la letra de una pista para cambiarla: A, B, C, D y luego – (la pista queda en silencio en esa sección).
- ▲ ▼ junto a ×*n*: cuántas veces suena la sección (1 a 16).
- Haga clic en una fila para elegirla (su número se ilumina en amarillo) y después:

Mando	Qué hace
INSERTAR	Inserta una sección nueva (A A A A ×1) en la fila elegida.
BORRAR	Borra la sección elegida.
SUBIR, BAJAR	Sube o baja una fila la sección elegida.
BORRAR CANCIÓN	Borra todas las secciones, tras una confirmación.

Cada cambio se envía al instante al FM-1.

Reproducir la canción

Mando	Qué hace
▶ **REPRODUCIR**	Toca las secciones desde la primera. Se ilumina en verde mientras suena la canción. La sección que suena se ilumina en la lista; el panel muestra SECT
■ **PARAR**	Detiene la canción.

Mientras suena una canción, los pasos no pueden editarse: deténgala antes.

La ranura A está vacía: guarde primero un patrón en ella (PROYECTOS).

> Una sección usa un proyecto que no está guardado. Guárdelo en PROYECTOS, o cambie la letra.

El FM-1 está ocupado: inténtelo de nuevo.

> Espere un momento y vuelva a hacerlo.

¿Se conserva la canción?

> Sí, con la música del momento, en un proyecto cuando guarda uno (PROYECTOS) y en una copia de seguridad (COPIA).

7 ARP: arpegiador, escala y acordes

La página ARP reúne lo que convierte en música las teclas que toca: el arpegiador, la escala en la que tocan las teclas y las teclas de acordes. Estos ajustes pertenecen a la pista seleccionada, con cualquier motor: se mantienen al cambiar de sonido.



La página ARP.

ARPEGIADOR

El arpegiador toca una tras otra las notas que mantiene pulsadas, al ritmo del tempo. Ponga MODE en OFF para volver a tocar con normalidad.

Mando	Qué hace	Valores
MODO	OFF, UP, DN, UPDN, RND, ORD (el orden en que las pulsó), REPEAT y, para acordes, DNUP, UP+8, CONV, DIVG, PINKY, THUMB, WALK, CHORD.	15 modos
VELOC.	El valor de nota de cada paso, de 4 compases a 1/32.	10 valores
OCT	Cuántas octavas sube.	1–4
GATE	La duración de cada nota.	1–100 %
SWING	Swing.	0–100 %
PROB.	La probabilidad de que suene cada nota.	0–100 %
RETENER	ON: las notas siguen sonando después de soltarlas (retención); un nuevo acorde las sustituye.	OFF / ON
ORDEN	NOTE: por altura. PLAY: en el orden en que las tocó.	2 opciones

ESCALA

Mando	Qué hace	Valores
TÓNICA	La nota fundamental de la escala, de C a B.	12 notas
ESCALA	La escala: CHR (cromática: sin escala), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 escalas
QUANTIZE	Cómo siguen las teclas la escala: OFF (cada tecla toca su propia nota), SNAP (una nota fuera de la escala se desplaza hacia abajo hasta entrar en ella), WHITE (la escala solo en las teclas blancas: C4 toca ROOT, las teclas negras quedan mudas), SEQ (como SNAP, y la secuencia también suena en la escala), SEQ+T (como SEQ, y TRANSPOSE transpone también la secuencia).	5 modos
TRANSPONER	Transpone lo que tocan las teclas, en semitonos.	−24 / +24 st

TONALIDAD, a la derecha: las notas de la escala, encendidas en una octava (la fundamental marcada con un punto), y su número.

ACORDE

Un dedo toca un acorde.

Mando	Qué hace	Valores
ACORDE	Las teclas de acordes: OFF, DIA3 (las tríadas de la escala: todos los acordes están en la tonalidad), DIA7 (los acordes de séptima de la escala), MAJ, MIN, DOM7, MAJ7, MIN7, SUS4, POW (formas fijas en todas las teclas), MEM (su propio acorde, aprendido en el FM-1).	11 opciones
DISPOSIC.	La disposición: CLOSE (cerrada), OPEN (abierta), INV1, INV2 (inversiones), +OCT (la fundamental añadida una octava más abajo; una séptima pierde entonces su quinta).	5 opciones

DIA3 y DIA7 siguen la escala ajustada arriba (con SCALE en CHR, la escala mayor de ROOT); una tecla fuera de la escala toma la nota de la escala inmediatamente inferior. Un acorde usa tantas voces como notas tiene. En MONO, LEGATO o UNISON, la pista solo toca la fundamental del acorde; las pistas DRUM y SLICE ignoran las teclas de acordes.

¿Toca solo?

> HOLD está en ON: póngalo en OFF, o ponga MODE en OFF.

¿Las teclas tocan notas extrañas?

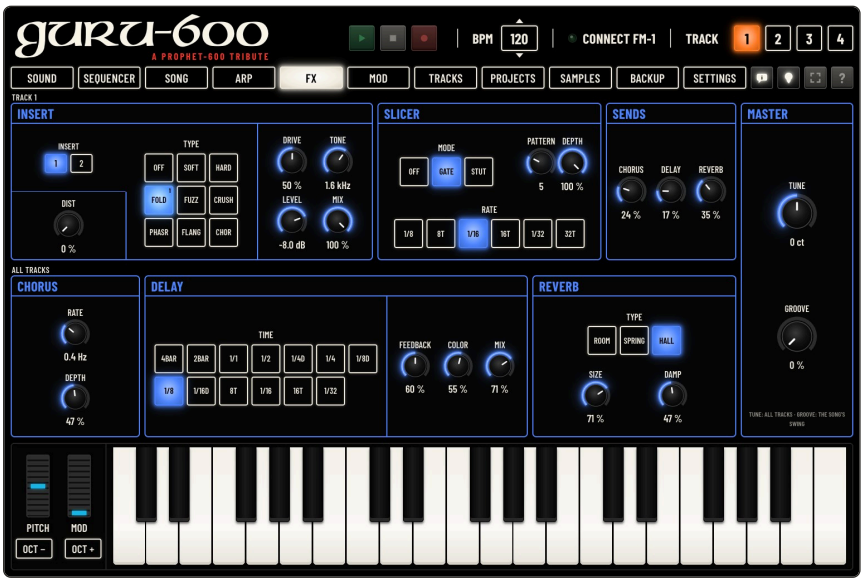
> SCALE no está en CHR, QUANTIZE no está en OFF, TRANSPOSE no está en 0 o CHORD no está en OFF: restablézcalos.

Grabar su propio acorde (MEM).

> Se aprende en el FM-1: SCL › CHORD, LEARN (consulte el manual de usuario del Guru-600).

8 FX: los efectos

La página FX sigue el recorrido del sonido. En **PISTA** *n*, los efectos propios de la pista elegida: DIST e INSERT, luego el SLICER, luego los SENDS. En **TODAS LAS PISTAS**, los efectos que comparten las cuatro pistas, en el orden de los envíos (CHORUS, DELAY, REVERB), y MASTER a la derecha. Un efecto compartido al que la pista no envía nada aparece atenuado e indica **PISTA** *n* · **SEND 0 %**: sus mandos siguen actuando para las demás pistas.



La página FX.

INSERCIÓN

DIST, el primer mando: la distorsión propia de la pista, al principio de su recorrido. Forma parte del sonido: al cargar un sonido se vuelve a ajustar.

Un efecto insertado en la pista. Elija su **TIPO**; sus tres potenciómetros toman los nombres de ese tipo. **MEZCLA**: cuánto se oye el efecto frente al sonido seco.

Dos INSERT se suceden en la pista: el sonido pasa por el INSERT 1 y luego por el INSERT 2 (por ejemplo un phaser y luego un flanger). Los botones **1** y **2** sobre DIST eligen cuál ajustan la cuadrícula TYPE y los mandos. En la cuadrícula, el tipo del INSERT elegido se ilumina y el del otro más tenue, cada uno marcado con su número.

TYPE	Qué es	Potenciómetros
OFF	Sin efecto de inserción.	—
SUAVE, DURO, FOLD, FUZZ	Distorsiones, de la más suave a la más áspera.	DRIVE, TONE, LEVEL
CRUSH	Menos bits y una frecuencia de muestreo más baja: un sonido lo-fi.	BITS (1 … 16), RATE (689 Hz … 44k), LPF
PHASR, FLANG, CHOR	Phaser, flanger y chorus solo en la pista.	RATE, DEPTH, FDBK

TROCEADOR

Una puerta rítmica o un tartamudeo, al ritmo del tempo.

Mando	Qué hace	Valores
MODE	OFF, GATE (corta el sonido de forma rítmica), STUT (lo repite).	OFF, GATE, STUT
PATRÓN	Uno de 16 patrones rítmicos.	1 … 16
PROFUND.	Con qué profundidad corta.	0 … 100 %
VELOC.	La duración de cada fragmento.	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T

ENVÍOS

Cuánto de la pista se envía a CHORUS, DELAY y REVERB, los efectos compartidos de debajo. Los mismos mandos que FX SENDS en la página SONIDO y en la página PISTAS. Forman parte del sonido: al cargar un sonido se vuelven a ajustar.

CHORUS, RETARDO, REVERBERACIÓN (todas las pistas)

Mando	Qué hace	Valores
CHORUS · VELOC.	La velocidad del chorus.	Hz
CHORUS · PROFUND.	Su profundidad.	0 … 100 %
DELAY · TIEMPO	El tiempo entre repeticiones, en valores de nota del tempo (D: con puntillo, T: tresillo).	4BAR … 1/32
DELAY · REALIM.	Cuánto duran las repeticiones: cuanto más alto, más repeticiones. Siempre acaban desvaneciéndose.	0 … 120 %
DELAY · COLOR	El timbre de las repeticiones: de más oscuro a más brillante.	0 … 100 %
DELAY · MEZCLA	El nivel del retardo.	0 … 100 %
REVERB · TIPO	ROOM, SPRING o HALL.	ROOM, SPRING, HALL
REVERB · TAMAÑO	El tamaño del espacio.	0 … 100 %
REVERB · AMORT.	La rapidez con la que se atenúan las frecuencias agudas.	0 … 100 %

Estos ajustes se conservan con el proyecto, no con los sonidos.

GENERAL

Mando	Qué hace	Valores
AFINAR	La afinación de todas las pistas, en cents. Lo mismo que TUNE en la página AJUSTES (capítulo 14).	–50 … +50 ct
GROOVE	El swing de toda la canción.	0 … 100 %

¿Los mandos de CHORUS, DELAY o REVERB no hacen nada?

> El recuadro está atenuado: la pista no le envía nada (SEND 0 %). Suba su envío en SENDS.

¿No hay reverberación?

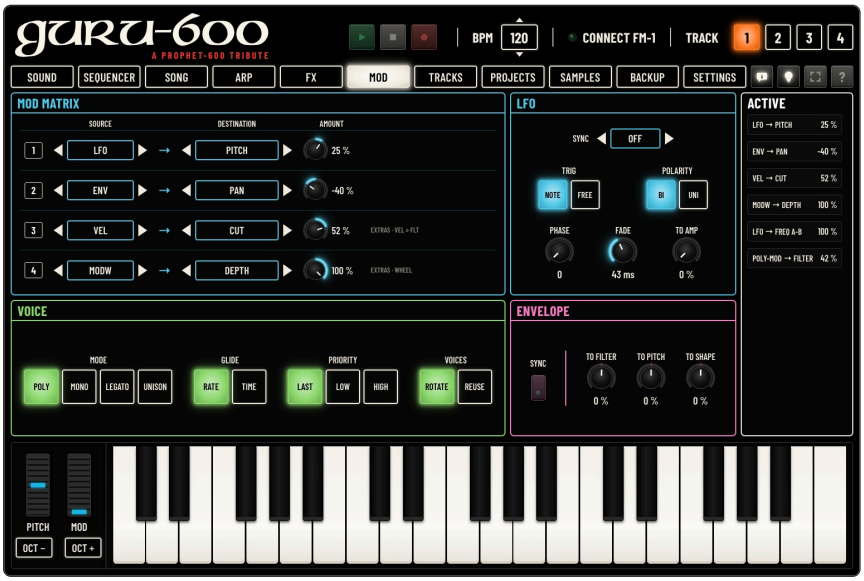
> El envío REVERB de la pista está a 0 %: súbalo en SENDS.

¿No hay retardo?

> El envío DELAY de la pista o el MIX de DELAY está a 0 %.

9 MOD: las modulaciones

La página MOD reúne lo que mueve el sonido más allá del panel del Prophet-600: la matriz de modulación, los demás ajustes del LFO, los modos de voz y los destinos de la envolvente. ACTIVAS, a la derecha, enumera todo lo que modula el sonido en ese momento.



La página MOD.

Cargar un sonido P600 restablece esta página, excepto TO AMP y las cantidades de las ranuras 3 y 4. Conserve sus ajustes con STORE THE TRACK'S SONIDO (un sonido USER) o con un proyecto (capítulo 11).

MATRIZ MOD.

La matriz de modulación: cuatro ranuras por pista, cada una envía una fuente a un destino, además de las asignaciones anteriores.

Mando	Qué hace	Valores
FUENTE	La fuente: OFF, LFO, ENV, VEL (velocidad), KEY (la nota), RAND (aleatorio por nota), MODW (rueda de modulación), AT (aftertouch), EXPR (pedal de expresión), S&H, SLEW (un S&H suavizado).	11 opciones
DESTINO	El destino: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, los envíos de efectos DIST CHO DLY REV, RATE (la velocidad del LFO), VIB (la profundidad del vibrato), los ajustes propios del P600 (WAVE A, FREQ A, WAVE B, FREQ B, CUTOFF, RESONANCE, MIXER, ENV AMOUNT), DEPTH (la profundidad del LFO), VEL (la velocidad de la nota), TIME (un paso suena ligeramente retrasado).	23 opciones
CANTIDAD	La cantidad, positiva o negativa. Un doble clic: 0.	–100 / +100 %

- Campos ◀ ▶: haga clic en una flecha, o use la rueda del ratón sobre el campo. Después del último valor viene el primero.
- **En una pista P600, las ranuras 3 y 4 pertenecen al sonido**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL > FLT en la página SONIDO) y MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Sus cantidades son esos potenciómetros. Las ranuras 1 y 2 quedan libres para sus propias modulaciones.
- MODW, AT y EXPR proceden de un teclado MIDI (o de SELECT = MODW para la rueda de modulación). Hasta que se recibe un valor, MODW y AT están a 0 y EXPR al máximo.
- La rueda MOD del editor, bajo el teclado, también controla MODW.

LFO

Mando	Qué hace	Valores
SYNC	OFF (FREQUENCY en la página SONIDO ajusta la velocidad) o un valor de nota, de 4BAR a 1/32, que sigue el tempo.	11 opciones
TRIG	NOTE: la onda se reinicia en cada nota. FREE: corre libremente.	2 opciones
POLARIDAD	BI: arriba y abajo alrededor del ajuste. UNI: solo por encima.	2 opciones
FASE	Dónde empieza la onda en cada nota.	0–127
FUNDIDO	Tiempo que tarda el LFO en entrar después del inicio de la nota: un vibrato retardado.	1 ms – 10 s
AL AMPLI	Volumen: trémolo.	0–100 %

VOZ

Mando	Qué hace	Valores
MODO	POLY (hasta seis notas), MONO (una nota; cada nota reinicia las envolventes), LEGATO (una nota; las envolventes solo se reinician después de una pausa), UNISON (todas las voces en una nota: el UNISON de la página SONIDO).	4 modos
GLIDE	Cómo se mide el portamento: RATE (una velocidad constante: un intervalo amplio tarda más) o TIME (siempre el mismo tiempo).	2 opciones
PRIORIDAD	En MONO y LEGATO, qué nota suena cuando mantiene varias: LAST, LOW o HIGH.	3 opciones
ASIGN.	Cómo toman voces las notas: ROTATE (por turnos, de modo que la extinción de una nota sigue sonando) o REUSE (una nota repetida recupera su propia voz).	2 opciones

Las cuatro pistas comparten las ocho voces del FM-1: una pista P600 toma seis como máximo, menos si las demás pistas tocan muchas notas.

ENVOLVENTE

La envolvente del amplificador (AMPLIFIER en la página SONIDO) también mueve otros ajustes, en una cantidad positiva o negativa.

Mando	Qué hace	Valores
SYNC	ON: ATTACK, DECAY y RELEASE pasan a ser valores de nota (1/16, 1/4, 2BAR…) que siguen el tempo.	OFF / ON
AL FILTRO	Hacia el corte, además de la envolvente propia del filtro.	–100 / +100 %
A ALTURA	Hacia la afinación.	–100 / +100 %
A FORMA	Hacia los anchos de pulso.	–100 / +100 %

ACTIVAS

Cada modulación en funcionamiento, en la forma *fuente* → *destino* con su cantidad: las ranuras de la matriz en uso, los destinos del LFO (página SONIDO y TO AMP), el POLY-MOD y los destinos de la envolvente. —: ninguna.

Una modulación no hace nada.

> Su SOURCE, DESTINATION o AMOUNT está en OFF o en 0; MODW, AT y EXPR necesitan un teclado MIDI o la rueda MOD del editor.

Mis modulaciones han desaparecido.

> Se cargó un sonido P600: restablece la página. Consérvelas en un sonido USER o en un proyecto.

10 PISTAS: el mezclador

El FM-1 toca cuatro pistas a la vez. La página PISTAS las muestra una junto a otra, como los canales de una mesa de mezclas: el motor y el sonido de cada una, sus envíos de efectos, su panorama y su nivel, MUTE y SOLO.



La página PISTAS; la pista seleccionada se ilumina en naranja.

Mando	Qué hace	Valores
◀ MOTOR ▶	El motor de la pista. ◀ o ▶ pasa al anterior o al siguiente, tras una confirmación: la pista toca entonces el primer sonido del nuevo motor.	P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM
◀ SONIDO ▶	El sonido de la pista (en P600, su posición y nombre). ◀ o ▶ carga el sonido anterior o siguiente de su motor (P600: las 255 posiciones).	—

Mando	Qué hace	Valores
CHORUS, DELAY, REVERB	Cuánto de la pista se envía a cada efecto compartido (capítulo 8).	0 … 100 %
DIST	La distorsión propia de la pista, encima de PAN (capítulo 8).	0 … 100 %
PAN	La posición de la pista entre izquierda y derecha.	L 100 … C … R 100
LEVEL (fader)	El volumen de la pista: haga clic o arrastre sobre el fader. Doble clic: −4 dB.	OFF, −55,5 … +7,5 dB
MUDO	Silencia la pista; haga clic de nuevo para oírla.	—
SOLO	Toca solo esta pista: las demás se silencian. Haga clic de nuevo para oírlas todas.	—
ELEGIR	Selecciona la pista, como TRACK 1 a 4 en la parte superior: las demás páginas muestran y modifican entonces esta pista.	—
LED	Encendido: la pista está preparada para grabar (● en la parte superior).	—

Potenciómetros: arrastre hacia arriba o hacia abajo, o use la rueda del ratón sobre ellos; un doble clic los devuelve a 0 (PAN: centro).

SOLO pertenece al editor: antes de cerrarlo, haga clic de nuevo en SOLO; si no, las demás pistas quedan silenciadas en el FM-1 (su MUTE las recupera).

Al cambiar de motor se borró mi sonido.

> La pista toma el primer sonido del nuevo motor. Conserve antes el sonido que le guste: GUARDAR AQUÍ (P600, capítulo 4) o STORE THE TRACK'S SONIDO (capítulo 11).

Solo las pistas P600 tienen página SONIDO.

> El editor edita los sonidos del P600. Los demás motores se tocan y se mezclan aquí, y se editan en el FM-1.

11 PROYECTOS: proyectos y sonidos USER

La página PROYECTOS guarda su música en el FM-1: cuatro **proyectos**, de A a D, y 32 **sonidos USER**.



La página PROYECTOS: los proyectos a la izquierda, los sonidos USER a la derecha.

Los proyectos A a D

Un proyecto contiene toda la música: las cuatro pistas con sus sonidos, pasos y automatización, la mezcla y la canción. Cada ranura indica SAVED o EMPTY. La página CANCIÓN toca sus secciones a partir de estas cuatro ranuras (capítulo 6).

- **GUARDAR**: guarda la música tal como está en ese momento en esa ranura. Una ranura que ya está en SAVED pregunta antes de ser sustituida.
- **CARGAR**: sustituye la música del momento por ese proyecto, tras una confirmación. En gris en una ranura EMPTY.

El FM-1 conserva la música del momento al apagarse (RESTORE LAST, capítulo 14), pero un proyecto es la copia segura: guárdelo antes de probar algo nuevo.

Los sonidos USER

Un sonido USER es el sonido de una pista con su patrón de 16 pasos, guardado con un nombre, sea cual sea su motor. La lista muestra las 32 posiciones: número, motor y nombre; —es una posición vacía. Haga clic en una posición para elegirla.

Mando	Qué hace
GUARDAR EL SONIDO DE LA PISTA	Guarda el sonido de la pista seleccionada (TRACK 1 a 4, en la parte superior) en la posición elegida. Escriba su nombre (12 caracte
CARGAR	Carga el sonido USER elegido en la pista seleccionada. Un doble clic en una posición hace lo mismo. Si el sonido de la pista se mo
BORRAR	Vacía la posición elegida, tras una confirmación.

Un sonido P600 se conserva entre las 255 posiciones P600 con GUARDAR AQUÍ en la página SONIDO (capítulo 4); un sonido USER lo conserva con su patrón, para cualquier motor.

El FM-1 no pudo guardar (detenga primero la música).

> Haga clic en ■ y después de nuevo en SAVE.

He cargado el proyecto equivocado.

> La música del momento se ha sustituido: si estaba guardada en un proyecto, vuelva a cargar ese proyecto. Si no, se ha perdido.

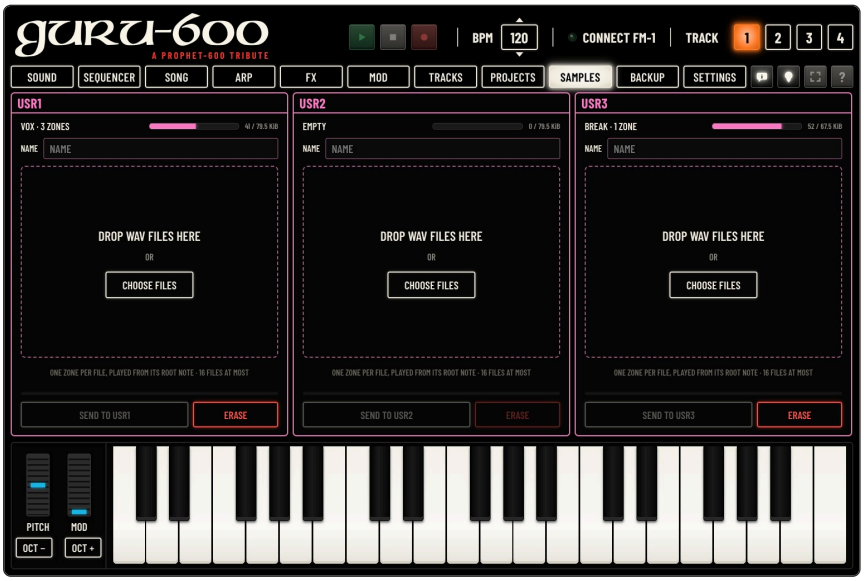
¿Los proyectos pueden salir del FM-1?

> Sí: una copia de seguridad contiene los cuatro, junto con todo lo demás (capítulo 13).

---

12 MUESTRAS: sus propias muestras

El FM-1 tiene tres ranuras para sus propias muestras: **RANURA 1**, **RANURA 2** y **RANURA 3**. Los motores SAMPLE, GRAIN y SLICE las tocan. La página MUESTRAS las llena a partir de archivos de sonido del ordenador.



La página MUESTRAS: una columna por ranura.

Lo que contiene una ranura

- Hasta 16 archivos, cada uno una **zona**: suena a partir de su **nota fundamental**, en las teclas que la rodean.
- Un nombre de 8 caracteres como máximo.
- USR1 y USR2: 79,5 KiB cada una, unos 7 segundos de sonido. USR3: 67,5 KiB, unos 6 segundos (el Guru-600 guarda al final de USR3 los sonidos P600 que ha guardado).

La línea superior de cada columna muestra lo que contiene la ranura en ese momento en el FM-1: su nombre y su número de zonas (o EMPTY), y su grado de ocupación.

Enviar muestras

1. Suelte uno o varios archivos de sonido en el recuadro **SUELTE AQUÍ ARCHIVOS WAV** de la ranura, o haga clic en **ELEGIR ARCHIVOS**. Los archivos WAV son los más adecuados; la mayoría de los demás archivos de sonido que el navegador puede reproducir también funcionan.
2. Revise la lista: para cada archivo, su nota fundamental, las teclas que toca (desde–hasta) y su duración. Haga clic en ▶ para oírlo tal como lo guardará el FM-1; ✕ lo quita.
3. Cambie una nota fundamental si es necesario: haga clic en ella, escriba la nota (**C4**, **F#3**, **Bb2**…) y pulse Intro. Las teclas de todas las zonas se ajustan en consecuencia.
4. Compruebe el **NOMBRE** (toma el nombre del primer archivo) y después haga clic en **SEND TO USR***n* y confirme.
5. La barra muestra el progreso y después el mensaje **Enviado a USR***n*. La línea superior muestra el nuevo contenido.

> El envío sustituye todo lo que contenía la ranura. Un sonido que tocaba esa ranura toca ahora las nuevas muestras.

Notas fundamentales y teclas

- Un archivo cuyo nombre contiene una nota, como **piano_C4.wav** o **F#3.wav**, toma esa nota como fundamental (C4 = do central). Cualquier otro archivo toma **C4**.
- Las teclas se reparten entre las zonas: cada una toca hasta la mitad del camino hacia la siguiente fundamental. La más grave llega hasta el extremo inferior del teclado, la más aguda hasta el extremo superior.
- Dos archivos no pueden compartir nota fundamental: sus notas se vuelven rojas, la línea bajo la lista indica TWO FILES ON ONE ROOT NOTE y SEND permanece en gris. Cambie una de ellas.

Tamaño

La línea bajo la lista muestra el tamaño de los archivos frente al espacio de la ranura. Los archivos se guardan a 22 050 Hz, en mono. Si superan el espacio de la ranura, la línea se vuelve roja (TOO LONG FOR THE SLOT) y SEND permanece en gris: quite un archivo, o acorte sus archivos en el ordenador.

Borrar una ranura

Haga clic en **BORRAR** y confirme. La ranura pasa a EMPTY; un sonido que la tocaba toca una simple onda senoidal, y el FM-1 muestra NO SAMPLE.

Tocar sus muestras

En el FM-1, elija el motor SAMPLE, GRAIN o SLICE para una pista (en la página PISTAS, capítulo 10, o en el aparato) y después su sonido USR1, USR2 o USR3.

No se pudo leer este archivo.

> El navegador no puede descodificarlo. Guárdelo como WAV en el ordenador y suéltelo de nuevo.

16 archivos como máximo: los demás se han descartado.

> Una ranura contiene 16 zonas. Use otra ranura para el resto.

SEND permanece en gris.

> Necesita al menos un archivo, un NAME, ninguna nota fundamental repetida y un tamaño que quepa; el FM-1 debe estar conectado.

Las muestras no están en el archivo de copia de seguridad.

> Sí están: SAMPLE USR1 a USR3 en la lista de COPIA (capítulo 13). Conserve también sus archivos originales.

---

13 COPIA: todo el FM-1 en un archivo

La página COPIA guarda todo lo que contiene el FM-1 en un solo archivo en el ordenador, y lo restaura: la música del momento, los proyectos A a D, los 32 sonidos USER, las tres muestras y sus fragmentos, las posiciones del P600 y los ajustes.



La página COPIA: el FM-1 a la izquierda, un archivo a la derecha.

> Haga una copia de seguridad antes de instalar otro firmware, antes de RESTABLECER SONIDOS y de vez en cuando.

EN EL FM-1: lo que contiene

La lista muestra cada parte del FM-1 y su tamaño. Un LED encendido: la parte contiene algo; EMPTY: nada que guardar. TOTAL: el tamaño del conjunto.

Línea	Qué es
MÚSICA ACTUAL	La música tal como está en ese momento: las cuatro pistas, sus sonidos, pasos y automatización, la mezcla, la canción.
AJUSTES	Los ajustes del MENU (capítulo 14).
PROJECT A … D	Los cuatro proyectos guardados (capítulo 11).

Línea	Qué es
SONIDOS DEL USUARIO 1–16, 17–32	Los 32 sonidos USER.
PATCHES FM6 DEL USUARIO	Los patches FM6 de los sonidos USER creados con el motor FM6.
SAMPLE USR1 … USR3	Las tres muestras de usuario (capítulo 12).
POSICIONES P600	Los sonidos P600 que ha guardado sobre las 255 posiciones (GUARDAR AQUÍ, capítulo 4).
BANCO DE VOCES FM6	El banco de voces FM6 cargado en el FM-1.
CORTES SLICE	Los fragmentos que ha ajustado a mano en cada muestra (el motor SLICE, modo MAN).

Guardar una copia de seguridad

1. Detenga la música (■).
2. Haga clic en **GUARDAR UNA COPIA EN ESTE ORDENADOR**. La barra bajo la lista muestra el progreso.
3. El navegador guarda **Guru-600-backup-***año-mes-día***.json** en su carpeta de descargas. Guárdelo en un lugar seguro.

El archivo es el mismo que guardan la aplicación Guru-600 en el Mac y el instalador: cualquiera de ellos puede restaurarlo.

DESDE UN ARCHIVO: restaurar una copia de seguridad

1. Suelte el archivo de copia de seguridad en el recuadro **SUELTE AQUÍ UN ARCHIVO DE COPIA**, o haga clic en **ELEGIR UN ARCHIVO**.
2. Compruebe el archivo: su nombre, su fecha y su procedencia aparecen encima del recuadro, y lo que contiene, debajo. Todavía no se envía nada.
3. Detenga la música (■), haga clic en **RESTAURARLA EN EL FM-1** y confirme.
4. Mantenga el FM-1 conectado hasta que aparezca el mensaje **Copia de seguridad restaurada**. El editor vuelve a leer entonces el FM-1.

> La restauración sustituye todo lo que hay en el FM-1: su música, sus proyectos, sus sonidos USER, sus muestras y sus ajustes. Haga antes una copia de seguridad del FM-1 si es posible que quiera recuperar su contenido.

El FM-1 conserva su propia CALIBRATION (cómo están cableados sus botones y potenciómetros), contenga lo que contenga el archivo. Un archivo guardado por la aplicación del Mac antes de que guardara música o ajustes deja en su sitio los del FM-1.

Si no funciona

Los botones permanecen en gris.

> Conecte el FM-1 (capítulo 2). RESTORE también necesita un archivo elegido. Si la columna izquierda indica ESTE FIRMWARE NO SE PUEDE GUARDAR DESDE AQUÍ, vuelva a instalar el firmware Guru-600.

Detenga primero la música.

> Haga clic en ■ y vuelva a intentarlo.

No es una copia de seguridad completa.

> El archivo no es una copia de seguridad del FM-1, o está dañado. Elija otro.

Copia de seguridad interrumpida: The device changed during backup.

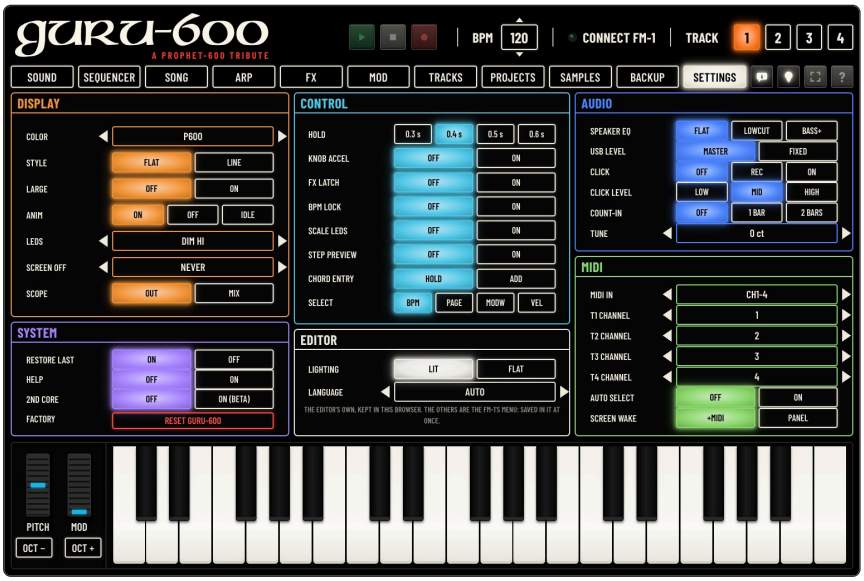
> Algo cambió en el FM-1 mientras se guardaba. No lo toque, con la música detenida, y vuelva a guardar.

El cable se desconectó durante una restauración.

> Vuelva a conectar el FM-1 y restaure de nuevo el mismo archivo: lo vuelve a colocar todo desde el principio.

14 AJUSTES: el menú del FM-1 y los ajustes del editor

La página AJUSTES muestra los ajustes del MENU del FM-1, agrupados según sus pestañas (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM), y los del propio editor (EDITOR). El FM-1 describe él mismo sus ajustes: la página muestra siempre los del firmware instalado.



La página AJUSTES.

Cambiar un ajuste

- **Botones**: haga clic en el valor. El botón encendido es el actual.
- **Campo con flechas** (◀ valor ▶): haga clic en ◀ o ▶, o use la rueda del ratón sobre el campo. Al final de la lista vuelve a empezar por el otro extremo; TUNE se detiene en −50 y +50.
- El FM-1 lo aplica al instante y lo conserva: no hay nada más que hacer, ningún menú que cerrar.
- MIDI IN, T1 … T4 CHANNEL y TUNE pertenecen a la música: se conservan con el proyecto (capítulo 11). TUNE es también el MASTER TUNE de la página FX (capítulo 8).

Ajustado: el FM-1 lo conserva en cuanto se detiene la música.

> El ajuste se aplica ahora; el FM-1 lo guarda cuando detiene la música (■).

Set, but the FM-1 could not keep it.

> El ajuste se aplica, pero se pierde al apagar. Vuelva a cambiarlo más tarde; si el mensaje reaparece, haga una copia de seguridad (capítulo 13).

Este FM-1 no tiene ese ajuste.

> El firmware instalado es más antiguo que el editor. Vuelva a cargar la página con el FM-1 conectado: la página muestra entonces sus propios ajustes.

Las filas que ejecutan algo permanecen en el menú del FM-1: CALIBRATION, RESET SONIDOS, RESTABLECER GURU-600, INFO, ABOUT y LEARN CLEAR.

PANTALLA

Ajuste	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
COLORES	GREY, GREEN, AMBER, ICE, VIOLET, ROSE, PAPER, HI-CON, NIGHT, MONO, **P600** (+ CUSTOM)	La paleta de la pantalla. CUSTOM solo aparece cuando se ha creado una paleta en el editor web de Felucca.
ESTILO	**FLAT**, LINE	FLAT: tarjetas rellenas. LINE: zonas oscuras separadas por líneas finas.
TEXTO GRANDE	**OFF**, ON	Nombres y valores más grandes en las páginas.
ANIMACIONES	OFF, **ON**, IDLE	OFF: sin animación (los valores cambian de golpe, sin barrido de luces al encender). IDLE: como ON, y las luces se animan tras un minuto de inactividad.
LEDS	OFF, DIM LO, **DIM HI**, INV, INV LO, INV HI	El estilo de las luces: DIM: las luces sin uso brillan débilmente; OFF: están apagadas; INV: al revés (como el firmware de M-VAVE).
APAGAR PANTALLA	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Apaga la pantalla tras ese tiempo de inactividad; el sonido sigue sonando.
OSCILOSCOPIO	**OUT**, MIX	Dónde toman el sonido las visualizaciones: después de MASTER (OUT) o antes (MIX).

CONTROLES

Ajuste	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
MANTENER	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	Cuánto tiempo se mantiene un botón de pantalla rápida antes de que se abra su pantalla.
ACEL. MANDOS	**OFF**, ON	Un giro rápido avanza más deprisa en los rangos largos.
BLOQUEO FX	**OFF**, ON	Pantalla rápida FX: las teclas activan y desactivan los efectos en lugar de funcionar solo mientras se mantienen.
BLOQUEO TEMPO	**OFF**, ON	SELECT solo cambia el tempo con GLO mantenido.
LEDS ESCALA	**OFF**, ON	Las teclas de la escala se iluminan.
ESCUCHA PASOS	**OFF**, ON	En SEQ › STEP, el paso bajo el cursor suena al desplazarse a él (secuenciador detenido).
ENTRADA ACORDES	**HOLD**, ADD	Grabación paso a paso: HOLD escribe las teclas mantenidas a la vez; ADD añade o quita cada tecla en el paso.
MANDO SELECT	**BPM**, PAGE, MODW, VEL	Lo que hace SELECT: el tempo, las páginas, la rueda de modulación (enviada también como MIDI CC 1) o la velocidad de las teclas.

AUDIO

Ajuste	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
EQ ALTAVOZ	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	Una corrección de timbre para el pequeño altavoz; también afecta a los auriculares y al audio USB.
NIVEL USB	**MASTER**, FIXED	FIXED: el audio USB se mantiene a nivel máximo, sea cual sea MASTER.
METRÓNOMO	**OFF**, REC, ON	El metrónomo; REC: solo durante la grabación.
VOL. METRÓNOMO	LOW, **MID**, HIGH	El volumen del metrónomo.
CUENTA PREVIA	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	Una cuenta previa antes de que empiece la grabación.
AFINACIÓN	–50 … **0** … +50 ct	La afinación general, en cents. Se conserva con el proyecto, no con los ajustes.

MIDI

Ajuste	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
ENTRADA MIDI	**CH1-4**, SEL, CH5-8, CH9-12, CH13-16, TRACK	Qué canales MIDI tocan qué pista: CH1-4 = canales 1 a 4 en las pistas 1 a 4 (igual para los demás bloques); SEL = todos los canales en la pista seleccionada; TRACK = los canales ajustados más abajo. Se conserva con el proyecto.
T1 … T4 CHANNEL	1 … 16, OMNI, OFF (**T1 = 1, T2 = 2, T3 = 3, T4 = 4**)	El canal de cada pista, usado solo con MIDI IN = TRACK (atenuado en caso contrario). Se conserva con el proyecto.
SELECCIÓN AUTO	**OFF**, ON	Una nota MIDI destinada a otra pista selecciona esa pista.
DESPERTAR PANTALLA	**+MIDI**, PANEL	Qué despierta una pantalla apagada: el panel y las notas MIDI, o solo el panel.

SISTEMA

Ajuste	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
RESTAURAR ÚLTIMO	**ON**, OFF	ON: la música y los sonidos se conservan al apagar y vuelven al encender. OFF: el FM-1 arranca de cero cada vez.
AYUDA	**OFF**, ON	Indicaciones en la parte inferior de cada página y pantalla rápida del FM-1.
2.º NÚCLEO	**OFF**, ON (BETA)	Usa el segundo núcleo del chip, a partir del siguiente encendido (2ND CORE ON: RESTART). Se desactiva solo si funciona mal.
FÁBRICA	RESET GURU-600	Borra todo lo suyo en el FM-1 (proyectos, sonidos USER, muestras, posiciones P600, ajustes) tras dos confirmaciones; se reinicia como nuevo. Haga antes una copia de seguridad (capítulo 13). Como MENU › SYSTEM › RESTABLECER GURU-600.

EDITOR

Los ajustes propios del editor, que conserva este navegador en este ordenador.

Ajuste	Valores	Qué hace
ILUMINACIÓN	**LIT**, FLAT	LIT: las luces brillan como en un panel iluminado. FLAT: colores planos. Lo mismo que el botón de la bombilla al final de las pestañas (capítulo 3).

Ajuste	Valores	Qué hace
IDIOMA	**AUTO**, ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL, ITALIANO, 中文, 日本語	El idioma del editor: sus páginas, botones y mensajes, el menú del FM-1 (esta página), las ayudas emergentes y esta guía cuando? la abre. Los nombres de los ajustes del sonido y del secuenciador siguen en inglés, como en la pantalla del FM-1. AUTO: el idioma del navegador (inglés si es otro). Haga clic en ◀ o ▶: la página se recarga en el idioma elegido. Las capturas de esta guía muestran el editor en inglés.

15 Preguntas

¿Funciona el editor en una tableta o un teléfono?

> Necesita un ordenador con Chrome, Edge, Brave u Opera.

¿Puedo tocar el FM-1 mientras el editor está abierto?

> Sí. Lo que cambia en el FM-1 aparece en el editor, y viceversa.

¿Guarda el editor mis sonidos?

> No: todo está en el FM-1. El editor solo guarda sus propios ajustes (ILUMINACIÓN, MESSAGES). Para conservar una copia en el ordenador: COPIA (capítulo 13), o EXPORTAR .SYX para un sonido (capítulo 4).

¿Necesita internet?

> No con la carpeta Guru-600 Editor (capítulo 2).

¿Dos ventanas del editor?

> Abra solo una a la vez: cierre las demás.

El editor y el FM-1 muestran valores distintos.

> Vuelva a cargar la página: el editor vuelve a leer el FM-1.

El editor es demasiado pequeño o demasiado grande.

> Cambie el tamaño de la ventana, o pase a pantalla completa (capítulo 3): el editor siempre la ocupa entera, conservando sus proporciones.

¿Dónde puedo informar de un error o proponer una idea?

> En github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues para los errores, Discussions para las ideas. Sin cuenta de GitHub: guru600fm1@gmail.com.

16 Créditos y licencias

- Guru-600 y su editor: Marc Massé, 2026, licencia GPL-3.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), licencia GPL-3: el firmware en el que se basa el Guru-600, y el código de copia de seguridad y de muestras del editor. Su wiki, en inglés: github.com/hugelton/Felucca/wiki.
- Programas de fábrica del Prophet-600: Sequential Circuits, 1982. Prophet-600 es una marca de su propietario; el Guru-600 no tiene relación con Sequential.
- Fuentes: Barlow Condensed (The Barlow Project Authors, SIL Open Font License); Inter Tight (SIL Open Font License); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

Guida dell’editor

Indice

1	L’editor del Guru-600	90
2	Aprire l’editor	90
3	L’editor a colpo d’occhio	91
4	SUONO: un pannello ispirato al Prophet-600	92
5	SEQUENCER: i passi della traccia	95
6	BRANO: costruire una song	97
7	ARP: arpeggiatore, scala e accordi	99
8	FX: gli effetti	100
9	MOD: le modulazioni	101
10	TRACCE: il mixer	103
11	PROGETTI: progetti e suoni USER	104
12	CAMPIONI: i propri campioni	105
13	BACKUP: tutto l’FM-1 in un file	106
14	IMPOSTAZIONI: il menu dell’FM-1 e le impostazioni dell’editor	107
15	Domande	110
16	Riconoscimenti e licenze	110

1 L’editor del Guru-600

L’editor del Guru-600 mostra l’FM-1 sullo schermo del computer, sotto forma di un pannello ispirato al Prophet-600, con una tastiera: ogni parametro del suono, il sequencer, la song, l’arpeggiatore, gli effetti, il mixer, i progetti, i campioni, il backup e le impostazioni, tutto a colpo d’occhio. Ogni modifica si sente subito sull’FM-1, e ogni modifica fatta sull’FM-1 compare nell’editor.



L’editor, pagina SUONO.

Le pagine dell’editor non seguono lo schermo del FM-1, né viceversa: ognuno mantiene la propria pagina. Potete, per esempio, scrivere una sequenza nella pagina SEQUENCER dell’editor mentre regolate un suono sul FM-1.

Cosa serve

- Un M-VAVE FM-1 con il firmware Guru-600.
- Un cavo USB dati.
- Un computer con un browser compatibile con il MIDI: Chrome, Edge, Brave o Opera.

Questa guida

Descrive l’editor pagina per pagina, nell’ordine delle sue schede. L’FM-1, i suoi tasti e le sue schermate sono descritti nel manuale del Guru-600. L’editor parla la lingua scelta in IMPOSTAZIONI › EDITOR › LINGUA (capitolo 14): pagine, pulsanti e messaggi, e il menu dell’FM-1. I nomi delle impostazioni del suono e del sequencer restano in inglese, come sullo schermo dell’FM-1; un suggerimento li traduce e spiega a cosa servono.

Le schermate di questa guida mostrano l’editor in inglese. Sul vostro schermo appare nella lingua che scegliete (capitolo 14).

In francese, spagnolo e italiano, le note mantengono la loro lettera (C, D, E…), come sull’FM-1, e mostrano anche il nome in solfeggio (do, re, mi…).

Il pulsante **?** in alto a destra nell’editor apre questa guida al capitolo della pagina in cui ci si trova.

---

2 Aprire l’editor

Aprirlo

- **Online**: andare su **marcgoudy.github.io/guru-600/editor/** con Chrome, Edge, Brave o Opera.
- **Senza internet**: nella cartella **Guru-600 Editor**, aprire **editor › index.html** con uno di questi browser (clic destro › Apri con). Tenere le cartelle **editor** e **guide** una accanto all’altra.

Collegare l’FM-1

1. Collegare l’FM-1 al computer con il cavo USB e accenderlo.
2. Fare clic su **COLLEGA L'FM-1** in alto nell’editor (o sulla sua spia).
3. La prima volta, il browser chiede di usare i dispositivi MIDI: fare clic su **Consenti**.
4. La spia si accende in verde e l’etichetta indica **FM-1 COLLEGATO**. L’editor legge l’FM-1: la pagina mostra i suoi suoni e la sua musica.

In seguito, l’editor si collega da solo all’apertura e quando si collega l’FM-1. Se l’FM-1 viene scollegato, la spia si spegne e l’etichetta torna a COLLEGA L'FM-1; i valori restano sullo schermo.

Con l'applicazione Guru-600 su Mac

Aprire **Guru-600.app**: l'editor vi si collega come a un FM-1, e la si sente sul Mac. Tutto ciò che descrive questa guida funziona con essa, anche senza l'FM-1.

Senza l'FM-1

Ogni pagina può essere esplorata senza l'FM-1: mostra valori di esempio, e manopole, interruttori ed elenchi si muovono. Non viene conservato nulla: ciò che richiede l'FM-1 (salvare, caricare, suonare, inviare) indica **Collegare prima l'FM-1.**

Se il collegamento non riesce

This browser has no MIDI.

> Aprire l'editor con Chrome, Edge, Brave o Opera.

L'accesso MIDI è stato rifiutato.

> Consentire il MIDI per questa pagina nelle impostazioni del sito del browser (l'icona a sinistra della barra degli indirizzi), poi ricaricare la pagina.

No FM-1 found.

> Verificare che l'FM-1 sia acceso, che il cavo trasporti i dati (provarne un altro) e che nessun altro programma usi l'FM-1 (un altro editor, un software musicale): chiuderlo e fare di nuovo clic su COLLEGA L'FM-1.

Questo FM-1 richiede il firmware Guru-600.

> L'FM-1 ha un altro firmware: installare il Guru-600 (vedere il manuale d'uso del Guru-600).

L'FM-1 non risponde.

> Scollegare l'FM-1, ricollegarlo e attendere FM-1 COLLEGATO.

---

3 L'editor a colpo d'occhio

La parte superiore (intestazione e schede) e quella inferiore (tastiera) non cambiano mai; in mezzo c'è la pagina della scheda scelta. L'editor mantiene le proporzioni del pannello qualunque sia la dimensione della finestra: il resto della finestra rimane nero.



L'intestazione e le schede.

L'intestazione

Comando	Funzione
▶	PLAY: avvia insieme le quattro tracce. Acceso in verde mentre l'FM-1 suona.
■	STOP: le ferma.
●	REC: attiva la registrazione sulla traccia selezionata. Acceso in rosso finché è attivata.
BPM	Il tempo, da 40 a 240. Fare clic su ▲ o ▼ (tenendo premuto: scorre); oppure trascinare in alto o in basso sul riquadro (Maiusc : più fine), o scorrere sc
COLLEGA L'FM-1	Il collegamento (capitolo 2). FM-1 COLLEGATO con la spia accesa in verde: collegato.
TRACCIA 1 2 3 4	La traccia selezionata, accesa in arancione: le pagine la mostrano e la modificano, e la tastiera la suona.

Le schede e i pulsanti accanto

SUONO, SEQUENCER, BRANO, ARP, FX, MOD, TRACCE, PROGETTI, CAMPIONI, BACKUP, IMPOSTAZIONI: fare clic su una scheda per mostrarne la pagina. Ciascuna ha il suo capitolo in questa guida.

Comando	Funzione
LIT / FLAT	Il pulsante a lampadina. LIT o FLAT: le spie brillano come su un pannello illuminato, oppure colori pieni. Conservato dal browser (anche IMPOSTAZIONI › E
FULL SCREEN	Il pulsante con quattro angoli: schermo intero, e ritorno. Anche F11 , Alt + Invio o un doppio clic sul logo; Esc lo chiude.
? (HELP)	Apre questa guida al capitolo della pagina mostrata.
TOOLTIPS	Il pulsante a fumetto, a sinistra della lampadina: attiva o disattiva i suggerimenti. Passando su un'impostazione, il suggerimento mostra, nella lingua scelta

La tastiera



Le rotelle, OCT – / OCT + e la tastiera.

- **Fare clic su un tasto** per suonarlo sulla traccia selezionata; trascinare sui tasti per un glissando. Tre ottave, da C3 a C6; le note suonano con velocity 100.

- **OCT – / OCT +**: al massimo due ottave sotto o sopra. Acceso finché la tastiera è trasposta.
- **PITCH**: piega l'intonazione; torna al centro da sola. **MOD**: la rotella di modulazione; resta dove la si lascia.
- La traccia 1 suona sul canale MIDI 1, la traccia 2 sul canale 2, e così via.

Tasto del computer	Suona
A W S E D F T G Y H U J K O L P ;	le note, da C4 (A) a E5 (;)
← / →	OCT – / OCT +
↑ / ↓	Pagina SUONO: il suono precedente / successivo in SUONI (la famiglia mostrata), caricato subito

Le lettere sono posizioni su una tastiera QWERTY; su una tastiera AZERTY, usare i tasti nelle stesse posizioni: Q Z S E D… per le note. Non suonano mentre si scrive in un campo.

I gesti

Comando	Gesto
Manopola	Trascinare in alto (di più) o in basso (di meno); tenendo premuto Maiusc: più fine. Oppure scorrere sopra di essa. Doppio clic: il suo valore abituale.
Interruttore, opzione, pulsante	Fare clic. Acceso: attivo, o scelto.
Campo ◀ valore ▶	Fare clic su una freccia, o scorrere sopra il campo.
Pulsante grigio	Non disponibile per ora (niente da fare, oppure serve l'FM-1).

Messaggi e domande

Un breve messaggio in fondo alla pagina indica ciò che è stato fatto, o perché non lo è stato (scompare da solo). Prima di qualsiasi operazione che sostituisce o cancella, il browser chiede una conferma: **OK** prosegue, **Annulla** non cambia nulla.

4 SUONO: un pannello ispirato al Prophet-600

La pagina SUONO mostra il suono della traccia scelta su un pannello ispirato al Prophet-600: ogni manopola e interruttore dell'originale, più ciò che aggiunge il Guru-600 (VOICE, FX SENDS, EXTRAS, MORPH). Ogni modifica si sente subito sull'FM-1. A destra, SUONI contiene tutti i suoni che l'FM-1 può suonare, e salva e scambia i 255 suoni P600.



La pagina SUONO.

Una modifica cambia il suono della traccia, non il suono salvato. Per conservarla: SALVA QUI (più sotto), oppure STORE THE TRACK'S SUONO nella pagina PROGETTI (capitolo 11).

Quando la traccia non suona P600

Quando la traccia suona un suono dell'FM-1 (un motore diverso da P600), il pannello, MORPH e MUTATE si oscurano e restano inattivi, e un messaggio indica quale motore suona la traccia: regolano solo i suoni Guru-600. Fare clic su un suono Guru-600 (da 1 a 255) in SUONI: la traccia passa a P600 e lo suona. La tastiera mostra comunque i tasti suonati sull'FM-1, e le altre pagine funzionano con tutti i motori.

POLY-MOD

In ogni voce, due sorgenti modulano l'intonazione dell'oscillatore A e/o il filtro.

Comando	Funzione	Valori
FIL ENV	FILTER ENV: quanto l'inviluppo del filtro modula la destinazione.	0–100 %
OSC B	OSC B: quanto l'oscillatore B modula la destinazione, a velocità audio: suoni metallici, di campana.	0–100 %
FREQ A, FILTRO	DESTINATION: dove va la modulazione. Entrambi accesi: entrambe; entrambi spenti: da nessuna parte.	OFF / ON

LFO

Comando	Funzione	Valori
FREQUENZA	La velocità dell'LFO.	0,1 … 40 Hz
FORMA	Fare clic per scegliere il triangolo (a sinistra) o la quadra (a destra). Spenti: una forma che il Prophet-600 non ha, impostata sull'FM-1.	△ / ☐
QTÀ INIZIALE	Quanto dell'LFO suona con la rotella di modulazione in basso. Il resto lo aggiunge la rotella. È il WHEEL di EXTRAS visto al contrario: le due manopole si muovono insieme.	0 … 100 %
FREQ A-B, PW A-B, FILTRO	DESTINATION: ciò che l'LFO muove: l'intonazione dei due oscillatori, le loro larghezze d'impulso, il filtro. Qualsiasi combinazione.	OFF / ON

OSCILLATORE A, OSCILLATORE B

Comando	Funzione	Valori
FREQUENZA (A)	FREQ A: l'intonazione dell'oscillatore A in semitoni. 24 suona la nota così com'è, 12 un'ottava sotto, 36 un'ottava sopra.	0–63 st
FREQUENZA (B)	FREQ B: l'intonazione dell'oscillatore B, allo stesso modo.	0–63 st
FINE (B)	FINE B: alza leggermente B, fino a un semitono: un suono più pieno, con battimenti.	0–127
SYNC (A)	A riparte a ogni ciclo di B: un timbro duro e graffiante, che cambia quando FREQ A si sposta.	OFF / ON
SAW, TRI, PULSE	Le forme d'onda dell'oscillatore: accenderne una, due o tre per combinarle; tutte spente: l'oscillatore tace.	OFF / ON
PULSE WIDTH (A)	PW A: larghezza d'impulso di A (udibile quando la sua forma include PLS). 50 %: quadra, cava; stretta: sottile, nasale.	0–100 %
PULSE WIDTH (B)	PW B: larghezza d'impulso di B.	0–100 %

MIXER, PORTA., UNISONO

Comando	Funzione	Valori
MIXER	MIXER: 0 % solo A, 50 % entrambi in parti uguali, 100 % solo B.	0–100 %
GLIDE	GLIDE: tempo per scivolare da una nota alla successiva (0: nessun glide).	1 ms – 10 s
UNISON	Tutte le voci su una nota, enorme. Spento: la traccia suona accordi (POLY). Le altre modalità delle voci (MONO, LEGATO) si trovano nella pagina MOD (capitolo 9).	OFF / ON

FILTRO, INVILUPPO DEL FILTRO

Comando	Funzione	Valori
CUTOFF	CUTOFF: la brillantezza. Lo stesso di KNOB 1 su HOME.	30 Hz – 16 kHz
RESONANCE	RESONANCE: esalta le frequenze attorno al punto di taglio; oltre il 70 % circa il filtro fischia da solo.	0–100 %
QTÀ INVILUPPO	ENV AMT: quanto l'inviluppo del filtro (pagina 6) apre il filtro.	0–100 %
TASTIERA	Le note più acute aprono il filtro: OFF, HALF, FULL (il filtro segue la tastiera nota per nota). Fare clic su un'opzione.	OFF, HALF, FULL
ATTACK	ATTACK: tempo di apertura del filtro.	1 ms – 10 s
DECAY	DECAY: tempo per ricadere al livello di sustain.	1 ms – 10 s
SUSTAIN	SUSTAIN: il livello mantenuto finché il tasto è premuto.	0–100 %
RELEASE	RELEASE: tempo di chiusura dopo il rilascio del tasto.	1 ms – 10 s

AMPLI

Comando	Funzione	Valori
ATTACK	Tempo che impiega il suono per raggiungere il livello pieno.	1 ms … 10 s
DECAY	Tempo per ricadere al livello di sustain.	1 ms … 10 s
SUSTAIN	Il livello mantenuto finché il tasto è premuto.	0 … 100 %
RELEASE	Tempo che impiega il suono per spegnersi dopo il rilascio del tasto.	1 ms … 10 s

VOCE, FX MANDATE

Comando	Funzione	Valori
LIVELLO	Il volume della traccia (lo stesso del suo fader in TRACCE).	OFF, −55,5 … +7,5 dB
PAN	La posizione della traccia, sinistra / destra.	L 100 … C … R 100
APERTURA	Le voci si alternano a sinistra e a destra del PAN della traccia: gli accordi si aprono in stereo.	0–100 %
DIST, CHORUS, DELAY, REVERB	Quanto della traccia va a ciascun effetto (capitolo 8).	0 … 100 %

EXTRA

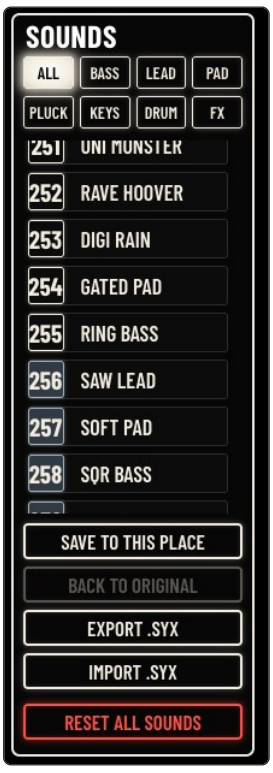
Funzioni che il Prophet-600 non aveva, impostate per ogni suono.

Comando	Funzione	Valori
VINTAGE	Ogni voce deriva leggermente, nell'intonazione (fino a ±20 cent) e nella brillantezza, come un vecchio sintetizzatore analogico. 0 %: perfettamente stabile.	0–100 %
ROTELLA	Quanto dell'LFO controlla la rotella di modulazione. 0 %: l'LFO suona sempre per intero e la rotella non fa nulla. 100 %: nessun LFO finché non si spinge la rotella. L'INITIAL AMOUNT dell'LFO mostra la stessa cosa al contrario.	0 … 100 %
VEL > FLT	Suonare più forte apre il filtro (negativo: lo chiude). Richiede la velocity: una tastiera MIDI, o SELECT = VEL.	−100 / +100 %
DETUNE	L'apertura delle voci in unisono (VOICES = UNI).	0–127

Ruotare le manopole

- Trascinare in alto o in basso su una manopola; tenere premuto Maiusc per passi più fini. Oppure scorrere sopra di essa.
- Un doppio clic la riporta al suo valore abituale.
- Interruttori e opzioni: fare clic.

SUONI: tutti i suoni



SUONI.

- **Da 1 a 255**: i suoni Guru-600 (P600). **Da 256, numero su fondo grigio-azzurro**: i suoni degli altri motori dell'FM-1. **U1, U2…**: i propri suoni USER (capitolo 11).
- **Fare clic su un suono** per caricarlo sulla traccia; un suono di un altro motore fa passare la traccia a quel motore. Se il suono è stato modificato senza salvarlo, l'editor chiede prima.
- **Clic destro su un suono Guru-600** per rinominarlo (11 caratteri al massimo): il nome resta nell'FM-1.
- **TUTTI, BASSO, LEAD, PAD, PLUCK, TASTIERE, PERC., FX**: mostra solo quella famiglia, tra tutti i suoni. DRUM raccoglie i suoni di percussione e i kit di batteria.
- **Acceso in giallo**: il suono della traccia. **Nome arancione**: uno dei propri suoni (una posizione salvata o importata, o un suono USER).

Comando	Funzione
SALVA QUI	Salva il suono della traccia nella posizione accesa in giallo, dopo una conferma: sostituisce il suono che vi si trova. Per salvarlo altrove, fare prim
TORNA ALL'ORIGINALE	Su una posizione in arancione: ripristina il suono che la posizione aveva in origine, dopo una conferma. Grigio su una posizione che contiene an
ESPORTA .SYX	Salva il suono della posizione come file Prophet-600 (*numero nome*.syx) nei download del browser, con il nome che gli si dà: il formato SysEx d
IMPORTA .SYX	Mette un suono del Prophet-600 preso da un file (.syx o .mid, nel formato di Sequential o di GliGli) nella posizione accesa in giallo, dopo una co
RIPRISTINA I SUONI	Ripristina i 255 suoni originali, dopo una conferma: ogni suono salvato o importato viene cancellato. Fare prima un backup (capitolo 13).

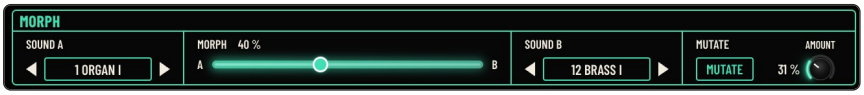
SALVA QUI, TORNA ALL'ORIGINALE ed ESPORTA .SYX agiscono su un suono Guru-600: sono grigi mentre la traccia suona un suono dell'FM-1.

Cosa conserva una posizione

Salvati con il suono: gli oscillatori, il mixer, il filtro e il suo inviluppo, il Poly-Mod, l'inviluppo dell'amplificatore, il glide, UNI attivo o no (con il suo DETUNE), la velocità, la forma e le destinazioni dell'LFO, WHEEL e VEL>FLT. **Non salvati**: VINTAGE (torna a 24 a ogni caricamento), le mandate agli effetti (un suono conservato suona senza effetti, tutte le mandate a 0), l'INSERT, MONO e LEG (un suono conservato suona sempre POLY, o UNI se il suo unisono era attivo), PHASE e FADE dell'LFO e gli altri parametri dell'LFO della pagina MOD, i parametri ENVELOPE della pagina MOD, gli slot 1–2 di MOD MATRIX, i parametri VOICE della pagina MOD e SPREAD.

Per conservare tutto, usare STORE THE TRACK'S SUONO nella pagina PROGETTI (un suono USER), oppure salvare il progetto. Le posizioni per i propri suoni sono al massimo 55, condivise tra i suoni salvati e i suoni importati. Oltre: il messaggio **La memoria delle posizioni è piena**; liberarne alcune con TORNA ALL'ORIGINALE.

MORPH



MORPH, sotto il pannello.

MORPH trasforma poco a poco il suono della traccia (SOUND A) in un altro (SOUND B), e MUTATE ne crea una variante.

Comando	Funzione
SUONO A ◀ ▶	Il suono della traccia. Le frecce caricano la posizione precedente o successiva (dopo la 255 viene la 1), come un clic in SUONI.
SUONO B ◀ ▶	Il suono da raggiungere. Scegliendo un altro B il cursore torna su A.
MORPH	Fare clic o trascinare sulla guida, da A (0 %) a B (100 %). Il valore compare dopo il titolo. Il suono cambia man mano.
MUTAZIONE	Modifica il suono a caso, della quantità AMOUNT indicata. Fare di nuovo clic per un'altra variante.
QUANTITÀ	Fin dove arriva MUTATE: da poco (1 %) a molto (100 %).

Un suono trasformato con MORPH o MUTATE è un suono modificato: conservarlo con SALVA QUI o STORE THE TRACK'S SUONO. Ricaricare SOUND A per tornarvi.

Nessun suono?

> Controllare SAW, TRI, PULSE (almeno uno acceso su un oscillatore che si sente), il MIXER, CUTOFF ed ENVELOPE AMOUNT (non entrambi al minimo), il LEVEL, e che la traccia non sia in mute (TRACCE).

Il suono salvato suona senza effetti.

> Un suono P600 salvato si carica con le mandate agli effetti a 0 (vedere Cosa conserva una posizione): rialzare FX SENDS, oppure conservare il suono come suono USER.

La memoria delle posizioni è piena (55 suoni).

> Riportare alcune posizioni al loro suono originale (TORNA ALL'ORIGINALE), oppure conservare dei suoni come suoni USER.

Nessun suono Prophet-600 in questo file.

> Il file non è un file SysEx del Prophet-600 (per esempio un banco di un altro sintetizzatore).

Ho modificato un suono e ne ho caricato un altro.

> Sull'FM-1, tenere premuto SAVE per 1 s: annulla l'ultimo caricamento di suono della traccia, e il suono modificato ritorna.

5 SEQUENCER: i passi della traccia

Ogni traccia ha la propria sequenza fino a 64 passi, con accordi, legature, accenti, slide, probabilità, velocity e ripetizioni. La pagina SEQUENCER mostra quella della traccia selezionata: i suoi parametri in alto, le note al centro (STEPS), i dettagli di ogni passo sotto (DETAIL) e l'automazione a destra. ▶ in alto avvia insieme le quattro tracce.



La pagina SEQUENCER.

SEQUENZA

Comando	Funzione	Valori
LUNG.	Il numero di passi della sequenza. I passi oltre questo numero appaiono oscurati.	1 … 64
DIV.	La durata di un passo, in valori di nota del tempo.	4BAR … 1/32
SWING	Ritarda un passo su due: uno shuffle.	0 … 100 %
GATE	Quanto dura ogni nota, in proporzione al suo passo.	1 … 100 %
QUANTIZE	Acceso: i passi suonano sulla griglia. Spento: suonano con il loro NUDGE (in anticipo o in ritardo, come registrati).	OFF / ON
TRASPORTO	Traspone ciò che suonano i tasti, in semitoni; anche la sequenza quando QUANTIZE nella pagina ARP è su SEQ+T. Lo stesso di TRANSPOSE nella pagina ARP.	−24 … +24 st

PASSI 1-16, 17-32, 33-48, 49-64: i 16 passi mostrati. Cambiano solo la visualizzazione.

STEPS: scrivere le note

- **Fare clic nella griglia**: mette una nota in quel passo a quell'altezza, o la toglie. Un passo contiene fino a 4 note (un accordo). Una nuova nota suona sull'FM-1 mentre la si scrive.
- **Scorrere** sopra la griglia per vedere note più acute o più gravi. La tastiera a sinistra indica ogni Do (C).
- **Fare clic sul numero di un passo** per cambiarlo: NOTE, poi TIE (la nota precedente dura anche per questo passo), poi REST (pausa).
- Il passo in riproduzione si illumina mentre la musica suona.

DETAIL: ogni passo

Comando	Funzione	Valori
VELOCITÀ	Con quanta forza suona il passo: fare clic all'altezza desiderata, o trascinare in alto o in basso. Solo su un passo con note.	1 … 127
ACCENTO	Clic: il passo suona più forte.	OFF / ON
LEGATO	Clic: la nota scivola verso la successiva.	OFF / ON
PROB.	Quanto spesso suona il passo: trascinare in alto o in basso. Nascosto quando il passo ha una condizione (COND).	0 … 100 %
RIPETIZ.	Clic: il passo suona da 1 a 4 volte nella sua durata.	×1 … ×4
SPOSTAM.	In anticipo o in ritardo, in sedicesimi di passo: trascinare in alto o in basso. Si sente solo con QUANTIZE spento.	−8 … +7
CONDIZIONE	Fare clic per scegliere quando suona il passo: 1:2 (il primo di ogni 2 loop), 2:2, 1:3 … 4:4, FILL (solo mentre si tiene premuto un fill sull'FM-1: GLO + E4),!FILL (solo quando non è premuto). Scegliendo una condizione CHANCE torna al 100 %; trascinando CHANCE la condizione viene rimossa.	– , 1:2 … 4:4, FILL,!FILL

Un doppio clic sul nome di un dettaglio (VELOCITY, ACCENT…) riporta quella riga al suo valore abituale su tutti i passi della sequenza: velocity 96, ACCENT e SLIDE spenti, CHANCE 100 %, RATCH ×1, NUDGE 0, nessuna COND.

TOOLS

Modificano tutta la sequenza della traccia. Sull'FM-1, tenere premuto SAVE per 1s annulla l'ultimo.

Comando	Funzione
CANCELLA	Cancella i passi, dopo una conferma.
INVERTI	Suona la sequenza al contrario.
SPOSTA ◀, SPOSTA ▶	Sposta ogni passo di un passo prima o dopo (l'ultimo torna all'inizio).
CASUALE	Nuove note prese dalla scala della traccia (pagina ARP), sullo stesso ritmo. Su una traccia DRUM: un nuovo ritmo.
VARIA	Una variazione musicale della sequenza; fare di nuovo clic per accentuarla.
EUCLID	Distribuisce un numero di colpi nel modo più regolare possibile su un ciclo di passi, spostato di una rotazione, su tutta la lunghezza LEN. Digitare
RADDOPPIA	Raddoppia LEN (64 al massimo): i passi vengono copiati di seguito a sé stessi, pronti per essere modificati.
METÀ	Dimezza LEN: suona solo la prima metà.

SUONO: il suono della traccia

In alto a destra, il suono della traccia scelta: il suo motore, poi ◀ il suo nome ▶. Le frecce caricano il suono precedente o successivo sulla traccia senza lasciare la pagina; i passi restano. Su una traccia P600 scorrono i 255 posti, come la lista della pagina SUONO (se il suono è stato modificato viene prima chiesta conferma); su un altro motore, i suoni di quel motore. Con i pulsanti TRACK in alto cambiate da qui sia la traccia sia il suo suono.

AUTOMAZIONE

L'elenco dei movimenti delle manopole registrati sui passi della traccia e dei parameter lock (un lucchetto): ogni riga indica il passo, il parametro e il suo valore. Registrarli sull'FM-1: attivare la registrazione della traccia (●) e ruotare le manopole mentre suona.

Comando	Funzione
RIPROD.	Attiva o disattiva tutta l'automazione della traccia.
ELIMINA	Elimina la riga scelta (farvi prima clic: si accende in giallo).
CANCELLA TUTTO	Elimina tutta l'automazione della traccia, dopo una conferma.

Un passo contiene 4 note al massimo.

> Togliere una nota prima di aggiungerne un'altra.

Un passo non suona.

> Controllare che sia entro LEN, il suo CHANCE, il suo COND e la sua VELOCITY.

Gli strumenti richiedono il firmware Guru-600 dell'FM-1.

> Reinstallare il firmware Guru-600.

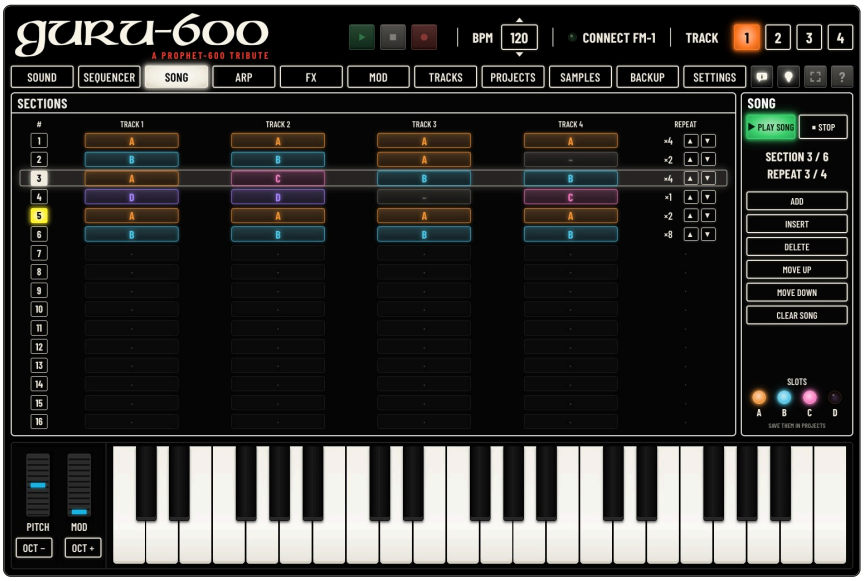
STOP TO EDIT on the FM-1.

> Sta suonando una song (capitolo 6): fermarla per modificare i passi.

---

6 BRANO: costruire una song

Una song è un elenco di 16 **sezioni** al massimo. Ogni sezione indica, per ciascuna delle quattro tracce, quale parte di progetto suona (A, B, C o D, salvati nella pagina PROGETTI, capitolo 11) o che tace (–), e quante volte la sezione si ripete.



La pagina BRANO.

Prima di iniziare

1. Creare una prima parte della musica sulle quattro tracce e salvarla come progetto A (pagina PROGETTI).
2. Trasformarla in una seconda parte (un ritornello, un break…) e salvarla come B; poi C e D se servono.
3. Le spie SLOT a destra mostrano quali progetti sono salvati.

SEZIONI

- **AGGIUNGI**: aggiunge una sezione alla fine, copia dell'ultima.
- Fare clic sulla lettera di una traccia per cambiarla: A, B, C, D, poi – (la traccia tace in quella sezione).
- ▲ ▼ accanto a ×*n*: quante volte suona la sezione (da 1 a 16).
- Fare clic su una riga per sceglierla (il suo numero si accende in giallo), poi:

Comando	Funzione
INSERISCI	Inserisce una nuova sezione (A A A A ×1) alla riga scelta.
ELIMINA	Elimina la sezione scelta.
SU, GIÙ	Sposta la sezione scelta di una riga in alto o in basso.
CANCELLA BRANO	Elimina tutte le sezioni, dopo una conferma.

Ogni modifica viene inviata subito all'FM-1.

Suonare la song

Comando	Funzione
▶ **SUONA**	Suona le sezioni a partire dalla prima. Acceso in verde mentre la song suona. La sezione in riproduzione si illumina nell'elenco; il pannello indica SECTION *n* / *t*
■ **STOP**	Ferma la song.

Mentre una song suona, i passi non si possono modificare: fermarla prima.

Lo slot A è vuoto: salvarvi prima un pattern (PROGETTI).

> Una sezione usa un progetto non salvato. Salvarlo in PROGETTI, oppure cambiare la lettera.

L'FM-1 è occupato: riprovare.

> Attendere un momento e ripetere l'operazione.

La song viene conservata?

> Sì, con la musica del momento, in un progetto quando lo si salva (PROGETTI) e in un backup (BACKUP).

7 ARP: arpeggiatore, scala e accordi

La pagina ARP riunisce ciò che trasforma in musica i tasti suonati: l'arpeggiatore, la scala in cui suonano i tasti e i tasti accordo. Questi parametri appartengono alla traccia selezionata, con qualsiasi motore: restano quando si cambia suono.



La pagina ARP.

ARPEGGIATORE

L'arpeggiatore suona una dopo l'altra le note tenute, a tempo. Impostare MODE su OFF per tornare a suonare normalmente.

Comando	Funzione	Valori
MODO	OFF, UP, DN, UPDN, RND, ORD (l'ordine in cui sono state premute), REPEAT, e per gli accordi DNUP, UP+8, CONV, DIVG, PINKY, THUMB, WALK, CHORD.	15 modalità
VELOC.	Il valore di nota di ogni passo, da 4 battute a 1/32.	10 valori
OCT	Quante ottave sale.	1–4
GATE	La durata di ogni nota.	1–100 %
SWING	Swing.	0–100 %
PROB.	La probabilità che ogni nota suoni.	0–100 %
TENUTA	ON: le note continuano a suonare dopo il rilascio (latch); un nuovo accordo le sostituisce.	OFF / ON
ORDINE	NOTE: per altezza. PLAY: nell'ordine in cui sono state suonate.	2 scelte

SCALA

Comando	Funzione	Valori
TONICA	La tonica della scala, da C a B.	12 note
SCALA	La scala: CHR (cromatica: nessuna scala), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 scale
QUANTIZE	Come i tasti seguono la scala: OFF (ogni tasto suona la propria nota), SNAP (una nota fuori scala viene spostata in basso dentro la scala), WHITE (la scala solo sui tasti bianchi: C4 suona ROOT, i tasti neri tacciono), SEQ (come SNAP, e anche la sequenza suona nella scala), SEQ+T (come SEQ, e TRANSPOSE traspone anche la sequenza).	5 modalità
TRASPORTO	Traspone ciò che suonano i tasti, in semitoni.	−24 / +24 st

TONALITÀ, a destra: le note della scala, accese su un'ottava (la tonica segnata da un punto), e il loro numero.

ACC.

Un dito suona un accordo.

Comando	Funzione	Valori
ACC.	I tasti accordo: OFF, DIA3 (le triadi della scala: ogni accordo è in tonalità), DIA7 (le settime della scala), MAJ, MIN, DOM7, MAJ7, MIN7, SUS4, POW (forme fisse su ogni tasto), MEM (un proprio accordo, appreso sull'FM-1).	11 scelte
DISPOSIZ.	Il voicing: CLOSE, OPEN (aperto), INV1, INV2 (rivolti), +OCT (la tonica aggiunta un'ottava sotto; una settima perde allora la quinta).	5 scelte

DIA3 e DIA7 seguono la scala impostata sopra (con SCALE su CHR, la scala maggiore di ROOT); un tasto fuori scala prende la nota della scala immediatamente sotto. Un accordo usa tante voci quante sono le sue note. In MONO, LEGATO o UNISON, la traccia suona solo la fondamentale dell'accordo; le tracce DRUM e SLICE ignorano i tasti accordo.

Suona da solo?

> HOLD è su ON: impostarlo su OFF, oppure impostare MODE su OFF.

I tasti suonano note strane?

> SCALE non è su CHR, QUANTIZE non è su OFF, TRANSPOSE non è a 0, oppure CHORD non è su OFF: ripristinarli.

Registrare un proprio accordo (MEM).

> Si apprende sull'FM-1: SCL › CHORD, LEARN (vedere il manuale d'uso del Guru-600).

8 FX: gli effetti

La pagina FX segue il percorso del suono. Sotto **TRACCIA** *n*, gli effetti propri della traccia scelta: DIST e INSERT, poi lo SLICER, poi le SENDS. Sotto **TUTTE LE TRACCE**, gli effetti condivisi dalle quattro tracce, nell'ordine delle mandate (CHORUS, DELAY, REVERB), e MASTER a destra. Un effetto condiviso a cui la traccia non invia nulla appare attenuato e indica **TRACCIA** *n* **· SEND 0 %**: le sue manopole agiscono comunque per le altre tracce.



La pagina FX.

INSERT

DIST, la prima manopola: la distorsione propria della traccia, all'inizio del suo percorso. Fa parte del suono: caricando un suono viene reimpostata.

Un effetto inserito sulla traccia. Sceglierne il **TIPO**; le sue tre manopole prendono i nomi di quel tipo. **MIX**: quanto effetto si sente rispetto al suono diretto.

Due INSERT si susseguono sulla traccia: il suono passa per l'INSERT 1, poi per l'INSERT 2 (per esempio un phaser poi un flanger). I pulsanti **1** e **2** sopra DIST scelgono quale regolano la griglia TYPE e le manopole. Nella griglia, il tipo dell'INSERT scelto è acceso, quello dell'altro più debole, ciascuno con il suo numero.

TYPE	Cos'è	Manopole
OFF	Nessun effetto insert.	—
MORBIDO, DURO, FOLD, FUZZ	Distorsioni, dalla più dolce alla più aspra.	DRIVE, TONE, LEVEL
CRUSH	Meno bit e una frequenza di campionamento più bassa: un suono lo-fi.	BITS (1 … 16), RATE (689 Hz … 44k), LPF
PHASR, FLANG, CHOR	Phaser, flanger, chorus sulla sola traccia.	RATE, DEPTH, FDBK

SLICER

Un gate ritmico o uno stutter, a tempo.

Comando	Funzione	Valori
MODE	OFF, GATE (taglia il suono a ritmo), STUT (lo ripete).	OFF, GATE, STUT
MOTIVO	Uno dei 16 pattern ritmici.	1 … 16
PROFOND.	Quanto profondamente taglia.	0 … 100 %
VELOC.	La durata di ogni slice.	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T

MANDATE

Quanto della traccia va a CHORUS, DELAY e REVERB, gli effetti condivisi qui sotto. Le stesse manopole di FX SENDS nella pagina SUONO e nella pagina TRACCE. Fanno parte del suono: caricando un suono vengono reimpostate.

CHORUS, DELAY, RIVERBERO (tutte le tracce)

Comando	Funzione	Valori
CHORUS · VELOC.	La velocità del chorus.	Hz
CHORUS · PROFOND.	La sua profondità.	0 … 100 %
DELAY · TEMPO	Il tempo tra le ripetizioni, in valori di nota del tempo (D: puntata, T: terzina).	4BAR … 1/32
DELAY · RETROAZ.	Quanto durano le ripetizioni: più è alto, più sono numerose. Alla fine si spengono sempre.	0 … 120 %
DELAY · COLORE	Il timbro delle ripetizioni: da più scuro a più brillante.	0 … 100 %
DELAY · MIX	Il livello del delay.	0 … 100 %
REVERB · TIPO	ROOM, SPRING o HALL.	ROOM, SPRING, HALL
REVERB · DIMENS.	La dimensione dello spazio.	0 … 100 %
REVERB · SMORZ.	La rapidità con cui si spengono le frequenze alte.	0 … 100 %

Questi parametri vengono conservati con il progetto, non con i suoni.

GENERALE

Comando	Funzione	Valori
ACCORDA	L'accordatura di tutte le tracce, in cent. La stessa di TUNE nella pagina IMPOSTAZIONI (capitolo 14).	−50 … +50 ct
GROOVE	Lo swing di tutta la song.	0 … 100 %

Le manopole di CHORUS, DELAY o REVERB non fanno nulla?

> Il riquadro è attenuato: la traccia non vi invia nulla (SEND 0 %). Alzate la sua mandata in SENDS.

Nessun riverbero?

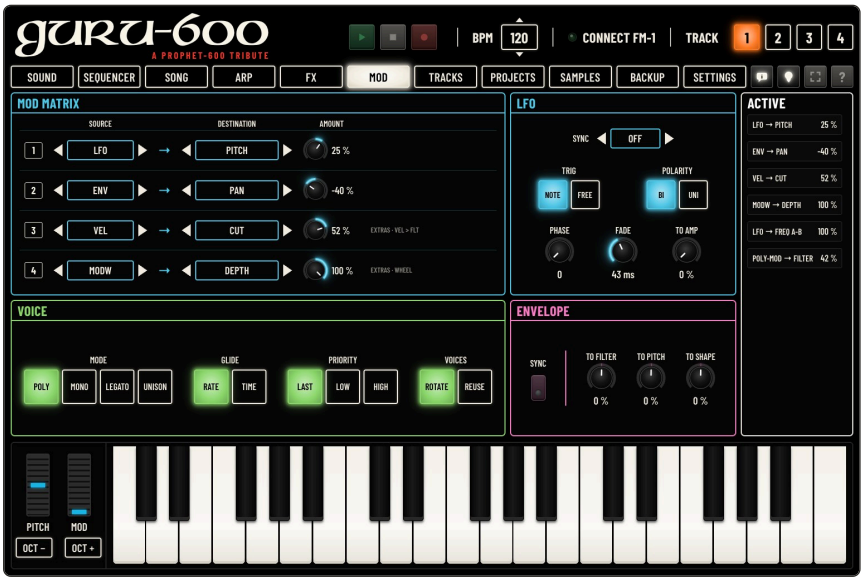
> La mandata REVERB della traccia è a 0 %: alzarla in SENDS.

Nessun delay?

> La mandata DELAY della traccia o il MIX del DELAY è a 0 %.

9 MOD: le modulazioni

La pagina MOD riunisce ciò che muove il suono oltre il pannello del Prophet-600: la matrice di modulazione, gli altri parametri dell'LFO, le modalità delle voci e le destinazioni dell'inviluppo. ATTIVE, a destra, elenca tutto ciò che modula il suono in questo momento.



La pagina MOD.

Caricando un suono P600 questa pagina viene reimpostata, tranne TO AMP e le quantità degli slot 3 e 4. Conservare i propri parametri con STORE THE TRACK'S SUONO (un suono USER) o con un progetto (capitolo 11).

MATRICE MOD.

La matrice di modulazione: quattro slot per traccia, ciascuno dei quali invia una sorgente a una destinazione, oltre ai collegamenti descritti sopra.

Comando	Funzione	Valori
SORGENTE	La sorgente: OFF, LFO, ENV, VEL (velocity), KEY (la nota), RAND (casuale per nota), MODW (rotella di modulazione), AT (aftertouch), EXPR (pedale d'espressione), S&H, SLEW (un S&H smussato).	11 scelte
DESTINAZIONE	La destinazione: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, le mandate agli effetti DIST CHO DLY REV, RATE (la velocità dell'LFO), VIB (profondità del vibrato), i parametri propri del P600 (WAVE A, FREQ A, WAVE B, FREQ B, CUTOFF, RESONANCE, MIXER, ENV AMOUNT), DEPTH (la profondità dell'LFO), VEL (la velocity della nota), TIME (un passo suona leggermente in ritardo).	23 scelte
QUANTITÀ	La quantità, positiva o negativa. Un doppio clic: 0.	–100 / +100 %

- Campi ◀ ▶: fare clic su una freccia, o scorrere sopra il campo. Dopo l'ultimo valore viene il primo.
- **Su una traccia P600, gli slot 3 e 4 appartengono al suono**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL > FLT nella pagina SUONO) e MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Le loro quantità sono quelle manopole. Gli slot 1 e 2 sono liberi per le proprie modulazioni.
- MODW, AT ed EXPR provengono da una tastiera MIDI (o da SELECT = MODW per la rotella di modulazione). Finché non si riceve un valore, MODW e AT sono a 0 ed EXPR al massimo.
- Anche la rotella MOD dell'editor, sotto la tastiera, pilota MODW.

LFO

Comando	Funzione	Valori
SYNC	OFF (FREQUENCY nella pagina SUONO imposta la velocità) oppure un valore di nota, da 4BAR a 1/32, che segue il tempo.	11 scelte
TRIG	NOTE: l'onda riparte a ogni nota. FREE: scorre liberamente.	2 scelte
POLARITÀ	BI: sopra e sotto il valore impostato. UNI: solo sopra.	2 scelte
FASE	Il punto da cui parte l'onda a ogni nota.	0–127
DISSOL.	Tempo prima che l'LFO entri dopo l'inizio della nota: un vibrato ritardato.	1 ms – 10 s
ALL'AMPLI	Volume: tremolo.	0–100 %

VOCE

Comando	Funzione	Valori
MODO	POLY (fino a sei note), MONO (una nota, ogni nota fa ripartire gli inviluppi), LEGATO (una nota, gli inviluppi ripartono solo dopo una pausa), UNISON (tutte le voci su una nota: l'UNISON della pagina SUONO).	4 modalità
GLIDE	Come viene calcolato il glide: RATE (una velocità costante: un intervallo ampio richiede più tempo) o TIME (sempre lo stesso tempo).	2 scelte
PRIORITÀ	In MONO e LEGATO, quale nota suona quando se ne tengono premute diverse: LAST, LOW o HIGH.	3 scelte
ASSEGN.	Come le note prendono le voci: ROTATE (a rotazione, così il rilascio di una nota continua a suonare) o REUSE (una nota ripetuta riprende la propria voce).	2 scelte

Le quattro tracce condividono le otto voci dell'FM-1: una traccia P600 ne prende al massimo sei, meno se le altre tracce suonano molte note.

INVILUPPO

Anche l'inviluppo dell'amplificatore (AMPLIFIER nella pagina SUONO) muove altri parametri, di una quantità positiva o negativa.

Comando	Funzione	Valori
SYNC	ON: ATTACK, DECAY e RELEASE diventano valori di nota (1/16, 1/4, 2BAR...) che seguono il tempo.	OFF / ON
AL FILTRO	Verso la frequenza di taglio, in aggiunta all'inviluppo proprio del filtro.	–100 / +100 %
ALL'ALTEZZA	Verso l'intonazione.	–100 / +100 %
ALLA FORMA	Verso le larghezze d'impulso.	–100 / +100 %

ATTIVE

Ogni modulazione in azione, nella forma *sorgente* → *destinazione* con la sua quantità: gli slot della matrice in uso, le destinazioni dell'LFO (pagina SUONO e TO AMP), il POLY-MOD e le destinazioni dell'inviluppo. – : nessuna.

Una modulazione non fa nulla.

> Il suo SOURCE, DESTINATION o AMOUNT è su OFF o 0; MODW, AT ed EXPR richiedono una tastiera MIDI o la rotella MOD dell'editor.

Le modulazioni sono sparite.

> È stato caricato un suono P600: reimposta la pagina. Conservarle in un suono USER o in un progetto.

10 TRACCE: il mixer

L'FM-1 suona quattro tracce contemporaneamente. La pagina TRACCE le mostra una accanto all'altra, come i canali di un mixer: il motore e il suono di ciascuna, le sue mandate agli effetti, il suo pan e il suo livello, MUTE e SOLO.



La pagina TRACCE; la traccia selezionata è accesa in arancione.

Comando	Funzione	Valori
◀ MOTORE ▶	Il motore della traccia. ◀ o ▶ passa al precedente o al successivo, dopo una conferma: la traccia suona allora il primo suono del nuovo motore.	P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM
◀ SUONO ▶	Il suono della traccia (per P600, il suo posto e nome). ◀ o ▶ carica il suono precedente o successivo del suo motore (P600: i 255 posti).	—

Comando	Funzione	Valori
CHORUS, DELAY, REVERB	Quanto della traccia va a ogni effetto condiviso (capitolo 8).	0 … 100 %
DIST	La distorsione propria della traccia, sopra PAN (capitolo 8).	0 … 100 %
PAN	La posizione della traccia tra sinistra e destra.	L 100 … C … R 100
LEVEL (fader)	Il volume della traccia: fare clic o trascinare sul fader. Doppio clic: −4 dB.	OFF, −55,5 … +7,5 dB
MUTO	Silenzia la traccia; fare di nuovo clic per sentirla.	—
SOLO	Suona solo questa traccia: le altre sono in mute. Fare di nuovo clic per sentirle tutte.	—
SCEGLI	Seleziona la traccia, come TRACK da 1 a 4 in alto: le altre pagine mostrano e modificano allora questa traccia.	—
LED	Acceso: la registrazione della traccia è attivata (● in alto).	—

Manopole: trascinare in alto o in basso, o scorrere sopra di esse; un doppio clic le riporta a 0 (PAN: al centro).

SOLO appartiene all'editor: prima di chiuderlo, fare di nuovo clic su SOLO, altrimenti le altre tracce restano in mute sull'FM-1 (il loro MUTE le ripristina).

Cambiando motore il suono è stato cancellato.

> La traccia prende il primo suono del nuovo motore. Conservare prima un suono che piace: SALVA QUI (P600, capitolo 4) o STORE THE TRACK'S SUONO (capitolo 11).

Solo le tracce P600 hanno una pagina SUONO.

> L'editor modifica i suoni del P600. Gli altri motori si suonano e si mixano qui, e si modificano sull'FM-1.

11 PROGETTI: progetti e suoni USER

La pagina PROGETTI conserva la musica nell'FM-1: quattro **progetti**, da A a D, e 32 **suoni USER**.



La pagina PROGETTI: i progetti a sinistra, i suoni USER a destra.

I progetti da A a D

Un progetto contiene tutta la musica: le quattro tracce con i loro suoni, passi e automazioni, il mix e la song. Ogni slot indica SAVED o EMPTY. La pagina BRANO suona le sue sezioni da questi quattro slot (capitolo 6).

- **SALVA**: salva in quello slot la musica così com'è ora. Uno slot già SAVED chiede conferma prima di essere sostituito.
- **CARICA**: sostituisce la musica del momento con quel progetto, dopo una conferma. Grigio su uno slot EMPTY.

La musica del momento viene conservata dall'FM-1 allo spegnimento (RESTORE LAST, capitolo 14), ma un progetto ne è la copia sicura: salvarlo prima di provare qualcosa di nuovo.

I suoni USER

Un suono USER è il suono di una traccia con il suo pattern di 16 passi, conservato con un nome, qualunque sia il suo motore. L'elenco mostra le 32 posizioni: numero, motore e nome; – è una posizione vuota. Fare clic su una posizione per sceglierla.

Comando	Funzione
SALVA IL SUONO DELLA TRACCIA	Conserva il suono della traccia selezionata (TRACK da 1 a 4, in alto) nella posizione scelta. Digitarne il nome (12 caratteri al massimo
CARICA	Carica il suono USER scelto sulla traccia selezionata. Un doppio clic su una posizione fa lo stesso. Se il suono della traccia è stato m
CANCELLA	Svuota la posizione scelta, dopo una conferma.

Per un suono P600, SALVA QUI nella pagina SUONO (capitolo 4) lo conserva tra le 255 posizioni P600; un suono USER lo conserva con il suo pattern, per qualsiasi motore.

L'FM-1 non ha potuto salvare (fermare prima la musica).

> Fare clic su ■, poi di nuovo su SAVE.

È stato caricato il progetto sbagliato.

> La musica del momento è stata sostituita: se era salvata in un progetto, ricaricare quel progetto. Altrimenti è persa.

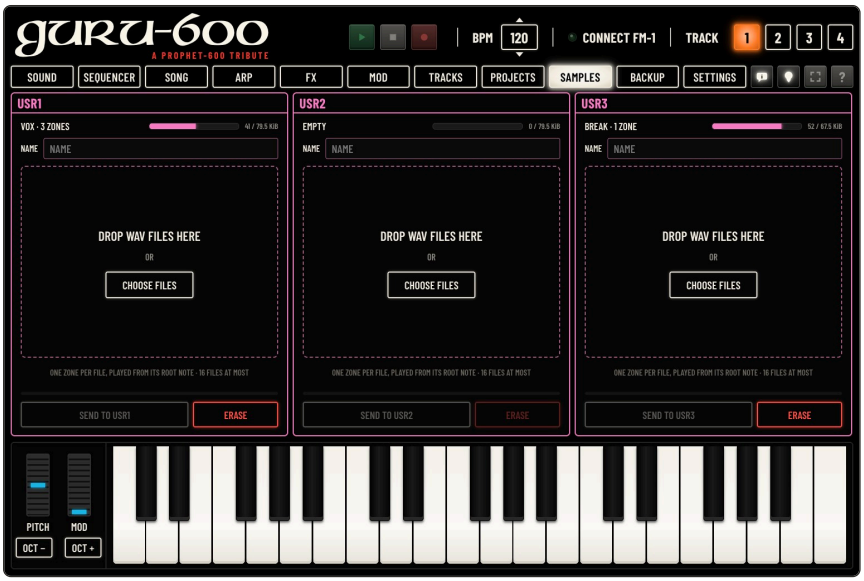
I progetti possono uscire dall'FM-1?

> Sì: un backup li contiene tutti e quattro, con tutto il resto (capitolo 13).

---

12 CAMPIONI: i propri campioni

L'FM-1 ha tre slot per i propri campioni: **SLOT 1**, **SLOT 2** e **SLOT 3**. Li suonano i motori SAMPLE, GRAIN e SLICE. La pagina CAMPIONI li riempie con file audio del computer.



La pagina CAMPIONI: una colonna per slot.

Cosa contiene uno slot

- Fino a 16 file, ciascuno una **zona**: suona a partire dalla sua **nota base**, sui tasti intorno.
- Un nome di 8 caratteri al massimo.
- USR1 e USR2: 79,5 KiB ciascuno, circa 7 secondi di suono. USR3: 67,5 KiB, circa 6 secondi (il Guru-600 conserva alla fine di USR3 i suoni P600 salvati).

La riga superiore di ogni colonna mostra ciò che lo slot contiene ora sull'FM-1: il suo nome e il numero di zone (o EMPTY), e quanto è pieno.

Inviare i campioni

1. Trascinare uno o più file audio sul riquadro **TRASCINA QUI I FILE WAV** dello slot, oppure fare clic su **SCEGLI FILE**. I file WAV sono i migliori; funziona anche la maggior parte degli altri file audio che il browser sa riprodurre.
2. Controllare l'elenco: per ogni file, la nota base, i tasti che suona (da–a) e la durata. Fare clic su ▶ per ascoltarlo come l'FM-1 lo memorizzerà; ✕ lo toglie.
3. Cambiare una nota base se necessario: farvi clic, digitare la nota (**C4**, **F#3**, **Bb2**…) e premere Invio. I tasti di ogni zona si adeguano.
4. Controllare il **NOME** (prende il nome del primo file), poi fare clic su **SEND TO USR***n* e confermare.
5. La barra mostra l'avanzamento, poi il messaggio **Inviato a USR***n*. La riga superiore mostra il nuovo contenuto.

> L'invio sostituisce tutto ciò che lo slot conteneva. Un suono che suonava quello slot suona ora i nuovi campioni.

Note base e tasti

- Un file il cui nome contiene una nota, come **piano_C4.wav** o **F#3.wav**, prende quella nota come nota base (C4 = Do centrale). Ogni altro file prende **C4**.
- I tasti vengono ripartiti tra le zone: ciascuna suona fino a metà strada dalla nota base successiva. La più bassa scende fino al fondo della tastiera, la più alta sale fino in cima.
- Due file non possono avere la stessa nota base: le loro note diventano rosse, la riga sotto l'elenco indica TWO FILES ON ONE ROOT NOTE e SEND resta grigio. Cambiarne una.

Dimensione

La riga sotto l'elenco mostra la dimensione dei file rispetto allo spazio dello slot. I file vengono memorizzati a 22.050 Hz, in mono. Oltre lo spazio dello slot, la riga diventa rossa (TOO LONG FOR THE SLOT) e SEND resta grigio: togliere un file, oppure accorciare i file sul computer.

Cancellare uno slot

Fare clic su **CANCELLA** e confermare. Lo slot diventa EMPTY; un suono che lo suonava suona una semplice sinusoide, e l'FM-1 mostra NO SAMPLE.

Suonare i propri campioni

Sull'FM-1, scegliere il motore SAMPLE, GRAIN o SLICE per una traccia (nella pagina TRACCE, capitolo 10, o sullo strumento), poi il suo suono USR1, USR2 o USR3.

Impossibile leggere questo file.

> Il browser non riesce a decodificarlo. Salvarlo in WAV sul computer e trascinarlo di nuovo.

16 file al massimo: gli altri sono stati esclusi.

> Uno slot contiene 16 zone. Usare un altro slot per il resto.

SEND resta grigio.

> Serve almeno un file, un NAME, nessuna nota base ripetuta e una dimensione che rientri nello spazio; l'FM-1 deve essere collegato.

I campioni non sono nel file di backup.

> Ci sono: SAMPLE da USR1 a USR3 nell'elenco di BACKUP (capitolo 13). Conservare anche i file originali.

---

13 BACKUP: tutto l'FM-1 in un file

La pagina BACKUP salva tutto ciò che l'FM-1 contiene in un unico file sul computer, e lo rimette al suo posto: la musica del momento, i progetti da A a D, i 32 suoni USER, i tre campioni e le loro slice, le posizioni del P600 e le impostazioni.



La pagina BACKUP: l'FM-1 a sinistra, un file a destra.

> Fare un backup prima di installare un altro firmware, prima di RIPRISTINA I SUONI, e di tanto in tanto.

NELL'FM-1: cosa contiene

L'elenco mostra ogni parte dell'FM-1 e la sua dimensione. Una spia accesa: la parte contiene qualcosa; EMPTY: niente da salvare. TOTAL: la dimensione dell'insieme.

Riga	Cos'è
MUSICA CORRENTE	La musica così com'è ora: le quattro tracce, i loro suoni, passi e automazioni, il mix, la song.
IMPOSTAZIONI	Le impostazioni del MENU (capitolo 14).
PROJECT A … D	I quattro progetti salvati (capitolo 11).
SUONI UTENTE 1–16, 17–32	I 32 suoni USER.

Riga	Cos'è
PATCH FM6 UTENTE	Le patch FM6 dei suoni USER creati con il motore FM6.
SAMPLE USR1 … USR3	I tre campioni dell'utente (capitolo 12).
POSIZIONI P600	I suoni P600 salvati sulle 255 posizioni (SALVA QUI, capitolo 4).
BANCO VOCI FM6	Il banco di voci FM6 caricato nell'FM-1.
TAGLI SLICE	Le slice impostate a mano su ogni campione (il motore SLICE, modalità MAN).

Salvare un backup

1. Fermare la musica (■).
2. Fare clic su **SALVA UN BACKUP SU QUESTO COMPUTER**. La barra sotto l'elenco mostra l'avanzamento.
3. Il browser salva **Guru-600-backup-***anno-mese-giorno***.json** nella sua cartella dei download. Conservarlo in un luogo sicuro.

Il file è lo stesso salvato dall'applicazione Guru-600 su Mac e dal programma di installazione: ciascuno di essi può ripristinarlo.

DA UN FILE: ripristinare un backup

1. Trascinare il file di backup sul riquadro **TRASCINA QUI UN FILE DI BACKUP**, oppure fare clic su **SCEGLI UN FILE**.
2. Controllare il file: il suo nome, la sua data e la sua provenienza compaiono sopra il riquadro, e ciò che contiene sotto. Per ora non viene inviato nulla.
3. Fermare la musica (■), poi fare clic su **RIPRISTINALO SULL'FM-1** e confermare.
4. Tenere l'FM-1 collegato fino al messaggio **Backup ripristinato**. L'editor rilegge allora l'FM-1.

> Il ripristino sostituisce tutto sull'FM-1: la sua musica, i progetti, i suoni USER, i campioni e le impostazioni. Salvare prima un backup dell'FM-1 se potrebbe servire di nuovo.

L'FM-1 mantiene la propria CALIBRATION (il cablaggio dei suoi pulsanti e delle sue manopole), qualunque cosa contenga il file. Un file salvato dall'applicazione per Mac prima che avesse salvato musica o impostazioni lascia al loro posto quelle dell'FM-1.

Se non funziona

I pulsanti restano grigi.

> Collegare l'FM-1 (capitolo 2). RESTORE richiede anche un file scelto. Se la colonna di sinistra indica QUESTO FIRMWARE NON PUÒ ESSERE SALVATO DA QUI, reinstallare il firmware Guru-600.

Fermare prima la musica.

> Fare clic su ■, poi riprovare.

Non è un backup completo.

> Il file non è un backup dell'FM-1, oppure è danneggiato. Sceglierne un altro.

Backup interrotto: The device changed during backup.

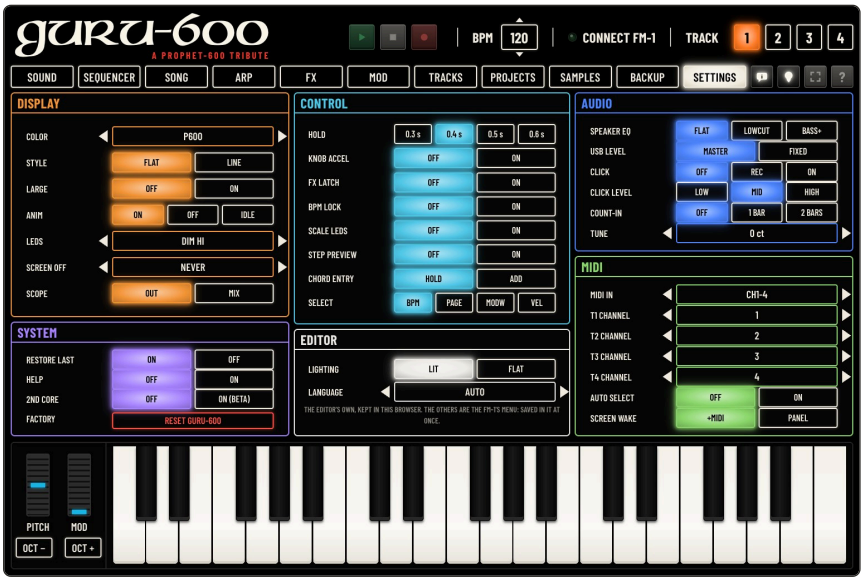
> Qualcosa è cambiato sull'FM-1 durante il salvataggio. Non toccarlo, a musica ferma, e salvare di nuovo.

Il cavo si è scollegato durante un ripristino.

> Ricollegare l'FM-1 e ripristinare di nuovo lo stesso file: rimette tutto al suo posto dall'inizio.

14 IMPOSTAZIONI: il menu dell'FM-1 e le impostazioni dell'editor

La pagina IMPOSTAZIONI mostra le impostazioni del MENU dell'FM-1, raggruppate secondo le sue schede (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM), e quelle proprie dell'editor (EDITOR). L'FM-1 descrive da sé le proprie impostazioni: la pagina mostra sempre quelle del firmware installato.



La pagina IMPOSTAZIONI.

Cambiare un'impostazione

- **Pulsanti**: fare clic sul valore. Il pulsante acceso è quello attuale.
- **Campo con frecce** (◀ valore ▶): fare clic su ◀ o ▶, o scorrere sopra il campo. Alla fine dell'elenco riparte dall'altra estremità; TUNE si ferma a −50 e +50.
- L'FM-1 la applica subito e la conserva: nient'altro da fare, nessun menu da chiudere.
- MIDI IN, T1 … T4 CHANNEL e TUNE appartengono alla musica: vengono conservati con il progetto (capitolo 11). TUNE è anche il MASTER TUNE della pagina FX (capitolo 8).

Impostato: l'FM-1 lo conserva appena la musica si ferma.

> L'impostazione si applica subito; l'FM-1 la salva quando si ferma la musica (■).

Set, but the FM-1 could not keep it.

> L'impostazione si applica, ma va persa allo spegnimento. Cambiarla di nuovo più tardi; se il messaggio ritorna, fare un backup (capitolo 13).

Questo FM-1 non ha questa impostazione.

> Il firmware installato è più vecchio dell'editor. Ricaricare la pagina con l'FM-1 collegato: la pagina mostra allora le sue impostazioni.

Le righe che eseguono un'azione restano nel menu dell'FM-1: CALIBRATION, RESET SUONI, REIMPOSTA GURU-600, INFO, ABOUT e LEARN CLEAR.

SCHERMO

Impostazione	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
COLORI	GREY, GREEN, AMBER, ICE, VIOLET, ROSE, PAPER, HI-CON, NIGHT, MONO, **P600** (+ CUSTOM)	La palette dello schermo. CUSTOM compare solo se è stata creata una palette nell'editor web Felucca.
STILE	**FLAT**, LINE	FLAT: schede piene. LINE: aree scure separate da linee sottili.
TESTO GRANDE	**OFF**, ON	Nomi e valori più grandi nelle pagine.
ANIMAZIONI	OFF, **ON**, IDLE	OFF: nessuna animazione (i valori cambiano subito, nessuno scorrimento di luci all'accensione). IDLE: come ON, e le spie si animano dopo un minuto di inattività.
LED	OFF, DIM LO, **DIM HI**, INV, INV LO, INV HI	Lo stile delle spie: DIM: le spie inutilizzate brillano debolmente; OFF: sono spente; INV: il contrario (come nel firmware M-VAVE).
SPEGNI SCHERMO	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Spegne lo schermo dopo questo tempo di inattività; il suono continua.
OSCILLOSCOPIO	**OUT**, MIX	Dove le immagini prelevano il suono: dopo MASTER (OUT) o prima (MIX).

CONTROLLI

Impostazione	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
TENUTA	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	Per quanto tempo si tiene premuto il pulsante di una schermata rapida prima che si apra.
ACCEL. MANOPOLE	**OFF**, ON	Una rotazione rapida si sposta più velocemente sulle escursioni lunghe.
BLOCCO FX	**OFF**, ON	Schermata rapida FX: i tasti attivano e disattivano gli effetti invece di agire solo finché sono premuti.
BLOCCO TEMPO	**OFF**, ON	SELECT cambia il tempo solo tenendo premuto GLO.
LED SCALA	**OFF**, ON	I tasti della scala si illuminano.
ASCOLTO PASSI	**OFF**, ON	Su SEQ › STEP, il passo sotto il cursore suona quando ci si sposta su di esso (sequencer fermo).
INSERIM. ACCORDI	**HOLD**, ADD	Registrazione a passi: HOLD scrive i tasti tenuti premuti insieme; ADD aggiunge o toglie ogni tasto nel passo.
MANOPOLA SELECT	**BPM**, PAGE, MODW, VEL	Cosa fa SELECT: il tempo, le pagine, la rotella di modulazione (inviata anche come MIDI CC 1), o la velocity dei tasti.

AUDIO

Impostazione	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
EQ ALTOPARLANTE	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	Una correzione del timbro per il piccolo altoparlante; agisce anche sulle cuffie e sull'audio USB.
LIVELLO USB	**MASTER**, FIXED	FIXED: l'audio USB resta a livello massimo indipendentemente da MASTER.
METRONOMO	**OFF**, REC, ON	Il metronomo; REC: solo durante la registrazione.
VOL. METRONOMO	LOW, **MID**, HIGH	Il volume del metronomo.
CONTEGGIO	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	Un conteggio prima che inizi la registrazione.
ACCORDATURA	−50 … **0** … +50 ct	L'accordatura generale, in cent. Conservata con il progetto, non con le impostazioni.

MIDI

Impostazione	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
INGRESSO MIDI	**CH1-4**, SEL, CH5-8, CH9-12, CH13-16, TRACK	Quali canali MIDI suonano quale traccia: CH1-4 = canali da 1 a 4 sulle tracce da 1 a 4 (lo stesso per gli altri blocchi); SEL = tutti i canali sulla traccia selezionata; TRACK = i canali impostati qui sotto. Conservato con il progetto.
T1 … T4 CHANNEL	1 … 16, OMNI, OFF (**T1 = 1, T2 = 2, T3 = 3, T4 = 4**)	Il canale di ogni traccia, usato solo con MIDI IN = TRACK (altrimenti in grigio). Conservato con il progetto.
SELEZIONE AUTO	**OFF**, ON	Una nota MIDI destinata a un'altra traccia seleziona quella traccia.
RIATTIVA SCHERMO	**+MIDI**, PANEL	Cosa riattiva uno schermo spento: il pannello e le note MIDI, o solo il pannello.

SISTEMA

Impostazione	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
RIPRENDI ULTIMO	**ON**, OFF	ON: la musica e i suoni vengono conservati allo spegnimento e ritornano all'accensione. OFF: l'FM-1 riparte da zero ogni volta.
AIUTO	**OFF**, ON	Suggerimenti in fondo a ogni pagina e a ogni schermata rapida dell'FM-1.
2° CORE	**OFF**, ON (BETA)	Usa il secondo core del chip, a partire dalla prossima accensione (2ND CORE ON: RESTART). Si disattiva da solo se non funziona correttamente.
FABBRICA	RESET GURU-600	Cancella tutto ciò che è vostro sull'FM-1 (progetti, suoni USER, campioni, posizioni P600, impostazioni) dopo due conferme; si riavvia come nuovo. Fare prima un backup (capitolo 13). Come MENU › SYSTEM › REIMPOSTA GURU-600.

EDITOR

Le impostazioni proprie dell'editor, conservate da questo browser su questo computer.

Impostazione	Valori	Funzione
ILLUMINAZIONE	**LIT**, FLAT	LIT: le spie brillano come su un pannello illuminato. FLAT: colori pieni. Lo stesso del pulsante a lampadina alla fine delle schede (capitolo 3).

Impostazione	Valori	Funzione
LINGUA	**AUTO**, ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL, ITALIANO, 中文, 日本語	La lingua dell'editor: pagine, pulsanti e messaggi, il menu dell'FM-1 (questa pagina), i suggerimenti e questa guida quando? la apre. I nomi delle impostazioni del suono e del sequencer restano in inglese, come sullo schermo dell'FM-1. AUTO: la lingua del browser (l'inglese se è un'altra). Cliccate su ◀ o ▶: la pagina si ricarica nella lingua scelta. Le schermate di questa guida mostrano l'editor in inglese.

15 Domande

L'editor funziona su un tablet o su un telefono?

> Richiede un computer con Chrome, Edge, Brave o Opera.

Si può suonare l'FM-1 mentre l'editor è aperto?

> Sì. Ciò che si modifica sull'FM-1 compare nell'editor, e viceversa.

L'editor conserva i suoni?

> No: tutto è nell'FM-1. L'editor conserva solo le proprie impostazioni (ILLUMINAZIONE, MESSAGES). Per conservare una copia sul computer: BACKUP (capitolo 13), oppure ESPORTA .SYX per un suono (capitolo 4).

Serve internet?

> No, con la cartella Guru-600 Editor (capitolo 2).

Due finestre dell'editor?

> Aprirne solo una alla volta: chiudere le altre.

L'editor e l'FM-1 mostrano valori diversi.

> Ricaricare la pagina: l'editor rilegge l'FM-1.

L'editor è troppo piccolo o troppo grande.

> Ridimensionare la finestra, o passare a schermo intero (capitolo 3): l'editor la riempie sempre, mantenendo le sue proporzioni.

Dove segnalare un bug o proporre un'idea?

> Su github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues per i bug, Discussions per le idee. Senza un account GitHub: guru600fm1@gmail.com.

16 Riconoscimenti e licenze

- Guru-600 e il suo editor: Marc Massé, 2026, licenza GPL-3.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), licenza GPL-3: il firmware su cui si basa il Guru-600, e il codice di backup e dei campioni dell'editor. Il suo wiki, in inglese: github.com/hugelton/Felucca/wiki.
- Programmi di fabbrica del Prophet-600: Sequential Circuits, 1982. Prophet-600 è un marchio del suo proprietario; il Guru-600 non ha legami con Sequential.
- Font: Barlow Condensed (The Barlow Project Authors, SIL Open Font License); Inter Tight (SIL Open Font License); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

编辑器指南

目录

1	Guru-600 编辑器	112
2	打开编辑器	112
3	编辑器概览	113
4	音色：受 Prophet-600 启发的面板	114
5	音序器：音轨的步	117
6	乐曲：编排歌曲	119
7	ARP：琶音器、音阶与和弦	120
8	FX：效果器	121
9	MOD：调制	123
10	音轨：调音台	124
11	项目：工程与 USER 音色	125
12	采样：您自己的采样	126
13	备份：将整个 FM-1 存入一个文件	127
14	设置：FM-1 的菜单与编辑器自身的设置	128
15	常见问题	130
16	致谢与许可	131

1 Guru-600 编辑器

Guru-600 编辑器将 FM-1 显示在电脑屏幕上，呈现为一块受 Prophet-600 启发、带键盘的面板：每个音色参数、音序器、歌曲、琶音器、效果器、混音器、工程、采样、备份和设置，一目了然。每次更改都会立即在 FM-1 上听到，在 FM-1 上所做的每次更改也会显示在编辑器中。



编辑器，音色 页面。

编辑器的页面不会跟随 FM-1 的屏幕切换，FM-1 也不会跟随编辑器：两者各自停留在自己的页面上。例如，您可以在编辑器的 音序器 页面上编写音序，同时在 FM-1 上调整音色。

准备工作

- 一台装有 Guru-600 固件的 M-VAVE FM-1。
- 一根 USB 数据线。
- 一台装有支持 MIDI 的浏览器的电脑：Chrome、Edge、Brave 或 Opera。

本指南

本指南按标签页顺序逐页介绍编辑器。FM-1 本身、其按钮和屏幕在 Guru-600 用户指南中介绍。编辑器使用在 设置 › 编辑器 › 语言 中选择的语言（第 14 章）：页面、按钮和消息，以及 FM-1 的菜单。音色和音序器设置的名称保持英文，与 FM-1 屏幕一致；提示会翻译它们并说明其作用。

本指南中的截图显示的是英文版编辑器。在您的屏幕上，它会以您选择的语言显示（第 14 章）。

在法语、西班牙语和意大利语界面中，音符保留其字母名（C、D、E...），与 FM-1 上一致，并同时显示唱名（do、re、mi...）。

编辑器右上角的 **?** 按钮会打开本指南中您当前所在页面的章节。

2 打开编辑器

打开编辑器

- **在线**：用 Chrome、Edge、Brave 或 Opera 访问 **marcgoudy.github.io/guru-600/editor/**。
- **离线**：在 **Guru-600 Editor** 文件夹中，用上述浏览器之一打开 **editor › index.html**（右键点击 › 打开方式）。请将 **editor** 和 **guide** 两个文件夹放在一起。

连接 FM-1

1. 用 USB 线将 FM-1 连接到电脑，然后打开 FM-1。
2. 点击编辑器顶部的 **连接 FM-1**（或其指示灯）。
3. 首次使用时，浏览器会请求使用您的 MIDI 设备：点击**允许**。
4. 指示灯亮绿色，标签显示 **FM-1 已连接**。编辑器读取 FM-1：页面显示其音色和音乐。

此后，编辑器在打开时以及插上 FM-1 时会自动连接。拔下后，指示灯熄灭，标签恢复为 连接 FM-1；数值仍保留在屏幕上。

使用 Mac 上的 Guru-600 应用程序

打开 **Guru-600.app**：编辑器会像连接 FM-1 一样连接到它，您可以在 Mac 上听到声音。本指南介绍的所有功能都可以在没有 FM-1 的情况下使用它。

不连接 FM-1

不连接 FM-1 也可以浏览每个页面：页面显示示例数值，旋钮、开关和列表都可以操作。但不会保存任何内容：需要 FM-1 的操作（保存、载入、播放、发送）会显示**请先连接 FM-1。**

无法连接时

This browser has no MIDI.

> 请用 Chrome、Edge、Brave 或 Opera 打开编辑器。

MIDI 访问被拒绝。

> 在浏览器的网站设置（地址栏左侧的图标）中允许此页面使用 MIDI，然后重新载入页面。

No FM-1 found.

> 请检查 FM-1 是否已开机、数据线能否传输数据（换一根试试），以及是否有其他程序正在使用 FM-1（其他编辑器、音乐软件）：关闭该程序，然后再次点击 连接 FM-1。

此 FM-1 需要 Guru-600 固件。

> 该 FM-1 运行的是其他固件：请安装 Guru-600（参阅 Guru-600 用户指南）。

“FM-1 没有响应。”（FM-1 没有响应。）

> 拔下 FM-1，重新插上，等待 FM-1 已连接 出现。

3 编辑器概览

顶部（顶栏和标签页）和底部（键盘）始终不变；中间是所选标签页的页面。无论窗口大小如何，编辑器都保持面板的比例：窗口的其余部分保持黑色。



顶栏和标签页。

顶栏

控制器	功能
▶	PLAY：同时启动四个音轨。FM-1 播放时亮绿色。
■	STOP：停止播放。
●	REC：使所选音轨进入录音预备状态。预备期间亮红色。
BPM	速度，40 至 240。点击 ▲ 或 ▼（按住：连续变化）；或在框上向上或向下拖动（Shift：更精细），或在其上滚动；双击：120。FM-1 播放时，该框随每
连接 FM-1	连接（第2章）。FM-1 已连接 且指示灯亮绿色：已连接。
音轨 1 2 3 4	所选音轨，亮橙色：各页面显示并修改该音轨，键盘演奏该音轨。

标签页及其旁边的按钮

音色、音序器、乐曲、ARP、FX、MOD、音轨、项目、采样、备份、设置：点击其中一个即显示其页面。每个页面在本指南中都有对应章节。

控制器	功能
LIT / FLAT	灯泡按钮。LIT 或 FLAT：灯光像背光面板一样发光，或显示为纯色。由浏览器记住（也可在 设置 › 编辑器 › 照明 中设置）。
FULL SCREEN	四角按钮：全屏及退出全屏。也可按 F11、Alt+Enter 或双击标志；按 Esc 退出。
? (HELP)	打开本指南中当前页面的章节。
TOOLTIPS	灯泡左侧的对话气泡按钮：打开或关闭提示。悬停在某个设置上时，提示会用所选语言显示其翻译和作用；悬停在编辑器的按钮上时，显示其作用。

键盘



滚轮、OCT – / OCT + 和键盘。

- **点击琴键**即可在所选音轨上演奏；在琴键上拖过可演奏刮奏。三个八度，C3 至 C6；音符以力度 100 演奏。
- **OCT – / OCT +**：最多降低或升高两个八度。键盘移调期间亮起。
- **PITCH**：弯音；松开后回到中间。**MOD**：调制轮；停在您放开的位置。
- 音轨 1 在 MIDI 通道 1 上演奏，音轨 2 在通道 2 上，依此类推。

电脑按键	演奏
A W S E D F T G Y H U J K O L P ;	音符，从 C4（A）到 E5（;）
← / →	OCT − / OCT +
↑ / ↓	音色 页面：音色 中的上一个 / 下一个音色（当前显示的类别），立即载入

这些字母对应 QWERTY 键盘上的位置；在 AZERTY 键盘上，请使用相同位置的按键：音符为 Q Z S E D…。在输入框中输入时不会发声。

操作方式

控制器	手势
旋钮	向上拖动（增大）或向下拖动（减小）；按住 Shift：更精细。也可在其上滚动。双击：恢复其常用值。
开关、选项、按钮	点击。亮起表示已开启或已选中。
字段 ◀ 数值 ▶	点击箭头，或在字段上滚动。
灰色按钮	当前不可用（无可执行的操作，或需要 FM-1）。

提示信息与询问

页面底部的简短提示会说明已完成的操作，或未能完成的原因（会自动消失）。在任何替换或删除操作之前，浏览器会请求确认：**确定**继续，**取消**不做任何更改。

4 音色：受 Prophet-600 启发的面板

音色 页面在一块受 Prophet-600 启发的面板上显示所选音轨的音色：原机的每个旋钮和开关，以及 Guru-600 增加的部分（VOICE、FX SENDS、EXTRAS、MORPH）。每次更改都会立即在 FM-1 上听到。右侧的 音色 包含 FM-1 能演奏的所有音色，并可保存和交换 255 个 P600 音色。



音色 页面。

更改影响的是音轨的音色，而不是已保存的音色。若要保留：使用 保存到此位置（见下文），或 项目 页面上的 STORE THE TRACK'S 音色（第11章）。

音轨未使用 P600 时

当音轨演奏 FM-1 的音色（P600 以外的引擎）时，面板、MORPH 和 MUTATE 会变暗并停止响应，并有消息显示该音轨使用的引擎：它们只用于设置 Guru-600 音色。在 音色 中点击一个 Guru-600 音色（1 至 255）：音轨切换到 P600 并演奏该音色。键盘仍会显示在 FM-1 上弹奏的琴键，其他页面适用于所有引擎。

POLY-MOD

在每个复音中，两个调制源调制振荡器 A 的音高和/或滤波器。

控制器	功能	取值
FIL ENV	FILTER ENV：滤波器包络对目标的调制量。	0–100%
OSC B	OSC B：振荡器 B 以音频速率对目标的调制量：金属感、钟声般的声音。	0–100%
FREQ A, 滤波器	DESTINATION：调制的去向。两个都亮：两者都调制；两个都不亮：不调制。	OFF / ON

LFO

控制器	功能	取值
频率	LFO 的速度。	0.1 … 40 Hz
波形	点击选择三角波（左）或方波（右）。都不亮：在 FM-1 上设置了 Prophet-600 所没有的波形。	△ / □
初始量	调制轮处于最低位置时 LFO 的作用量。其余部分由调制轮添加。这就是从反方向看的 EXTRAS 中的 WHEEL：两个旋钮联动。	0 … 100%
FREQ A-B, PW A-B, 滤波器	DESTINATION：LFO 调制的对象：两个振荡器的音高、它们的脉冲宽度、滤波器。可任意组合。	OFF / ON

振荡器 A, 振荡器 B

控制器	功能	取值
频率 (A)	FREQ A：振荡器 A 的音高，以半音为单位。24 按原音高演奏，12 低一个八度，36 高一个八度。	0–63 st
频率 (B)	FREQ B：振荡器 B 的音高，方式相同。	0–63 st
微调 (B)	FINE B：将 B 略微升高，最多一个半音：声音更饱满、带拍频。	0–127
SYNC (A)	A 随 B 的每个周期重新起振：坚硬、尖锐的音色，FREQ A 变化时音色随之改变。	OFF / ON
SAW, TRI, PULSE	振荡器的波形：点亮一个、两个或三个即可组合；全部不亮：振荡器无声。	OFF / ON
PULSE WIDTH (A)	PW A：A 的脉冲宽度（当其波形包含 PLS 时可听到）。50%：方波，空洞；窄：单薄、带鼻音。	0–100%
PULSE WIDTH (B)	PW B：B 的脉冲宽度。	0–100%

混音器, 滑音, 齐奏

控制器	功能	取值
混音器	MIXER：0% 只有 A，50% 两者均等，100% 只有 B。	0–100%
GLIDE	GLIDE：从一个音符滑到下一个音符的时间（0：无滑音）。	1 ms – 10 秒
UNISON	所有复音叠在一个音上，声音极其厚重。不亮：音轨演奏和弦（POLY）。其他复音模式（MONO、LEGATO）位于 MOD 页面（第9章）。	OFF / ON

滤波器, 滤波器包络

控制器	功能	取值
CUTOFF	CUTOFF：明亮度。与 HOME 上的 KNOB 1 相同。	30 Hz – 16 kHz
RESONANCE	RESONANCE：提升截止频率处的频率；超过约 70% 时，滤波器会自行啸叫。	0–100%
包络量	ENV AMT：滤波器包络（第 6 页）打开滤波器的程度。	0–100%
键盘跟随	音越高，滤波器开得越大：OFF、HALF、FULL（滤波器逐音跟随键盘）。点击一个选项。	OFF, HALF, FULL
ATTACK	ATTACK：滤波器打开所需时间。	1 ms – 10 秒
DECAY	DECAY：回落到延音电平所需时间。	1 ms – 10 秒
SUSTAIN	SUSTAIN：按住琴键期间保持的电平。	0–100%
RELEASE	RELEASE：松开琴键后关闭所需时间。	1 ms – 10 秒

放大器

控制器	功能	取值
ATTACK	声音达到最大电平所需的时间。	1 ms … 10 秒
DECAY	回落到延音电平所需的时间。	1 ms … 10 秒
SUSTAIN	按住琴键期间保持的电平。	0 … 100%
RELEASE	松开琴键后声音消失所需的时间。	1 ms … 10 秒

声部, FX 发送

控制器	功能	取值
电平	音轨的音量（与 音轨 页面上的推子相同）。	OFF, −55.5 … +7.5 dB
PAN	音轨的声像位置，左 / 右。	L 100 … C … R 100
扩展	复音在音轨 PAN 的左右两侧交替：和弦在立体声中展开。	0–100%
DIST, CHORUS, DELAY, REVERB	音轨发送到各效果器的量（第8章）。	0 … 100%

附加

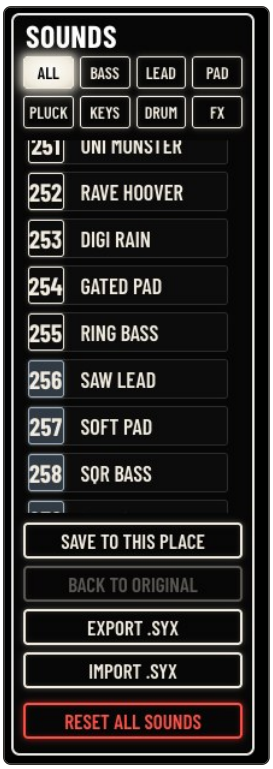
Prophet-600 原本没有的功能，按音色分别设定。

控制器	功能	取值
VINTAGE	每个复音在音高（最多 ±20 音分）和明亮度上轻微漂移，就像老式模拟合成器。0%：完全稳定。	0–100%
滚轮	调制轮控制的 LFO 量。0%：LFO 始终全量作用，调制轮不起作用。100%：推动调制轮之前没有 LFO。LFO 的 INITIAL AMOUNT 从反方向显示同一内容。	0 … 100%
VEL > FLT	弹得越重，滤波器开得越大（负值：关得越小）。需要力度：MIDI 键盘，或 SELECT = VEL。	−100 / +100%
DETUNE	齐奏时复音的散开程度（VOICES = UNI）。	0–127

转动旋钮

- 在旋钮上向上或向下拖动；按住 Shift 可更精细地调节。也可在其上滚动。
- 双击可将其恢复为常用值。
- 开关和选项：点击。

音色：所有音色



音色。

- **1 至 255**：Guru-600 音色（P600）。**从 256 起，编号底色为灰蓝色**：FM-1 其他引擎的音色。**U1、U2…**：您的 USER 音色（第 11 章）。
- **点击一个音色**即可将其载入音轨；其他引擎的音色会使音轨切换到该引擎。如果您修改了音色但尚未保存，编辑器会先询问。
- **右键点击 Guru-600 音色**即可重命名（最多 11 个字符）：名称会保存在 FM-1 中。
- **全部、贝斯、LEAD、PAD、PLUCK、键盘、打击、FX**：在所有音色中只显示该类别。DRUM 包含打击乐音色和鼓组。
- **亮黄色**：音轨的音色。**橙色名称**：您自己的音色（已保存或导入的位置，或 USER 音色）。

控制器	功能
保存到此位置	经确认后，将音轨的音色保存到亮黄色的位置：替换该位置原有的音色。若要保存到别处，先点击那个位置，再点击 保存到此位置。
恢复原始	用于橙色的位置：经确认后，恢复该位置最初的音色。位置仍为原始音色时显示为灰色。
导出 .SYX	将该位置的音色以您指定的名称保存为 Prophet-600 文件（*编号名称*.syx），存入浏览器的下载文件夹：即 Prophet-600 的 SysEx 格式，其他 Prophet-
导入 .SYX	经确认后，将文件（.syx 或 .mid，Sequential 格式或 GliGli 格式）中的 Prophet-600 音色连同其名称（导出时指定的名称，否则为文件名）放入亮黄色
重置所有音色	经确认后，恢复 255 个原始音色：您保存或导入的所有音色都会被删除。请先进行备份（第13章）。

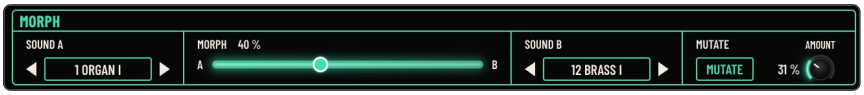
保存到此位置、恢复原始 和 导出 .SYX 作用于 Guru-600 音色：当音轨演奏 FM-1 的音色时，它们显示为灰色。

位置保存的内容

随音色保存：振荡器、混音器、滤波器及其包络、Poly-Mod、放大器包络、滑音、UNI 开或关（及其 DETUNE）、LFO 的速率、波形和目标、WHEEL 和 VEL>FLT。**不保存**：VINTAGE（每次载入时恢复为 24）、效果发送（保存的音色以干声播放，所有发送为 0）、INSERT、MONO 和 LEG（保存的音色始终以 POLY 播放，若其齐奏为开则以 UNI 播放）、LFO 的 PHASE 和 FADE 以及 MOD 页面上的其他 LFO 设置、MOD 页面上的 ENVELOPE 设置、MOD MATRIX 的第 1–2 槽、MOD 页面上的 VOICE 设置以及 SPREAD。

若要保留全部内容，请使用 项目 页面上的 STORE THE TRACK'S 音色（USER 音色），或保存工程。您自己的位置最多 55 个，由您保存的音色和导入的音色共用。超出后会显示**位置存储已满**；可用 恢复原始 释放一些位置。

MORPH



面板下方的 MORPH。

MORPH 将音轨的音色（SOUND A）逐渐变为另一个音色（SOUND B），MUTATE 则生成它的一个变体。

控制器	功能
音色 A ◀ ▶	音轨的音色。箭头载入上一个或下一个位置（255 之后是 1），与在 音色 中点击相同。
音色 B ◀ ▶	要变成的目标音色。选择另一个 B 会使滑块回到 A。
MORPH	在滑轨上点击或拖动，从 A（0%）到 B（100%）。数值显示在标题之后。声音随移动而变化。
变异	按所示的 AMOUNT 随机更改音色。再次点击可获得另一个变体。
调制量	MUTATE 的变化程度：从少量（1%）到大量（100%）。

经过 MORPH 或 MUTATE 的音色是已更改的音色：请用 保存到此位置 或 STORE THE TRACK'S 音色 保留。重新载入 SOUND A 即可回到原音色。

没有声音？

> 请检查 SAW、TRI、PULSE（发声的振荡器上至少点亮一个）、MIXER、CUTOFF 和 ENVELOPE AMOUNT（不要两者都在最低）、LEVEL，以及音轨是否被静音（音轨）。

我保存的音色听起来是干声。

> 保存的 P600 音色载入时效果发送为 0（参见"位置保存的内容"）：请重新调高 FX SENDS，或将音色保存为 USER 音色。

位置存储已满（55 个音色）。

> 将一些位置恢复为原始音色（恢复原始），或将音色保存为 USER 音色。

此文件中没有 Prophet-600 音色。

> 该文件不是 Prophet-600 的 SysEx 文件（例如是其他合成器的音色库）。

我更改了音色，然后又载入了另一个音色。

> 在 FM-1 上按住 SAVE 1 秒：撤销该音轨上一次的音色载入，更改过的音色即会恢复。

5 音序器：音轨的步

每个音轨都有自己的音序，最多 64 步，包含和弦、连音、重音、滑音、概率、力度和重复。音序器 页面显示所选音轨的音序：顶部是其设置，中间是音符（STEPS），下方是每一步的细节（DETAIL），右侧是自动化。顶部的 ▶ 同时启动四个音轨。



音序器 页面。

音序

控制器	功能	取值
长度	音序的步数。超出的步显示为暗色。	1 … 64
分割	每一步的时值，以速度的音符时值表示。	4BAR … 1/32
SWING	每隔一步延后：即摇摆。	0 … 100%
GATE	每个音符的持续长度，以其所在步的比例表示。	1 … 100%
QUANTIZE	亮起：各步按网格演奏。不亮：各步按其 NUDGE 演奏（按录制时提前或延后）。	OFF / ON
移调	以半音为单位移调琴键所演奏的音；当 ARP 页面的 QUANTIZE 为 SEQ+T 时，音序也一同移调。与 ARP 页面上的 TRANSPOSE 相同。	−24 … +24 st

步 1-16、17-32、33-48、49-64：所显示的 16 步。它们只改变显示范围。

STEPS：写入音符

- **在网格中点击**：在该步的该音高上放置一个音符，或将其移除。一步最多容纳 4 个音符（一个和弦）。写入新音符时，FM-1 会发出该音。
- 在网格上**滚动**可查看更高或更低的音符。左侧的键盘标出每个 C。
- **点击步的编号**即可更改其类型：NOTE，然后是 TIE（前一个音符延续到这一步），然后是 REST（休止）。
- 播放时，正在演奏的步会亮起。

DETAIL：每一步

控制器	功能	取值
力度	该步演奏的力度：在所需高度点击，或向上或向下拖动。仅适用于含有音符的步。	1 … 127
重音	点击：该步演奏得更响。	OFF / ON
滑音	点击：该音符滑向下一个音符。	OFF / ON
概率	该步演奏的频率：向上或向下拖动。当该步设有条件（COND）时隐藏。	0 … 100%
连击	点击：该步在其时值内演奏 1 至 4 次。	×1 … ×4
微移	提前或延后，以一步的十六分之一为单位：向上或向下拖动。仅在 QUANTIZE 不亮时可听到。	−8 … +7
条件	点击选择该步何时演奏：1:2（每 2 次循环中的第一次）、2:2、1:3 … 4:4、FILL（仅在 FM-1 上按住加花时：GLO + E4）、!FILL（仅在未按住时）。选择条件会将 CHANCE 恢复为 100%；拖动 CHANCE 会取消条件。	—, 1:2 … 4:4, FILL,!FILL

双击某个细节的名称（VELOCITY、ACCENT…），可将该行在序列所有步上恢复为常用值：力度 96，ACCENT 和 SLIDE 关闭，CHANCE 100%，RATCH ×1，NUDGE 0，无 COND。

TOOLS

这些工具会更改音轨的整个音序。在 FM-1 上按住 SAVE 1 秒可撤销上一次操作。

控制器	功能
清除	经确认后，清除各步。
反转	将音序倒序演奏。
移位◀, 移位▶	将每一步提前或延后一步（最后一步回到开头）。
随机	按相同节奏，从音轨的音阶（ARP 页面）中取新音符。在 DRUM 音轨上：生成新的节拍。
变奏	音序的一个音乐变体；再次点击可变化更多。
EUCLID	在一个步数循环中尽可能均匀地分布若干击，按偏移量旋转，并贯穿整个 LEN。输入击数、步数和偏移量（例如 **5 16 0**）并确认。每一击保留该步的
加倍	将 LEN 加倍（最多 64）：各步被复制到其后，可随即修改。
减半	将 LEN 减半：只演奏前半部分。

音色：轨道的音色

右上方显示所选轨道的音色：先是它的引擎，然后是 ◀ 音色名称 ▶。箭头在不离开本页的情况下，把上一个或下一个音色载入该轨道；步进保持不变。在 P600 轨道上，箭头依次浏览 255 个位置，与 音色 页面的列表相同（音色已修改时会先询问）；在其他引擎上，则浏览该引擎的音色。配合顶部的 TRACK 按钮，您可以在这里同时切换轨道和音色。

自动化

在音轨各步上录制的旋钮动作和参数锁定（挂锁图标）的列表：每行列出步、参数及其数值。在 FM-1 上录制：使音轨进入录音预备状态（●），在播放时转动旋钮。

控制器	功能
播放	开启或关闭音轨的全部自动化。
删除	删除所选的行（先点击该行：它会亮黄色）。
全部清除	经确认后，删除音轨的全部自动化。

一个步最多包含 4 个音符。

> 先移除一个音符，再添加另一个。

某一步不发声。

> 请检查该步是否在 LEN 范围内，以及其 CHANCE、COND 和 VELOCITY。

这些工具需要 FM-1 的 Guru-600 固件。

> 重新安装 Guru-600 固件。

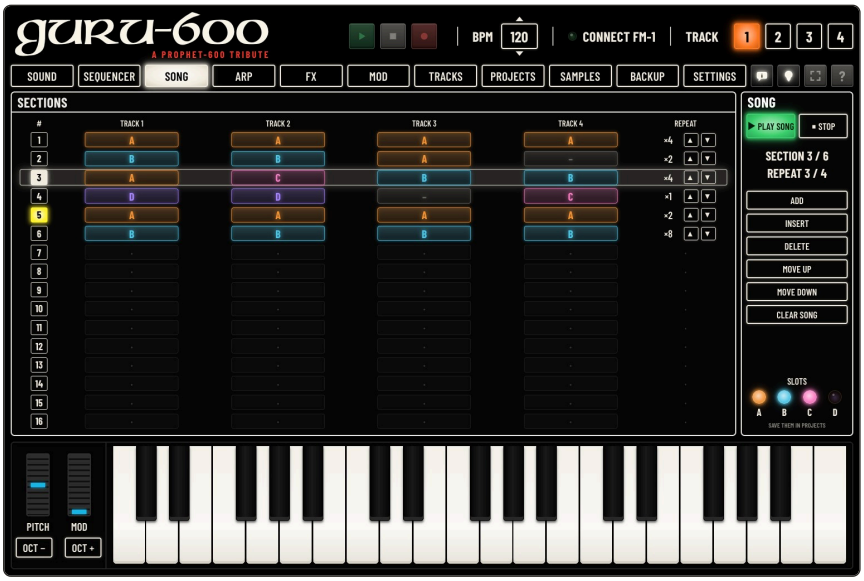
STOP TO EDIT on the FM-1.

> 歌曲正在播放（第6章）：请先停止，才能编辑各步。

---

6 乐曲：编排歌曲

歌曲是由最多 16 个**段落**组成的列表。每个段落为四个音轨分别指定演奏哪个工程的部分（A、B、C 或 D，在 项目 页面上保存，第11章）或静音（–），以及该段落重复的次数。



乐曲 页面。

开始之前

1. 在四个音轨上制作音乐的第一部分，并将其保存为工程 A（项目 页面）。
2. 将其改成第二部分（副歌、间奏...）并保存为 B；如有需要，再保存 C 和 D。
3. 右侧的 槽位 指示灯显示哪些工程已保存。

段落

- **添加**：在末尾添加一个段落，内容复制自最后一个段落。
- 点击音轨的字母即可更改：A、B、C、D，然后是 –（该音轨在此段落中静音）。
- ×*n* 旁边的 ▲▼：该段落演奏的次数（1 至 16）。
- 点击一行以选中（其编号亮黄色），然后：

控制器	功能
插入	在所选行插入一个新段落（A A A A ×1）。
删除	删除所选段落。
上移, 下移	将所选段落上移或下移一行。
清除乐曲	经确认后，删除所有段落。

每次更改都会立即发送到 FM-1。

播放歌曲

控制器	功能
▶ 播放乐曲	从第一个段落开始播放。歌曲播放时亮绿色。正在播放的段落在列表中亮起；面板显示 SECTION *n* / *total* 和 REPEAT *n* / *total*。
■ 停止	停止歌曲。

歌曲播放期间无法编辑各步：请先停止。

槽位 A 为空：请先在其中保存一个样式（项目）。

> 某个段落使用了尚未保存的工程。请在 项目 上保存它，或更改字母。

FM-1 正忙：请重试。

> 稍等片刻，然后重试。

歌曲会被保留吗?

> 会，它随当前音乐一起保留，保存工程时（项目）也保存在工程中，并包含在备份中（备份）。

7 ARP：琶音器、音阶与和弦

ARP 页面汇集了将您弹奏的琴键变成音乐的功能：琶音器、琴键所用的音阶，以及和弦键。这些设置属于所选音轨，适用于任何引擎：切换音色时保持不变。



ARP 页面。

琶音器

琶音器按照速度的节奏，将您按住的音符逐个演奏。将 MODE 设为 OFF 即恢复正常演奏。

控制器	功能	取值
模式	OFF、UP、DN、UPDN、RND、ORD（按您按下的顺序）、REPEAT，以及用于和弦的 DNUP、UP+8、CONV、DIVG、PINKY、THUMB、WALK、CHORD。	15 种模式
速率	每一步的音符时值，4 小节至 1/32。	10 个数值
OCT	向上攀升几个八度。	1–4
GATE	每个音符的长度。	1–100%
SWING	摇摆。	0–100%
概率	每个音符演奏的概率。	0–100%
保持	ON：松开后音符继续演奏（锁存）；新的和弦会将其替换。	OFF / ON
顺序	NOTE：按音高。PLAY：按您演奏的顺序。	2 个选项

音阶

控制器	功能	取值
根音	音阶的主音，C 至 B。	12 个音
音阶	音阶：CHR（半音阶：不限定音阶）、MAJ、MIN、DOR、MIX、PEN、MPEN、HARM、PHRY、LYD、LOC、MEL、BLUES、WHOLE、DIMHW、DIMWH。	16 种音阶
QUANTIZE	琴键如何跟随音阶：OFF（每个琴键演奏其本身的音）、SNAP（音阶外的音向下移入音阶）、WHITE（音阶只分布在白键上：C4 演奏 ROOT，黑键不发声）、SEQ（与 SNAP 相同，且音序也按音阶演奏）、SEQ+T（与 SEQ 相同，且 TRANSPOSE 也移调音序）。	5 种模式
移调	将琴键演奏的音移调，以半音为单位。	−24 / +24 st

右侧的 **调**：音阶中的音，在一个八度上亮起（主音以圆点标记），以及音的数量。

和弦

一根手指弹出一个和弦。

控制器	功能	取值
和弦	和弦键：OFF、DIA3（音阶的三和弦：每个和弦都在调内）、DIA7（音阶的七和弦）、MAJ、MIN、DOM7、MAJ7、MIN7、SUS4、POW（每个琴键上固定的和弦形态）、MEM（您自己的和弦，在 FM-1 上学习）。	11 个选项
排列	和弦排列：CLOSE（密集）、OPEN（展开）、INV1、INV2（转位）、+OCT（在低八度加入根音；七和弦此时会省去五音）。	5 个选项

DIA3 和 DIA7 跟随上面设置的音阶（SCALE 为 CHR 时，使用 ROOT 的大调音阶）；音阶外的琴键取其下方最近的音阶音。和弦有多少个音就占用多少个复音。在 MONO、LEGATO 或 UNISON 模式下，音轨只演奏和弦的根音；DRUM 和 SLICE 音轨忽略和弦键。

它自己在演奏？

> HOLD 为 ON：将其设为 OFF，或将 MODE 设为 OFF。

琴键演奏出奇怪的音？

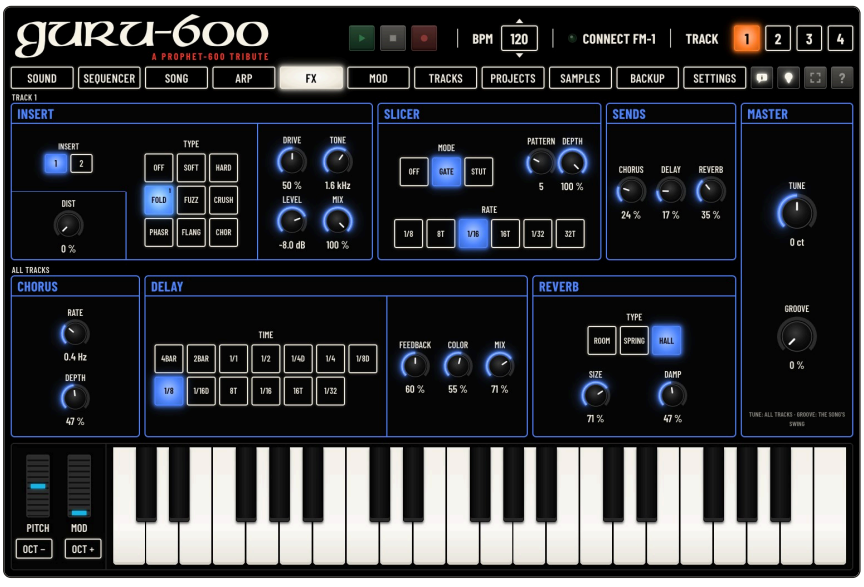
> SCALE 不是 CHR、QUANTIZE 不是 OFF、TRANSPOSE 不是 0，或 CHORD 不是 OFF：请将它们复位。

录制您自己的和弦（MEM）。

> 在 FM-1 上学习：SCL › CHORD，LEARN（参阅 Guru-600 用户指南）。

8 FX：效果器

FX 页面按声音的路径排列。**音轨** *n* 下：所选音轨自身的效果，依次为 DIST 和 INSERT、SLICER、SENDS。**所有音轨** 下：四个音轨共用的效果，按发送的顺序排列（CHORUS、DELAY、REVERB），右侧为 MASTER。音轨没有发送信号的共用效果会变暗并显示 **音轨** *n* · **SEND 0%**：其旋钮对其他音轨仍然有效。



FX 页面。

插入效果

DIST，第一个旋钮：音轨自身的失真，位于其路径的最开始。它属于音色的一部分：载入音色会重新设定它。

插入在音轨上的效果。选择其 **类型**；三个旋钮的名称随该类型而变。**混合**：效果声相对于干声的比例。

音轨上有两个依次串联的 INSERT：声音先经过 INSERT 1，再经过 INSERT 2（例如先移相器再镶边）。DIST 上方的 **1** 和 **2** 按钮选择 TYPE 网格和旋钮调节哪一个。网格中，所选 INSERT 的类型点亮，另一个的类型较暗，各自标有编号。

TYPE	简介	旋钮
OFF	无插入效果。	—
柔和, 硬, FOLD, FUZZ	各种失真，从最柔和到最刺耳。	DRIVE, TONE, LEVEL
CRUSH	更少的比特数和更低的采样率：低保真（lo-fi）音色。	BITS (1 … 16), RATE (689 Hz … 44k), LPF
PHASR, FLANG, CHOR	仅作用于该音轨的移相、镶边、合唱。	RATE, DEPTH, FDBK

切片器

跟随速度的节奏门限或断续效果。

控制器	功能	取值
MODE	OFF、GATE（按节奏切断声音）、STUT（重复声音）。	OFF, GATE, STUT
节奏型	16 种节奏样式之一。	1 … 16
深度	切割的深度。	0 … 100%
速率	每个切片的长度。	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T

发送

音轨发送到下方共用效果 CHORUS、DELAY 和 REVERB 的量。与 音色 页面和 音轨 页面上的 FX SENDS 是同样的旋钮。它们属于音色的一部分：载入音色会重新设定它们。

CHORUS、延迟、混响（所有音轨）

控制器	功能	取值
CHORUS · 速率	合唱的速度。	Hz
CHORUS · 深度	其深度。	0 … 100%
DELAY · 时间	重复之间的时间，以速度的音符时值表示（D：附点，T：三连音）。	4BAR … 1/32
DELAY · 反馈	重复持续的时长：数值越高，重复次数越多。重复最终总会消失。	0 … 120%
DELAY · 色彩	重复声的音色：从暗到亮。	0 … 100%
DELAY · 混合	延迟的电平。	0 … 100%
REVERB · 类型	ROOM、SPRING 或 HALL。	ROOM, SPRING, HALL
REVERB · 大小	空间的大小。	0 … 100%
REVERB · 阻尼	高频衰减的快慢。	0 … 100%

这些设置随工程保存，而不是随音色保存。

总控

控制器	功能	取值
调音	所有音轨的调音，单位为音分。与 设置 页面上的 TUNE 相同（第14章）。	−50 … +50 ct
律动	整首歌曲的摇摆。	0 … 100%

CHORUS、DELAY 或 REVERB 的旋钮没有作用?

> 该区域变暗：音轨没有向它发送信号（SEND 0%）。在 SENDS 中调高它的发送量。

没有混响?

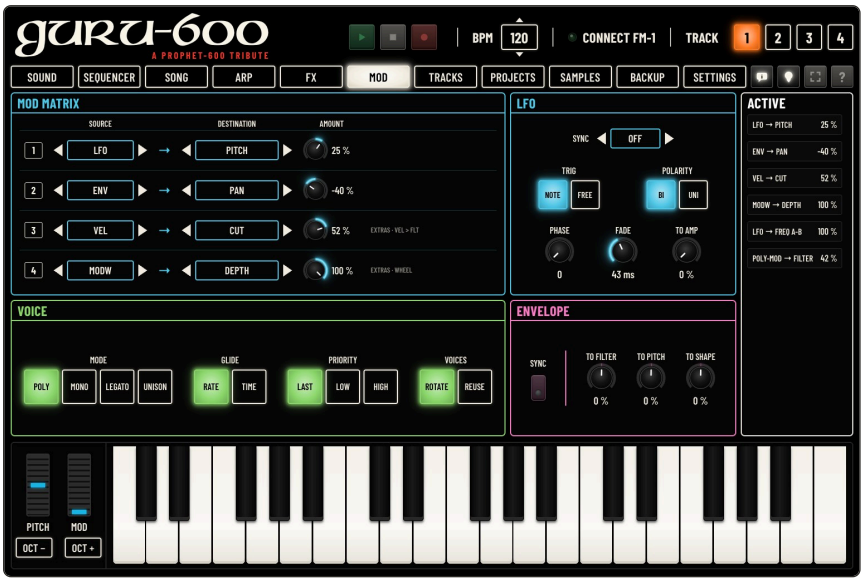
> 音轨的 REVERB 发送为 0%：在 SENDS 下调高。

没有延迟?

> 音轨的 DELAY 发送或 DELAY 的 MIX 为 0%。

9 MOD：调制

MOD 页面汇集了 Prophet-600 面板之外调制声音的功能：调制矩阵、LFO 的其他设置、复音模式以及包络的目标。右侧的 生效中 列出当前调制声音的所有内容。



MOD 页面。

载入 P600 音色会重置此页面，但 TO AMP 以及第 3、4 槽的调制量除外。请用 STORE THE TRACK'S 音色（USER 音色）或工程（第11章）保留您的设置。

调制矩阵

调制矩阵：每个音轨四个槽位，每个槽位将一个调制源送往一个目标，是上述路由之外的补充。

控制器	功能	取值
源	调制源：OFF、LFO、ENV、VEL（力度）、KEY（音符）、RAND（每个音符随机）、MODW（调制轮）、AT（触后）、EXPR（表情踏板）、S&H、SLEW（平滑后的 S&H）。	11 个选项
目标	目标：PITCH、CUT、SHP、AMP、PAN，效果发送 DIST CHO DLY REV，RATE（LFO 的速度），VIB（颤音深度），P600 本身的参数（WAVE A、FREQ A、WAVE B、FREQ B、CUTOFF、RESONANCE、MIXER、ENV AMOUNT），DEPTH（LFO 的深度），VEL（音符的力度），TIME（某一步略微延后演奏）。	23 个选项
调制量	调制量，正值或负值。双击：0。	-100 / +100%

- 字段 ◀ ▶：点击箭头，或在字段上滚动。最后一个值之后回到第一个值。
- **在 P600 音轨上，第 3 和第 4 槽属于音色**：VEL › CUT（音色 页面上的 EXTRAS › VEL > FLT）和 MODW › DEPTH（EXTRAS › WHEEL）。它们的调制量就是这两个旋钮。第 1 和第 2 槽可自由用于您自己的调制。
- MODW、AT 和 EXPR 来自 MIDI 键盘（调制轮也可用 SELECT = MODW）。在收到数值之前，MODW 和 AT 为 0，EXPR 为最大。
- 编辑器键盘下方的 MOD 轮也控制 MODW。

LFO

控制器	功能	取值
SYNC	OFF（由 音色 页面上的 FREQUENCY 设定速度）或跟随速度的音符时值，从 4BAR 到 1/32。	11 个选项
TRIG	NOTE：每个音符时波形重新开始。FREE：自由运行。	2 个选项
极性	BI：在设定值上下起伏。UNI：只在设定值之上。	2 个选项
相位	每个音符时波形的起始位置。	0–127
渐入	音符开始后 LFO 介入所需时间：延迟颤音。	1ms – 10 秒
至放大器	音量：震音。	0–100%

声部

控制器	功能	取值
模式	POLY（最多六个音）、MONO（单音，每个音符都重新触发包络）、LEGATO（单音，包络仅在音符之间有间隙后才重新触发）、UNISON（所有复音叠在一个音上：即 音色 页面的 UNISON）。	4 种模式
GLIDE	滑音的计时方式：RATE（恒定速度：音程越大，用时越长）或 TIME（始终相同的时间）。	2 个选项
优先	在 MONO 和 LEGATO 模式下，同时按住多个音时由哪个音发声：LAST（最后一个）、LOW（最低）或 HIGH（最高）。	3 个选项
分配	音符如何分配复音：ROTATE（轮流分配，因此音符的释音会继续鸣响）或 REUSE（重复的音符重新使用其原来的复音）。	2 个选项

四个音轨共享 FM-1 的八个复音：P600 音轨最多占用六个；其他音轨演奏许多音符时会更少。

包络

放大器的包络（音色 页面上的 AMPLIFIER）也可按正值或负值的量调制其他参数。

控制器	功能	取值
SYNC	ON：ATTACK、DECAY 和 RELEASE 变为跟随速度的音符时值（1/16、1/4、2BAR...）。	OFF / ON
至滤波器	调制截止频率，叠加在滤波器本身的包络之上。	−100 / +100%
至音高	调制音高。	−100 / +100%
至波形	调制脉冲宽度。	−100 / +100%

生效中

所有正在起作用的调制，以 *source* → *destination* 及其调制量的形式显示：正在使用的矩阵槽位、LFO 的目标（音色 页面和 TO AMP）、POLY-MOD 以及包络的目标。—：无。

某个调制不起作用。

> 其 SOURCE、DESTINATION 或 AMOUNT 为 OFF 或 0；MODW、AT 和 EXPR 需要 MIDI 键盘或编辑器的 MOD 轮。

我的调制不见了。

> 载入了 P600 音色：它会重置此页面。请将调制保存在 USER 音色或工程中。

10 音轨：调音台

FM-1 同时演奏四个音轨。音轨 页面将它们并排显示，就像调音台的通道：每个音轨的引擎和音色、效果发送、声像和电平、MUTE 和 SOLO。



音轨 页面；所选音轨亮橙色。

控制器	功能	取值
◀ 引擎 ▶	音轨的引擎。◀ 或 ▶ 经确认后切换到上一个或下一个引擎：音轨随即演奏新引擎的第一个音色。	P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM
◀ 音色 ▶	音轨的音色（P600 为其位置和名称）。◀ 或 ▶ 载入其引擎的上一个或下一个音色（P600：255 个位置）。	—
CHORUS, DELAY, REVERB	音轨发送到每个共用效果的量（第 8 章）。	0 ... 100 %

控制器	功能	取值
DIST	音轨自身的失真，位于 PAN 上方（第 8 章）。	0 … 100 %
PAN	音轨在左右之间的位置。	L 100 … C … R 100
LEVEL (fader)	音轨的音量：在推子上点击或拖动。双击：−4 dB。	OFF, −55.5 … +7.5 dB
静音	将音轨静音；再次点击可恢复发声。	—
SOLO	单独演奏此音轨：其他音轨被静音。再次点击可听到所有音轨。	—
选择	选择该音轨，与顶部的 TRACK 1 至 4 相同：其他页面随即显示并修改此音轨。	—
LED	亮起：该音轨处于录音预备状态（顶部的 ●）。	—

旋钮：向上或向下拖动，或在其上滚动；双击可恢复为 0（PAN：居中）。

SOLO 属于编辑器：关闭编辑器之前，请再次点击 SOLO，否则其他音轨在 FM-1 上仍保持静音（用其 MUTE 可恢复）。

更换引擎后我的音色被清除了。

音轨会采用新引擎的第一个音色。请事先保存您喜欢的音色：保存到此位置（P600，第4章）或 STORE THE TRACK'S 音色（第11章）。

只有 P600 音轨才有 音色 页面。

编辑器用于编辑 P600 的音色。其他引擎在这里演奏和混音，在 FM-1 上编辑。

11 项目：工程与 USER 音色

项目 页面将您的音乐保存在 FM-1 中：四个**工程**（A 至 D）和 32 个 **USER 音色**。



项目 页面：左侧是工程，右侧是 USER 音色。

工程 A 至 D

一个工程包含全部音乐：四个音轨及其音色、步和自动化、混音以及歌曲。每个槽位显示 SAVED 或 EMPTY。乐曲 页面从这四个槽位播放其段落（第6章）。

- **保存**：将当前状态的音乐保存到该槽位。已为 SAVED 的槽位在被替换前会先询问。
- **载入**：经确认后，用该工程替换当前的音乐。EMPTY 槽位上显示为灰色。

关机时 FM-1 会保留当前的音乐（RESTORE LAST，第14章），但工程才是安全的副本：尝试新内容之前请先保存。

USER 音色

USER 音色是某个音轨的音色及其 16 步样式，以一个名称保存，不论其引擎为何。列表显示 32 个位置：编号、引擎和名称；— 表示空位置。点击一个位置即可选中。

控制器	功能
存储音轨的音色	将所选音轨（顶部的 TRACK 1 至 4）的音色保存到所选位置。输入名称（最多 12 个字符）并确认。已占用的位置在被替换前会先询问。
载入	将所选的 USER 音色载入所选音轨。双击位置效果相同。如果音轨的音色已更改但未保存，编辑器会先询问。
清除	经确认后，清空所选位置。

对于 P600 音色，音色 页面上的 保存到此位置（第4章）将其保存在 255 个 P600 位置中；USER 音色则连同其样式一起保存，适用于任何引擎。

FM-1 无法保存（请先停止音乐）。

> 点击 ■，然后再次点击 SAVE。

载入了错误的工程。

> 当前的音乐已被替换：如果它曾保存在某个工程中，请重新载入该工程。否则它已丢失。

工程可以导出到 FM-1 之外吗?

> 可以：备份包含全部四个工程以及其他所有内容（第13章）。

12 采样：您自己的采样

FM-1 有三个槽位用于存放您自己的采样：**槽位 1**、**槽位 2** 和 **槽位 3**。SAMPLE、GRAIN 和 SLICE 引擎演奏这些采样。采样 页面用电脑上的声音文件填充它们。



采样 页面：每个槽位一列。

槽位包含的内容

- 最多 16 个文件，每个文件为一个**区域**：它以其**根音**为基准，在根音周围的琴键上演奏。
- 名称最多 8 个字符。
- USR1 和 USR2：各 79.5 KiB，约 7 秒声音。USR3：67.5 KiB，约 6 秒（Guru-600 将您保存的 P600 音色存放在 USR3 的末尾）。

每列的首行显示该槽位当前在 FM-1 上包含的内容：名称和区域数（或 EMPTY），以及占用程度。

发送采样

1. 将一个或多个声音文件拖放到该槽位的 **将 WAV 文件拖到此处** 框中，或点击 **选择文件**。WAV 文件效果最佳；浏览器能播放的大多数其他声音文件也可以使用。
2. 检查列表：每个文件的根音、演奏的琴键范围（从–到）及其长度。点击 ▶ 可试听 FM-1 将存储的效果；✕ 将其移除。
3. 如有需要，更改根音：点击它，输入音名（**C4**、**F#3**、**Bb2**...）并按 Enter。各区域的琴键范围随之调整。
4. 检查 **名称**（取第一个文件的名称），然后点击 **SEND TO USR*n*** 并确认。
5. 进度条显示进度，然后显示提示**已发送到 USR*n***。首行显示新的内容。

> 发送会替换该槽位原有的全部内容。原本使用该槽位的音色现在演奏新的采样。

根音与琴键

- 文件名中含有音名的文件，如 **piano_C4.wav** 或 **F#3.wav**，会以该音作为根音（C4 = 中央 C）。其他文件取 **C4**。
- 琴键在各区域之间分配：每个区域演奏到与下一个根音的中点为止。最低的区域向下延伸到键盘最低端，最高的区域向上延伸到最高端。
- 两个文件不能使用同一个根音：它们的音名变为红色，列表下方的一行显示 TWO FILES ON ONE ROOT NOTE，SEND 保持灰色。请更改其中一个。

大小

列表下方的一行显示文件大小与槽位容量的对比。文件以 22,050 Hz 单声道存储。超出槽位容量时，该行变为红色（TOO LONG FOR THE SLOT），SEND 保持灰色：请移除一个文件，或在电脑上缩短您的文件。

清除槽位

点击 **清除** 并确认。槽位变为 EMPTY；原本使用它的音色改为演奏简单的正弦波，FM-1 显示 NO SAMPLE。

演奏您的采样

在 FM-1 上，为某个音轨选择 SAMPLE、GRAIN 或 SLICE 引擎（在 音轨 页面上，第10章，或在设备上），然后选择其音色 USR1、USR2 或 USR3。

无法读取此文件

> 浏览器无法解码该文件。请在电脑上将其另存为 WAV，然后重新拖放。

最多 16 个文件：其余文件已被忽略。

> 一个槽位最多容纳 16 个区域。其余文件请使用另一个槽位。

SEND 保持灰色。

> 至少需要一个文件、一个 NAME、没有重复的根音，且大小合适；FM-1 必须已连接。

备份文件中没有采样。

> 其实有：备份 列表中的 SAMPLE USR1 至 USR3（第13章）。也请保留您的原始文件。

13 备份：将整个 FM-1 存入一个文件

备份 页面将 FM-1 中的全部内容保存为电脑上的一个文件，并可将其恢复：当前的音乐、工程 A 至 D、32 个 USER 音色、三个采样及其切片、P600 的位置以及设置。



备份 页面：左侧是 FM-1，右侧是文件。

> 在安装其他固件之前、在执行 重置所有音色 之前，以及定期进行备份。

FM-1 中：其包含的内容

列表显示 FM-1 的每个部分及其大小。指示灯亮起：该部分有内容；EMPTY：无内容可保存。TOTAL：全部内容的大小。

行	简介
当前音乐	当前状态的音乐：四个音轨及其音色、步和自动化、混音、歌曲。
设置	MENU 中的设置（第14章）。
PROJECT A … D	已保存的四个工程（第11章）。
用户音色 1–16, 17–32	32 个 USER 音色。
用户 FM6 参数	用 FM6 引擎制作的 USER 音色的 FM6 音色参数。
SAMPLE USR1 … USR3	三个用户采样（第12章）。
P600 位置	您覆盖保存在 255 个位置上的 P600 音色（保存到此位置，第4章）。
FM6 音色库	载入到 FM-1 中的 FM6 音色库。
SLICE 切片	您在每个采样上手动设置的切片（SLICE 引擎，MAN 模式）。

保存备份

1. 停止音乐（■）。
2. 点击 **备份到这台电脑**。列表下方的进度条显示进度。
3. 浏览器将 **Guru-600-backup-*年-月-日*.json** 保存到其下载文件夹中。请将其妥善保存。

该文件与 Mac 上的 Guru-600 应用程序和安装程序所保存的文件相同：它们都可以恢复该文件。

从文件：恢复备份

1. 将备份文件拖放到 **将备份文件拖到此处** 框中，或点击 **选择文件**。
2. 检查文件：其名称、日期和来源显示在框的上方，其包含的内容显示在下方。此时尚未发送任何内容。
3. 停止音乐（■），然后点击 **恢复到 FM-1** 并确认。
4. 保持 FM-1 连接，直到出现提示**备份已恢复**。编辑器随后会重新读取 FM-1。

> 恢复会替换 FM-1 上的全部内容：其音乐、工程、USER 音色、采样和设置。如果您以后可能还需要当前内容，请先备份 FM-1。

无论文件包含什么内容，FM-1 都会保留其自身的 CALIBRATION（按钮和旋钮的接线校准）。由 Mac 应用程序在尚未保存任何音乐或设置时保存的文件，会保留 FM-1 自身的音乐和设置不变。

如果无法使用

按钮保持灰色。

> 请连接 FM-1（第2章）。RESTORE 还需要先选择一个文件。如果左列显示 无法从此处备份此固件，请重新安装 Guru-600 固件。

请先停止音乐。

> 点击 ■，然后重试。

不是完整的备份

> 该文件不是 FM-1 的备份，或已损坏。请选择另一个文件。

备份已中断：The device changed during backup.

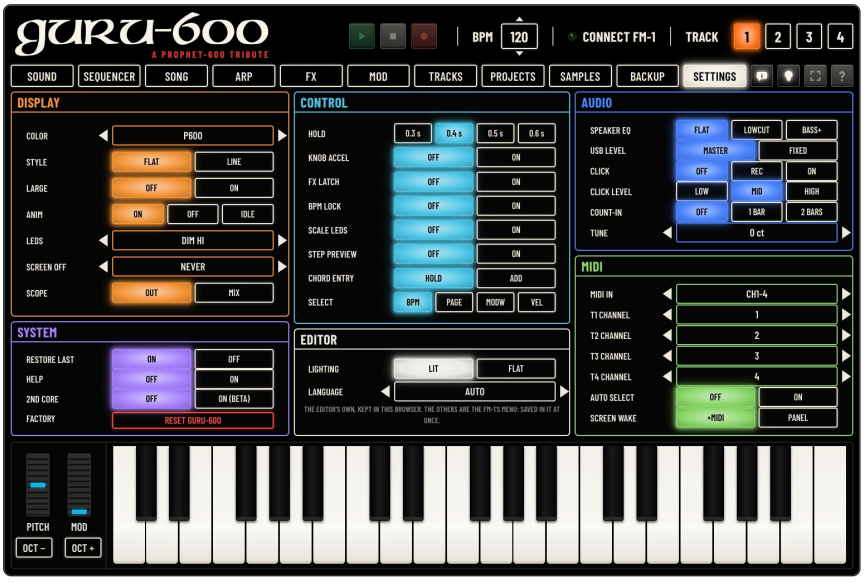
> 保存期间 FM-1 上有内容发生了变化。请勿操作 FM-1，保持音乐停止，然后重新保存。

恢复过程中数据线脱落了。

> 重新连接 FM-1，并再次恢复同一个文件：它会从头开始恢复全部内容。

14 设置：FM-1 的菜单与编辑器自身的设置

设置 页面显示 FM-1 的 MENU 中的设置，按其标签页分组（DISPLAY、CONTROL、AUDIO、MIDI、SYSTEM），以及编辑器自身的设置（编辑器）。FM-1 会自行描述其设置：页面始终显示所安装固件的设置。



设置 页面。

更改设置

- **按钮**：点击数值。亮起的按钮为当前值。
- **带箭头的字段**（◀ 数值 ▶）：点击 ◀ 或 ▶，或在字段上滚动。到达列表末尾后从另一端重新开始；TUNE 在 −50 和 +50 处停止。
- FM-1 立即应用并保存设置：无需其他操作，也无需关闭菜单。
- MIDI IN、T1 … T4 CHANNEL 和 TUNE 属于音乐：它们随工程保存（第11章）。TUNE 也是 FX 页面上的 MASTER TUNE（第8章）。

已设置：音乐停止后 FM-1 会保存它。

> 设置立即生效；停止音乐（■）时 FM-1 才会保存。

Set, but the FM-1 could not keep it.

> 设置已生效，但关机后会丢失。请稍后再更改一次；如果该提示再次出现，请进行备份（第13章）。

此 FM-1 没有该设置。

> 所安装的固件比编辑器旧。请在连接 FM-1 的状态下重新载入页面：页面随即显示该固件自身的设置。

执行操作的行仍保留在 FM-1 的菜单中：CALIBRATION、RESET 音色、重置 GURU-600、INFO、ABOUT 和 LEARN CLEAR。

显示

设置	数值（默认值为粗体）	功能
配色	GREY, GREEN, AMBER, ICE, VIOLET, ROSE, PAPER, HI-CON, NIGHT, MONO, **P600** (+ CUSTOM)	屏幕的配色方案。只有在 Felucca 网页编辑器中制作过配色方案时，才会出现 CUSTOM。
样式	**FLAT**, LINE	FLAT：填充的卡片。LINE：以细线分隔的深色区域。
大字	**OFF**, ON	页面上的名称和数值更大。
动画	OFF, **ON**, IDLE	OFF：无动画（数值立即改变，开机时没有灯光扫过）。IDLE：与 ON 相同，且无操作一分钟后指示灯会动画显示。
指示灯	OFF, DIM LO, **DIM HI**, INV, INV LO, INV HI	指示灯的样式：DIM：未使用的指示灯微亮；OFF：熄灭；INV：反过来（与 M-VAVE 固件相同）。
屏幕关闭	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	无操作达到该时长后关闭屏幕；声音继续播放。
示波器	**OUT**, MIX	图像从何处获取声音：MASTER 之后（OUT）或之前（MIX）。

控制

设置	数值（默认值为粗体）	功能
按住时长	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	快捷屏幕按钮需按住多久才打开其屏幕。
旋钮加速	**OFF**, ON	在范围较大的参数上快速旋转时，变化更快。
效果锁定	**OFF**, ON	FX 快捷屏幕：琴键改为开关效果，而不是只在按住期间生效。
速度锁定	**OFF**, ON	SELECT 只有在按住 GLO 时才改变速度。
音阶指示灯	**OFF**, ON	音阶内的琴键亮起。
步进试听	**OFF**, ON	在 SEQ › STEP 上，移动到某一步时，光标所在的步会发声（音序器停止时）。
和弦输入	**HOLD**, ADD	步进录音：HOLD 写入同时按住的键；ADD 在该步中逐个添加或移除每个键。
SELECT 旋钮	**BPM**, PAGE, MODW, VEL	SELECT 的功能：速度、翻页、调制轮（同时以 MIDI CC 1 发送），或琴键力度。

音频

设置	数值（默认值为粗体）	功能
扬声器均衡	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	针对小扬声器的音色校正；也会影响耳机和 USB 音频。
USB 电平	**MASTER**, FIXED	FIXED：无论 MASTER 如何，USB 音频始终保持满电平。
节拍器	**OFF**, REC, ON	节拍器；REC：仅在录音时。
节拍器音量	LOW, **MID**, HIGH	节拍器的音量。
预备拍	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	录音开始前的预备拍。
调音	−50 … **0** … +50 ct	整体调音，以音分为单位。随工程保存，而不是随设置保存。

MIDI

设置	数值（默认值为粗体）	功能
MIDI 输入	**CH1-4**, SEL, CH5-8, CH9-12, CH13-16, TRACK	哪些 MIDI 通道演奏哪个音轨：CH1-4 = 通道 1 至 4 对应音轨 1 至 4（其他组同理）；SEL = 所有通道都对应所选音轨；TRACK = 采用下方设定的通道。随工程保存。
T1 … T4 CHANNEL	1 … 16, OMNI, OFF (**T1 = 1, T2 = 2, T3 = 3, T4 = 4**)	每个音轨的通道，仅在 MIDI IN = TRACK 时使用（否则显示为灰色）。随工程保存。
自动选择	**OFF**, ON	发往另一个音轨的 MIDI 音符会选中该音轨。
屏幕唤醒	**+MIDI**, PANEL	什么可以唤醒熄灭的屏幕：面板和 MIDI 音符，或仅面板。

系统

设置	数值（默认值为粗体）	功能
恢复上次	**ON**, OFF	ON：关机时保留音乐和音色，开机时恢复。OFF：FM-1 每次都以全新状态启动。
帮助	**OFF**, ON	FM-1 每个页面和快捷屏幕底部的提示。
第二核心	**OFF**, ON (BETA)	从下次开机起使用芯片的第二个核心（2ND CORE ON: RESTART）。如果运行异常，它会自动关闭。
出厂	RESET GURU-600	经两次确认后，清除 FM-1 上您的全部内容（项目、USER 音色、采样、P600 位置、设置）；它将像新机一样重新启动。请先备份（第 13 章）。与 MENU › SYSTEM › 重置 GURU-600 相同。

编辑器

编辑器自身的设置，由此电脑上的此浏览器保存。

设置	取值	功能
照明	**LIT**, FLAT	LIT：灯光像背光面板一样发光。FLAT：纯色。与标签页末尾的灯泡按钮相同（第3章）。
语言	**AUTO**, ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL, ITALIANO, 中文, 日本語	编辑器的语言：页面、按钮和消息、FM-1 的菜单（本页）、提示，以及用? 打开的本指南。音色和音序器设置的名称保持英文，与 FM-1 屏幕一致。AUTO：浏览器的语言（若为其他语言则为英文）。点击 ◀ 或 ▶：页面以所选语言重新载入。本指南的截图显示的是英文版编辑器。

15 常见问题

编辑器能在平板电脑或手机上使用吗?

> 需要一台装有 Chrome、Edge、Brave 或 Opera 的电脑。

编辑器打开时可以在 FM-1 上演奏吗?

> 可以。您在 FM-1 上所做的更改会显示在编辑器中，反之亦然。

编辑器会保存我的音色吗?

> 不会：所有内容都在 FM-1 中。编辑器只保存其自身的设置（照明、MESSAGES）。若要在电脑上保留副本：使用 备份（第13章），或对单个音色使用 导出 .SYX（第4章）。

需要联网吗?

> 使用 Guru-600 Editor 文件夹时不需要（第2章）。

打开了两个编辑器窗口?

> 一次只打开一个：关闭其他窗口。

编辑器和 FM-1 显示的数值不同。

> 重新载入页面：编辑器会重新读取 FM-1。

编辑器太小或太大。

> 调整窗口大小，或切换到全屏（第3章）：编辑器始终保持比例填满窗口。

在哪里报告错误或提出建议?

> 在 github.com/MarcGoudy/guru-600 上：错误请提交到 Issues，建议请发布到 Discussions。没有 GitHub 账户：guru600fm1@gmail.com。

16 致谢与许可

- Guru-600 及其编辑器：Marc Massé，2026，GPL-3 许可证。
- Felucca：Leo Kuroshita（hugelton），GPL-3 许可证：Guru-600 所基于的固件，以及编辑器的备份和采样代码。其 wiki（英文）：github.com/hugelton/Felucca/wiki。
- Prophet-600 出厂程序：Sequential Circuits，1982 年。Prophet-600 是其所有者的商标；Guru-600 与 Sequential 无任何关联。
- 字体：Barlow Condensed（The Barlow Project Authors，SIL Open Font License）；Inter Tight（SIL Open Font License）；VI Mong Rong（VN-Fonts Team，1994）。

エディター・ガイド

目次

1 Guru-600 エディター 133
2 エディターを開く 133
3 エディターの概要 134
4 サウンド：Prophet-600 にインスパイアされたパネル 135
5 シーケンサー：トラックのステップ 139
6 ソング：ソングを組み立てる 141
7 ARP：アルペジエーター、スケール、コード 142
8 FX：エフェクト 143
9 MOD：モジュレーション 144
10 トラック：ミキサー 146
11 プロジェクト：プロジェクトと USER サウンド 147
12 サンプル：自分のサンプル 148
13 バックアップ：FM-1 のすべてを1つのファイルに 149
14 設定：FM-1 のメニューとエディター独自の設定 150
15 よくある質問 152
16 クレジットとライセンス 153

1 Guru-600 エディター

Guru-600 エディターは、FM-1 をコンピューターの画面に、Prophet-600 にインスパイアされた鍵盤付きのパネルとして表示します。サウンドのすべての設定、シーケンサー、ソング、アルペジエーター、エフェクト、ミキサー、プロジェクト、サンプル、バックアップ、設定を一目で確認できます。変更はすべて FM-1 ですぐに聞こえ、FM-1 で行った変更もすべてエディターに表示されます。



エディターの サウンド ページ。

エディターのページは FM-1 の画面に連動せず、FM-1 もエディターに連動しません。それぞれが自分のページを保ちます。たとえば、FM-1 で音色を作りながら、エディターの シーケンサー ページでシーケンスを書くことができます。

必要なもの

- Guru-600 ファームウェアを入れた M-VAVE FM-1。
- USB データ・ケーブル。
- MIDI 対応のブラウザー（Chrome、Edge、Brave、Opera）を備えたコンピューター。

このガイド

このガイドはエディターをタブの順に1ページずつ説明します。FM-1 本体、ボタン、画面については Guru-600 ユーザーガイドで説明しています。エディターは 設定 › エディター › 言語 で選んだ言語で表示されます（第 14 章）：ページ、ボタン、メッセージ、そして FM-1 のメニュー。サウンドとシーケンサーの設定名は FM-1 の画面と同じく英語のままで、ツールチップが翻訳と用途を示します。

このガイドのスクリーンショットは英語のエディターです。お使いの画面では、選んだ言語で表示されます（第 14 章）。

フランス語、スペイン語、イタリア語では、音名は FM-1 と同じアルファベット（C、D、E…）のまま、ドレミの階名（do、ré、mi…）も表示されます。

エディター右上の **?** ボタンを押すと、表示中のページの章でこのガイドが開きます。

---

2 エディターを開く

エディターを開く

- **オンライン**：Chrome、Edge、Brave、Opera のいずれかで **marcgoudy.github.io/guru-600/editor/** を開きます。
- **インターネットなし**：**Guru-600 Editor** フォルダーの **editor › index.html** を、これらのブラウザーのいずれかで開きます（右クリック › このアプリケーションで開く）。**editor** フォルダーと **guide** フォルダーは同じ場所に並べて置いてください。

FM-1 を接続する

1. FM-1 を USB ケーブルでコンピューターに接続し、電源を入れます。
2. エディター上部の **FM-1 に接続**（またはその LED）をクリックします。
3. 初回は、ブラウザーが MIDI デバイスの使用許可を求めてきます。**許可**をクリックします。
4. LED が緑に点灯し、表示が **FM-1 接続中** になります。エディターが FM-1 を読み込み、ページに FM-1 のサウンドと音楽が表示されます。

以降は、エディターを開いたときと FM-1 を接続したときに、自動的に接続されます。ケーブルを抜くと LED が消え、表示は FM-1 に接続 に戻ります。値は画面に残ります。

Mac の Guru-600 アプリケーションで

Guru-600.app を開くと、エディターは FM-1 と同じようにそれに接続し、Mac で音を聴けます。このガイドの内容はすべて、FM-1 がなくてもそれで使えます。

FM-1 なしで使う

FM-1 がなくても、すべてのページを試せます。例の値が表示され、ノブ、スイッチ、リストも動きます。ただし何も保持されません。FM-1 が必要な操作（保存、読み込み、演奏、送信）では**先に FM-1 を接続してください。**と表示されます。

接続できない場合

This browser has no MIDI.

> Chrome、Edge、Brave、Opera のいずれかでエディターを開いてください。

MIDI へのアクセスが拒否されました。

> ブラウザーのサイトの設定（アドレス・バーの左のアイコン）でこのページに MIDI を許可し、ページを再読み込みしてください。

No FM-1 found.

> FM-1 の電源が入っていること、ケーブルがデータ通信に対応していること（別のケーブルを試してください）、FM-1 をほかのプログラム（別のエディター、音楽ソフトウェア）が使用していないことを確認します。使用している場合はそのプログラムを終了し、もう一度 FM-1 に接続 をクリックしてください。

この FM-1 には Guru-600 ファームウェアが必要です。

> FM-1 に別のファームウェアが入っています。Guru-600 をインストールしてください（Guru-600 ユーザーガイドを参照）。

「FM-1 が応答しません。」（FM-1 が応答しません）

> FM-1 のケーブルを抜いて接続し直し、FM-1 接続中 と表示されるまで待ちます。

---

3 エディターの概要

上部（ヘッダーとタブ）と下部（鍵盤）は常に同じで、その間に選んだタブのページが表示されます。エディターはウィンドウのサイズにかかわらずパネルの縦横比を保ち、ウィンドウの残りの部分は黒く表示されます。



ヘッダーとタブ。

ヘッダー

操作子	機能
▶	PLAY：4つのトラックを同時に再生します。FM-1 の再生中は緑に点灯します。
■	STOP：再生を停止します。
●	REC：選択中のトラックを録音待機にします。録音待機中は赤く点灯します。
BPM	テンポ（40〜240）。▲ または ▼ をクリックします（長押しで連続して変化）。ボックスの上で上下にドラッグする（Shift：細かく）か、その
FM-1 に接続	接続（第2章）。FM-1 接続中 と表示され、LED が緑に点灯していれば接続されています。
トラック 1 2 3 4	選択中のトラック（オレンジに点灯）。各ページはこのトラックを表示・変更し、鍵盤はこのトラックを演奏します。

タブとその横のボタン

サウンド、シーケンサー、ソング、ARP、FX、MOD、トラック、プロジェクト、サンプル、バックアップ、設定：クリックするとそのページが表示されます。それぞれにこのガイドの章があります。

操作子	機能
LIT / FLAT	電球のボタン。LIT または FLAT：照明付きのパネルのようにライトが光るか、フラットな色になります。設定はブラウザーに保持されます（設定
FULL SCREEN	四隅のマークのボタン：フル・スクリーン表示と、その解除。F11、Alt+Enter、ロゴのダブルクリックでも切り替えられます。Esc で解除し
? (HELP)	表示中のページの章でこのガイドを開きます。
TOOLTIPS	電球の左にある吹き出しボタン：ツールチップのオン／オフ。設定の上にポインターを置くと、選んだ言語でその訳と用途が表示され、エディタ

鍵盤



ホイール、OCT – / OCT +、鍵盤。

- **鍵盤をクリック**すると、選択中のトラックでその音を演奏します。鍵盤の上をドラッグするとグリッサンドになります。C3〜C6 の3オクターブで、ノートはベロシティ100 で鳴ります。
- **OCT – / OCT +**：最大2オクターブまで下げる／上げることができます。鍵盤をシフトしている間は点灯します。
- **PITCH**：ピッチを曲げます。離すと中央に戻ります。**MOD**：モジュレーション・ホイールです。離した位置にとどまります。
- トラック1は MIDI チャンネル1、トラック2はチャンネル2で演奏し、以下同様です。

コンピューターのキー	演奏する内容
AWSEDFTGYHUJKOLP;	ノート（C4（A）〜E5（;））
← / →	OCT – / OCT +
↑ / ↓	サウンド ページ：サウンド の前 / 次のサウンド（表示中のファミリー）をすぐに読み込みます

文字は QWERTY キーボード上の位置を表します。AZERTY キーボードでは同じ位置のキーを使います：ノートは Q Z S E D... です。入力欄に入力している間は鳴りません。

操作方法

操作子	操作
ノブ	上にドラッグすると増え、下にドラッグすると減ります。Shift を押したままにすると細かく調整できます。その上でスクロールしても操作できます。ダブルクリックで標準の値に戻ります。
スイッチ、オプション、ボタン	クリックします。点灯しているものがオン、または選択中です。
欄 ◀ 値 ▶	矢印をクリックするか、欄の上でスクロールします。
グレーのボタン	現在は使用できません（実行する内容がないか、FM-1 が必要です）。

メッセージと確認の質問

ページ下部に短いメッセージが表示され、実行した内容、または実行できなかった理由を知らせます（メッセージは自動的に消えます）。置き換えや消去を伴う操作の前には、ブラウザーが確認を求めます。**OK** で続行し、**キャンセル**では何も変更されません。

4 サウンド：Prophet-600 にインスパイアされたパネル

サウンド ページは、選択したトラックのサウンドを Prophet-600 に着想を得たパネルで表示します。オリジナルのすべてのノブとスイッチに加え、Guru-600 が追加した機能（VOICE、FX SENDS、EXTRAS、MORPH）があります。変更はすぐに FM-1 で聞こえます。右側の サウンド には FM-1 が演奏できるすべてのサウンドがあり、255 の P600 サウンドの保存と交換もここで行います。



サウンド ページ。

変更はトラックのサウンドに反映されますが、保存されたサウンドは変わりません。変更を残すには、この位置に保存（下記）、または プロジェクト ページの STORE THE TRACK'S サウンド（第11章）を使います。

トラックが P600 を演奏していない場合

トラックが FM-1 のサウンド（P600 以外のエンジン）を演奏しているときは、パネル、MORPH、MUTATE が暗くなって操作できなくなり、トラックが演奏しているエンジンがメッセージで表示されます。これらは Guru-600 サウンド専用です。サウンド で Guru-600 サウンド（1〜255）をクリックすると、トラックが P600 に切り替わってそのサウンドを演奏します。鍵盤には FM-1 で弾いたキーが引き続き表示され、ほかのページはすべてのエンジンで使えます。

POLY-MOD

各ボイスの中で、2つのソースがオシレーター A のピッチやフィルターを変調します。

操作子	機能	値
FIL ENV	FILTER ENV：フィルター・エンベロープが変調先をどれだけ変調するか。	0–100%
OSC B	OSC B：オシレーター B がオーディオ・レートで変調先をどれだけ変調するか。金属的な音やベルのような音になります。	0–100%
FREQ A, フィルタ	DESTINATION：モジュレーションの行き先。両方点灯：両方にかかります。両方消灯：どこにもかかりません。	OFF / ON

LFO

操作子	機能	値
周波数	LFO のスピード。	0.1 ... 40 Hz
波形	クリックして三角波（左）または矩形波（右）を選びます。消灯：Prophet-600 にない波形が FM-1 で設定されています。	△ / □
初期量	モジュレーション・ホイールを下げた状態で LFO がどれだけかかるか。残りはホイールで加わります。EXTRAS の WHEEL を逆から見たもので、2つのノブは連動します。	0 ... 100%
FREQ A-B, PW A-B, フィルタ	DESTINATION：LFO で動かすもの。両オシレーターのピッチ、そのパルス幅、フィルター。自由に組み合わせられます。	OFF / ON

オシレーター A、オシレーター B

操作子	機能	値
周波数 (A)	FREQ A：オシレーター A のピッチ（半音単位）。24 で書かれたとおりのノート、12 で1オクターブ下、36 で1オクターブ上になります。	0–63 st
周波数 (B)	FREQ B：オシレーター B のピッチ。設定方法は同じです。	0–63 st
微調整 (B)	FINE B：B を最大半音までわずかに上げます。厚みのある、うなりのある音になります。	0–127
SYNC (A)	A が B の周期ごとにリセットされます。硬く噛みつくような音色で、FREQ A を動かすと変化します。	OFF / ON
SAW, TRI, PULSE	オシレーターの波形：1つ、2つ、または3つを点灯させて組み合わせます。すべて消灯するとオシレーターは無音になります。	OFF / ON
PULSE WIDTH (A)	PW A：A のパルス幅（波形に PLS が含まれるときに聞こえます）。50% は矩形波で中空な音、狭くすると細く鼻にかかった音になります。	0–100%
PULSE WIDTH (B)	PW B：B のパルス幅。	0–100%

ミキサー、グライド、ユニゾン

操作子	機能	値
ミキサー	MIXER：0% で A のみ、50% で両方を等量、100% で B のみ。	0–100%
GLIDE	GLIDE：あるノートから次のノートへ滑らかに移る時間（0：グライドなし）。	1ms – 10秒
UNISON	すべてのボイスを1つのノートに重ねた、厚みのある音。消灯：トラックはコードを演奏します（POLY）。ほかのボイス・モード（MONO、LEGATO）は MOD ページにあります（第9章）。	OFF / ON

フィルター、フィルター EG

操作子	機能	値
CUTOFF	CUTOFF：明るさ。HOME の KNOB 1 と同じです。	30 Hz – 16 kHz
RESONANCE	RESONANCE：カットオフ付近の周波数を強調します。約70% を超えると、フィルターが自己発振します。	0–100%
EG量	ENV AMT：フィルター・エンベロープ（6ページ目）がフィルターをどれだけ開くか。	0–100%
鍵盤追従	高いノートほどフィルターが開きます：OFF、HALF、FULL（FULL ではフィルターが鍵盤のノートに1音ずつ追従します）。オプションをクリックします。	OFF、HALF、FULL
ATTACK	ATTACK：フィルターが開くまでの時間。	1ms – 10秒
DECAY	DECAY：サステイン・レベルまで下がる時間。	1ms – 10秒
SUSTAIN	SUSTAIN：鍵盤を押している間保たれるレベル。	0–100%
RELEASE	RELEASE：鍵盤を離してから閉じるまでの時間。	1ms – 10秒

アンプ

操作子	機能	値
ATTACK	サウンドが最大レベルに達するまでの時間。	1ms ... 10秒
DECAY	サステイン・レベルまで下がる時間。	1ms ... 10秒
SUSTAIN	鍵盤を押している間、保たれるレベル。	0 ... 100%
RELEASE	鍵盤を離してからサウンドが消えるまでの時間。	1ms ... 10秒

ボイス、FX センド

操作子	機能	値
レベル	トラックの音量（トラック のフェーダーと同じ）。	OFF, −55.5 ... +7.5 dB
PAN	トラックの定位（左／右）。	L 100 ... C ... R 100
広がり	ボイスがトラックの PAN を中心に左右交互に振り分けられ、コードがステレオに広がります。	0–100%
DIST, CHORUS, DELAY, REVERB	各エフェクトにトラックをどれだけ送るか（第8章）。	0 ... 100%

追加設定

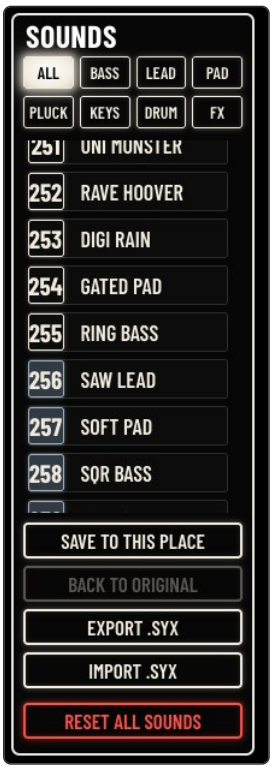
Prophet-600 にはなかった機能で、サウンドごとに設定します。

操作子	機能	値
VINTAGE	古いアナログ・シンセサイザーのように、各ボイスのピッチ（最大 ±20 セント）と明るさがわずかに揺らぎます。0%：完全に安定。	0–100%
ホイール	モジュレーション・ホイールで LFO をどれだけコントロールするか。0%：LFO は常に最大でかかり、ホイールは何もしません。100%：ホイールを押し上げるまで LFO はかかりません。LFO の INITIAL AMOUNT は同じことを逆から示しています。	0 ... 100%
VEL > FLT	強く弾くとフィルターが開きます（マイナスでは閉じます）。ベロシティが必要です：MIDI キーボード、または SELECT = VEL。	−100 / +100%
DETUNE	ユニゾン（VOICES = UNI）でのボイスの広がり。	0–127

ノブを回す

- ノブの上で上下にドラッグします。Shift を押したままにすると細かく調整できます。その上でスクロールしても操作できます。
- ダブルクリックすると標準の値に戻ります。
- スイッチとオプション：クリックします。

サウンド：すべてのサウンド



サウンド。

- **1〜255**：Guru-600 サウンド（P600）。**256 以降、番号の背景が灰青色**：FM-1 のほかのエンジンのサウンド。**U1、U2...**：自分の USER サウンド（11 章）。
- **サウンドをクリック**するとトラックに読み込まれます。ほかのエンジンのサウンドを選ぶと、トラックはそのエンジンに切り替わります。サウンドを変更して保存していない場合は、先に確認があります。
- **Guru-600 サウンドを右クリック**すると名前を変更できます（11 文字まで）。名前は FM-1 に保存されます。
- **すべて、BASS、LEAD、PAD、PLUCK、鍵盤、DRUM、FX**：すべてのサウンドの中から、そのファミリーだけを表示します。DRUM には打楽器のサウンドとドラムキットが入っています。
- **黄色に点灯**：トラックのサウンド。**オレンジの名前**：自分のサウンド（保存または取り込んだ枠、または USER サウンド）。

操作子	機能
この位置に保存	確認のあと、黄色に点灯している枠にトラックのサウンドを保存します。その枠にあったサウンドは置き換えられます。別の枠に保存する
オリジナルに戻す	オレンジの枠で：確認のあと、その枠に最初に入っていたサウンドに戻します。オリジナルのままの枠ではグレーになります。
.SYX 書き出し	枠のサウンドを、付けた名前で Prophet-600 のファイル（*番号名前*.syx）としてブラウザーのダウンロード先に保存します。形式は Proph
.SYX 読み込み	ファイル（.syx または .mid、Sequential 形式または GliGli 形式）の Prophet-600 サウンドを、確認のあと、その名前（書き出し時に付けた
全サウンドをリセット	確認のあと、255 のオリジナル・サウンドに戻します。保存または取り込んだサウンドはすべて消去されます。先にバックアップを取って

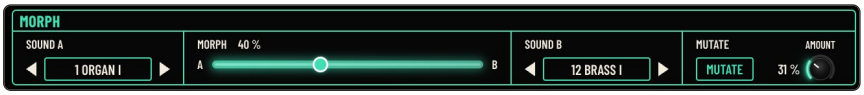
この位置に保存、オリジナルに戻す、.SYX 書き出し は Guru-600 サウンドに対して働きます。トラックが FM-1 のサウンドを演奏している間はグレーになります。

枠に保存されるもの

サウンドとともに保存されるもの：オシレーター、ミキサー、フィルターとそのエンベロープ、Poly-Mod、アンプ・エンベロープ、グライド、UNI のオン／オフ（DETUNE を含む）、LFO のレート、波形、行き先、WHEEL、VEL>FLT。**保存されないもの**：VINTAGE（読み込むたびに24に戻ります）、エフェクト・センド（保存したサウンドはすべてのセンドが0のドライな音で鳴ります）、INSERT、MONO、LEG（保存したサウンドは常に POLY、ユニゾンがオンなら UNI で鳴ります）、LFO の PHASE と FADE および MOD ページのそのほかの LFO 設定、MOD ページの ENVELOPE 設定、MOD MATRIX のスロット1〜2、MOD ページの VOICE 設定、SPREAD。

すべてを残すには、プロジェクト ページの STORE THE TRACK'S サウンド（USER サウンド）を使うか、プロジェクトを保存します。自分のサウンド用の枠は最大55で、保存したサウンドと取り込んだサウンドで共有します。それを超えると**枠のメモリーがいっぱいです**というメッセージが表示されます。オリジナルに戻す でいくつかの枠を空けてください。

MORPH



パネルの下の MORPH。

MORPH はトラックのサウンド（SOUND A）を少しずつ別のサウンド（SOUND B）に変化させ、MUTATE はそのバリエーションを作ります。

操作子	機能
サウンドA ◀ ▶	トラックのサウンド。矢印で前または次の枠を読み込みます（255 の次は1）。サウンド でクリックするのと同じです。
サウンドB ◀ ▶	目標のサウンド。別の B を選ぶと、スライダーは A に戻ります。
MORPH	レール上をクリックまたはドラッグします。A（0%）から B（100%）まで設定でき、値はタイトルの後ろに表示されます。動かすにつれてサウン
変異	表示されている AMOUNT の分だけ、サウンドをランダムに変化させます。もう一度クリックすると別のバリエーションになります。
変調量	MUTATE の変化の大きさ：わずか（1%）から大きく（100%）まで。

モーフィングやミューテートしたサウンドは、変更されたサウンドです。この位置に保存 または STORE THE TRACK'S サウンド で残してください。元のサウンドに戻るには、SOUND A をもう一度読み込みます。

音が出ない？

> SAW、TRI、PULSE（聞こえるはずのオシレーターで少なくとも1つが点灯していること）、MIXER、CUTOFF と ENVELOPE AMOUNT（両方とも最小になっていないこと）、LEVEL を確認し、トラックがミュートされていないこと（トラック）を確認してください。

保存したサウンドがドライに聞こえる。

> 保存した P600 サウンドは、エフェクト・センドが0の状態で読み込まれます（「枠に保存されるもの」を参照）。FX SENDS をもう一度上げるか、サウンドを USER サウンドとして残してください。

枠のメモリーがいっぱいです（55 サウンド）。

> いくつかの枠をオリジナルのサウンドに戻す（オリジナルに戻す）か、サウンドを USER サウンドとして残してください。

このファイルには Prophet-600 のサウンドがありません。

> ファイルが Prophet-600 の SysEx ファイルではありません（たとえば、別のシンセサイザーのバンク）。

サウンドを変更したあと、別のサウンドを読み込んでしまった。

> FM-1 で SAVE を1秒長押しします。トラックの直前のサウンド読み込みが取り消され、変更したサウンドが戻ります。

5 シーケンサー：トラックのステップ

各トラックには最大64ステップの独自のシーケンスがあり、コード、タイ、アクセント、スライド、確率、ベロシティ、リピートを設定できます。シーケンサー ページには選択中のトラックのシーケンスが表示されます。上部にその設定、中央にノート（STEPS）、下に各ステップの詳細（DETAIL）、右側にオートメーションがあります。上部の ▶ で4つのトラックを同時に再生します。



シーケンサー ページ。

シーケンス

操作子	機能	値
長さ	シーケンスのステップ数。それを超えるステップは暗く表示されます。	1 … 64
分割	1ステップの長さ。テンポに対する音価で設定します。	4BAR … 1/32
SWING	1つおきにステップを遅らせ、シャッフルにします。	0 … 100%
GATE	各ノートの長さ。ステップに対する割合で設定します。	1 … 100%
QUANTIZE	点灯：ステップはグリッドどおりに再生されます。消灯：ステップはそれぞれの NUDGE（録音したとおりの前後のずれ）で再生されます。	OFF / ON
移調	鍵盤で弾く音を半音単位で移調します。ARP ページの QUANTIZE が SEQ+T のときは、シーケンスも移調されます。ARP ページの TRANSPOSE と同じです。	−24 … +24 st

ステップ 1-16、17-32、33-48、49-64：表示する16ステップ。表示が変わるだけです。

STEPS：ノートを書き込む

- **グリッド内をクリック**すると、そのステップのその音程にノートを置くか、取り除きます。1ステップには最大4ノート（コード）を入れられます。新しいノートは、書き込むと FM-1 で鳴ります。
- グリッドの上で**スクロール**すると、高いノートや低いノートが表示されます。左側の鍵盤には各 C の名前が表示されます。
- **ステップの番号をクリック**すると切り替わります：NOTE、TIE（前のノートがこのステップまで続きます）、REST（無音）の順です。
- 音楽の再生中は、再生中のステップが点灯します。

DETAIL：各ステップの詳細

操作子	機能	値
ベロシティ	ステップを鳴らす強さ。希望の高さでクリックするか、上下にドラッグします。ノートのあるステップでのみ設定できます。	1 … 127
アクセント	クリック：ステップが強く鳴ります。	OFF / ON
スライド	クリック：ノートが次のノートへ滑らかに移ります。	OFF / ON
確率	ステップが鳴る確率：上下にドラッグします。ステップに条件（COND）がある場合は表示されません。	0 … 100%
連打	クリック：ステップがその長さの中で1〜4回鳴ります。	×1 … ×4
ずらし	ステップの前後のずれ（1/16 ステップ単位）：上下にドラッグします。QUANTIZE が消灯しているときにのみ聞こえます。	−8 … +7
条件	クリックして、ステップが鳴るタイミングを選びます：1:2（2ループごとの1回目）、2:2、1:3 … 4:4、FILL（FM-1 でフィルを押している間のみ：GLO + E4）、!FILL（フィルを押していないときのみ）。条件を選ぶと CHANCE は100% に戻り、CHANCE をドラッグすると条件は解除されます。	—、1:2 … 4:4、FILL、!FILL

詳細の名前（VELOCITY、ACCENT…）をダブルクリックすると、その行がシーケンスのすべてのステップで通常の値に戻ります：ベロシティ96、ACCENT と SLIDE はオフ、CHANCE 100%、RATCH ×1、NUDGE 0、COND なし。

TOOLS

トラックのシーケンス全体を変更します。FM-1 で SAVE を1秒長押しすると、直前の操作を取り消せます。

操作子	機能
クリア	確認のあと、ステップを消去します。
反転	シーケンスを逆方向に再生します。
シフト◀, シフト▶	すべてのステップを1ステップ前または後ろに移動します（端からはみ出したステップは反対側に戻ります）。
ランダム	トラックのスケール（ARP ページ）から選んだ新しいノートを、同じリズムで生成します。DRUM トラックでは新しいビートになります。
変奏	シーケンスの音楽的なバリエーション。クリックするたびに変化します。
EUCLID	指定した数のヒットを、ステップのサイクル上にできるだけ均等に配置し、回転させて LEN 全体に展開します。ヒット数、ステップ数、回転
2倍	LEN を2倍にします（最大64）。ステップがその後ろにコピーされ、すぐに変更できます。
半分	LEN を半分にします。前半だけが再生されます。

サウンド：トラックの音色

右上に、選択中のトラックの音色が表示されます。エンジン名、その下に ◀ 音色名 ▶。矢印でページを離れずに前後の音色をトラックに読み込めます。ステップはそのまま残ります。P600 トラックでは サウンド ページのリストと同じく255 のプレイスを順にたどります（音色を変更している場合は先に確認があります）。ほかのエンジンでは、そのエンジンの音色をたどります。上部の TRACK ボタンと組み合わせれば、ここでトラックと音色の両方を切り替えられます。

自動化

トラックのステップに記録したノブの動きと、パラメーター・ロック（南京錠のマーク）の一覧です。各行にステップ、設定、その値が表示されます。記録は FM-1 で行います。トラックを録音待機にし（●）、再生中にノブを回します。

操作子	機能
再生	トラックのオートメーション全体をオン／オフします。
削除	選んだ行を削除します（先にクリックして黄色に点灯させます）。
すべて消去	確認のあと、トラックのオートメーションをすべて削除します。

1ステップに入るノートは4つまでです。

> ノートを1つ取り除いてから、別のノートを追加してください。

ステップが鳴らない。

> ステップが LEN の範囲内にあるか、CHANCE、COND、VELOCITY を確認してください。

ツールには FM-1 の Guru-600 ファームウェアが必要です。

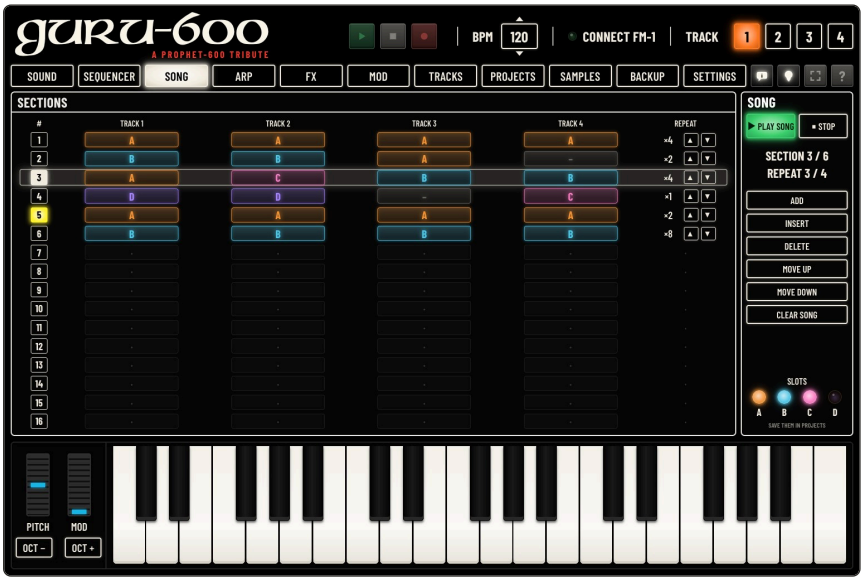
> Guru-600 ファームウェアをもう一度インストールしてください。

STOP TO EDIT on the FM-1.

> ソングの再生中です（第6章）。ステップを編集するには、ソングを停止してください。

6 ソング：ソングを組み立てる

ソングは最大16の**セクション**を並べたものです。各セクションでは、4つのトラックそれぞれについて、どのプロジェクトのパートを演奏するか（A、B、C、D のいずれか。プロジェクト ページで保存したもの、第11章）または無音（–）か、そしてセクションを何回繰り返すかを指定します。



ソング ページ。

始める前に

1. 4つのトラックで音楽の最初のパートを作り、プロジェクト A として保存します（プロジェクト ページ）。
2. それを2つ目のパート（サビ、ブレイクなど）に作り変えて、B として保存します。必要に応じて C と D も保存します。
3. 右側の スロット の LED で、どのプロジェクトが保存されているかがわかります。

セクション

- **追加**：最後のセクションのコピーを、末尾に追加します。
- トラックの文字をクリックすると切り替わります：A、B、C、D、そして –（そのセクションではトラックが無音）。
- ×*n* の横の ▲▼：セクションを演奏する回数（1〜16）。
- 行をクリックして選び（番号が黄色に点灯します）、次の操作を行います。

操作子	機能
挿入	選んだ行に新しいセクション（A A A A ×1）を挿入します。
削除	選んだセクションを削除します。
上へ, 下へ	選んだセクションを1行上または下に移動します。
ソング消去	確認のあと、すべてのセクションを削除します。

変更はすべて、すぐに FM-1 に送られます。

ソングを再生する

操作子	機能
▶ ソング再生	最初のセクションから再生します。ソングの再生中は緑に点灯します。再生中のセクションはリスト内で点灯し、パネルには SECTION *n* / *total* と
■ 停止	ソングを停止します。

ソングの再生中はステップを編集できません。先にソングを停止してください。

スロット A は空です。先にパターンを保存してください（プロジェクト）。

> セクションが、保存されていないプロジェクトを使っています。プロジェクト で保存するか、文字を変更してください。

FM-1 はビジーです。もう一度お試しください。

> しばらく待ってから、もう一度操作してください。

ソングは保持されますか？

> はい。現在の音楽とともに保持されます。また、プロジェクトを保存すればプロジェクトに（プロジェクト）、バックアップにも（バックアップ）保存されます。

7 ARP：アルペジエーター、スケール、コード

ARP ページには、弾いた鍵盤を音楽に変える機能がまとめられています：アルペジエーター、鍵盤が従うスケール、コード・キーです。これらの設定は、エンジンにかかわらず選択中のトラックに属し、サウンドを切り替えても変わりません。



ARP ページ。

アルペジオ

アルペジエーターは、押さえているノートをテンポに合わせて1つずつ順に演奏します。通常の演奏に戻すには、MODE を OFF にします。

操作子	機能	値
モード	OFF、UP、DN、UPDN、RND、ORD（押した順）、REPEAT、和音用に DNUP、UP+8、CONV、DIVG、PINKY、THUMB、WALK、CHORD。	15 モード
レート	各ステップの音価、4小節〜1/32。	10 種類
OCT	何オクターブ上がるか。	1–4
GATE	各ノートの長さ。	1–100%
SWING	スウィング。	0–100%
確率	各ノートが鳴る確率。	0–100%
ホールド	ON：指を離してもノートが鳴り続けます（ラッチ）。新しい和音を押すと置き換わります。	OFF / ON
順番	NOTE：音程順。PLAY：弾いた順。	2種類

スケール

操作子	機能	値
ルート	スケールのルート音（C〜B）。	12 音
スケール	スケール：CHR（クロマチック：スケールなし）、MAJ、MIN、DOR、MIX、PEN、MPEN、HARM、PHRY、LYD、LOC、MEL、BLUES、WHOLE、DIMHW、DIMWH。	16 スケール
QUANTIZE	鍵盤がスケールにどう従うか：OFF（各鍵盤がそれぞれの音を演奏）、SNAP（スケール外の音はスケール内の下の音に移動）、WHITE（白鍵だけでスケールを演奏。C4 が ROOT を演奏し、黒鍵は無音）、SEQ（SNAP と同様で、シーケンスもスケール内で演奏）、SEQ+T（SEQ と同様で、TRANSPOSE でシーケンスも移調）。	5 モード
移調	鍵盤で演奏する音を半音単位で移調します。	−24 / +24 半音

右側の **キー**：スケールの音が1オクターブ分点灯し（ルートは点で表示）、その数も表示されます。

コード

指1本でコードを演奏します。

操作子	機能	値
コード	コード・キー：OFF、DIA3（スケールの三和音。どのコードもキーに合います）、DIA7（スケールの七の和音）、MAJ、MIN、DOM7、MAJ7、MIN7、SUS4、POW（どの鍵盤でも同じ形）、MEM（FM-1 で覚えさせた自分のコード）。	11の選択肢
和音配置	ボイシング：CLOSE、OPEN（広げた配置）、INV1、INV2（転回形）、+OCT（ルートを1オクターブ下に追加。セブンスでは5度が省かれます）。	5つの選択肢

DIA3 と DIA7 は、上で設定したスケールに従います（SCALE が CHR のときは ROOT のメジャー・スケール）。スケール外の鍵盤は、その下のスケール音を使います。コードは、ノート数と同じ数のボイスを使います。MONO、LEGATO、UNISON では、トラックはコードのルートだけを演奏します。DRUM と SLICE のトラックはコード・キーを無視します。

勝手に演奏する？

> HOLD が ON になっています。OFF にするか、MODE を OFF にしてください。

鍵盤がおかしな音を出す？

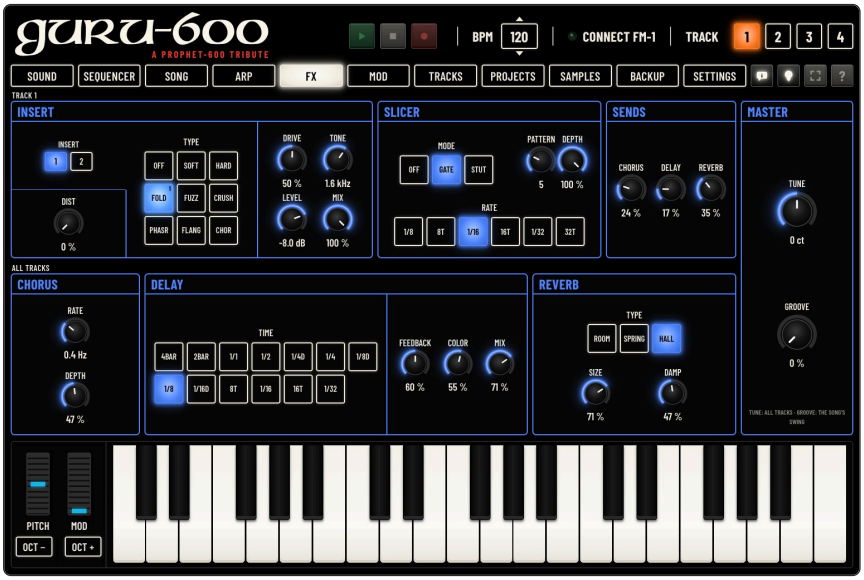
> SCALE が CHR 以外、QUANTIZE が OFF 以外、TRANSPOSE が0 以外、または CHORD が OFF 以外になっています。元に戻してください。

自分のコードを記録する（MEM）。

> FM-1 で覚えさせます：SCL › CHORD、LEARN（Guru-600 ユーザーガイドを参照）。

8 FX：エフェクト

FX ページはサウンドの経路に沿って並んでいます。**トラック** *n* の下：選択中のトラック自身のエフェクト（DIST と INSERT、SLICER、SENDS の順）。**全トラック** の下：4 トラックで共有するエフェクト（センドと同じ順で CHORUS、DELAY、REVERB）と、右側の MASTER。トラックが何も送っていない共有エフェクトは暗く表示され、**トラック** *n* **· SEND 0%** と表示されます。そのノブはほかのトラックに対して引き続き有効です。



FX ページ。

インサート

DIST（最初のノブ）：トラック自身のディストーションで、経路の最初にあります。サウンドの一部なので、サウンドを読み込むと設定し直されます。

トラックにインサートするエフェクト。**タイプ** を選ぶと、3つのノブにそのタイプのパラメーター名が付きます。**ミックス**：ドライ音に対してエフェクトをどれだけ聞かせるか。

トラックには2 つの INSERT が順に並びます。音は INSERT 1、次に INSERT 2 を通ります（例：フェイザーの後にフランジャー）。DIST の上の **1** と **2** ボタンで、TYPE のグリッドとノブがどちらを設定するかを選びます。グリッドでは、選んだ INSERT のタイプが明るく、もう一方のタイプは暗めに点灯し、それぞれ番号が付きます。

TYPE	概要	ノブ
OFF	インサート・エフェクトなし。	—
ソフト, ハード, FOLD, FUZZ	ディストーション。もっとも穏やかなものから、もっとも激しいものまで。	DRIVE, TONE, LEVEL
CRUSH	ビット数とサンプル・レートを下げた、ローファイ・サウンド。	BITS（1 … 16）、RATE（689 Hz … 44k）、LPF
PHASR, FLANG, CHOR	トラック単独にかけるフェイザー、フランジャー、コーラス。	RATE, DEPTH, FDBK

スライサー

テンポに同期したリズミカルなゲートまたはスタッター。

操作子	機能	値
MODE	OFF、GATE（リズムに合わせて音を切る）、STUT（音を繰り返す）。	OFF、GATE、STUT
パターン	16種類のリズム・パターンから1つを選びます。	1 … 16
深さ	カットの深さ。	0 … 100%
レート	各スライスの長さ。	1/8、8T、1/16、16T、1/32、32T

センド

トラックを下の共有エフェクト CHORUS、DELAY、REVERB にどれだけ送るか。サウンド ページと トラック ページの FX SENDS と同じノブです。サウンドの一部なので、サウンドを読み込むと設定し直されます。

CHORUS、ディレイ、リバーブ（全トラック共通）

操作子	機能	値
CHORUS · レート	コーラスのスピード。	Hz
CHORUS · 深さ	その深さ。	0 … 100%
DELAY · タイム	リピートの間隔。テンポに対する音価で設定します（D：付点、T：3連符）。	4BAR … 1/32
DELAY · フィードバック	リピートが続く長さ：高くするほど回数が増えます。最後には必ず消えていきます。	0 … 120%
DELAY · カラー	リピートの音色：暗い音から明るい音まで。	0 … 100%
DELAY · ミックス	ディレイのレベル。	0 … 100%
REVERB · タイプ	ROOM、SPRING、HALL のいずれか。	ROOM、SPRING、HALL
REVERB · サイズ	空間の大きさ。	0 … 100%
REVERB · ダンプ	高い周波数が減衰する速さ。	0 … 100%

これらの設定は、サウンドではなくプロジェクトとともに保持されます。

マスター

操作子	機能	値
チューン	全トラックのチューニング（セント単位）。設定 ページの TUNE と同じです（第14章）。	−50 … +50 ct
グルーヴ	ソング全体のスウィング。	0 … 100%

CHORUS、DELAY、REVERB のノブが効かない？

> 枠が暗くなっています：トラックがそこに何も送っていません（SEND 0%）。SENDS でセンドを上げてください。

リバーブがかからない？

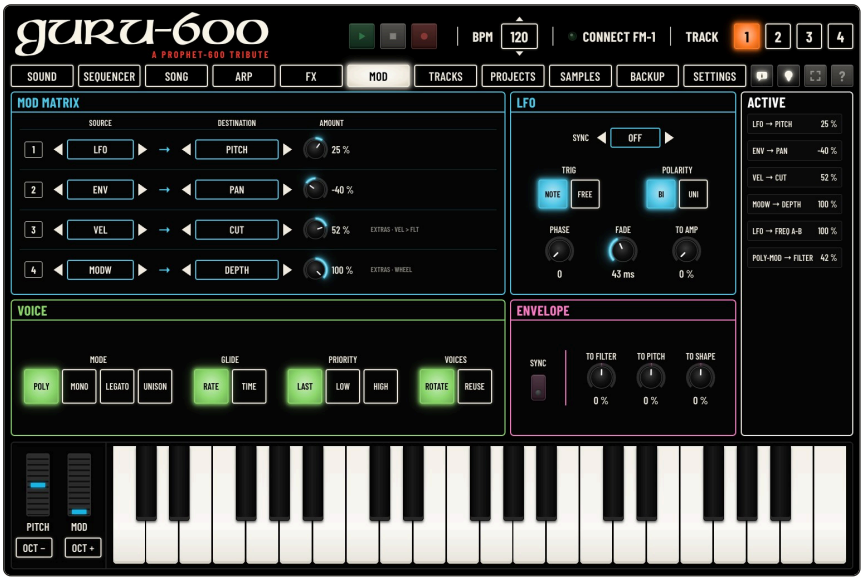
> トラックの REVERB センドが0% になっています。SENDS で上げてください。

ディレイがかからない？

> トラックの DELAY センド、または DELAY の MIX が0% になっています。

9 MOD：モジュレーション

MOD ページには、Prophet-600 のパネルを超えてサウンドを動かす機能がまとめられています：モジュレーション・マトリクス、LFO のそのほかの設定、ボイス・モード、エンベロープの行き先です。右側の 有効 には、現在サウンドにかかっているモジュレーションがすべて表示されます。



MOD ページ。

> P600 サウンドを読み込むと、TO AMP とスロット3・4の量を除き、このページはリセットされます。設定を残すには、STORE THE TRACK'S サウンド（USER サウンド）またはプロジェクト（第11章）を使います。

マトリクス

モジュレーション・マトリクス：トラックごとに4つのスロットがあり、それぞれ上記のルーティングに加えて、ソースを変調先に送ります。

操作子	機能	値
ソース	ソース：OFF、LFO、ENV、VEL（ベロシティ）、KEY（ノート）、RAND（ノートごとのランダム）、MODW（モジュレーション・ホイール）、AT（アフタータッチ）、EXPR（エクスプレッション・ペダル）、S&H、SLEW（滑らかにした S&H）。	11の選択肢
変調先	行き先：PITCH、CUT、SHP、AMP、PAN、エフェクト・センド DIST CHO DLY REV、RATE（LFO のスピード）、VIB（ビブラートの深さ）、P600 独自の設定（WAVE A、FREQ A、WAVE B、FREQ B、CUTOFF、RESONANCE、MIXER、ENV AMOUNT）、DEPTH（LFO の深さ）、VEL（ノートのベロシティ）、TIME（ステップがわずかに遅れて鳴る）。	23の選択肢
変調量	量（プラスまたはマイナス）。ダブルクリックで0 になります。	−100 / +100%

- ◀ ▶ の欄：矢印をクリックするか、欄の上でスクロールします。最後の値の次は最初の値に戻ります。
- **P600 トラックでは、スロット3と4はサウンドに属します**：VEL › CUT（サウンド ページの EXTRAS › VEL > FLT）と MODW › DEPTH（EXTRAS › WHEEL）です。その量はこれらのノブの値です。スロット1と2は、自分のモジュレーションに自由に使えます。
- MODW、AT、EXPR は MIDI キーボードから送られます（モジュレーション・ホイールは SELECT = MODW でも可）。値を受信するまでは、MODW と AT は0、EXPR は最大です。
- 鍵盤の下にあるエディターの MOD ホイールでも、MODW を操作できます。

LFO

操作子	機能	値
SYNC	OFF（サウンド ページの FREQUENCY でスピードを設定）、またはテンポに同期する音価（4BAR〜1/32）。	11の選択肢
TRIG	NOTE：ノートごとに波が再スタートします。FREE：自由に動き続けます。	2種類
極性	BI：設定値を中心に上下に動きます。UNI：設定値より上だけ。	2種類
位相	ノートごとに波がどこから始まるか。	0–127
フェード	ノートが始まってから LFO がかかり始めるまでの時間：ディレイド・ビブラート。	1 ms – 10秒
アンプへ	音量：トレモロ。	0–100%

ボイス

操作子	機能	値
モード	POLY（最大6音）、MONO（1音。ノートごとにエンベロープが再スタート）、LEGATO（1音。エンベロープは音が途切れたあとにのみ再スタート）、UNISON（すべてのボイスを1つのノートに。サウンド ページの UNISON）。	4つのモード
GLIDE	グライドの時間の決め方：RATE（一定の速さ。音程差が大きいほど時間がかかる）または TIME（常に同じ時間）。	2種類
優先	MONO と LEGATO で、複数のノートを押さえたときにどのノートを鳴らすか：LAST、LOW、HIGH。	3種類
割当	ノートへのボイスの割り当て方：ROTATE（順番に割り当てるので、ノートのリリースが鳴り続けます）または REUSE（繰り返したノートは、そのノートのボイスを再び使います）。	2種類

4つのトラックは FM-1 の8ボイスを共有します。P600 トラックは最大6ボイスで、ほかのトラックが多くのノートを鳴らしているとそれより少なくなります。

EG

アンプのエンベロープ（サウンド ページの AMPLIFIER）で、ほかの設定もプラスまたはマイナスの量で動かします。

操作子	機能	値
SYNC	ON：ATTACK、DECAY、RELEASE が、テンポに同期する音価（1/16、1/4、2BAR...）になります。	OFF / ON
フィルタへ	カットオフへ。フィルター専用のエンベロープに加えてかかります。	−100 / +100%
音高へ	ピッチへ。	−100 / +100%
波形へ	パルス幅へ。	−100 / +100%

有効

作動中のすべてのモジュレーションを、*ソース → 行き先*とその量で表示します：使用中のマトリクスのスロット、LFO の行き先（サウンド ページと TO AMP）、POLY-MOD、エンベロープの行き先。—：なし。

モジュレーションが効かない。

> SOURCE、DESTINATION、AMOUNT のいずれかが OFF または0 になっています。MODW、AT、EXPR には、MIDI キーボードまたはエディターの MOD ホイールが必要です。

モジュレーションが消えてしまった。

> P600 サウンドを読み込んだため、ページがリセットされました。モジュレーションは USER サウンドまたはプロジェクトに残してください。

10 トラック：ミキサー

FM-1 は4つのトラックを同時に演奏します。トラック ページでは、ミキサーのチャンネルのようにトラックが横に並び、各トラックのエンジンとサウンド、エフェクト・センド、パンとレベル、MUTE と SOLO が表示されます。



トラック ページ。選択中のトラックはオレンジに点灯します。

操作子	機能	値
◀ エンジン ▶	トラックのエンジン。◀ または ▶ で、確認のあと前または次のエンジンに切り替わります。トラックは新しいエンジンの最初のサウンドを演奏します。	P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM
◀ サウンド ▶	トラックのサウンド（P600 はプレイスと名前）。◀ または ▶ でエンジンの前後のサウンドを読み込みます（P600：255 のプレイス）。	—
CHORUS, DELAY, REVERB	トラックを各共有エフェクトにどれだけ送るか（第 8 章）。	0 … 100 %
DIST	トラック自身のディストーション。PAN の上にあります（第 8 章）。	0 … 100 %
PAN	左右の間でのトラックの位置。	L 100 … C … R 100
LEVEL (fader)	トラックの音量：フェーダーをクリックまたはドラッグします。ダブルクリックで −4 dB になります。	OFF, −55.5 … +7.5 dB
ミュート	トラックを消音します。もう一度クリックすると聞こえるようになります。	—
SOLO	このトラックだけを演奏し、ほかのトラックをミュートします。もう一度クリックすると、すべてのトラックが聞こえます。	—
選択	上部の TRACK 1〜4 と同じく、トラックを選択します。ほかのページにはこのトラックが表示され、変更もこのトラックに適用されます。	—
LED	点灯：トラックが録音待機中です（上部の ●）。	—

ノブ：上下にドラッグするか、その上でスクロールします。ダブルクリックで0 に戻ります（PAN：中央）。

SOLO はエディターの機能です。エディターを閉じる前に SOLO をもう一度クリックしてください。そうしないと、FM-1 でほかのトラックがミュートされたままになります（それぞれの MUTE で元に戻せます）。

エンジンを変えたらサウンドが消えた。

> トラックは新しいエンジンの最初のサウンドになります。気に入ったサウンドは、事前に残しておいてください：この位置に保存（P600、第4章）または STORE THE TRACK'S サウンド（第11章）。

サウンド ページがあるのは P600 トラックだけです。

> エディターで編集できるのは P600 のサウンドです。ほかのエンジンは、ここで演奏とミックスを行い、編集は FM-1 で行います。

11 プロジェクト：プロジェクトと USER サウンド

プロジェクト ページでは、音楽を FM-1 に保存します：4つの**プロジェクト**（A〜D）と、32の **USER サウンド**です。



プロジェクト ページ：左側にプロジェクト、
右側に USER サウンド。

プロジェクト A〜D

プロジェクトには音楽全体が入ります：4つのトラックとそのサウンド、ステップ、オートメーション、ミックス、ソング。各スロットには SAVED または EMPTY と表示されます。ソング ページは、この4つのスロットからセクションを再生します（第6章）。

- **保存**：現在の音楽をそのスロットに保存します。すでに SAVED のスロットでは、置き換える前に確認を求めます。
- **読込**：確認のあと、現在の音楽をそのプロジェクトで置き換えます。EMPTY のスロットではグレーになります。

> 現在の音楽は電源を切っても FM-1 に保持されます（RESTORE LAST、第14章）が、確実なコピーはプロジェクトです。新しいことを試す前に保存してください。

USER サウンド

USER サウンドは、1つのトラックのサウンドを、その16ステップのパターンとともに名前を付けて保存したものです。エンジンは問いません。リストには32の枠が番号、エンジン、名前で表示されます。— は空の枠です。枠をクリックして選びます。

操作子	機能
トラックの音色を保存	選択中のトラック（上部の TRACK 1〜4）のサウンドを、選んだ枠に保存します。名前（最大12文字）を入力して確定します。使用中の枠
読込	選んだ USER サウンドを、選択中のトラックに読み込みます。枠をダブルクリックしても同じです。トラックのサウンドを変更して保存し
消去	確認のあと、選んだ枠を空にします。

P600 サウンドは、サウンド ページの この位置に保存（第4章）で255 の P600 枠の1つに保存できます。USER サウンドなら、どのエンジンでもパターンとともに保存できます。

FM-1 は保存できませんでした（先に音楽を止めてください）。

> ■ をクリックしてから、もう一度 SAVE を押してください。

間違ったプロジェクトを読み込んでしまった。

> 現在の音楽は置き換えられています。プロジェクトに保存してあった場合は、そのプロジェクトをもう一度読み込んでください。保存していなかった場合は失われています。

プロジェクトを FM-1 の外に持ち出せますか？

> はい。バックアップには4つのプロジェクトすべてが、ほかのすべてのデータとともに入ります（第13章）。

12 サンプル：自分のサンプル

FM-1 には、自分のサンプル用のスロットが3つあります：**スロット1**、**スロット2**、**スロット3**。SAMPLE、GRAIN、SLICE のエンジンでこれらを演奏します。サンプル ページでは、コンピューター上のサウンド・ファイルからスロットにサンプルを入れます。



サンプル ページ：スロットごとに1列。

スロットに入るもの

- 最大16のファイル。それぞれが1つの**ゾーン**になり、**ルート・ノート**を基準に、その周辺の鍵盤で演奏されます。
- 最大8文字の名前。
- USR1 と USR2：各79.5 KiB、約7秒のサウンド。USR3：67.5 KiB、約6秒（Guru-600 は、保存した P600 サウンドを USR3 の末尾に保持しています）。

各列の最上行には、FM-1 のスロットに現在入っているもの（名前とゾーン数、または EMPTY）と、使用量が表示されます。

サンプルを送信する

1. 1つまたは複数のサウンド・ファイルを、スロットの **WAV ファイルをここにドロップ** エリアにドロップするか、**ファイルを選択** をクリックします。WAV ファイルが最適ですが、ブラウザーで再生できるほかのサウンド・ファイルもほとんど使えます。
2. リストを確認します。各ファイルのルート・ノート、演奏する鍵盤の範囲（下限〜上限）、長さが表示されます。▶ をクリックすると FM-1 に保存されるとおりの音で試聴でき、✕ で削除します。
3. 必要に応じてルート・ノートを変更します。クリックしてノート（**C4**、**F#3**、**Bb2**...）を入力し、Enter キーを押します。すべてのゾーンの鍵盤範囲がそれに合わせて変わります。
4. **名前** を確認し（最初のファイルの名前が入ります）、**SEND TO USR*n*** をクリックして確定します。
5. バーに進行状況が表示され、続いて **USR*n* に送信しました**というメッセージが表示されます。最上行に新しい内容が表示されます。

> 送信すると、スロットに入っていたものはすべて置き換えられます。そのスロットを使っていたサウンドは、新しいサンプルを演奏します。

ルート・ノートと鍵盤

- **piano_C4.wav** や **F#3.wav** のようにノート名の付いたファイルは、そのノートがルートになります（C4 = 中央の C）。それ以外のファイルは **C4** になります。
- 鍵盤はゾーンの間で分け合います。各ゾーンは、次のルートとの中間まで演奏します。最も低いゾーンは鍵盤の最下部まで、最も高いゾーンは最上部まで広がります。
- 2つのファイルで同じルート・ノートは使えません。該当するノートが赤くなり、リストの下の行に TWO FILES ON ONE ROOT NOTE と表示され、SEND はグレーのままです。どちらかを変更してください。

サイズ

リストの下の行に、スロットの容量に対するファイルのサイズが表示されます。ファイルは22,050 Hz、モノラルで保存されます。スロットの容量を超えると行が赤くなり（TOO LONG FOR THE SLOT）、SEND はグレーのままです。ファイルを削除するか、コンピューター上でファイルを短くしてください。

スロットを消去する

消去 をクリックして確定します。スロットは EMPTY になります。そのスロットを使っていたサウンドは単純なサイン波で鳴り、FM-1 には NO SAMPLE と表示されます。

サンプルを演奏する

FM-1 で、トラックのエンジンに SAMPLE、GRAIN、SLICE のいずれかを選び（トラック ページ（第10章）または本体で）、続いてサウンドに USR1、USR2、USR3 のいずれかを選びます。

このファイルを読み込めませんでした

> ブラウザーがデコードできません。コンピューターで WAV として保存し、もう一度ドロップしてください。

ファイルは16 個までです。残りは除外しました。

> 1つのスロットには16ゾーンまで入ります。残りは別のスロットを使ってください。

SEND がグレーのまま。

> 少なくとも1つのファイル、NAME、重複のないルート・ノート、容量に収まるサイズが必要です。また、FM-1 が接続されている必要があります。

サンプルがバックアップ・ファイルに入っていない？

> 入っています：バックアップ のリストの SAMPLE USR1〜USR3 です（第13章）。元のファイルも保管しておいてください。

---

13 バックアップ：FM-1 のすべてを1つのファイルに

バックアップ ページでは、FM-1 に入っているすべてをコンピューター上の1つのファイルに保存し、また元に戻せます：現在の音楽、プロジェクト A〜D、32の USER サウンド、3つのサンプルとそのスライス、P600 の枠、設定です。



バックアップ ページ：左側に FM-1、右側にファイル。

> 別のファームウェアをインストールする前、全サウンドをリセット の前、そして定期的にバックアップを取ってください。

FM-1 内：FM-1 の中身

リストには、FM-1 の各部分とそのサイズが表示されます。LED 点灯：その部分にデータがあります。EMPTY：保存するものはありません。TOTAL：全体のサイズ。

項目	概要
現在のミュージック	現在の音楽：4つのトラックとそのサウンド、ステップ、オートメーション、ミックス、ソング。
設定	MENU の設定（第14章）。
PROJECT A … D	保存した4つのプロジェクト（第11章）。
ユーザーサウンド 1–16, 17–32	32の USER サウンド。
ユーザー FM6 パッチ	FM6 エンジンで作った USER サウンドの FM6 パッチ。
SAMPLE USR1 … USR3	3つのユーザー・サンプル（第12章）。
P600 プレイス	255 の枠に上書き保存した P600 サウンド（この位置に保存、第4章）。
FM6 ボイスバンク	FM-1 に読み込まれている FM6 のボイス・バンク。
SLICE スライス	各サンプルに手動で設定したスライス（SLICE エンジンの MAN モード）。

バックアップを保存する

1. 音楽を停止します（■）。
2. **このコンピューターにバックアップ** をクリックします。リストの下のバーに進行状況が表示されます。
3. ブラウザーが **Guru-600-backup-***年-月-日***.json** をダウンロード・フォルダーに保存します。安全な場所に保管してください。

このファイルは、Mac 用 Guru-600 アプリケーションやインストーラーが保存するファイルと同じです。どれを使っても元に戻せます。

ファイルから：バックアップを復元する

1. バックアップ・ファイルを **バックアップファイルをここにドロップ** エリアにドロップするか、**ファイルを選択** をクリックします。
2. ファイルを確認します。エリアの上にファイルの名前、日付、作成元が、下にその内容が表示されます。この時点では、まだ何も送信されません。
3. 音楽を停止し（■）、**FM-1 に復元** をクリックして確定します。
4. **バックアップを復元しました**というメッセージが表示されるまで、FM-1 を接続したままにしてください。その後、エディターが FM-1 を読み込み直します。

> 復元すると、FM-1 の音楽、プロジェクト、USER サウンド、サンプル、設定がすべて置き換えられます。現在の状態に戻したくなる可能性がある場合は、先に FM-1 のバックアップを保存してください。

ファイルの内容にかかわらず、FM-1 は独自の CALIBRATION（ボタンとノブの配線）を保持します。Mac 用アプリケーションが音楽や設定を保存するようになる前に保存したファイルでは、FM-1 の音楽と設定はそのまま残ります。

うまくいかないとき

ボタンがグレーのまま。

> FM-1 を接続してください（第2章）。RESTORE には、ファイルの選択も必要です。左の列に このファームウェアはここからバックアップできません と表示される場合は、Guru-600 ファームウェアをもう一度インストールしてください。

先に音楽を止めてください。

> ■ をクリックしてから、もう一度試してください。

完全なバックアップではありません

> ファイルが FM-1 のバックアップではないか、破損しています。別のファイルを選んでください。

バックアップを中断しました：The device changed during backup.

> 保存中に FM-1 で何かが変わりました。音楽を停止したまま FM-1 に触れずに、もう一度保存してください。

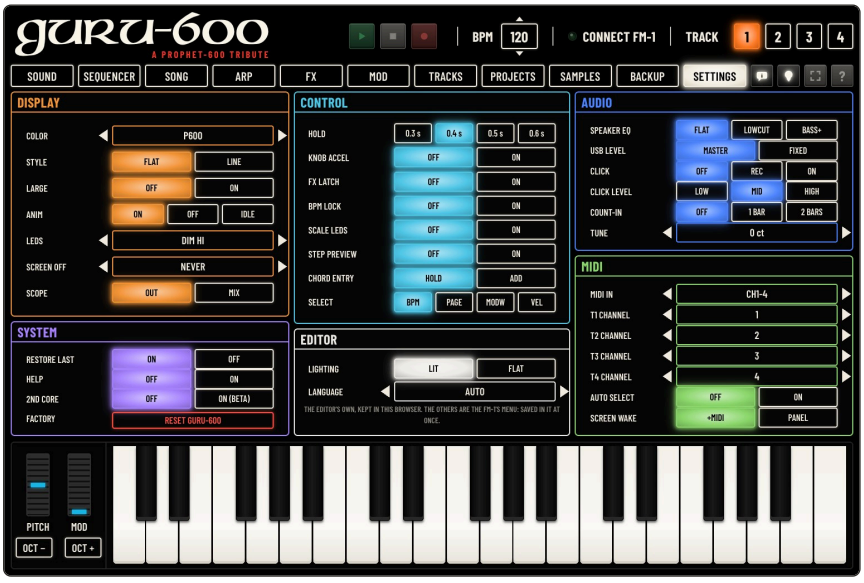
復元中にケーブルが抜けた。

> FM-1 を接続し直し、同じファイルをもう一度復元してください。すべてが最初から元に戻ります。

---

14 設定：FM-1 のメニューとエディター独自の設定

設定 ページには、FM-1 の MENU の設定がタブ（DISPLAY、CONTROL、AUDIO、MIDI、SYSTEM）ごとに表示され、エディター独自の設定（エディター）もあります。設定の内容は FM-1 自身が伝えるので、ページには常に、インストールされているファームウェアの設定が表示されます。



設定 ページ。

設定を変更する

- **ボタン**：値をクリックします。点灯しているボタンが現在の値です。
- **矢印付きの欄**（◀ 値 ▶）：◀ または ▶ をクリックするか、欄の上でスクロールします。リストの端まで行くと、反対側の端から始まります。TUNE は −50 と +50 で止まります。
- FM-1 はすぐに設定を適用して保持します。ほかに操作は不要で、閉じるメニューもありません。
- MIDI IN、T1 … T4 CHANNEL、TUNE は音楽に属する設定で、プロジェクトとともに保持されます（第11章）。TUNE は FX ページの MASTER TUNE と同じです（第8章）。

設定しました。音楽が止まると FM-1 に保存されます。

> 設定はすぐに適用され、音楽を停止すると（■）FM-1 が保存します。

Set, but the FM-1 could not keep it.

> 設定は適用されていますが、電源を切ると失われます。あとでもう一度変更してください。それでもメッセージが表示される場合は、バックアップを取ってください（第13章）。

この FM-1 にはその設定がありません。

> インストールされているファームウェアが、エディターより古いバージョンです。FM-1 を接続した状態でページを再読み込みしてください。ページにそのファームウェアの設定が表示されます。

何かを実行する行は、FM-1 のメニューにだけあります：CALIBRATION、RESET サウンド、GURU-600 をリセット、INFO、ABOUT、LEARN CLEAR。

表示

設定	値（太字は初期設定）	機能
配色	GREY, GREEN, AMBER, ICE, VIOLET, ROSE, PAPER, HI-CON, NIGHT, MONO, **P600** (+ CUSTOM)	画面のパレット。CUSTOM は、Felucca の Web エディターでパレットを作成した場合にだけ表示されます。
スタイル	**FLAT**, LINE	FLAT：塗りつぶしのカード。LINE：細い線で区切られた暗い領域。
大きな文字	**OFF**, ON	ページ上の名前と値を大きく表示します。
アニメ	OFF, **ON**, IDLE	OFF：アニメーションなし（値はすぐに変わり、起動時の光の流れもなし）。IDLE：ON と同様で、1分間操作がないとランプがアニメーションします。
LED	OFF, DIM LO, **DIM HI**, INV, INV LO, INV HI	ランプのスタイル：DIM：使われていないランプがかすかに光る。OFF：消灯。INV：その逆（M-VAVE 純正ファームウェアと同様）。
画面オフ	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	この時間操作がないと画面を消灯します。サウンドは鳴り続けます。
スコープ	**OUT**, MIX	ビジュアルがサウンドを拾う位置：MASTER の後（OUT）または前（MIX）。

操作

設定	値（太字は初期設定）	機能
長押し	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	クイック画面のボタンを、画面が開くまでに押し続ける時間。
ノブ加速	**OFF**, ON	素早く回すと、範囲の広い値で速く動きます。
FX ラッチ	**OFF**, ON	FX クイック画面：鍵を押している間だけでなく、押すたびにエフェクトをオン／オフします。
テンポ固定	**OFF**, ON	SELECT は、GLO を押しているときだけテンポを変えます。
スケール LED	**OFF**, ON	スケールの鍵が点灯します。
ステップ試聴	**OFF**, ON	SEQ › STEP で、カーソルを移動するとその位置のステップが鳴ります（シーケンサー停止中）。
コード入力	**HOLD**, ADD	ステップ録音：HOLD は同時に押した鍵を書き込みます。ADD は鍵ごとにステップへの追加と削除を行います。
SELECT ノブ	**BPM**, PAGE, MODW, VEL	SELECT の働き：テンポ、ページ、モジュレーション・ホイール（MIDI CC 1 としても送信）、または鍵盤のベロシティ。

オーディオ

設定	値（太字は初期設定）	機能
スピーカー EQ	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	小型スピーカー用の音質補正。ヘッドホンと USB オーディオにも影響します。
USB レベル	**MASTER**, FIXED	FIXED：USB オーディオは MASTER にかかわらずフル・レベルのままです。
メトロノーム	**OFF**, REC, ON	メトロノーム。REC：録音中のみ。
メトロノーム音量	LOW, **MID**, HIGH	メトロノームの音量。
カウントイン	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	録音開始前のカウント。
チューニング	−50 … **0** … +50 ct	全体のチューニング（セント単位）。設定ではなく、プロジェクトとともに保存されます。

MIDI

設定	値（太字は初期設定）	機能
MIDI 入力	**CH1-4**, SEL, CH5-8, CH9-12, CH13-16, TRACK	どの MIDI チャンネルでどのトラックを演奏するか：CH1-4 = チャンネル1〜4 をトラック1〜4 に（ほかのブロックも同様）。SEL = すべてのチャンネルを選択中のトラックに。TRACK = 下で設定したチャンネル。プロジェクトとともに保存されます。
T1 … T4 CHANNEL	1 … 16, OMNI, OFF (**T1 = 1, T2 = 2, T3 = 3, T4 = 4**)	各トラックのチャンネル。MIDI IN = TRACK のときだけ使われます（それ以外はグレー表示）。プロジェクトとともに保存されます。
自動選択	**OFF**, ON	別のトラックの MIDI ノートを受けると、そのトラックが選択されます。
画面復帰	**+MIDI**, PANEL	暗くなった画面を何で復帰させるか：パネルと MIDI ノート、またはパネルのみ。

システム

設定	値（太字は初期設定）	機能
前回を復元	**ON**, OFF	ON：電源を切っても音楽とサウンドが保持され、次に電源を入れたときに元に戻ります。OFF：FM-1 は毎回まっさらな状態で起動します。
ヘルプ	**OFF**, ON	FM-1 の各ページとクイック画面の下部に表示されるヒント。
第 2 コア	**OFF**, ON (BETA)	次回の電源投入から、チップの2つ目のコアを使用します（2ND CORE ON: RESTART）。動作がおかしい場合は自動的にオフになります。
初期化	RESET GURU-600	2 回の確認のあと、FM-1 上のあなたのもの（プロジェクト、USER サウンド、サンプル、P600 の枠、設定）をすべて消去し、新品の状態で再起動します。先にバックアップしてください（13 章）。MENU › SYSTEM › GURU-600 をリセット と同じです。

エディター

エディター独自の設定。このコンピューターのこのブラウザーに保持されます。

設定	値	機能
ライティング	**LIT**, FLAT	LIT：照明付きのパネルのようにライトが光ります。FLAT：フラットな色。タブの右端にある電球のボタンと同じです（第3章）。
言語	**AUTO**, ENGLISH, FRANÇAIS, DEUTSCH, ESPAÑOL, ITALIANO, 中文, 日本語	エディターの言語：ページ、ボタン、メッセージ、FM-1 のメニュー（このページ）、ツールチップ、そして? で開くこのガイド。サウンドとシーケンサーの設定名は FM-1 の画面と同じく英語のままです。AUTO：ブラウザーの言語（それ以外の言語なら英語）。◀ または ▶ をクリックすると、選んだ言語でページが再読み込みされます。このガイドのスクリーンショットは英語のエディターです。

15 よくある質問

タブレットやスマートフォンでエディターを使えますか？

> Chrome、Edge、Brave、Opera のいずれかを備えたコンピューターが必要です。

エディターを開いたまま FM-1 を演奏できますか？

> はい。FM-1 で変更した内容はエディターに表示され、その逆も同様です。

エディターはサウンドを保持しますか？

> いいえ。すべては FM-1 の中にあります。エディターが保持するのは独自の設定（ライティング、MESSAGES）だけです。コンピューターにコピーを残すには、バックアップ（第13章）、または1つのサウンドなら .SYX 書き出し（第4章）を使います。

インターネット接続は必要ですか？

> Guru-600 Editor フォルダーを使えば不要です（第2章）。

エディターのウィンドウを2つ開いてもよいですか？

> 一度に開くのは1つだけにして、ほかは閉じてください。

エディターと FM-1 で値が違う。

> ページを再読み込みしてください。エディターが FM-1 を読み込み直します。

エディターが小さすぎる、または大きすぎる。

> ウィンドウのサイズを変更するか、フル・スクリーン表示にしてください（第3章）。エディターは縦横比を保ったまま、常にウィンドウいっぱいに表示されます。

バグの報告やアイデアの提案はどこでできますか？

> github.com/MarcGoudy/guru-600 で、バグは Issues に、アイデアは Discussions に投稿してください。GitHub アカウントがない場合：guru600fm1@gmail.com。

16 クレジットとライセンス

- Guru-600 とそのエディター：Marc Massé、2026年、GPL-3 ライセンス。
- Felucca：Leo Kuroshita（hugelton）、GPL-3 ライセンス。Guru-600 のベースとなっているファームウェアで、エディターのバックアップとサンプルのコードも Felucca によるものです。Felucca の wiki（英語）：github.com/hugelton/Felucca/wiki。
- Prophet-600 ファクトリー・プログラム：Sequential Circuits、1982年。Prophet-600 はその所有者の商標です。Guru-600 は Sequential とは提携していません。
- フォント：Barlow Condensed（The Barlow Project Authors、SIL Open Font License）、Inter Tight（SIL Open Font License）、VI Mong Rong（VN-Fonts Team、1994年）。