guru-600

A PROPHET-600 TRIBUTE

M-VAVE FM-1 · v1.0 · Marc Massé



English	User guide
Français	Notice d'utilisation
Deutsch	Bedienungsanleitung
Español	Manual de usuario
Italiano	Manuale d'uso
中文	用户指南
日本語	ユーザーガイド

User guide

Contents

1	What the Guru-600 brings	3
2	Installing the Guru-600 on an FM-1	4
3	The Guru-600 application on a Mac	6
4	The Guru-600 editor	8
5	First steps	9
6	The synthesizer, in plain words	10
7	The FM-1's controls and gestures	12
8	Reading the screen: pages, colors, messages, help	16
9	The P600 engine, page by page	20
10	The amplifier envelope, the LFO and the modulation	26
11	MORPH and MUTATE	30
12	The sounds: finding a sound	32
13	Keeping your sounds	33
14	Sending sounds from a computer, and getting them back	36
15	Scales, chords and the chord memory	38
16	The quick screens	40
17	The menu, row by row	43
18	The mod wheel, MIDI and MIDI LEARN	47
19	Resets, calibration and rescue	50
20	Four tracks, the mixer and the tempo	51
21	Felucca's other sound engines	52
22	The sequencer	54
23	The arpeggiator	56
24	The effects	58
25	Projects, phrases and songs	60
26	Questions and answers, and every message	63
27	The Prophet-600 panel ↔ the Guru-600	71
28	Credits and licenses	72
29	Appendix: the 255 sounds	516

Thank you for downloading the Guru-600, an emulator of the Sequential Circuits Prophet-600. We hope you enjoy playing it as much as we enjoyed creating it. This guide shows you everything your FM-1 can now do. Enjoy the music!

1 What the Guru-600 brings

The Guru-600 turns the M-VAVE FM-1 into an emulator of the **Sequential Circuits Prophet-600** (1982), one of the very first synthesizers with MIDI. It is a firmware: it replaces the FM-1's original firmware and can be removed at any time.

What it adds

- **A P600 sound engine** built like the original: two oscillators per voice with sync, a 24 dB filter with its own envelope, Poly-Mod, an LFO, unison and six voices (chapter 9).
- **255 sounds**: the Prophet-600's 100 factory programs under their real names, 100 free sounds from the Prophet-600 community, and 55 sounds made for the Guru-600. With the 71 sounds of Felucca's other engines, the list holds 326 sounds, plus 32 USER slots for yours (chapter 12).
- **MORPH and MUTATE**: gradually turn one sound into another, or create a variation of a sound in one gesture (chapter 11).
- **55 places of your own** for P600 sounds, in addition to the 32 USER places, with the original sound always one gesture away (chapter 13).
- **Sounds sent from a computer**: original Prophet-600 files (.syx) go into the FM-1 and come back out in the Prophet-600's own format (chapter 14).
- **A chord memory**: play a chord once, and one finger then plays it in any key (chapter 15).
- **A MIDI map that follows the GliGli firmware's**: a setup made for a real Prophet-600 controls the Guru-600 as is (chapter 18).
- **A new look**: Prophet-600-style pages, a screen that draws the sound in 3D in real time, a colored message band and an animated start screen (chapter 8).
- **Easier navigation**: a double tap on a page button goes back one page, and a quick screen held 1 s stays open (chapters 7 and 16).
- **Two resets**, clearly separated: one for the sounds only, one for the whole instrument (chapter 19).
- **An application for Mac**: the whole Guru-600 on the computer screen, to explore it, prepare sounds, or play without the FM-1 (chapter 3).

What it keeps from Felucca

The Guru-600 is built on **Felucca**, a free firmware for the FM-1 by Leo Kuroshita. Everything Felucca does remains and works with the P600 engine: four tracks, thirteen other sound engines, a 64-step sequencer with automation, an arpeggiator, effects, scales and chords, songs and projects. Chapters 20 to 25 summarize them; the Felucca wiki gives the details.

> The Felucca wiki (github.com/hugelton/Felucca/wiki) describes Felucca, the original firmware: a few details may differ in the Guru-600. It is in English.

Compared with the Prophet-600

The Guru-600 is a digital imitation of an analog synthesizer. The 100 factory sounds use the original settings, read from Sequential's files. The envelopes, filter and LFO are calibrated on a measured Prophet-600. Each Prophet-600 sounded a little different from the next: expect the same character, not the same machine.

Beyond the original, on the P600 engine:

- An LFO with tempo sync and more shapes, a modulation matrix, velocity on the filter, stereo spread.
- Mono, legato and note priorities; VINTAGE drift; USB audio and MIDI.

How to read this guide

- **New to synthesizers?** Read chapters 5 (first steps) and 6 (the synthesizer in plain words), then 7 and 8.
- **You know synthesizers?** Go straight to the P600 engine (9), MORPH (11) and how to keep your sounds (13).
- **Something not working as expected?** Chapter 26 answers the usual questions and explains every message the screen can show.

Conventions

- Words in **CAPITALS** are what you read on the FM-1's buttons and screen: **EDIT**, **CUTOFF**, **OCT+**.
- **KNOB 1** to **KNOB 4** are the four knobs at the top right, under the screen's four settings, from left to right.
- **MENU › SYSTEM › HELP** means: open the menu, go to the SYSTEM tab, choose the HELP row.
- **Tap**: press and release right away. **Hold**: keep pressed. **Double tap**: two quick taps on the same button.
- Notes use letter names: C D E F G A B; C4 is middle C.

---

2 Installing the Guru-600 on an FM-1

> The Guru-600 has been tested on the FM-1: the sound, the sequencer, the saving and the installation work, and no fault is known to date. It replaces the official M-VAVE firmware, which you can put back at any time. Like all free software, it comes as it is, without warranty: back up your projects before installing.

What you need

- The FM-1.
- A USB **data** cable, plugged directly into the computer.
- A Mac, a PC or a Linux computer.
- A MIDI-compatible browser: Chrome, Edge, Brave, Opera…
- The Guru-600 installation page: marcgoudy.github.io/guru-600.

Installing, step by step

1. Switch the FM-1 on and connect it to the computer with the USB data cable.
2. Close every application that uses MIDI (music software, another browser tab with an editor).
3. Open the installation page and press **Install**. When the browser asks for MIDI (SysEx) access, allow it.
4. Do not unplug the cable and do not close the page during the installation.
5. The FM-1 restarts.

If the installation stops

The page says	What to do
This browser cannot do it.	Open the page in a MIDI-compatible browser: Chrome, Edge, Brave, Opera…
MIDI (SysEx) access was not allowed.	Click the icon to the left of the address bar, allow MIDI for the site, then press Install again.
FM-1 not found.	Check the cable (a data cable), switch the FM-1 on, close the other applications that use MIDI, and press Install again.
The connected device is not an FM-1.	Unplug the other MIDI devices and try again.
The USB connection was lost. / Stopped.	Replug the cable and press Install again.
The FM-1 in update mode was not found.	Replug the USB cable and press Install again.
The FM-1 did not come back.	Switch it off and on again.
The file to install is damaged.	Reload the page and start again.

From the official firmware, Felucca or another version of the Guru-600, the installation is direct. Only a firmware from another author, which the page would not recognise, needs the official M-VAVE firmware put back first (with M-VAVE's updater).

If the FM-1 no longer starts and the computer sees a USB device named **WL80UBOOT**: try another USB data cable, close the other applications that use MIDI and run the installation again. If the FM-1 stays in this mode, recover it with the FM-1 Transporter (link on the installation page).

Updating the Guru-600

A new version installs the same way, from the installation page. First back up with the BACKUP page of the Guru-600 editor (chapter 4).

Switching to another firmware, then coming back

1. In the Guru-600 editor (link on the installation page), on the BACKUP page, click **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**: a file is saved to the computer.
2. Install the other firmware with its own tool. For the official M-VAVE firmware: M-VAVE's updater, on M-VAVE's site.
3. To come back, install the Guru-600 from the installation page, then in the Guru-600 editor, on the BACKUP page, choose the file and click **RESTORE IT ON THE FM-1**.

The FM-1 comes back exactly as you left it: the current music, the projects, the USER sounds, the P600 sounds kept in the places, the samples and their slices, the FM6 voice bank and the settings.

Felucca · The Felucca installation guide also explains the Transporter and the recovery tools. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Installation (in English).

3 The Guru-600 application on a Mac

Guru-600.app runs the Guru-600 firmware in an FM-1 emulator on the Mac. Everything in this guide works in it: explore the Guru-600 before installing it, prepare sounds, learn the pages or play without the device.

> It needs a Mac with Apple silicon (M1 or later).

Installing and opening it

1. Unzip **Guru-600-Mac.zip**.
2. Double-click **Guru-600.app**. The first time, the Mac blocks it: open System Settings › Privacy & Security and click **Open Anyway**.

Playing with the mouse

- **Buttons and keys**: click. Hold the mouse button down to hold them; drag across the keys for a glissando.
- **Knobs** (SELECT, PRESETS, ALGORITHM, KNOB 1 to 4, MASTER): drag up or down on them, or scroll over them with the wheel or the trackpad. Up turns clockwise.
- **Double tap**: two quick clicks on the same button.
- **Quick screens** (chapter 16): hold the button for more than 1 s, then let go: the quick screen stays open, and you can click its keys and knobs. Click the button again to close it.
- **Two controls at once** (GLO + PLAY, OCT− + OCT+...): hold one with the computer keyboard and click the other.

Playing with the computer keyboard

Mac key	FM-1
A W S E D F T G Y H U J K O L P ; '	the keys, from C4 (A) up to F5 (')
← / →	OCT− / OCT+
Space	PLAY
R	REC
1 2 3 4 5	FX, SCL, ENV, LFO, EDIT
6 7 8 9 0	GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ
[/]	turn SELECT
- / =	turn PRESETS
, / .	turn ALGORITHM
Esc	quit (the memory is kept)

KNOB 1 to 4 and MASTER can only be turned with the mouse. The letters refer to key positions on a QWERTY keyboard; on an AZERTY keyboard, use the keys in the same positions.

A MIDI keyboard

Every MIDI keyboard or controller connected to the Mac **before you open the application** plays it. If you connect one later, quit the application and open it again. Its mod wheel and knobs work as described in chapter 18.

The menus

- **Backup** › **Export Backup…**: saves the application's whole memory in a file. **Import Backup…**: replaces that memory with a file's, from the application or from a FM-1; the application starts again (below).
- **Audio** › **Latency**: **20 ms (fastest)**: instant response, but the sound may crackle if other applications are running. **50 ms (safest)**: no crackling, a slight delay. **35 ms**: in between.
- If the window's title shows less than 1.00x, close other applications or choose a higher latency.
- **Window**: the usual macOS commands to place and size the window.
- **Help** (Aide, Hilfe…) › **Guru-600 User Guide** opens this guide in your browser, in the Mac's language.

Its memory

The application keeps your sounds, your projects and your settings. Quit with **Esc** or the red button to keep them. To back them up: **Backup › Export Backup…**. To start fresh, delete the file **~/Library/Application Support/Guru-600/flash.bin** with the application closed.

From the application to the FM-1, and back

From the application to the FM-1

1. In the application: **Backup › Export Backup…**, and choose where to save the file.
2. Connect the FM-1, open the Guru-600 editor (link on the installation page), and on its BACKUP page choose that file and click **RESTORE IT ON THE FM-1**.

From the FM-1 to the application

1. In the Guru-600 editor, on the BACKUP page, click **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**.
2. In the application: **Backup › Import Backup…**, and choose that file. The application starts again with the FM-1's memory.
   - Everything goes across: the music, the projects, the USER sounds, the P600 places, the samples and their slices, the FM6 voice bank and the settings. What the other machine held is replaced.
   - The application saves the current music by itself, at most a little over a minute after your last change. To be sure of it, save it in a project before exporting (chapter 25).

With the Guru-600 editor

Open the application, then the Guru-600 editor (chapter 4): the editor connects to the application as to an FM-1, and you hear everything you do in it. The Sound Sender page sends sounds to the application the same way. Their MIDI port is named **Guru-600**.

What the application cannot do

- Work with the Felucca web editor: use the Guru-600 editor.
- Send audio to other applications.

RESET GURU-600 (chapter 19) also works in the application.

---

4 The Guru-600 editor

The Guru-600 editor shows the FM-1 on a computer's screen, as a panel inspired by the Prophet-600, with a keyboard: every setting of the P600 sounds, the sequencer, the song, the arpeggiator, the effects, the mixer, the projects, the samples, the backup and the settings. Every change is heard at once on the FM-1, and what you change on the FM-1 shows in the editor.

- **Online**: marcgoudy.github.io/guru-600/editor/, with Chrome, Edge, Brave or Opera (also the link on the installation page).
- **Without internet**: the **Guru-600 Editor** folder, **editor › index.html**.
- Connect the FM-1 by USB and click **CONNECT FM-1**; the first time, allow MIDI in the browser. It also connects to the Mac application (chapter 3).
- **SOUNDS**, on the SOUND page, lists every sound the FM-1 can play (the 255 Guru-600 sounds, those of the other engines, your USER sounds); a right-click renames a Guru-600 sound.
- **In your language**: choose it in SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE. The names of the sound and sequencer settings stay in English, as on the FM-1's screen; hovering them shows a tooltip with their translation and what they do.

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.

Its own guide, **Guru-600 Editor – Guide**, describes every page: the editor's **?** button opens it at the page shown.

---

5 First steps

Ten minutes to hear the Guru-600, change sounds and find your way around. Every change can be undone.

1. Switch on



The HOME page.

1. Switch the FM-1 on.
2. Turn **MASTER** (top left) to set the volume.
3. Play the keys: track 1 plays the Prophet-600's first factory sound, **1 ORGAN I**.

2. Change the sound

1. Turn **PRESETS**: one step, one sound.
2. Sounds 1 to 100 are the Prophet-600's factory sounds, 101 to 200 the free v2022 collection, 201 to 255 the Guru-600's own. After 255 come the other engines' sounds (chapter 21), then your own (chapter 13).
3. Turn PRESETS the other way to go back.

3. Shape the sound

On HOME, the four knobs at the top right change these settings:

Knob	What it does	Values
KNOB 1	CUT: the filter's cutoff. Low: muffled; high: bright.	Hz
KNOB 2	RES: the resonance. The sound becomes nasal, then whistles.	0–100 %
KNOB 3	FENV: how much the filter envelope opens the filter at each note.	0–100 %
KNOB 4	MIX: the balance between oscillators A and B.	0–100 %

To get the original sound back, turn PRESETS one step away and back. If you turned PRESETS too far and lost a changed sound, hold **SAVE** for 1s: the previous sound comes back with your changes (hold it again to go forward). Only the last load comes back: a quick run of turns counts as one; after several separate turns, only the sound before the last one returns.

4. Play higher or lower

OCT– and **OCT+** move the keyboard one octave down or up, up to three octaves each way; their lights show when you are away from the middle. Press both together to return to the middle.

5. Go deeper

1. Press **EDIT** to open the P600 engine's pages; press it again for the next page. Eleven pages, in the order of the Prophet-600's panel (chapter 9).
2. Double tap **EDIT**: back to the previous page.
3. Press **HOME**: back to the HOME page, from anywhere.

6. Four tracks

The FM-1 plays four tracks at once, each with its own sound. Turn **ALGORITHM** to choose the track (1 to 4). At power-on, track 1 is a P600 organ, track 2 an FM6 pad, track 3 a LOFI lead and track 4 a drum kit. The keys, PRESETS and the knobs always act on the track shown.

7. Switch off

Switch off whenever you like: the FM-1 starts again with the sounds and the music as you left them (**MENU › SYSTEM › RESTORE LAST**). After a change, stop the sequencer and wait a minute before switching off.

> **Restored is not saved.** A changed sound comes back after power-off, but it is not saved: turning PRESETS replaces it. To keep it for good, save it to a place of your own (chapter 13).

---

6 The synthesizer, in plain words

A synthesizer builds a sound in a few stages, always in the same order.

Oscillators → **Mixer →** **Filter →** **Amplifier →** **Effects**

1. The oscillators: the raw sound

An oscillator vibrates and makes a steady tone, like a string being bowed without stopping. Its **shape** (waveform) gives it its color:

- **SAW** (sawtooth): bright and buzzy, rich in harmonics — brass, strings, leads.
- **TRI** (triangle): soft and round, close to a flute.
- **PLS** (pulse): hollow and woody. Its **pulse width** changes its character: a square wave (50 %) sounds like a clarinet; a narrow pulse sounds thin and nasal. Moving the width slowly creates the shimmer of string ensembles.

The Guru-600, like the Prophet-600, has two oscillators per voice, **A** and **B**. Each can use several shapes at once. Tuning them apart (an octave, a fifth, or just slightly) makes the sound fuller. **SYNC** forces A to restart with each cycle of B: a hard, biting sound, very '80s.

2. The mixer

The **MIXER** sets the balance between oscillator A and oscillator B.

3. The filter: the tone control

The filter removes the high frequencies, like a very powerful treble knob. **CUTOFF** sets how bright the sound is: turned down, it is muffled; turned up, it is bright. **RESONANCE** boosts the frequencies right at the cutoff: the sound becomes nasal, then whistles. With resonance very high, the filter whistles on its own.

4. The envelopes: how the sound evolves

An envelope describes what happens from the moment you press a key until after you release it, in four steps:

- **ATTACK**: how fast the sound appears (a piano: instant; strings: slow).
- **DECAY**: how fast it then drops.
- **SUSTAIN**: the level it holds while you keep the key down.
- **RELEASE**: how long it takes to die away once you let go.

The Guru-600, like the Prophet-600, has two: the **AMPLIFIER** envelope shapes the volume; the **FILTER ENVELOPE** opens and closes the filter — the 'wah' of a brass attack, the 'pluck' of a clavinet.

5. The LFO: movement

The LFO (low-frequency oscillator) is a slow, inaudible wave that moves another setting up and down: the pitch (**vibrato**), the filter (**wah-wah**), the pulse width (shimmer) or the volume (**tremolo**).

6. Poly-Mod: the Prophet's signature

POLY-MOD lets the filter envelope or oscillator B shape oscillator A's pitch or the filter, inside each voice. Small amounts add bite; larger amounts make bells, metallic sounds, sweeps and sound effects that ordinary synthesizers cannot produce.

7. Voices, unison and glide

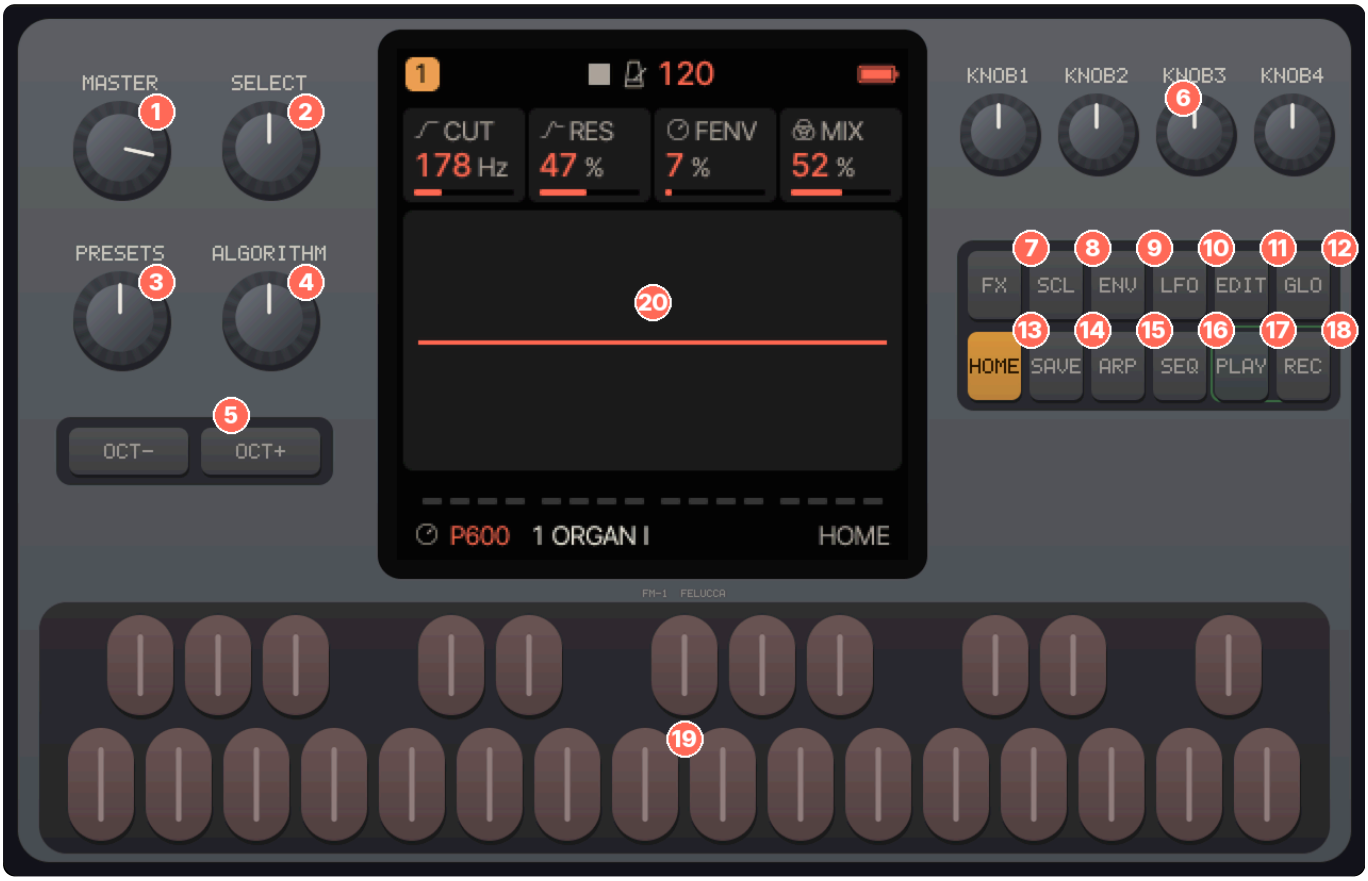
Six **voices** mean six notes at once. **UNISON** stacks all the voices on one note for a huge single-note sound (basses, leads). **GLIDE** slides from one note to the next instead of jumping.

8. Effects

- **REV** (reverb): the sound of a room or a hall around the instrument.
- **DLY** (delay): echoes that repeat the sound.
- **CHO** (chorus): a slightly doubled, wider sound.
- **DST** (distortion): saturates the sound, from warm to aggressive.

Chapter 9 shows where each of these controls is on the Guru-600, page by page.

7 The FM-1's controls and gestures



No.	Control	What it does
1	**MASTER**	Overall volume (speaker, headphones and USB audio, unless MENU › AUDIO › USB LEVEL = FIXED).
2	**SELECT**	The tempo by default. Can instead step through the pages, act as the mod wheel, or set the keys' velocity (MENU › CONTROL › SELECT).
3	**PRESETS**	Changes the selected track's sound. On some pages it moves the cursor or the row instead.
4	**ALGORITHM**	Selects the track, 1 to 4. In the menu: the tab.
5	**OCT– / OCT+**	Octave down / up. On action pages, in dialogs and in the menu: back or cancel / confirm.
6	**KNOB 1–4**	The four settings shown at the top of the screen.
7	**FX**	The effects pages. Held: the FX quick screen (performance effects).
8	**SCL**	The scale and chord pages. Held: the SCL quick screen.
9	**ENV**	The amplifier envelope pages.
10	**LFO**	The LFO pages and the modulation matrix. Held while turning the knobs: MOMENTARY changes.

No.	Control	What it does
11	**EDIT**	The sound engine's pages (for P600: its eleven pages). Held: the EDIT quick screen (engines).
12	**GLO**	The song page. Held: the GLO quick screen (mutes, solos, levels, tap tempo, MIDI LEARN).
13	**HOME**	Back to HOME; on HOME: MIXER, then CLOCK. Held: the menu.
14	**SAVE**	The pages for saving and loading sounds and projects. Held: undo / redo.
15	**ARP**	The arpeggiator pages.
16	**SEQ**	The sequencer pages. Held: the SEQ TOOLS quick screen.
17	**PLAY**	Starts / stops the sequencer.
18	**REC**	Arms recording on the selected track. Held: the REC quick screen.
19	**KEYS**	27 keys, F3 to G5: for playing; in a quick screen, shortcuts.
20	**SCREEN**	The page, its four settings, the track, the sound and the messages.

The **USB** socket, on the back, carries power, MIDI and audio, and receives the firmware and imported sounds. The MIDI socket (TRS) receives notes and controllers, but not sounds.

Tap, hold, double tap

Gesture	On a page button
Tap	Acts when you let go. From another family: opens that family on the page you last viewed. Already in the family: the next page.
Double tap	Two taps within a third of a second: one page back. On GLO (a single page) and REC: locks their quick screen open.
Hold (FX, SCL, EDIT, GLO, SEQ, REC)	After 0.4 s (MENU › CONTROL › HOLD): the quick screen, as long as you hold.
Hold for more than 1 s without touching anything else	Let go: the quick screen stays open. A tap on its button closes it.
HOME held 1 s	Opens the menu (it stays open).
SAVE held 1 s	Undo; held again: redo.

- To go forward several pages, leave a short pause between taps; two taps too close together count as a double tap.
- From the first page of a family, going back takes you to its last page; from the last page, going forward takes you to the first.
- **SAVE** pressed from another family always opens **USER**, the page for saving a sound.
- **HOME** pressed on HOME shows MIXER, then CLOCK, then HOME again. A double tap goes the other way.
- To change page with SELECT: MENU › CONTROL › **SELECT = PAGE**. Turn right to go forward, left to go back. The tempo then moves to GLO + SELECT and HOME › CLOCK.

OCT– and OCT+

On ordinary pages they shift the keyboard by octaves (–3 to +3) as soon as pressed; their light is lit away from the middle octave. Elsewhere they act when you let go:

- **Action pages** (save, load, erase, MORPH's MUTATE, LEARN…): **OCT+** performs the action; **OCT–** cancels it, and a second press returns to HOME (on PHRASES, SONG and AUTOMATION, OCT– goes straight to HOME). On these pages the octave does not change.
- **Dialogs** (ERASE U01?, SAVE IN PLACE 5?…): **OCT+** = YES, **OCT–** = NO. Until you answer, only the keys respond (they play).
- **Quick screens** GLO, SCL, EDIT, SEQ and REC: **OCT–** undoes everything changed in the quick screen since it opened.
- **Menu**: moves the value one step down / up.
- A **breathing** OCT+ light means OCT+ would do something now.

The knobs

- **KNOB 1 to 4** change the four settings shown. On an action page, turn the action card's knob right to select the action, left to cancel it, then press OCT+.
- MENU › CONTROL › **KNOB ACCEL** ON: a fast turn on a setting with many values moves 2 to 8 times faster.
- **ALGORITHM** selects tracks 1 to 4, one per step, without wrapping around. It does nothing while a quick screen is held.
- **PRESETS** changes the track's sound, except: on STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES and PROJECT it moves the cursor, the row or the slot, like KNOB 1; on TOOLS and SLICES it does nothing. On SAVE › PLACE it changes the sound too: choose the place with KNOB 1 only.
- **SELECT**: the tempo (40 to 240 BPM) by default. With MENU › CONTROL › **BPM LOCK** ON, SELECT no longer changes the tempo (BPM LOCKED): set it with GLO held, on HOME › CLOCK, or with GLO's TAP key.

The keys

- 27 keys, from F3 to G5 at the middle octave. Without a MIDI keyboard they play at a fixed velocity of 100; MENU › CONTROL › SELECT = **VEL** lets SELECT set it (1 to 127); it goes back to 100 at each power-on.
- A MIDI sustain pedal (CC 64) works.
- A key pressed while a quick screen's button is held is a shortcut: silent, never recorded.

Every combination

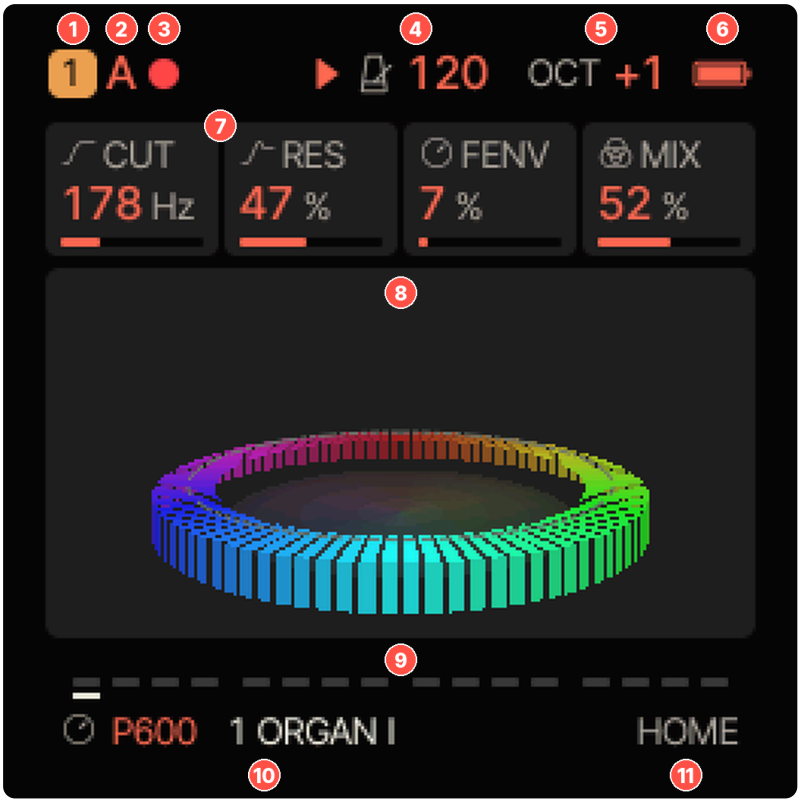
Gesture	Effect
OCT– + OCT+	Back to the middle octave.
OCT– + OCT+ held 5 s	Recovery mode (WL80UBOOT, chapter 2). Let go before 5 s to cancel.
OCT– + OCT+ held at power-on	Hardware calibration (chapter 19).
SAVE held at power-on	RESET SOUNDS? (chapter 19).
GLO held + PLAY	RESTART: back to the start without stopping.
GLO held + SELECT	The tempo, whatever SELECT is set to.
GLO held + key D4	MIDI LEARN on / off (chapter 18).
LFO held + KNOB 1–4	MOMENTARY: changes that last while LFO is held (chapter 10).
FX held + white key held + PRESETS	Assigns another effect to that key (chapter 16).
Step held + KNOB 1–4	A parameter lock on that step (chapter 22).
SAVE held 1 s	Undo / redo the last load (sound, pattern) or sequence edit.

The lights

- **Lit**: in effect now. **Breathing** (slowly brighter and dimmer): available, you can press it. **Dark**: nothing available. MENU › DISPLAY › LEDS changes the style.
- While the sequencer plays, PLAY's own light goes dark and the green light is lit; during a count-in the green light flashes on each beat.
- REC is lit while a track is armed.

Felucca · Felucca's controls page lists the buttons and gestures of the original firmware. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (in English).

8 Reading the screen: pages, colors, messages, help



No.	Element	What it shows
1	**Track**	The selected track, 1 to 4 (ALGORITHM); it lights up when a MIDI note arrives for it.
2	**Project**	The project letter, A to D: the PROJECT slot the track's pattern comes from (or, while a song plays, the one its section plays; - for silence). A * after it: the pattern has unsaved changes.
3	**REC mark**	A filled red dot: the selected track is armed for recording. A red ring: another track is armed.
4	**Transport and tempo**	A square when the sequencer is stopped, a triangle when it plays (in the accent color during a count-in), a disc while a song plays; then the tempo in BPM, followed by a padlock when BPM LOCK is on. In a quick screen: its name ([EDIT] SET, [FX] HOLD...), with a padlock when it is locked open.
5	**Octave**	OCT +1, OCT −2...: the keyboard is off the middle octave. While a song plays: the disc and the number of the section playing.
6	**Battery**	The battery (a charging icon on USB power).
7	**The four cards**	The four settings of the page, one per knob, left to right: name, value and a bar. A dimmed card is unavailable right now; an empty one is not linked to any knob.
8	**The panel**	A picture of what the page sets: the sound drawn in real time, a list, a graph or a Prophet-600-style panel.

No.	Element	What it shows
9	**The row of marks**	Sixteen steps of the track's pattern (the group the cursor is in); a bar is a note (accented: in the accent color); the white mark is the step now playing, and on the SEQ pages a colored mark shows the cursor. On action pages this row shows what OCT+ and OCT– do.
10	**Engine and sound**	The track's engine (in the palette's main color, red with P600) and its sound.
11	**Page**	The page's name and its number in the family, for example FILTER 5/11.

Families and colors

Each button opens a **family** of pages. On a P600 track, each family of controls has its color, on the page's frame and the knobs' arcs:

Oscillators, mixer **Filter** **Envelopes** **Poly-Mod** **LFO** **Voices** **Extras** **Morph**

A knob's lit arc shows its value; on a two-way setting (– / +) the arc starts from the middle. Some P600 pages show round knobs, like the Prophet-600; others, the four cards with a 3D picture of the sound.

The pages of each family

Button	Pages, in order	Chapter
HOME	HOME, MIXER, CLOCK	5, 20
EDIT	P600: POLY MOD, OSC, OSC 2, MIXER, FILTER, FLT ENV, EXTRAS, MORPH, VOICE, VOICE 2, VOICE 3. Other engines: their own pages, then VOICE, VOICE 2, VOICE 3.	9, 11, 21
ENV	ENV, ENV DEST	10
LFO	LFO, LFO 2, LFO DEST, MOD	10
FX	FX, SLICER, INSERT, INSERT 2, INSERT B, INSERT B 2, DLY, REVERB, CHORUS	24
SCL	SCL, CHORD	15
ARP	ARP, ARP 2	23
SEQ	STEP, DETAIL, AUTOMATION	22
GLO	SONG	25
SAVE	USER, PLACE (P600 tracks), PRESETS, PHRASES, PROJECT, TOOLS	13, 12, 25

A page that does not apply to the track's engine is hidden (the P600 pages on a DRUM track, for example); the numbers n/m count only the pages shown.

The message band



A message: the band at the top of the screen.

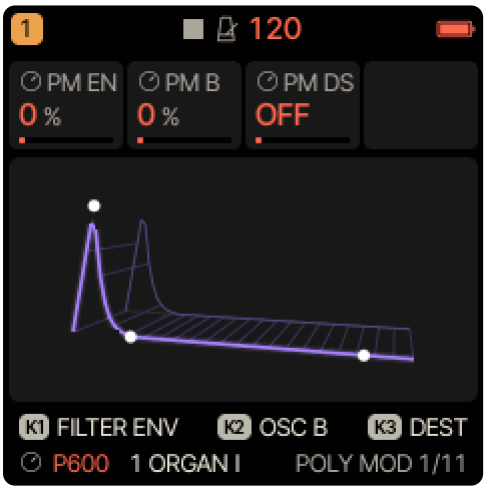
The results of actions (SAVED U01, MUTATED, STOP TO SAVE…) appear for about 2 s in a green-to-blue band at the top of the screen. It needs no response. Two messages can follow one another: LOADED then NO SAMPLE, or a tool's result then [SAVE] HOLD TO UNDO. Chapter 26 lists every message and what to do about it.

A missing sample: NO SAMPLE, with a crossed-out file icon (chapter 21). Until you have opened a quick screen once, each tap of its button shows HOLD [EDIT] QUICK: hold the button to open the quick screen.

Dialogs

Before anything is erased or replaced, a dialog asks for confirmation (sometimes a second line names what will be replaced): **OCT–** NO, **OCT+** YES. The other controls then do nothing; holding HOME opens the menu and cancels the dialog.

On-screen help



MENU › SYSTEM › HELP ON: the hint under the page.

MENU › SYSTEM › HELP ON: when a page opens, the bottom of the screen shows its main controls for 2 s, for example **K1** FILTER ENV **K2** OSC B **K3** DEST. In a quick screen, a second help line stays while it is open.

On action pages, the bottom of the screen shows what OCT+ and OCT– do: **OCT+** SAVE **OCT–** CANCEL.

The sound, drawn in real time

The panel under the four cards is drawn from the sound itself: left and right output, level, frequencies and the notes you play. Each page has its own picture.



HOME: the spectrum as bars around a disc, lows at the back, highs at the front; the left half is the left channel, the right half the right one.



REVERB: a shape, round when the sound is dark, square when it is bright, spikes on each note; it splits in stereo and glows with the reverb.



CHORUS: the left and right waves as two walls; merged into one in mono, they move apart as the sound gets wider and louder.



DLY: each waveform becomes a ring flying toward you, like echoes.



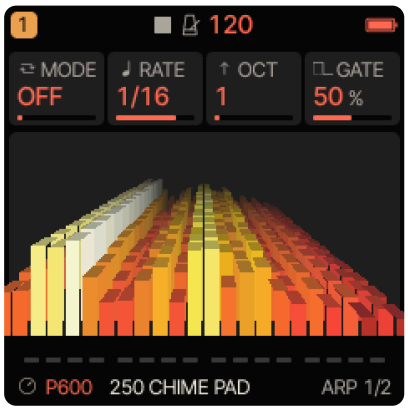
ARP 2: the keyboard bent into a circle; each note throws sparks from its side, blue and slow in the bass, red and fast in the treble.



ENV DEST: the last waveforms piled up in depth.



CLOCK: the waveform wound into a flower, with more petals when the sound is brighter.



ARP: the spectrum in blocks; each new row pushes the older ones back.



OSC and OSC 2: the waveform as it comes out, the previous ones falling back in a cascade.



POLY MOD: the envelope that drives the modulation, as a ribbon in depth.



LFO 2: the LFO wave wound into a helix.



MIXER (EDIT): the four tracks, each with its sound and its level.

Other sound pages: **ENV** the sound's actual level over the last few seconds, a light marking the present; **FLT ENV** a plate of columns where the spectrum spreads from the center; **LFO** a ring the LFO wave deforms; **FILTER** the spectrum as a landscape, warm below the cutoff, cold above, with a wall of light at the cutoff that brightens with the resonance. With MENU › DISPLAY › LARGE ON, some pages show large values instead. MENU › DISPLAY › SCOPE: OUT (the default) takes the sound after MASTER, so the pictures go flat with MASTER turned down; MIX shows them at any volume.

Screen and colors

- **MENU › DISPLAY › COLOR** chooses the palette (P600 by default); **STYLE** FLAT or LINE, **LARGE** bigger values, **ANIM** the animations (chapter 17).
- **MENU › DISPLAY › SCREEN OFF** turns the screen off after 5 to 60 minutes of inactivity (NEVER by default). The sound and the sequencer keep running. The touch that wakes it does nothing else: no note, no change.

---

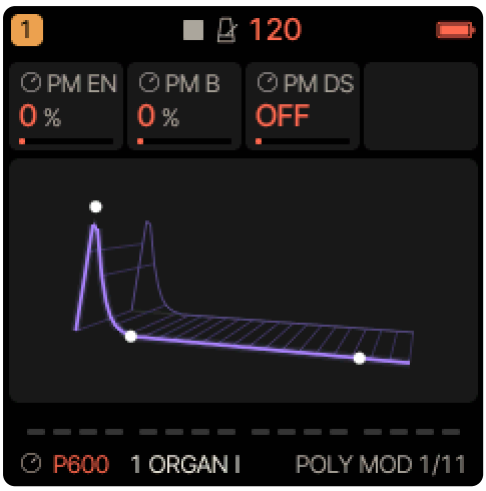
9 The P600 engine, page by page

A track whose engine is **P600** plays like a Prophet-600: per voice, two oscillators (A and B) whose waveforms can be combined, a mixer, a 24 dB low-pass filter with its own envelope and keyboard tracking, the Poly-Mod, then the amplifier and its envelope.

Reaching the pages

- Choose a P600 track (ALGORITHM; track 1 at power-on) and press **EDIT**: page 1/11, POLY MOD. Press EDIT again for the next page, double tap for the previous one.
- EDIT reopens the page you left. The page name and number are at the bottom right of the screen: POLY MOD 1/11, OSC 2/11...
- KNOB 1 to 4 (top right) change the four settings, left to right. The amplifier envelope is on **ENV** and the LFO on **LFO** (chapter 10).
- A change affects the track's sound, not the saved sound: to keep it, see chapter 13.

1/11 · POLY MOD



EDIT, page 1 of 11.

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

Knob	What it does	Values
PM EN	FILTER ENV: how much the filter envelope modulates the destination.	0–100 %
PM B	OSC B: how much oscillator B modulates the destination, at audio speed: metallic, bell-like sounds.	0–100 %
PM DS	DEST: where the modulation goes: OFF, FRQ A (oscillator A's pitch), FILT (the filter), BOTH.	4 choices

- **Nothing happens?** DEST is OFF, or both amounts are at 0 %.
- FILTER ENV to FRQ A sweeps oscillator A's pitch at each note, up to five octaves: a sync sweep when SYNC is on (page 3), a zap or a drop otherwise.
- OSC B modulates even when mixed out (MIXER at 0 %) or set to OFF (it then acts as a triangle): use it purely as a modulator.

2/11 · OSC



EDIT, page 2 of 11.

The waveforms and pitches of oscillators A and B.

Knob	What it does	Values
A WAV	SHAPE A: oscillator A's waveforms: OFF (silent), SAW, TRI, SAW+T, PLS, SAW+P, TRI+P, ALL (all three).	8 choices
A FRQ	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
B WAV	SHAPE B: oscillator B's waveforms, the same eight choices.	8 choices
B FRQ	FREQ B: oscillator B's pitch, the same way.	0–63 st

- **No sound?** The oscillator you are listening to is set to OFF, or the MIXER (page 4) sends everything to an oscillator set to OFF.
- A fifth apart (A 24, B 31) or an octave apart (A 24, B 36): a fuller sound. Detune B slightly with B FINE (page 3) for the classic beating.
- PLS (pulse) changes with the pulse width set on page 3.

3/11 · OSC 2



EDIT, page 3 of 11.

Pulse widths, fine tuning and sync.

Knob	What it does	Values
A PW	PW A: pulse width of A (heard when its shape includes PLS). 50 %: square, hollow; narrow: thin, nasal.	0–100 %
B PW	PW B: pulse width of B.	0–100 %
B FIN	FINE B: raises B slightly, up to a semitone: a fuller, beating sound.	0–127
SYNC	A restarts with each cycle of B: a hard, biting tone, which changes when FREQ A moves.	OFF / ON

- SYNC sounds best with A higher than B (FREQ A above FREQ B) and A in the mix. Sweep FREQ A, or let the Poly-Mod do it (page 1).
- The LFO can move the pulse widths (LFO DEST › SHP): the shimmer of string ensembles.

4/11 · MIXER



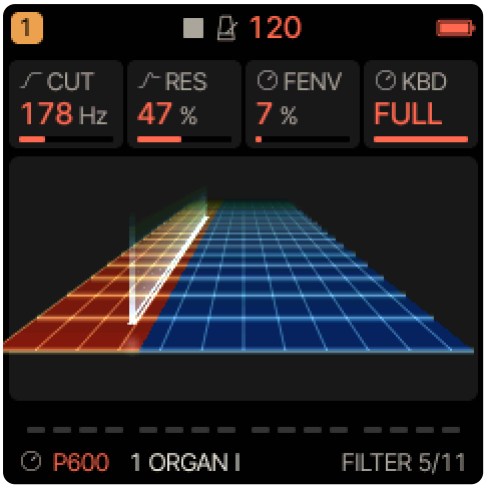
EDIT, page 4 of 11.

The balance of the two oscillators, the glide and the voice mode.

Knob	What it does	Values
MIX	MIXER: 0 % only A, 50 % both equally, 100 % only B.	0–100 %
GLD	GLIDE: time to slide from one note to the next (0: no glide).	1 ms – 10 s
VCE	VOICES: POLY (up to six notes), MONO (one note, each note restarts the envelopes), LEG (legato: one note, the envelopes restart only after a gap), UNI (unison: all the voices on one note, huge).	4 modes

- In UNI, DETUNE (page 7) spreads the stacked voices; the track then plays one note at a time.
- 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.

5/11 · FILTER



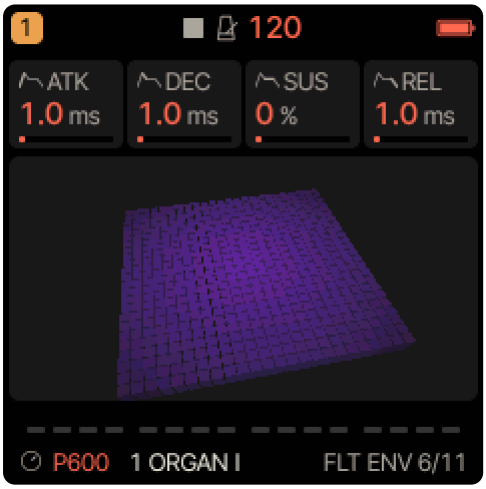
EDIT, page 5 of 11.

The 24 dB low-pass filter.

Knob	What it does	Values
CUT	CUTOFF: the brightness. The same as KNOB 1 on HOME.	30 Hz – 16 kHz
RES	RESONANCE: boosts the frequencies at the cutoff; past about 70 % the filter whistles on its own.	0–100 %
FENV	ENV AMT: how much the filter envelope (page 6) opens the filter.	0–100 %
KBD	KEYBOARD: higher notes open the filter: OFF, HALF, FULL (the filter follows the keyboard note for note).	3 choices

- **The sound is dull or silent?** CUTOFF is very low and ENV AMT at 0 %: turn one of them up.
- With RES very high and KBD FULL, the filter whistles in tune and can be played as a third oscillator, even with both oscillators OFF.
- Playing harder can open the filter: VEL>FLT on page 7, with a MIDI keyboard or SELECT = VEL.

6/11 · FLT ENV



EDIT, page 6 of 11.

The filter's own envelope.

Knob	What it does	Values
ATK	ATTACK: time for the filter to open.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: time to fall back to the sustain level.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: the level held while the key is down.	0–100 %
REL	RELEASE: time to close after the key is released.	1 ms – 10 s

- With ENV AMT (page 5) at 0 %, the envelope does nothing to the filter. It still drives the Poly-Mod (page 1).
- Short ATTACK and DECAY, low SUSTAIN: the pluck of a clavinet or a bass. Slow ATTACK: brass that swells.

7/11 · EXTRAS



EDIT, page 7 of 11.

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

Knob	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. Negative: the wheel takes the LFO away (chapter 18).	–100 / +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

- WHEEL and VEL>FLT are slots 4 and 3 of the modulation matrix (LFO › MOD); loading a P600 sound resets them (MODW › DEPTH and VEL › CUT). Slots 1 and 2 are free for your own modulations; loading a sound clears them, and only a USER place or a project keeps them.
- VINTAGE is not saved with a sound in a P600 place (chapter 13): every P600 sound loads with VINTAGE at 24 (about 19 %). It is saved in USER places and projects.

8/11 · MORPH



EDIT, page 8 of 11.

Gradually turn one sound into another, or create a variation (chapter 11).

Knob	What it does	Values
SOUND A	The starting sound: the track's P600 sound.	1–255
SOUND B	The sound to reach.	1–255
MORPH	Where you are between A and B.	0–100 %
MUTATE	How far OCT+ (MUTATE) changes the sound.	1–100 %

9/11 · VOICE



EDIT, page 9 of 11.

Felucca's voice page, common to every engine.

Knob	What it does	Values
VOICES	The voice mode, the same setting as on page 4.	4 modes
GLIDE	The glide time, the same as on page 4.	1 ms – 10 s
GLMOD	How the glide is timed: RATE (a constant speed: a wide interval takes longer) or TIME (always the same time).	2 choices
PRIO	In MONO and LEG, which note sounds when you hold several: LAST, LOW or HIGH.	3 choices

10/11 · VOICE 2



EDIT, page 10 of 11.

Voice allocation, unison detune, panning and mute.

Knob	What it does	Values
ALLOC	How notes take voices: ROT (in rotation, so a note's release keeps ringing) or REUSE (a repeated note takes its own voice back).	2 choices
DETUNE	The unison detune, the same as on page 7.	0–127
PAN	The track's position, left / right.	–100 / +100 %
MUTE	Silences the track (the same as MIXER › MUTE).	OFF / ON

11/11 · VOICE 3



EDIT, page 11 of 11.

The stereo spread of the voices.

Knob	What it does	Values
SPRD	The voices alternate left and right of the track's PAN: chords open up in stereo.	0–100 %

What a P600 sound holds

Each of the 255 P600 sounds sets the pages above, plus the amplifier envelope (ENV), the LFO (rate, shape, destinations and amount) and the track's effect sends (FX). Loading a sound resets all of these, and also the INSERT, the MOD slots, ENV DEST, LFO 2 and the VOICE settings; VINTAGE goes back to 24. What stays unchanged: the track's level, pan and mute, the scale and the chord keys (SCL), the arpeggiator (ARP), the SLICER, and the sequence with its length and swing. Chapter 27 shows where each knob of the real Prophet-600 is on the Guru-600.

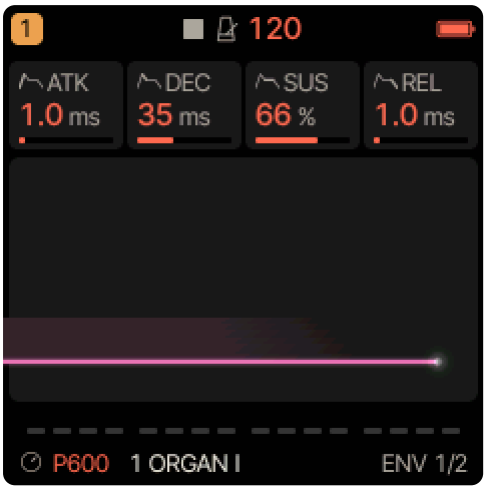
> To start from scratch: hold EDIT and press the CLEAN key (G5), then OCT+ to confirm CLEAN INIT SOUND?. You get the plain P600 voice: two sawtooths, no effects and no modulation (chapter 16). The INIT key (F5) loads the engine's first sound instead.

10 The amplifier envelope, the LFO and the modulation

These pages serve every engine. On a P600 track they are the Prophet-600's amplifier envelope and LFO; each P600 sound sets them.

ENV: the amplifier envelope

ENV 1/2



The ENV page.

How the volume changes during a note. Press **ENV**.

Knob	What it does	Values
ATK	ATTACK: time to reach full volume.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: time to fall to the sustain level.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: the volume held while the key is down.	0–100 %
REL	RELEASE: time to die away after the key is released.	1 ms – 10 s

ENV DEST 2/2



The ENV DEST page.

The envelope also moves other settings, by a positive or negative amount.

Knob	What it does	Values
FLT	To the cutoff.	–100 / +100 %
PIT	To the pitch.	–100 / +100 %
SHP	To the shape (on P600: the pulse widths).	–100 / +100 %
ESYNC	ON: ATK, DEC and REL become note values (1/16, 1/4, 2BAR…) that follow the tempo.	OFF / ON

- **No sound at all?** SUSTAIN at 0 % with a very short DECAY gives a click and nothing else; raise SUSTAIN or DECAY.
- **The sound never stops?** RELEASE is very long: lower it.
- On P600, the filter has its own envelope on EDIT › FLT ENV (chapter 9); ENV DEST › FLT adds the amplifier envelope on top.

LFO: the slow movement

LFO 1/4

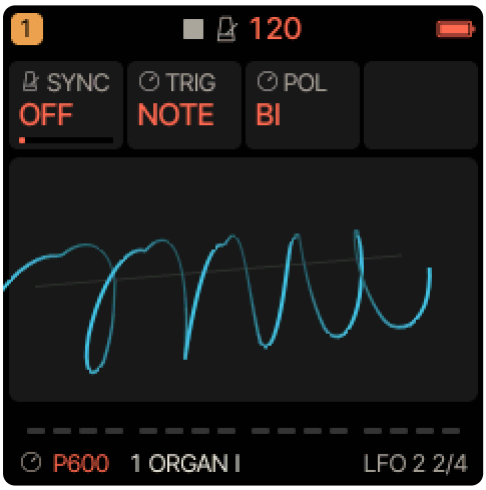


The LFO page.

A slow wave that moves other settings up and down. Press **LFO**.

Knob	What it does	Values
RATE	Its speed. Dimmed when LFO 2 › SYNC follows the tempo.	0.05 – 40 Hz
WAVE	Its shape: SIN, TRI, SAW, SQR (square), S&H (random steps).	5 choices
PHS	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

LFO 2 2/4



The LFO 2 page.

Tempo sync and behavior.

Knob	What it does	Values
SYNC	OFF (RATE 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
POL	BI: up and down around the setting. UNI: only above it.	2 choices

LFO DEST 3/4

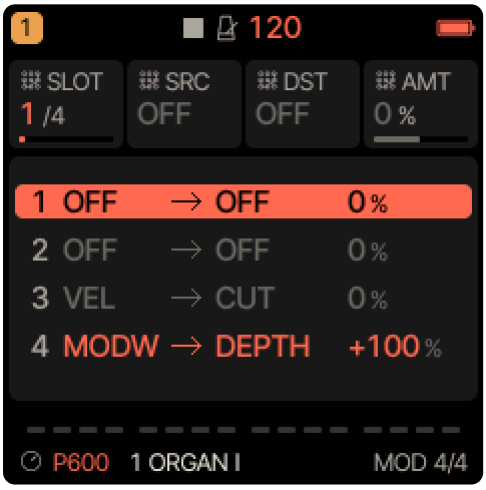


The LFO DEST page.

Where the LFO goes, and how much.

Knob	What it does	Values
PIT	Pitch: vibrato.	–100 / +100 %
FLT	Cutoff: wah-wah.	–100 / +100 %
SHP	Shape (on P600: the pulse widths): the shimmer of strings.	–100 / +100 %
AMP	Volume: tremolo.	0–100 %

MOD 4/4



The MOD page.

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

Knob	What it does	Values
SLOT	Which of the four slots the other knobs edit.	1–4
SRC	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
DST	The destination: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, the effect sends DIST CHO DLY REV, RATE (the LFO's speed), VIB (vibrato depth), E1 to E8 (the engine's own settings), DEPTH (the LFO's depth), VEL (the note's velocity), TIME (a step plays slightly late).	23 choices
AMT	The amount, positive or negative.	–100 / +100 %

- **On a P600 track, slots 3 and 4 belong to the sound**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL>FLT) and MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Loading a P600 sound resets them. Slots 1 and 2 are free for your own modulations; loading a sound clears them too. Only a USER place or a project keeps them, not a P600 place.
- 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.
- ENV › DEPTH gives an LFO that follows the note's envelope; LFO › RATE gives an LFO whose speed changes.

MOMENTARY: changes that snap back

1. On HOME, a sound or effect page, or MIXER: **hold LFO** and turn any of KNOB 1 to 4 (band: MOMENTARY [OCT+] KEEP).
2. Let go of LFO: every value returns to where it was (BACK).
3. To keep the changes, press **OCT+** while still holding LFO (KEPT).
   - Up to eight values at once (beyond that: MOMENTARY FULL). They are not recorded as automation and do not create an undo step.
   - Opening the menu, a dialog or a quick screen, or loading another sound on that track, also reverts them.
   - A tap on LFO after a MOMENTARY turn does not change the page.

Felucca · Felucca's features page describes the envelope, the LFO and the modulation matrix of the original firmware. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in English).

11 MORPH and MUTATE



EDIT › MORPH, page 8 of 11, on a P600 track.

MORPH gradually turns one P600 sound into another with a single knob. **MUTATE** creates a variation of the current sound in one press, close to the original or far from it. Both are on the same page, on P600 tracks only.

1. Select a P600 track and press **EDIT** until **MORPH 8/11** appears.

Knob	What it does	Values
KNOB 1	SOUND A: the starting sound (the track's sound). Turn it to load the next or previous P600 sound (after 255 comes 1).	1–255
KNOB 2	SOUND B: the sound to reach, any of the 255 places (after 255 comes 1).	1–255
KNOB 3	MORPH: 0 % is A, 100 % is B, everything in between is a mixture.	0–100 %
KNOB 4	MUTATE: how far a press of OCT+ moves the sound away (31 % when the page opens).	1–100 %

Morphing, step by step

1. Choose A with **KNOB 1** (or keep the track's sound) and B with **KNOB 2**. At 0 %, you hear A.
2. Play and turn **KNOB 3** slowly: the sound moves from A toward B. Continuous settings glide; switches (VOICES, KBD, the LFO's shape…) change one by one, each at its own point between 20 and 80 %, and the waveforms, SYNC and the Poly-Mod destinations crossfade. At 100 % you have B completely, its effect sends included; settings B does not hold (INSERT, MOD slots 1–2, LFO 2, ENV DEST) go back to their defaults.
3. Stop wherever you like: the sound you hear becomes the track's sound.
4. Back to 0 %: exactly A again.

What the six bars show

The bars show six of the settings that travel: **CUT** (cutoff), **RES** (resonance), **ENV** (filter envelope amount), **MIX** (the mixer), **PW** (A's pulse width) and **PM** (POLY MOD's FILTER ENV amount). Each bar shows the current value; above 0 %, a white mark shows A and a colored mark B. The slider above shows the MORPH position.

Mutating, step by step

1. Set the amount with **KNOB 4**: low for a close variation, high for a very different sound.
2. Press **OCT+** (the OCT+ MUTATE keycap, bottom left).
3. Press OCT+ again for another variation. Each press starts from the sound you hear.
4. Went one mutation too far? **Hold SAVE** for 1 s: the sound before the last mutation comes back.

MUTATE changes the waveforms and pitches, the mixer, the filter and its envelope, the pulse widths, the fine tuning and the sync, the Poly-Mod, the amplifier envelope and the LFO's speed, each by a random amount within what KNOB 4 allows. A mutation is never silent. After a mutation, MORPH goes back to 0 %: the mutated sound is the new A.

Keeping the result

A morphed or mutated sound is not saved: the next sound you load replaces it. To keep it:

- **SAVE › PLACE**: in one of the 255 P600 places, replacing its sound (chapter 13).
- **SAVE › USER**: in one of the 32 USER places, with a name of your choice (chapter 13).
- Or keep it in a project, with the music (chapter 25).

Good to know

- Turning KNOB 3 again replaces any setting changed by hand on another page in the meantime.
- Changing A with KNOB 1 keeps the MORPH position.
- MORPH works on the selected track. Loading another sound on it, or selecting another track, sets MORPH back to 0 %, starting from the current sound.
- A and B can be any P600 sounds, including those you saved or imported into the P600 places.
- On this page, OCT+ always means MUTATE, and the octave does not change. Press OCT– twice to return to HOME.
- PRESETS still changes the track's sound, through the whole list.

12 The sounds: finding a sound

Turn **PRESETS** on HOME or on any sound page to load the next sound on the selected track. The list holds every engine's sounds, P600 first.

In all: 326 sounds supplied, 32 USER slots to fill with your sounds, from any engine, and 55 places for your P600 sounds (chapter 13).

Numbers	What
1–100	The Prophet-600 factory sounds, the 100 programs Sequential Circuits shipped with it in 1982, with their original names.
101–200	The free v2022 collection: 100 sounds made by Prophet-600 owners for the GliGli firmware and shared under the GPL license.
201–255	The Guru-600's own sounds: 30 adapted from the free synthesizer Surge XT (sounds by Claes Johanson, GPL-3) and 25 originals: bells, gong, sync scream, filter percussion, sound effects, random sequences, slow pads.
then	The other engines' sounds: ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM (chapter 21): 71 sounds.
last	Your USER sounds, the ones you saved (chapter 13).

- The list wraps around: after the last sound comes sound 1, and before sound 1 the last one.
- Long names are shortened on the screen; the full names are in the appendix.
- Loading a sound never touches the track's sequence, even while it plays.
- Went too far? **Hold SAVE** for 1s: your previous sound comes back, with its changes. Only the last load comes back: a quick run of turns counts as one.

SAVE › PRESETS: browse, favorites, families



SAVE › PRESETS, page 3 of 6.

Press **SAVE** repeatedly until **PRESETS** appears (page 3 on a P600 track, page 2 on other tracks).

Knob	What it does	Values
KNOB 1	No.: the sound, and its number in the list (1/326…). Same as PRESETS.	list
KNOB 2	ENG: jump to the next or previous engine's first sound.	14 engines
KNOB 3	FAV: turn right to mark the sound as a favorite, left to unmark it.	OFF / ON
KNOB 4	LIST: which sounds PRESETS steps through: ALL, FAV (your favorites), or one family: BASS, LEAD, PAD, PLUCK (plucked sounds and bells), KEYS, DRUM, FX, OTHER.	10 lists

LIST applies everywhere. When it is not ALL, PRESETS on HOME and on every page steps only through that family or your favorites. If PRESETS seems to skip sounds, come back here and set LIST to ALL. NO FAVORITES or NO SOUNDS IN LIST means the chosen list is empty.

Every P600 sound belongs to one family. A USER sound takes the family you give it when you name it (chapter 13).

The Prophet-600 sounds and the mod wheel

For sounds 1 to 100, the appendix gives the Prophet-600 manual's notes: what the mod wheel adds and how to play each sound. The FM-1 has no wheel: use a MIDI keyboard's, or set MENU › CONTROL › SELECT = MODW (chapter 18).

The complete list of the 255 P600 sounds, with their families, authors and notes, is in the **appendix**, at the end of this guide.

13 Keeping your sounds

The essentials. Editing a sound does not change the saved sound: the next sound you load replaces your changes. To keep a sound, save it to one of two kinds of places:

	32 USER places	255 P600 places
What goes in	Any sound, of any engine	A P600 sound, replacing a built-in one (55 at most in total)
Where	SAVE › USER (U01 to U32); at the end of the PRESETS list	SAVE › PLACE; in PRESETS, at that place's number (1 to 255)
Its name	The one you type (12 characters)	The sound's name, preceded by the new place's number: ORGAN I saved in place 30 becomes 30 ORGAN I. It cannot be changed on the FM-1
Kept after power-off	Yes	Yes
Erased by	ERASE, or RESET GURU-600	ORIG, RESET SOUNDS, or RESET GURU-600

Save with the sequencer stopped. STOP TO SAVE: press PLAY to stop it, then save again.

Saving to a USER place



SAVE › USER, page 1 of 6.

1. Press **SAVE**: the USER page opens, with SAVE selected.
2. Choose the place, U01 to U32, with **KNOB 1** or PRESETS. An empty place reads --.
3. Press **OCT+**. If the place is in use (OVERWRITE U05?): OCT+ to replace its sound, OCT– to keep it.
4. On the NAME screen, type a name if you like (table below), choose its family with KNOB 3, then press **OCT+**.

The quickest save: **SAVE**, **OCT+**, **OCT+**.

On the NAME screen	
White keys	Letters, by tapping the same key repeatedly (AB, CD, EF… as on an old phone); a tap within 0.8 s goes to the next letter of the key.
F#	Cursor left.
G#	A space.
A#	Cursor right.
C#	Delete (held: repeats).
D#	Letters ↔ numbers (123: 1 to 9, 0 and - . _ / # +).
KNOB 1	Moves the cursor.
KNOB 2	Changes the character under the cursor.
KNOB 3	USER: the sound's family (BASS, LEAD…). PROJECT: a random name.
OCT+	Saves under that name.
OCT–	Cancels: nothing is saved.

Loading, renaming, erasing a USER sound

- **Load**: turn PRESETS to the end of the list. Or on SAVE › USER: choose the place with KNOB 1, turn **KNOB 2** right (LOAD) and press OCT+.
- **Rename**: on SAVE › USER, choose the place, tap **EDIT** and type the new name.
- **Erase**: choose the place, turn **KNOB 3** right (ERASE), press OCT+, then OCT+ again to confirm.
- To cancel: turn KNOB 2, 3 or 4 to the left, or press OCT– (a second press returns to HOME).

Saving a P600 sound to a place



SAVE › PLACE, page 2 of 6 (P600 tracks only).

1. On a P600 track, press **SAVE** twice: the **PLACE** page opens, on the sound's own place, with SAVE selected.
2. To save it elsewhere, choose another place, 1 to 255, with **KNOB 1**. A place in color already holds one of your sounds. Every place holds a sound: yours always replaces one. Do not use PRESETS here: it changes the track's sound, not the place.
3. Press **OCT+**, then **OCT+** again to confirm (SAVE IN PLACE 12?).
4. The track now plays that place, and PRESETS finds your sound at that number.

- Your sound replaces the built-in one **only while it is there**: the built-in sound is never lost and comes back with ORIG or RESET SOUNDS.
- **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 PHS and FADE and the LFO 2 page, ENV DEST, MOD slots 1–2 and the VOICE pages. Use a USER place to keep everything.
- The 55 places of your own are shared by the sounds you save here and the sounds sent from a computer (chapter 14). Beyond 55: P600 MEMORY FULL. Free up places with ORIG.
- Wait 1.5 s after saving before switching off; the sound is written only while the sequencer is stopped. P600: NOT SAVED: the write failed; stop the sequencer and save the place again. If a USR3 sample sent by an older version of the firmware takes the storage area of the P600 sounds, they are kept only until power-off (no message): send a new sample to USR3, or erase it, from the SAMPLES page of the Guru-600 editor.
- NOT A P600 SOUND: the track's engine is not P600. Use SAVE › USER for it.

Getting a place's original sound back

1. On SAVE › PLACE, choose the place with KNOB 1.
2. Turn **KNOB 3** right (ORIG) and press **OCT+** (ORIGINAL TO 12?).
3. **OCT+** to confirm. ALREADY ORIGINAL: the place holds no sound of yours.

Undo, reload, forget

- **Back to the saved sound**: turn PRESETS one step away and back; the sound reloads as it was saved.
- **Undo a load**: hold SAVE for 1 s; hold again to redo. It undoes the track's last sound load (a quick run of PRESETS turns counts as one), MUTATE, pattern load or sequence edit.
- **Clear all your P600 sounds at once**: RESET SOUNDS (chapter 19). Your USER sounds are not affected.

A project (SAVE › PROJECT) keeps the four tracks' sounds with the music, as they are (chapter 25).

14 Sending sounds from a computer, and getting them back

The **Guru-600 Sound Sender** page (marcgoudy.github.io/guru-600/envoi-sons.html) sends Prophet-600 sounds to the FM-1 and brings them back to the computer. The sounds stay in the FM-1 after power-off.



What it accepts

- A **.syx** file of Prophet-600 sounds: an original Sequential program dump, or a GliGli firmware patch file.
- One sound or a whole bank of 100 in the same file.
- Any other file: No Prophet-600 sound in this file.

Sending, step by step

1. Connect the FM-1 to the computer with a USB **data** cable and switch it on. Close the other applications that use MIDI.
2. Open the page in **a MIDI-compatible browser** (Chrome, Edge, Brave, Opera…) and press **Connect**; allow MIDI (SysEx) when the browser asks.
3. Open the .syx file.
4. For each sound, type its place (1 to 255, as numbered in PRESETS) and press **Send**. Or type a first place and press **Send all**: the sounds go into consecutive places from there.
5. The sounds are now in the PRESETS list.
   - A sent sound replaces the built-in sound of its place until ORIG or RESET SOUNDS brings it back.
   - **55 sounds at most** in total, whether sent or saved on the FM-1, whatever their places. Beyond that: P600: NO FREE PLACE on the FM-1.
   - Sending to a place that already holds a sound of yours replaces it without counting as an extra sound.
   - An imported sound's name begins with its place number.
   - A sent sound is kept like a sound saved on SAVE › PLACE (chapter 13): it plays POLY (or UNI if its unison is on), dry (no effect send) and with VINTAGE at 24.

- Any SysEx utility can also send a .syx file to the FM-1 by USB. A sound sent that way, with no place named, goes to the first place from 201 that holds none of your sounds, replacing a built-in Guru-600 sound there.
- USB only: neither the MIDI socket (TRS) nor the Mac application receives sounds (chapter 3).
- Send with the sequencer stopped.

Getting sounds back from the FM-1

In the **GET SOUNDS BACK** box of the same page, once connected:

- **Get this place**: one sound, from the place you type.
- **Get the saved and imported sounds**: all your sounds (No saved or imported sound on the FM-1 when there is none).
- **Get all 255**: the whole bank.

The sounds arrive in a .syx file in your Downloads folder, in the Prophet-600's format (Sequential's). Send it back to the FM-1, keep it as a backup, share it or load it into a real Prophet-600. An unmodified factory sound comes back identical to Sequential's original; finer Guru-600 settings are rounded to the nearest Prophet-600 value. Send a real Prophet-600 only places 1 to 100: place 101 lands on its program 01, and so does place 201.

> Only what a Prophet-600 sound can hold travels this way. WHEEL travels as the LFO's INITIAL AMOUNT; VEL>FLT, VINTAGE, DETUNE, the LFO's volume destination and the effects do not; the LFO's shape becomes triangle or square, and the glide is rounded. Names do not travel: sent back, a sound is named P600 and a number. To keep everything, use USER places or projects, and the BACKUP page of the Guru-600 editor (chapter 4).

Restoring the original sounds from the computer

In the RESET box, **Restore the original sounds** erases every sent or saved sound, after confirmation, and brings back the 255 built-in sounds. Same as RESET SOUNDS on the FM-1 (chapter 19).

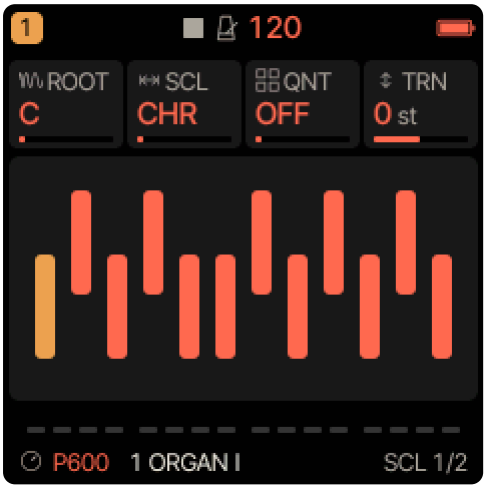
If it does not work

The page says	What to do
This browser has no Web MIDI.	Use a MIDI-compatible browser: Chrome, Edge, Brave, Opera...
MIDI (SysEx) access was not allowed.	Allow MIDI in the site settings (the icon to the left of the address bar) and press Connect again.
No MIDI output found.	Check the cable (a data cable) and that the FM-1 is on.
The FM-1 does not answer.	Check that it is running the Guru-600 and is connected by USB, then press Connect again.

15 Scales, chords and the chord memory

Press **SCL**: two pages, SCL (the scale) and CHORD (the chord keys). Both act on the selected track; on a DRUM track the keys keep their drum mapping.

SCL 1/2



The SCL page.

The scale the keys play in.

Knob	What it does	Values
ROOT	The scale's root note, C to B.	12 notes
SCL	The scale: CHR (chromatic: no scale), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 scales
QNT	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 TRN transposes the sequence too).	5 modes
TRN	Transposes what the keys play, in semitones.	−24 / +24 st

- MENU › CONTROL › **SCALE LEDS** ON lights the keys of the scale.
- **The keys play strange notes?** SCL is not on CHR, QNT is not OFF, or TRN is not 0: reset them.
- Hold SCL to open a quick screen where a key sets the root instantly (chapter 16).

CHORD 2/2



The CHORD page.

One finger plays a chord. Press SCL again.

Knob	What it does	Values
CHRD	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, below).	11 choices
VOIC	The voicing: CLOSE, OPEN (spread out), INV1, INV2 (inversions), +OCT (the root added an octave below; a seventh then drops its fifth).	5 choices
LEARN	The chord memory: turn right to select LEARN, then press OCT+.	action

DIA3 and DIA7 follow the scale set on the SCL page (with SCL 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, LEG or UNI, the track plays only the chord's root; DRUM and SLICE tracks ignore the chord keys.

The chord memory (MEM)

Play a chord of up to four notes once: each key then plays that chord built on it.

1. On the CHORD page, turn **KNOB 3** right (LEARN).
2. Press **OCT+**: PLAY THE CHORD.
3. Play the notes of your chord, together or one after the other (four different notes at most).
4. Press **OCT+** again: CHORD KEPT: MEM. Each key plays your chord.

- The chord's shape is measured from its lowest note: C E G B gives a major seventh chord on every key.
- The notes may span more than an octave (up to 31 semitones above the lowest).
- No note played before the second OCT+: NO NOTE, nothing changes. Leaving the page cancels the learning.
- The chord memory belongs to the track: it stays when you change sounds, and it is saved with the project. VOIC applies to it too.
- Back to normal keys: CHRD = OFF. Your chord stays in memory: CHRD = MEM brings it back.
- On the CHORD page, OCT– and OCT+ do not change the octave: they control the LEARN action.

Felucca · Felucca's scale keyboard page describes the scales, QNT and the chord keys. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Scale-Keyboard (in English).

16 The quick screens

Hold **FX, GLO, SCL, EDIT, SEQ** or **REC** to open its **quick screen**: shortcuts on the keys and the four knobs. Let go to close it. While the button is held, the keys are shortcuts and make no sound.

Opening, keeping open, closing

- **Hold** the button: the screen opens after 0.4 s (MENU › CONTROL › HOLD: 0.3 to 0.6 s).
- Press a key or turn a knob with the button held: the map opens immediately and the action is performed. The button's own page does not open.
- **Keep it open**: hold the button for more than 1s without touching anything else, then let go. It stays open (padlock beside its name). Keys, knobs and OCT– then act as if the button were held.
- GLO and REC also stay open with a double tap. On REC, the double tap also cancels the arming the first tap did.
- **Close it**: tap its button. Any other page button, HOME or SAVE also closes it, then performs its usual function. PLAY, REC and OCT± do not close it.
- **OCT–** (GLO, SCL, EDIT, SEQ, REC) undoes everything changed in the quick screen since it opened: MIX PUT BACK, SCALE PUT BACK, SEQUENCE PUT BACK…
- One quick screen at a time. With a button held, ALGORITHM, HOME, SAVE and the other page buttons do nothing; PLAY and REC still work.
- In the map, a lit key is in effect now, a breathing key can be pressed, a dark key does nothing.
- KNOB 1 to 4 do nothing for a quarter of a second after a quick screen closes.

EDIT: engines and sound



EDIT held: [EDIT] SET.

- **White keys**, from F3: the engines, in order: P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM. A key switches the track to that engine with its first sound. **Careful**: this replaces the track's sound (hold SAVE to undo). The key of the track's current engine does nothing.
- **F5 INIT**: INITIALIZE SOUND? (the engine's first sound, its defaults). **G5 CLEAN**: CLEAN INIT SOUND? (the engine's plain voice: no effects, no modulation). OCT+ confirms.
- **Black keys**, on a DRUM track: mute lanes 1 to 8 (KICK, SNARE, CLAP, HATCL, HATOP, TOM, RIM, BELL); these mutes are neither recorded nor saved. Elsewhere they do nothing.
- **KNOB 1** ENG: the engine. **KNOB 2** No.: the engine's sounds, then your USER sounds of that engine. **KNOB 3** FAV: favorite on / off.
- **OCT–**: puts the track's sound back as it was when the quick screen opened (and the DRUM lane mutes).

FX: performance effects



FX held: [FX] HOLD.

While FX is held, each white key applies an effect to the whole mix for as long as the key is down; the black keys F#3, G#3, A#3 and C#4 silence tracks 1 to 4 while held.

Key	Effect
F3	REPEAT 1/8
G3	REPEAT 1/16
A3	REPEAT 1/32
B3	REVERSE
C4	LPF
D4	HPF
E4	TAPE STOP
F4	FREEZE
G4	OCT UP
A4	OCT DN
B4	FLANGER
C5	PHASER
D5	REV THROW
E5	ECHO THROW
F5	—
G5	—

- REPEAT and REVERSE start on the next sixteenth note (immediately when stopped). An effect that cannot work at this tempo (REPEAT 1/8 or REVERSE below about 81 BPM) appears dimmed.
- **KNOB 1** FILTER (left low-pass, right high-pass), **KNOB 2** CRUSH, **KNOB 3** THROW (into delay and reverb), **KNOB 4** DEPTH (SHIMR while OCT UP or DN plays). They return to 0 when you let go of FX.
- **Another effect on a key**: hold FX, hold the white key, turn PRESETS: the key steps through the effects and NONE (B4 FLANGER…). Press EDIT with the key held to restore its original effect. Your map is kept.
- MENU › CONTROL › **FX LATCH** ON: a key switches its effect on and off, the knobs keep their values ([FX] LATCH), and FX + OCT– turns everything off (FX ALL OFF). The FX light stays lit while an effect is on.
- The performance effects are never recorded and never saved with a sound.

GLO: the mix and the tempo



GLO held: [GLO] SET.

- **F3, G3, A3, B3**: SOLO tracks 1 to 4 while held.
- **Black keys F#3, G#3, A#3, C#4**: MUTE tracks 1 to 4 on / off (lit: the track is audible).
- **C4** ALL: unmute every track. **D4** LEARN: MIDI LEARN (chapter 18). **E4** FILL: while held, the steps set to FILL play (chapter 22). **F4** TAP: tap the tempo (it takes effect from the third tap; after 2 s without a tap, counting starts over).
- **KNOB 1 to 4**: the levels of tracks 1 to 4. **SELECT**: the tempo, even with BPM LOCK. **PLAY**: RESTART from the start (GLO held: in a locked GLO screen, PLAY starts and stops as usual).
- **OCT−**: restores the mutes, levels and tempo (MIX PUT BACK).

SCL: the scale



SCL held: [SCL] SET.

- **Any key**: sets the scale's root to that note.
- **KNOB 1 to 4**: ROOT, SCL (the scale), CHRD (the chord keys), VOIC (the voicing).
- **OCT−**: restores the scale and chords (SCALE PUT BACK).

SEQ: the sequence tools



SEQ held: [SEQ] TOOLS.

- **White keys**: F3 CLEAR, G3 REVERSE, A3 SHIFT left, B3 SHIFT right, C4 RANDOM, D4 COOK (a musical variation; press again for more), E4 BEAT (DRUM), F4 EUCLID, then on DRUM tracks G4 to C5 the lane's CLEAR, REVERSE, FILL and RANDOM, and D5 DOUBLE (length ×2), E5 HALF (length ÷2). On a DRUM track, a black key (1 to 8) first selects the lane the lane tools act on.
- **KNOB 1 to 4**: LEN (1 to 64 steps), DIV (the step's length), SWG (swing), GATE (the notes' length).
- **EUCLID** (F4): KNOB 1 HITS, KNOB 2 STEPS, KNOB 3 ROT; OCT+ applies, OCT− cancels. Closing the screen, F4 again or another tool key also applies it.
- Each tool can be undone separately (hold SAVE). **OCT−**: restores the sequence as it was when the screen opened.

REC: recording settings



REC held: [REC] SET.

- **F3** CLEAR: erases the track's sequence and automation (can be undone). **G3** CLICK: OFF, REC (only while recording), ON. **A3** COUNT-IN: OFF, 1 BAR, 2 BARS. **B3** LEVEL: the click's level, LOW, MID, HIGH.
- **KNOB 1 to 3**: the same three settings as in MENU › AUDIO.
- A tap on REC still arms recording; only holding it opens the screen.

Felucca · Felucca's controls page describes the quick screens (called layers there). Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (in English).

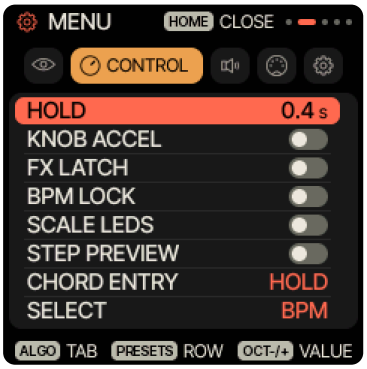
17 The menu, row by row

Using the menu

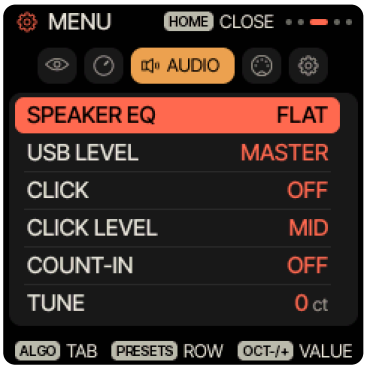
- **Open**: hold HOME for 1s. It reopens at the tab and row where you left it.
- **ALGORITHM**: the tab (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM). **PRESETS**: the row. **KNOB 1 to 4** or **OCT– / OCT+**: the value. On a row ending with a chevron (›), **OCT+** opens or runs it.
- Changes apply immediately. The OCT lights breathe in the direction the value can still move.
- **Close**: tap HOME. The settings are saved when the menu closes, provided the sequencer is stopped: **close the menu before switching off**.
- While the menu is open, the keys still play; the other buttons do nothing.



DISPLAY



CONTROL



AUDIO



MIDI



SYSTEM

DISPLAY

Row	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

Row	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

Row	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

Row	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.
LEARN CLEAR	NONE / n CC ›	OCT+ forgets every MIDI LEARN assignment at once, without confirmation (LEARN CLEARED; NOTHING LEARNED if there was none). Saved at once, even with the menu open.

SYSTEM

Row	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 (chapter 8).
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.
CALIBRATION	›	Teaches the FM-1 each button and knob again (chapter 19).
RESET SOUNDS	›	Erases every P600 sound you saved or imported (chapter 19).
RESET GURU-600	›	Erases everything and restarts fresh, after ARE YOU SURE? (chapter 19).
INFO	›	The firmware version (v1.6.1, Felucca's numbering), the USB state (OFF, WAIT, BUS, ENUM, MIDI) and the audio processor's load. OCT– goes back. The Guru-600's own version is shown on its start screen.
ABOUT	›	Felucca's credits and licenses, with a QR code to its site; PRESETS scrolls. OCT– goes back.

2ND CORE: the FM-1's chip has two cores; the Guru-600 uses one by default. With 2ND CORE ON, part of the tracks' work moves to the second, and the load drops (measured on the FM-1 with four tracks, effects and a big chord: from 72 % to 60 %). Switching it on is worth it without being needed: one core already copes, but the second leaves room, so

the sound stays clean when everything plays at once (four tracks, both INSERTs, heavy sounds). It is still a trial option (BETA): if anything goes wrong, it switches itself off and everything carries on.

Felucca · Felucca's menu page describes the menu of the original firmware. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Menu (in English).

18 The mod wheel, MIDI and MIDI LEARN

Playing from a MIDI keyboard

- Connect it by USB or to the MIDI socket (TRS). It plays the tracks as set in MENU › MIDI › MIDI IN: by default channels 1 to 4 play tracks 1 to 4 (chapter 17).
- To play the selected track whatever the keyboard's channel: MIDI IN = **SEL**.
- The keyboard's velocity, mod wheel (CC 1), aftertouch, expression pedal (CC 11) and sustain pedal (CC 64) all work. The pitch wheel bends the notes by ±2 semitones (a keyboard can change that range with RPN 0). Aftertouch and the expression pedal act only through the modulation matrix (LFO › MOD, sources AT and EXPR).
- **Nothing plays?** The keyboard is sending on a channel that MIDI IN does not use (set MIDI IN = SEL to check), or the track is muted.

The mod wheel

The appendix gives the mod wheel's role in each factory sound. The FM-1 has no mod wheel:

- use a MIDI keyboard's mod wheel (CC 1);
- or set MENU › CONTROL › **SELECT = MODW**: SELECT becomes the mod wheel of the selected track (MODW 0 to 127 in the band). The tempo then moves to GLO + SELECT.

WHEEL on the EXTRAS page sets the wheel's effect (chapter 9). The wheel does not spring back: at 0, it adds nothing.

Every P600 control on a MIDI CC

On a P600 track, each Guru-600 setting responds to a fixed MIDI CC, from a controller's knobs or from music software (Logic, Ableton...). The numbers are those of the GliGli firmware for the Prophet-600: a setup made for a real Prophet-600 works as is, except the glide, on CC 5 instead of 38. The CC is received on the track's channel (MENU › MIDI). A CC set with MIDI LEARN takes priority. While the track records, CC moves are recorded as automation.

CC	Control	Values
1	**MOD WHEEL**	0 to 127
5	**GLIDE**	0 to 127
7	**VOLUME**	0 to 127
16	**OSC A FREQUENCY**	0 to 127
17	**OSC A LEVEL (MIXER)**	127 = only A
18	**OSC A PULSE WIDTH**	0 to 127
19	**OSC B FREQUENCY**	0 to 127
20	**OSC B LEVEL (MIXER)**	127 = only B
21	**OSC B PULSE WIDTH**	0 to 127

CC	Control	Values
22	**OSC B FINE**	0 to 127
23 / 74	**FILTER CUTOFF**	0 to 127
24 / 71	**RESONANCE**	0 to 127
25	**FILTER ENVELOPE AMOUNT**	0 to 127
26 · 27 · 28 · 29	**FILTER ENVELOPE RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 to 127
30 · 31 · 32 · 33	**AMPLIFIER RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 to 127
34	**POLY-MOD FIL ENV**	0 to 127
35	**POLY-MOD OSC B**	0 to 127
36	**LFO FREQUENCY**	0 to 127
37	**LFO INITIAL AMOUNT**	0 to 127
40	**VEL > FLT (EXTRAS)**	0 to 127
44	**DETUNE (UNISON)**	0 to 127
48 · 49 · 50	**OSC A SAW · TRI · PULSE**	64 to 127 = on
51 · 52 · 53	**OSC B SAW · TRI · PULSE**	64 to 127 = on
54	**SYNC**	64 to 127 = on
55 · 56	**POLY-MOD › FREQ A · FILTER**	64 to 127 = on
57	**LFO SHAPE**	0 to 63 triangle, 64 to 127 square
60	**FILTER KEYBOARD**	0 to 42 OFF, 43 to 85 HALF, 86 to 127 FULL
66	**UNISON**	64 to 127 = on
113 · 114 · 115	**LFO › FREQ A-B · PW A-B · FILTER**	64 to 127 = on
116	**VINTAGE (EXTRAS)**	0 to 127

For every engine

- These CCs act on every track, whatever its engine: 5 GLIDE, 7 LEVEL, 10 PAN, 71 resonance, 72 release, 73 attack, 74 brightness, 75 decay, 91 reverb send, 93 chorus send, 94 delay send.
- **Program Change**: the track loads a sound from its own engine: program 0 is the engine's first sound, 1 the second, and so on (on P600: programs 0 to 127 = sounds 1 to 128). A program beyond the engine's last sound is ignored; the engine does not change. P600 places 129 to 255 cannot be reached this way. On a DRUM track, the program picks the KIT; on FM6, programs past the eight sounds pick the voices B1 to B32 of the bank sent from the Felucca web editor.
- The FM-1's own keys send their notes over USB MIDI, on the selected track's channel: they can play software on the computer.
- **USB audio**: connected to a computer, the FM-1 is also an audio input for recording its output, metronome excluded.

MIDI LEARN: your own CC on any knob

1. Hold **GLO** and press key **D4** (LEARN): the band says MIDI LEARN ON. Let go of GLO.
2. Turn the knob you want to control, on any page (HOME, a sound page, MIXER, GLO's levels): the bottom line shows the setting, for example T2 CUT: SEND A CC (before any knob: LEARN: TURN A KNOB; once learned: T2 CUT = CC74).
3. Move a knob of your MIDI controller: CC74 → T2 CUT. That CC now controls that setting, on that track.
4. Repeat for other knobs, then press **OCT+** (or GLO + D4 again): LEARN DONE.

- One CC controls one setting, and one setting responds to one CC: learning again replaces both. 16 assignments at most (LEARN FULL).
- While learning, **OCT–** removes the CC of the setting just turned (T2 CUT CC CLEARED).
- CC NOT LEARNABLE: CCs 0, 1, 6, 11, 32, 38, 64, 96 to 101 and 120 to 127 cannot be learned.
- The assignments are kept after power-off. MENU › MIDI › LEARN CLEAR clears them all.

Tempo and clock

On HOME › CLOCK, **CLK** chooses who sets the tempo: INT (the FM-1), USB or TRS (an external MIDI clock sets the tempo and starts the sequencer). With an external clock, TAP and RESTART respond with CLK IS EXT (chapter 20).

Felucca · Felucca's features page describes its MIDI, MIDI LEARN and clock. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in English).

19 Resets, calibration and rescue

	RESET SOUNDS	RESET GURU-600
Erases	Every P600 sound you saved in a place or sent from a computer	Everything: settings, USER sounds, projects, the current music, samples, P600 sounds, the FM6 bank, MIDI LEARN
Keeps	Everything else: USER sounds, projects, settings, the current music	Only the calibration of the controls
Afterwards	The 255 built-in sounds are back	The Guru-600 restarts fresh

RESET SOUNDS: the original sounds back



MENU › SYSTEM.

Three ways, with the same result:

1. **From the menu**: hold HOME, go to the SYSTEM tab with ALGORITHM, choose RESET SOUNDS with PRESETS and press OCT+. The band says SOUNDS RESET (or NO IMPORTED SOUND if there was none).
2. **At power-on**: hold SAVE while switching on. The screen asks RESET SOUNDS?: OCT+ yes (DONE), OCT– no (CANCELLED). It waits until you answer.
3. **From a computer**: on the Sound Sender page, click Restore the original sounds (chapter 14).

In the menu, RESET SOUNDS asks for no confirmation: OCT+ erases your P600 sounds immediately. To keep them, copy them to a computer first (chapter 14). To reset a single place, use ORIG on SAVE › PLACE instead (chapter 13).

RESET GURU-600: as good as new

1. Hold HOME, go to SYSTEM, choose **RESET GURU-600** and press OCT+.
2. ARE YOU SURE? / ALL WILL BE ERASED: **OCT+** confirms, OCT– cancels.
3. The Guru-600 restarts as new.

First back up what you want to keep (the BACKUP page of the Guru-600 editor, chapter 4). The Mac application works the same way.

CALIBRATION: when a button or knob responds incorrectly

If a button acts like another one, or a knob turns the wrong way, teach the FM-1 its controls again:

1. MENU › SYSTEM › **CALIBRATION**, OCT+; or hold OCT– and OCT+ together while switching on.
2. HARDWARE CALIBRATION: let go of every button. At each PRESS, press the button named: the 14 buttons, in the order FX, SCL, ENV, LFO, EDIT, GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ, PLAY, REC, OCT–, OCT+.
3. Then TURN RIGHT for each of the seven knobs (SELECT, ALGORITHM, PRESETS, KNOB 1 to 4): turn the knob named clockwise.
4. The calibration is saved (from the menu: when the menu closes). Pressing a keyboard key, or 30 s of inactivity, cancels it: SETUP CANCELLED, and the old settings remain.

If the FM-1 stops responding

- **Recovery mode on purpose**: hold OCT– and OCT+ for 5 s. During the countdown UPDATE MODE IN 3, 2, 1, let go to cancel (UPDATE CANCELLED). The FM-1 is then in recovery mode (a computer sees it as WL80UBOOT). To get out of it, see chapter 2.
- **FELUCCA CRASH** with numbers: a firmware error. The FM-1 restarts by itself after 4 s. If it happens again, note the numbers and reinstall.
- **After two failed starts in a row**, the FM-1 goes into that same recovery mode by itself at the next start: see chapter 2.
- **2ND CORE MISREAD: OFF**: the second core switched itself off; everything carries on as normal.
- **The sound freezes or a note hangs**: switch the FM-1 off and on again; your music comes back (RESTORE LAST).

20 Four tracks, the mixer and the tempo

The FM-1 plays four tracks at once. Each has its own engine, sound, sequence and effect sends; the eight voices of the FM-1 are shared between them. **ALGORITHM** selects the track the keys, the knobs and PRESETS act on; its number is at the top left of the screen.

HOME › MIXER



The MIXER page.

The selected track's place in the mix. On HOME, press HOME.

Knob	What it does	Values
LEVEL	The track's volume, in dB.	dB
PAN	Left / right.	–100 / +100 %
REV	The track's reverb send.	0–100 %
MUTE	Right: muted; left: unmuted.	OFF / ON

HOME › CLOCK



The CLOCK page.

The tempo and the clock. On MIXER, press HOME again.

Knob	What it does	Values
BPM	The tempo, even with BPM LOCK.	40–240
SWG	The swing of every track.	0–100 %
CLK	Who sets the tempo: INT (the FM-1), USB or TRS (an external MIDI clock).	3 choices

- You can also mix in the GLO quick screen: levels on the knobs, solos, mutes and tap tempo (chapter 16).
- A track's level, pan and mute stay unchanged when you change its sound.
- **A track is silent?** MUTE is ON (MIXER or GLO), its LEVEL is at its lowest, or another track is soloed.
- **Notes are cut off?** The eight voices are shared: four tracks playing chords at once can run out of voices; the oldest notes stop first.

Felucca · Felucca's features page describes the tracks, the mixer and the clock. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in English).

21 Felucca's other sound engines

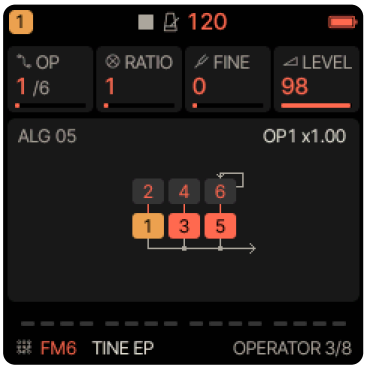
Besides P600, each track can use one of thirteen Felucca engines. Change a track's engine by turning PRESETS past the P600 sounds, on SAVE › PRESETS with KNOB 2 (ENG), or by holding EDIT and pressing the engine's key (chapter 16). Each engine has its own pages on EDIT (EDIT 1, EDIT 2, then VOICE, VOICE 2, VOICE 3), and its four main settings on HOME.

Engine	What it is	HOME knobs	Sounds
ANALOG	Virtual analog: two oscillators (WAVE: SAW, SQR, TRI, SIN, PWM, SYNC, SUB), noise, drive and a resonant filter, low-pass, band-pass or high-pass (EDIT › FILTER).	CUT RES ATK REL	12
FM6	Six-operator FM: 32 algorithms, a full patch per track, edited on EDIT › OPERATOR, OP ENV and OPERATOR 2, one operator at a time; SLOT selects a factory patch (F1–F8), the track's own (OWN) or a voice of the bank sent by the Felucca web editor (B1–B32).	MLVL MRAT MEG SLOT	8
PHASE	Phase distortion, with a second waveform, a second detuned voice mixed in or ring-modulated, a sub-oscillator and a wavefolder (FOLD).	DCW ENV DTN REL	6

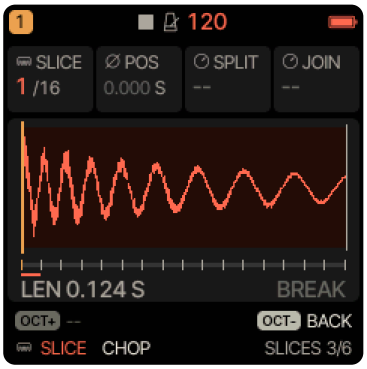
Engine	What it is	HOME knobs	Sounds
LOFI	Chiptune: pulse, triangle, saw, noise and a wave RAM, stepped envelope, pitch sweep and arpeggio.	WAVE DUTY CRSH REL	5
SAMPLE	Multisampled instruments (PIANO, FLUTE and SAX) and three user slots USR1 to USR3 that you fill from the Guru-600 editor.	SET CUT ATK REL	3
VOICE	A singing formant voice: the vowels A E I O U with glides between them (TALK), breath and buzz.	VOWL BUZZ BRTH TALK	4
TRIO	Three oscillators with ring modulation and sync, into a 12 dB multimode filter, in the style of 8-bit computers.	CUT RES PW INT2	5
WHEEL	A tonewheel organ: 16 drawbar registrations, percussion, key click, drive and a rotary speaker.	REG PERC DRV ROTR	5
GRAIN	Granular textures made from the samples (built-in or user): position, size, density, spread.	POS SIZE DENS SPRD	4
PHYS	Physical models: modal resonators, strings, struck membranes and sympathetic strings.	STRC BRIT DAMP POS	9
NOISE	Noises from analog to digital: colors, crackle, shift-register and metallic tones.	FREQ RES COLR REL	4
SLICE	A drum break, a piano note or your own sample, cut into slices, one per key; the slices can be set by hand on EDIT › SLICES.	SRC DIV PTCH DCAY	2
DRUM	An 8-lane drum kit (KICK, SNARE, CLAP, HAT CL, HAT OP, TOM, RIM, BELL) on the General MIDI key map, all synthesized: STD and the kits 80, 10, 66, 55, 77, DEEP, TIGHT and PERC; lane levels on EDIT › LANES.	TUNE TONE DECY SNAP	4



ANALOG: EDIT 1.



FM6: EDIT › OPERATOR.



SLICE: EDIT › SLICES.



DRUM: the drum grid (SEQ › STEP).

Samples: NO SAMPLE

- SAMPLE, GRAIN and SLICE can play your own samples from the user slots USR1, USR2 and USR3. Send them from the SAMPLES page of the Guru-600 editor (chapter 4). The FM-1 cannot record a sample.
- An empty slot plays a plain sine wave at the note's pitch, and the band says NO SAMPLE, once per track and slot.
- On the Guru-600, the third slot (USR3) holds 68 KB instead of 80 KB.

Good to know

- A DRUM track plays its kit on the keys and shows a grid instead of the piano roll on SEQ › STEP (chapter 22). Its sounds ignore the envelope, glide and chord keys.
- SLICE plays one slice per key, from the lowest key upward, ignoring the scale.
- VOICE plays four notes at most, GRAIN and PHYS three, P600 and FM6 six, the others eight (within the FM-1's eight voices).
- The FM6 patches are edited in the Felucca web editor; the samples and the full backups are made in the Guru-600 editor (chapter 4).

Felucca · Felucca's engines page describes each engine and its settings. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Engines (in English).

---

22 The sequencer

Each track has its own sequence of up to 64 steps, with chords, ties, accents, slides, chance, velocity and repeats. **PLAY** starts and stops all four tracks together. Press **SEQ**: three pages, STEP, DETAIL and AUTOMATION.

Recording

- **Live**: tap **REC**; if it is stopped, the sequencer starts, with a count-in if one is set. Play: your notes are recorded in a loop, on top of what is already there.
- **Step by step**: on SEQ › STEP, with the sequencer stopped, tap REC (KEYS WRITE STEPS). Each chord or note you play fills the step under the cursor, and the cursor moves on when you let go. With MENU › CONTROL › CHORD ENTRY = ADD, each key adds or removes a note and the cursor stays put.
- Tap REC again to stop recording. Your timing is kept as a NUDGE per step; with the track's QUANTIZE ON (the default) the steps play on the grid.
- Click and count-in: set them in the REC quick screen or in MENU › AUDIO (chapter 16). The count-in (internal clock only) shows COUNT-IN, the bar (1 BAR, BAR 1 OF 2...) and the beats; PLAY cancels it. A note played in the last eighth of the count-in is recorded on step 1.

SEQ › STEP



SEQ › STEP.

The piano roll of the track's steps; its title shows the scale (C CHR).

Knob	What it does	Values
STEP	The cursor (also PRESETS).	1–64
NOTE	Transposes the step's notes (on an empty step: writes the last note).	st
TIME / LEN	On a note: its length in steps (ties after it). Otherwise: NOTE, TIE or REST.	1–64
FLAG	—, ACC (accent), SLD (slide), A+S.	4 choices

- **EDIT** on STEP: clears the step under the cursor and moves on (STEP CLEARED).
- **Parameter lock**: while entering a step (keys held) or holding a drum step, turn KNOB 1 to 4: that step gets its own value for the setting those knobs controlled on the sound page you last viewed. EDIT with the step held clears its locks. PRESETS with steps held sets their NUDGE.
- **DRUM track**: STEP is a grid (GRID). White keys = the 16 steps of the page shown; black keys 1 to 8 = the lanes, 9 held = accent, 10 and 11 = page down and up. Knobs: STEP, LANE, HIT, ACC.
- MENU › CONTROL › STEP PREVIEW ON: moving the cursor plays the step.

SEQ › DETAIL

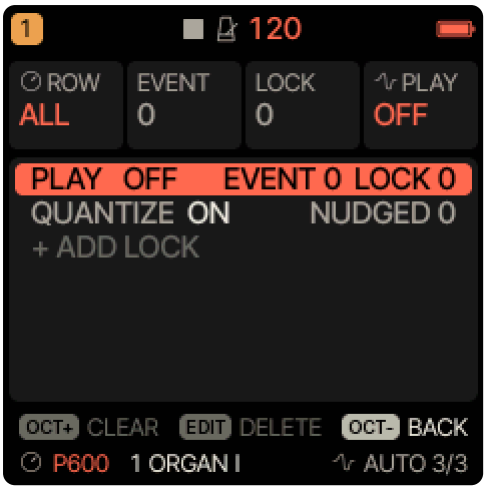


SEQ › DETAIL.

The step under the cursor, in detail. PRESETS moves the cursor.

Knob	What it does	Values
CHANCE	How often it plays (0–100 %), or a condition: 1:2, 2:2, 1:3… (loop 1 of 2…), FILL (only with GLO + E4 held),!FILL (only when they are not held).	%, conditions
RATCH	Plays the step 1 to 4 times within its length.	x1–x4
NUDGE	Early or late, in sixteenths of a step (applies only with QUANTIZE OFF).	−8 / +7
VEL	The step's velocity.	1–127

EDIT on DETAIL resets the step to 100 %, x1, 0 and 96 (STEP RESET).



SEQ › AUTOMATION.

The list of everything on the track's steps: PLAY and QUANTIZE, the locks, the recorded knob moves and the steps' details (CHANCE, RATCH, NUDGE, VEL). KNOB 1 (or PRESETS) chooses the row; the other cards give its step, setting and value. The PLAY row switches the whole automation on or off; QUANTIZE ON plays every step on the grid, OFF plays the NUDGEs.

- **Recording knob moves**: arm the track and play: every knob you turn is recorded step by step.
- OCT+ on + ADD adds a lock or a detail; on a record, switches it between lock and automation; on PLAY, asks CLEAR T1 AUTOMATION?. EDIT deletes the row.
- 128 records at most, shared by the four tracks (AUTOMATION FULL).

Length, speed and tools

Hold **SEQ** on any page: KNOB 1 to 4 set LEN (1 to 64 steps), DIV (the step's length, 4 bars to 1/32), SWG (swing) and GATE, and the white keys are the tools: CLEAR, REVERSE, SHIFT, RANDOM, COOK, EUCLID, DOUBLE, HALF… (chapter 16). Every edit can be undone by holding SAVE.

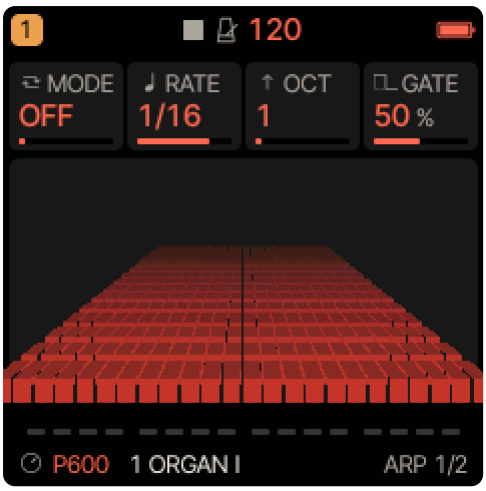
- STOP TO EDIT: a song is playing (chapter 25); stop it to edit the steps.
- Changing the sound never changes the sequence; loading a phrase (SAVE › PHRASES) replaces it, after confirmation if it contains your own steps.

Felucca · Felucca's features page describes the sequencer, the locks and the automation in detail. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in English).

23 The arpeggiator

The arpeggiator plays the notes you hold one after the other, in time with the tempo. Press **ARP**. It acts on the selected track, with any engine. Set MODE to OFF to play normally again.

ARP 1/2



The ARP page.

The pattern and its speed.

Knob	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 %

ARP 2 2/2



The ARP 2 page.

Feel and latch.

Knob	What it does	Values
SWG	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
ORD	NOTE: by pitch. PLAY: in the order you played.	2 choices

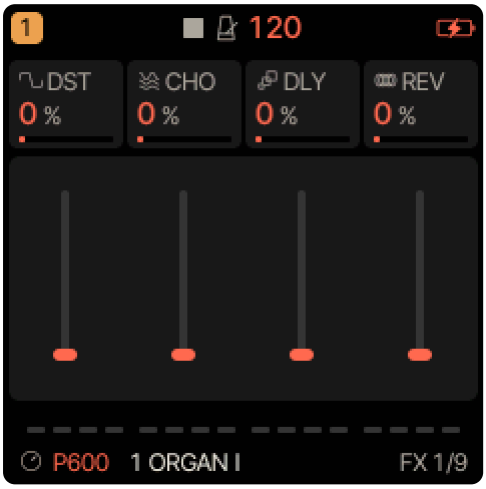
- **It plays by itself?** HOLD is ON: set it to OFF, or set MODE to OFF. REC › CLEAR also clears a latched chord.
- With the chord keys (SCL › CHORD), one finger plays a whole arpeggiated chord.
- The arpeggiator's settings belong to the track: they stay when you change sounds.

Felucca · Felucca's features page lists the arpeggiator's modes. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in English).

24 The effects

Press **FX**. The first six pages belong to the selected track (its sends, SLICER and its two INSERTs). DLY, REVERB and CHORUS are shared by the four tracks; each track sets its own send. Hold FX for the performance effects (chapter 16).

FX 1/9



The FX page.

The track's distortion and its sends to the shared effects.

Knob	What it does	Values
DST	Distortion.	0–100 %
CHO	Chorus send.	0–100 %
DLY	Delay send.	0–100 %
REV	Reverb send.	0–100 %

SLICER 2/9

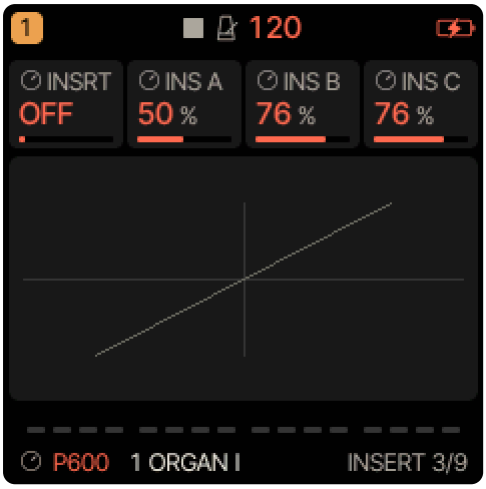


The SLICER page.

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

Knob	What it does	Values
SLCR	OFF, GATE, STUT.	3 choices
PAT	One of 16 patterns.	1–16
RATE	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T.	6 values
DEPTH	How deep it cuts.	0–100 %

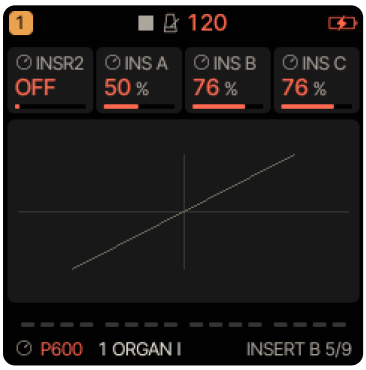
INSERT 3/9



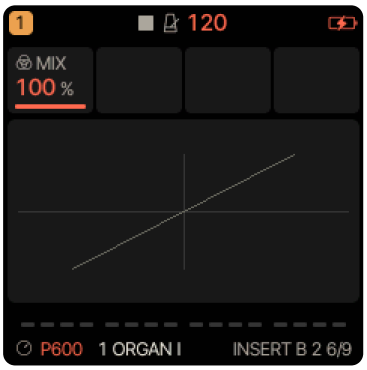
The INSERT page; INSERT 2 4/9 sets its dry / wet MIX.

An effect inserted on the track: SOFT, HARD, FOLD, FUZZ (distortions: DRIVE, TONE, LEVEL), CRUSH (BITS, RATE, LPF), PHASR, FLANG, CHOR (RATE, DEPTH, FDBK).

Knob	What it does	Values
INSRT	The type, OFF to CHOR.	9 types
A, B, C	Its three settings, named by the type.	



INSERT B 5/9: a second insert effect, after the first, with the same types and settings.



INSERT B 2 6/9: its dry / wet MIX.

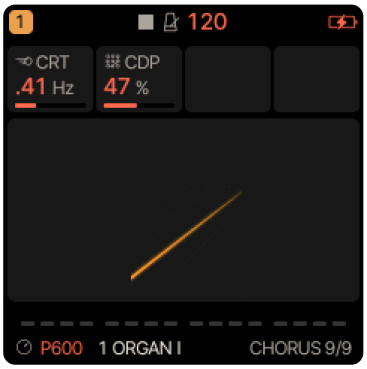
The sound goes through DIST, INSERT, then INSERT B: for example a phaser then a flanger. INSERT B OFF changes nothing.



DLY 7/9: TIME (in note values), FDBK, COLR, MIX.



REVERB 8/9: TYPE (HALL, ROOM, SPRING), SIZE, DAMP.



CHORUS 9/9: CRT (rate), CDP (depth).

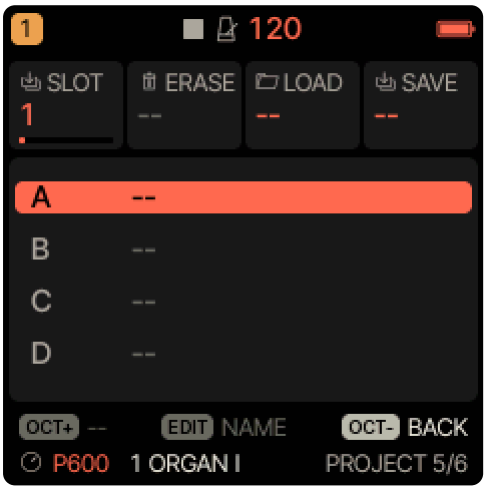
- The FX sends are part of a sound: loading a sound resets them. The shared DLY, REVERB and CHORUS settings stay; the project saves them.
- **No reverb?** The track's REV send is at 0 %, on FX or on HOME › MIXER (the same setting).
- A limiter on the master keeps the output from clipping.

Felucca · Felucca's features page describes the effects, the SLICER and the reverb types. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in English).

25 Projects, phrases and songs

Projects: everything at once

SAVE › PROJECT



SAVE › PROJECT, page 5 of 6.

Four project slots, A to D. A project holds the four tracks: their sounds, sequences, automation, mix, effects, scales, arpeggiators, and the song.

Knob	What it does	Values
SLOT	The project, A to D (also PRESETS).	A–D
ERASE	Select, then OCT+: ERASE PROJECT A?	action
LOAD	Select, then OCT+: LOADED.	action
SAVE	Select, then OCT+: the NAME screen (KNOB 3: a random name), OCT+ to save: SAVED.	action

- Stop the sequencer first (STOP TO SAVE, STOP TO ERASE). EDIT renames the project.
- Saving to a slot in use shows OVERWRITE PROJECT A? with its name.
- A project loaded with a missing sample says NO SAMPLE after LOADED.
- The current music is kept automatically at switch-off (RESTORE LAST). Use a project to keep several pieces, or a version to come back to.

Phrases: ready-made sequences

SAVE › PHRASES



SAVE › PHRASES, page 4 of 6.

Loads a ready-made sequence on the selected track: 13 factory phrases (ACID, OFFBEAT, MELODY, LEAD, PAD, KEYS, BELL, SUB, CHOP, STUTTER, SLICES, BEAT, ARP), then those of your USER sounds.

Knob	What it does	Values
PAT	The phrase (also PRESETS).	list
LOAD	OCT+ loads it (REPLACE T1 SEQUENCE? if the track holds your own steps). Hold SAVE to undo.	action

Songs: sections in a row

GLO › SONG



GLO › SONG.

Up to 16 sections played one after the other. For each track, a section sets the project (A to D) whose pattern it plays, or - for silence, and its number of repeats.

Knob	What it does	Values
SEC	The section (also PRESETS); the last row, + ADD, adds one.	1–16
TRACK	The track, T1 to T4.	T1–T4
PAT	A, B, C, D or - (also the keys A3, B3, C4, D4).	5 choices
REPS	How many times the section plays.	1–16

- **PLAY** (or OCT+) on SONG plays the song from the first section; PLAY again stops it. Elsewhere, PLAY plays the current patterns in a loop.
- While a song plays, the sequences cannot be edited: STOP TO EDIT.
- ADD A SECTION: the song is empty. PATTERN A EMPTY: the project named in a section has no pattern for that track.

SAVE › TOOLS: clearing

SAVE › TOOLS



SAVE › TOOLS, page 6 of 6.

Clearing tools, each with a confirmation.

Knob	What it does	Values
PAT	CLEAR: the track's sequence and automation (CLEAR T1 SEQUENCE?).	action
SOUND	Turn right once: INIT (the engine's first sound); twice: CLEAN (its plain voice).	action
SEC	DELETE: the song section shown on GLO › SONG.	action
SONG	CLEAR: the whole song order.	action

Felucca · Felucca's features page describes projects, phrases and songs. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in English).

26 Questions and answers, and every message

No sound, or not the expected sound

I hear nothing at all.

> Turn MASTER up. Check that the track is not muted (HOME › MIXER, or the GLO quick screen) and that another track is not soloed. On a sound you changed, an oscillator set to OFF, a closed CUTOFF, or SUSTAIN at 0 with a short DECAY can silence it; turn PRESETS one step away and back to reload it.

The keys play different notes from the ones I press.

> A scale or a transposition is set: on SCL, set SCL to CHR, QNT to OFF and TRN to 0. For the octave, press OCT– and OCT+ together. For the chord keys, set CHRD to OFF on SCL › CHORD.

A note keeps playing by itself.

> The arpeggiator's HOLD is ON (ARP 2), or RELEASE is very long (ENV). Press PLAY to check that it is not the sequencer. As a last resort, switch off and on: the music comes back.

Notes are cut short when I play chords.

> The eight voices are shared by the four tracks, and a P600 track has six at most. Play fewer notes on the other tracks, or set a bass track to MONO / LEG.

The sound crackles in the Mac application.

> Choose Audio › Latency 35 ms or 50 ms, and close the other applications.

The mod wheel does nothing.

> The sound's EXTRAS › WHEEL is at 0 % (the LFO then always plays fully, whatever the wheel), or the sound's LFO is not routed anywhere (LFO DEST). To use SELECT as the wheel, set MENU › CONTROL › SELECT to MODW.

My modulations on MOD slots 1 and 2 disappeared.

> Loading a sound resets them, and a P600 place does not keep them. Keep the sound in a USER place or a project.

VINTAGE went back to 24.

> Every P600 sound loads with VINTAGE at 24 (about 19 %); a P600 place does not keep it. A USER place or a project does.

The 3D pictures do not move.

> MASTER is turned down with MENU › DISPLAY › SCOPE on OUT: the pictures take the sound after MASTER. Turn MASTER up, or set SCOPE to MIX.

Pages and buttons

I am on an unfamiliar page. How do I get out?

> Press HOME: back to the HOME page from anywhere. The current page's name is at the bottom right; chapter 8 lists every page by button.

A screen full of keys opened and will not close.

> It is a quick screen kept open (a padlock next to its name): tap its button (EDIT, FX…) to close it. This happens when you hold a button for more than 1 s.

Pressing EDIT does nothing at first, then the page changes after a delay.

> Within the family already shown, a tap waits a third of a second in case a second tap follows (a double tap goes back one page).

OCT+ does not change the octave.

> On action pages (SAVE pages, MORPH, CHORD, SONG, AUTOMATION…), in dialogs, in the menu and in the GLO, SCL, EDIT, SEQ and REC quick screens, OCT– and OCT+ control the page instead. Go to HOME to change the octave.

Turning PRESETS skips sounds.

> SAVE › PRESETS › LIST is set to a family or to FAV: set it back to ALL.

PRESETS moves a cursor instead of changing the sound.

> On STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES and PROJECT it moves the cursor, the row or the slot, like KNOB 1; on TOOLS and SLICES it does nothing. Go to HOME to change the sound.

SELECT does not change the tempo.

> MENU › CONTROL › BPM LOCK is ON, SELECT is set to PAGE, MODW or VEL, or an external clock sets the tempo (HOME › CLOCK › CLK).

The P600 pages have disappeared.

> The selected track is not a P600 track: check the engine at the bottom left, choose a P600 track with ALGORITHM, or load a P600 sound on this one.

A button acts like another one.

> Recalibrate the panel (chapter 19).

On SAVE › PLACE, turning PRESETS changed my sound.

> On PLACE, PRESETS loads sounds; choose the place with KNOB 1. Hold SAVE for a moment to get your sound back, then save it.

Closing the menu takes me to HOME.

> It always does, whichever page you opened it from.

What do A* next to the track number, OCT +1 at the top right, or a red ring mean?

> A*: the track's pattern comes from project A and was edited since. OCT +1: the keyboard is one octave up. A red ring: another track is armed for recording (chapter 8).

Which version of the Guru-600 is installed?

> It is shown on the start screen. MENU › SYSTEM › INFO shows Felucca's numbering (v1.6.1), and ABOUT shows only Felucca's credits.

Sounds and memory

I changed a sound and lost it by turning PRESETS.

> Immediately hold SAVE for 1 s: your previous sound comes back, with its changes (only the last load: a quick run of turns counts as one). Then save it (chapter 13).

Is a changed sound kept when I switch off?

> Yes, if you wait about a minute with the sequencer stopped before switching off: the FM-1 restarts as you left it (RESTORE LAST). To keep it for good, save it to a USER place or a P600 place.

USER place or P600 place?

> A P600 place replaces a built-in sound and appears at its number; it keeps the Prophet-600 settings, but not the effects, the INSERT, MONO / LEG or VINTAGE. A USER place accepts any engine, keeps everything (effects, VINTAGE) and uses a name you choose. Chapter 13 compares them.

Have I lost the original factory sound I replaced?

> No: the built-in sounds are never erased. ORIG on SAVE › PLACE brings one back, RESET SOUNDS brings them all back.

How do I back up everything?

> With the BACKUP page of the Guru-600 editor (chapter 4): the music, the projects, the USER sounds, the P600 places, the samples, the settings. In the Mac application: copy the flash.bin file (chapter 3).

Can I move my sounds from the Mac application to the FM-1?

> Yes, with everything else: in the application, Backup › Export Backup..., then RESTORE IT ON THE FM-1 on the BACKUP page of the Guru-600 editor (chapter 4).

Can I use my Prophet-600's sounds?

> Yes: send its .syx dumps with the Sound Sender page (chapter 14). Conversely, you can get your Guru-600 sounds back in the Prophet-600's format.

How do I name or rename a sound in a P600 place?

> You cannot on the FM-1: it keeps its own name with the place's number (ORGAN I saved in place 30 is 30 ORGAN I). To choose a name, use a USER place.

Are there empty P600 places?

> No: all 255 hold a sound, and yours replace up to 55 of them. They are shown in color on SAVE › PLACE.

My saved P600 sound plays without its effects, or POLY instead of MONO.

> A P600 place keeps the Prophet-600 part of the sound only: a kept sound plays POLY (or UNI), dry, with no effect send. Use a USER place to keep everything (chapter 13).

My P600 sounds were gone after switching off.

> The FM-1 was switched off less than about 2 s after saving, or while the sequencer was playing (they are written only when it is stopped). Or a USR3 sample sent by an older firmware takes their storage area: send a new sample to USR3, or erase it, from the SAMPLES page of the Guru-600 editor.

The names are gone after getting sounds back and sending them again.

> The Prophet-600 format holds no names: a sound sent back is named P600 and a number (chapter 14).

Can I load the Get all 255 file into my Prophet-600?

> Only places 1 to 100 make sense: a Prophet-600 has 100 programs, and places 101 to 255 would overwrite programs 1 to 100.

Can I send sounds with my own SysEx tool?

> Yes, over USB. Each sound goes to the first place from 201 that holds none of your sounds, replacing a built-in Guru-600 sound there.

Can a MIDI Program Change reach places 129 to 255?

> No: programs 0 to 127 are sounds 1 to 128. Choose the higher places with PRESETS.

Can I undo RESET SOUNDS?

> No: only a .syx file you got back beforehand brings your P600 sounds back (chapter 14).

Does the morph survive changing track or sound?

> No: it starts again from the sound as it is then, with MORPH back at 0 %. To keep the sound you made, save it first: SAVE › PLACE, SAVE › USER or a project (chapter 11).

Every message, and what to do

The band at the top of the screen shows the result of each action.

Message	What it means, what to do
STOP TO SAVE / STOP TO ERASE	You can only save or erase while the sequencer is stopped: press PLAY to stop it, then try again.
STOP TO EDIT	A song is playing: stop it to edit the steps, the song or the tools.
STOP TO RECORD / STOP TO UNDO	Not possible while a song is playing: stop it first.
[SEQ] TO RECORD	On the SONG page, REC does not arm recording: go to a SEQ page.
KEYS WRITE STEPS / KEYS ADD TO STEP	Step recording is on (SEQ › STEP, stopped): the keys write into the step under the cursor.
KEYS RECORD LIVE / LANE KEYS RECORD	Live recording is on, on the piano roll or the drum grid.
SAVED Uxx / LOADED Uxx / ERASED Uxx / RENAMED Uxx	Done for USER place xx.
SAVED / LOADED / RENAMED / PROJECT A ERASED	Done for the project.
SAVED (RAM) / ERASED (RAM)	Kept for now but not saved to memory (the memory was unavailable): save again.
SAVE ERROR / ERASE ERROR / SAVE FORMAT ERROR	The memory could not be written: try again; if it persists, back up and reinstall.
EMPTY SLOT	There is nothing in that place to load, rename or erase.
NAME FULL	A name has 12 characters at most.
SAVED 30 ORGAN I	Your P600 sound is saved in that place: its name begins with the place's number.
P600 MEMORY FULL / P600: NO FREE PLACE	All 55 places of your own are in use: free some up with ORIG, or use a USER place.
NOT A P600 SOUND	SAVE › PLACE is for P600 sounds: use SAVE › USER for this engine.

Message	What it means, what to do
ALREADY ORIGINAL / ORIGINAL BACK	The place holds its built-in sound (already, or again).
RECEIVED 12 P600 05	A sound received from the computer; its name begins with its place (here 12).
P600 PLACE CLEARED / SOUNDS RESET / NO IMPORTED SOUND	One place or every place is back to its built-in sound (or there was nothing to reset).
P600: NOT SAVED	Your P600 sounds could not be written to memory, and the FM-1 does not retry by itself: stop the sequencer and save the place again.
MUTATED	MORPH page: a new variation of the sound.
PLAY THE CHORD / CHORD KEPT: MEM / NO NOTE	Chord memory: play your chord / it is stored / no note was played.
ENGINE DRUM	The track has switched engines.
NO FAVORITES / NO SOUNDS IN LIST	The list chosen on SAVE › PRESETS › LIST is empty: set LIST to ALL.
SOUND INIT / CLEAN INIT	The track's sound was initialized.
UNDO/REDO T1 / NOTHING TO UNDO	SAVE held: the last load undone or redone / nothing to undo.
[SAVE] HOLD TO UNDO	A reminder after a tool or a phrase load: holding SAVE undoes it.
HOLD [EDIT] QUICK	Hold this button to open its quick screen. The reminder stops once you have opened it.
MIX PUT BACK / SCALE PUT BACK / SEQUENCE PUT BACK / REC PUT BACK / MUTES PUT BACK	OCT– in a quick screen: its changes are undone.
FX ALL OFF	FX LATCH: every performance effect is off.
HOLD A KEY: ASSIGN / B4 FLANGER…	FX quick screen: hold a white key and turn PRESETS to assign it an effect.
MOMENTARY [OCT+] KEEP / BACK / KEPT / MOMENTARY FULL	LFO held + knobs: temporary values / restored / kept / eight values at most.
BPM LOCKED	MENU › CONTROL › BPM LOCK is on: set the tempo with GLO + SELECT or on HOME › CLOCK.
MODW n / VEL n	SELECT acts as the mod wheel or sets the velocity (MENU › CONTROL › SELECT).
TAP: CLK IS EXT / RESTART: CLK IS EXT	An external clock sets the tempo (HOME › CLOCK › CLK).
CLICK … / COUNT-IN … / CLICK LEVEL …	REC quick screen: the new value.

Message	What it means, what to do
MIDI IN → T2	MIDI notes are arriving for a track other than the selected one.
MIDI LEARN ON / LEARN DONE / CC74 → T2 CUT	MIDI LEARN: started / finished / a CC assigned.
CC NOT LEARNABLE / LEARN FULL / TURN A KNOB / NO CC TO CLEAR	MIDI LEARN: a reserved CC / 16 assignments already / turn a knob first / that setting has no CC.
LEARN CLEARED / NOTHING LEARNED	MENU › MIDI › LEARN CLEAR: all assignments cleared / there were none.
NO SAMPLE	SAMPLE, GRAIN or SLICE on an empty user slot: it plays a plain sine wave. Send a sample from the SAMPLES page of the Guru-600 editor or choose another source.
USR1 EMPTY / SRC USR1-3 TO EDIT / SAMPLE TOO SHORT / PICK A SLICE / FIRST SLICE / 32 SLICES AT MOST / SLICE TOO SHORT / DIV MAN / SLICES SAVED / TOO LONG TO SAVE	EDIT › SLICES: what the slice editor can and cannot do with that sample.
STEP CLEARED / STEP RESET / NOTHING TO RESET / LOCKS CLEARED / NO LOCKS	SEQ › STEP or DETAIL: the step cleared or reset / its locks cleared.
NOTE AHEAD / END OF PATTERN	A note cannot be longer: the next note or the end of the pattern is in the way.
QUANTIZE IS ON	A NUDGE is not applied while the track's QUANTIZE is ON (SEQ › AUTOMATION).
NUDGE +3	The held steps' nudge.
ACC PLAYS 127	An accented step always plays at full velocity.
AUTOMATION FULL	All 128 automation records are in use: delete some on SEQ › AUTOMATION.
REVERSED, SHIFTED..., RANDOM BEAT, COOKED, DOUBLED, HALVED, EUCLID...	SEQ quick screen: the tool's result.
NOTHING TO CLEAR / NOTHING TO COOK / 64 STEPS: NO ROOM / 1 STEP: NO HALF	The tool had nothing to do.
PATTERN CLEARED / SEQUENCE CLEARED / AUTOMATION CLEARED / SECTION DELETED / SONG CLEARED	Cleared.
ADD A SECTION / STOP FIRST / PATTERN A EMPTY	The song cannot play: it is empty / stop first / a section names an empty pattern.
2ND CORE ON: RESTART / 2ND CORE MISREAD: OFF	The second-core setting takes effect at the next power-on / it switched itself off.

Message	What it means, what to do
SETUP CANCELLED / UPDATE CANCELLED	Calibration or recovery mode cancelled: nothing changed.
2ND CORE OFF: RESTART	The second core will be off from the next power-on.
RENAMED (RAM)	Renamed for now, but not written into the memory: rename again.
LOADED 03 MELODY	SAVE › PHRASES: the phrase is loaded on the track.
KICK MUTED / KICK ON	EDIT quick screen, DRUM track: a lane muted / back on (not saved).
NO NOTE	SEQ › DETAIL: the step has no note to set.
EUCLID 4/16 (+2) / EUCLID APPLIED / EUCLID CANCELLED	SEQ quick screen, EUCLID: hits / steps (rotation) / applied / cancelled.
COOKED 3	SEQ quick screen: COOK pressed again in the same opening (the count).
T2 CUT CC CLEARED	MIDI LEARN: OCT– removed the CC of the setting just turned.
VEL SHOWN / VEL HIDDEN	SEQ › AUTOMATION: the VEL rows of the steps are shown / hidden.
ALREADY LISTED	SEQ › AUTOMATION: that row is already in the list.
CHANCE ADDED / RATCH ADDED / NUDGE ADDED / LOCK ADDED	SEQ › AUTOMATION, + ADD: the detail or the lock is added.
NOW A LOCK / NOW AUTOMATION	SEQ › AUTOMATION: OCT+ turned the record into a lock / into automation.
DELETED / VEL 96	SEQ › AUTOMATION, EDIT: the record deleted / the step's velocity back to 96.

During MIDI LEARN, the bottom line (not the band) says where you are: **LEARN: TURN A KNOB** (turn the knob to control), **T2 CUT: SEND A CC** (move a controller knob), **T2 CUT = CC74** (that setting answers CC 74), with **OCT+** DONE at the right.

Dialogs

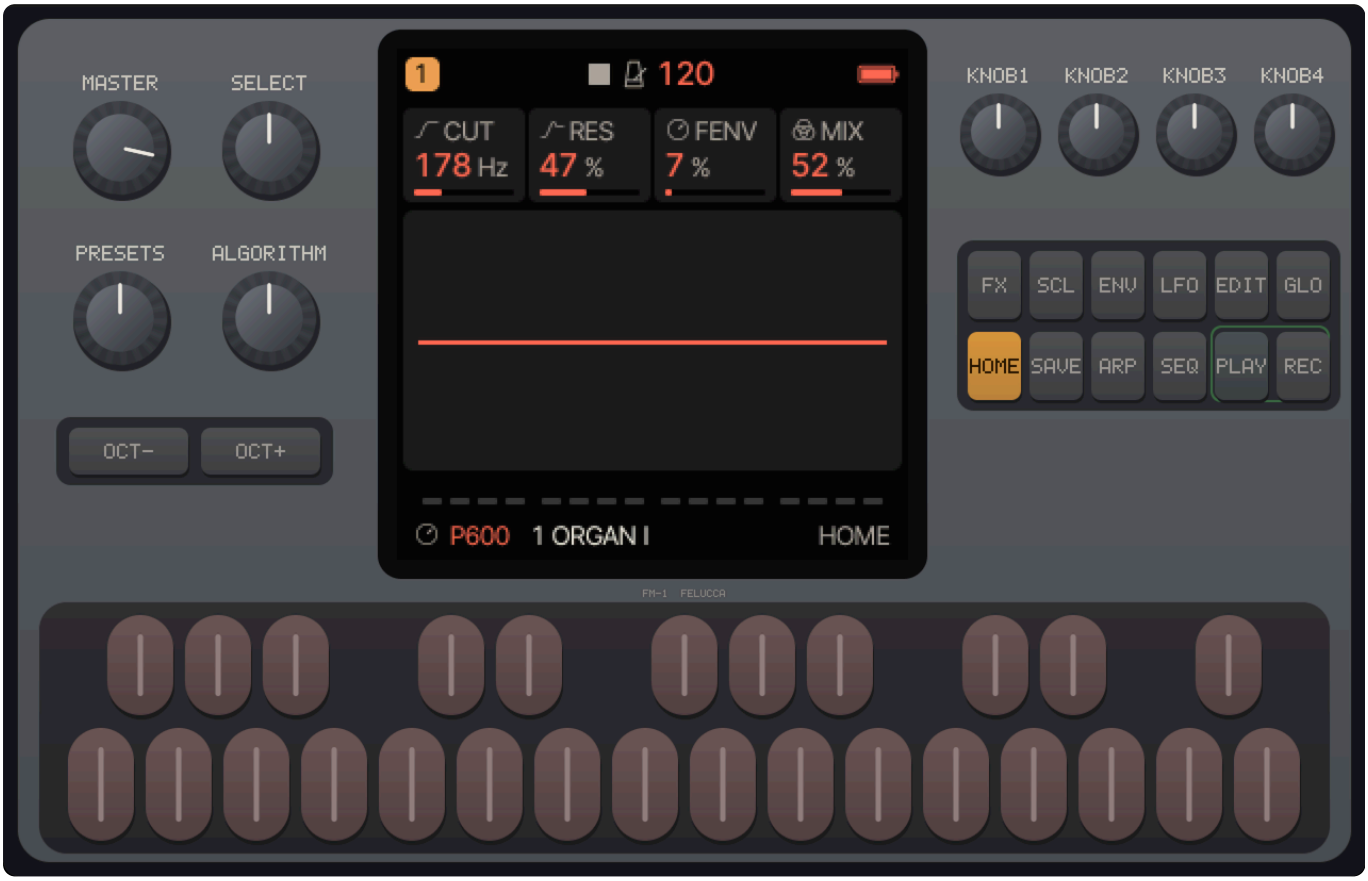
Question	OCT+ (YES) does
OVERWRITE U05? / OVERWRITE PROJECT A?	Opens NAME to replace the sound or the project (nothing is written before NAME's OCT+).
ERASE U05? / ERASE PROJECT A?	Erases it.
SAVE IN PLACE 12?	Saves the P600 sound to that place.
ORIGINAL TO 12?	Brings the place's built-in sound back.
REPLACE T1 SEQUENCE?	Loads the phrase over your own steps (hold SAVE to undo).
CLEAR T1 SEQUENCE? / CLEAR T1 AUTOMATION?	Clears the track's steps / its automation.
DELETE SECTION? / CLEAR SONG ORDER?	Deletes the song section / the whole song order.
INITIALIZE SOUND? / CLEAN INIT SOUND?	Initializes the track's sound / resets it to its plain voice, with no effects and no modulation.
ARE YOU SURE? ALL WILL BE ERASED	RESET GURU-600: erases everything and restarts.

OCT– always answers NO and changes nothing.

The Guru-600 is a free project, and it can always evolve. If you have an idea for a feature or an improvement, or if you find a bug, write to us on github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues for bugs, Discussions for ideas. Without a GitHub account: guru600fm1@gmail.com.

For what comes from Felucca (the sequencer, the other engines…): github.com/hugelton/Felucca.

27 The Prophet-600 panel ↔ the Guru-600



Where each control of the Prophet-600's panel is on the Guru-600.

Prophet-600 panel	Guru-600 on the FM-1
POLY-MOD › FILTER ENVELOPE, OSC B	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM EN, PM B
POLY-MOD › FREQ A, FILTER (switches)	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM DS: FRQ A, FILT, BOTH
LFO › FREQUENCY, SHAPE	LFO › RATE, WAVE
LFO › INITIAL AMOUNT	EDIT › EXTRAS (7/11) › WHEEL (lower WHEEL = more LFO without the wheel)
LFO › FREQ, PW, FILTER (switches)	LFO › LFO DEST › PIT, SHP, FLT (0 or 100 %)
OSC A › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › A FRQ, A WAV
OSC A › PULSE WIDTH, SYNC	EDIT › OSC 2 (3/11) › A PW, SYNC
OSC B › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › B FRQ, B WAV
OSC B › FINE, PULSE WIDTH	EDIT › OSC 2 (3/11) › B FIN, B PW
MIXER › OSC A / OSC B	EDIT › MIXER (4/11) › MIX (also HOME › KNOB 4)
GLIDE	EDIT › MIXER (4/11) › GLD
UNISON	EDIT › MIXER (4/11) › VCE = UNI

Prophet-600 panel	Guru-600 on the FM-1
FILTER › CUTOFF, RESONANCE, ENVELOPE AMOUNT	EDIT › FILTER (5/11) › CUT, RES, FENV (also HOME › KNOB 1 to 3)
FILTER › KEYBOARD HALF / FULL	EDIT › FILTER (5/11) › KBD
FILTER ENVELOPE › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	EDIT › FLT ENV (6/11)
AMPLIFIER › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	ENV (1/2)
MASTER VOLUME	MASTER
TUNE	MENU › AUDIO › TUNE
PROGRAM (the numeric keys)	PRESETS
RECORD	SAVE › PLACE
Pitch wheel	a MIDI keyboard's pitch wheel
Mod wheel	a MIDI keyboard's mod wheel, or SELECT = MODW; its amount: EDIT › EXTRAS › WHEEL

The same controls respond to the MIDI CC numbers of the GliGli firmware (chapter 18).

28 Credits and licenses

- Guru-600: Marc Massé, 2026, GPL-3 license.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), GPL-3 license. 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.
- v2022 collection: its authors (see appendix), GPL license, from the GliGli Prophet-600 firmware project.
- Sounds 201 to 230: adapted from the factory sounds of Surge XT (surge-synthesizer.github.io, GPL-3), by Claes Johanson. Sounds 231 to 255: originals made for the Guru-600.
- FM-1 emulator: fm1-emu (Joakim Eriksson).
- Fonts: Inter Tight (SIL Open Font License); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

The Guru-600 is a free project, and it can always evolve. If you have an idea for a feature or an improvement, or if you find a bug, write to us on github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues for bugs, Discussions for ideas. Without a GitHub account: guru600fm1@gmail.com.

For what comes from Felucca (the sequencer, the other engines…): github.com/hugelton/Felucca.

To Éric Le Yavanc, my brother at heart,
passionate about sound and a techie like no other.
Love you, lil' bro! It's all thanks to you!

Notice d’utilisation

Sommaire

1	Ce que le Guru-600 apporte	75
2	Installer le Guru-600 sur un FM-1	76
3	L’application Guru-600 sur Mac	78
4	L’éditeur Guru-600	80
5	Premiers pas	81
6	Le synthétiseur expliqué simplement	82
7	Les commandes du FM-1 et les gestes	84
8	Lire l’écran : pages, couleurs, messages, aide	88
9	Le moteur P600, page par page	93
10	L’enveloppe d’amplitude, le LFO et la modulation	99
11	MORPH et MUTATE	102
12	Les sons : trouver un son	104
13	Conserver vos sons	105
14	Envoyer des sons depuis un ordinateur, et les récupérer	108
15	Gammes, accords et mémoire d’accords	110
16	Les écrans rapides	112
17	Le menu, ligne par ligne	115
18	La molette, le MIDI et MIDI LEARN	120
19	Réinitialisations, calibrage et secours	122
20	Quatre pistes, le mixeur et le tempo	124
21	Les autres moteurs sonores de Felucca	125
22	Le séquenceur	127
23	L’arpégiateur	130
24	Les effets	131
25	Projets, phrases et morceaux	133
26	Questions et réponses, et tous les messages	136
27	La façade du Prophet-600 ↔ le Guru-600	144
28	Crédits et licences	145
29	Annexe : les 255 sons	516

Merci d'avoir téléchargé le Guru-600, un émulateur du Prophet-600 de Sequential Circuits. Nous espérons qu'il vous donnera autant de plaisir à jouer qu'il nous en a donné à le créer. Cette notice vous fait découvrir tout ce que votre FM-1 sait désormais faire. Bonne musique !

1 Ce que le Guru-600 apporte

Le Guru-600 transforme le M-VAVE FM-1 en émulateur du **Prophet-600 de Sequential Circuits** (1982), l'un des tout premiers synthétiseurs MIDI. C'est un firmware : il remplace celui d'origine du FM-1 et peut être retiré à tout moment.

Ce qu'il ajoute

- **Un moteur sonore P600** construit comme l'original : deux oscillateurs par voix avec synchronisation, un filtre 24 dB avec son enveloppe, la Poly-Mod, un LFO, l'unisson et six voix (chapitre 9).
- **255 sons** : les 100 programmes d'usine du Prophet-600 sous leurs vrais noms, 100 sons libres de la communauté du Prophet-600 et 55 sons créés pour le Guru-600. Avec les 71 sons des autres moteurs de Felucca, la liste compte 326 sons, plus 32 emplacements USER pour les vôtres (chapitre 12).
- **MORPH et MUTATE** : transformer progressivement un son en un autre, ou créer une variante d'un son en un geste (chapitre 11).
- **55 places à vous** pour les sons P600, en plus des 32 emplacements USER, et le son d'origine toujours à portée d'un geste (chapitre 13).
- **Des sons envoyés depuis un ordinateur** : les fichiers d'origine du Prophet-600 (.syx) entrent dans le FM-1 et en ressortent au format du Prophet-600 (chapitre 14).
- **Une mémoire d'accords** : jouez un accord une fois, un seul doigt le rejoue ensuite dans n'importe quelle tonalité (chapitre 15).
- **Une table MIDI qui suit celle du firmware GliGli** : un réglage prévu pour un vrai Prophet-600 pilote le Guru-600 tel quel (chapitre 18).
- **Un nouveau visage** : des pages à l'image du Prophet-600, un écran qui dessine le son en 3D en temps réel, un bandeau de messages coloré et un écran de démarrage animé (chapitre 8).
- **Une navigation plus simple** : deux appuis rapides sur un bouton de page ramènent à la page précédente, et un écran rapide maintenu 1 s reste ouvert (chapitres 7 et 16).
- **Deux réinitialisations**, bien distinctes : l'une pour les sons seuls, l'autre pour tout l'instrument (chapitre 19).
- **Une application pour Mac** : tout le Guru-600 sur l'écran de l'ordinateur, pour le découvrir, préparer des sons ou jouer sans le FM-1 (chapitre 3).

Ce qu'il garde de Felucca

Le Guru-600 repose sur **Felucca**, un firmware libre pour le FM-1 écrit par Leo Kuroshita. Tout ce que fait Felucca demeure et fonctionne avec le moteur P600 : quatre pistes, treize autres moteurs sonores, un séquenceur de 64 pas avec automation, un arpégiateur, des effets, des gammes et des accords, des morceaux et des projets. Les chapitres 20 à 25 les résument ; le wiki de Felucca donne le détail.

> Le wiki de Felucca (github.com/hugelton/Felucca/wiki) décrit Felucca, le firmware d'origine : quelques détails peuvent différer dans le Guru-600. Il est en anglais.

Face au Prophet-600

Le Guru-600 est une imitation numérique d'un synthétiseur analogique. Les 100 sons d'usine reprennent les réglages d'origine, lus dans les fichiers de Sequential. Les enveloppes, le filtre et le LFO sont calibrés sur un Prophet-600 mesuré. Chaque Prophet-600 sonnait un peu différemment du suivant : attendez-vous au même caractère, pas à la même machine.

Au-delà de l'original, sur le moteur P600 :

- Un LFO synchronisable au tempo avec plus de formes, une matrice de modulation, la vélocité sur le filtre, l'étalement stéréo.
- Mono, legato et priorités de notes ; la dérive VINTAGE ; audio et MIDI par USB.

Comment lire cette notice

- **Vous débutez ?** Lisez les chapitres 5 (premiers pas) et 6 (le synthétiseur expliqué simplement), puis 7 et 8.
- **Vous connaissez les synthétiseurs ?** Allez directement au moteur P600 (9), à MORPH (11) et à l'enregistrement des sons (13).
- **Quelque chose ne marche pas comme prévu ?** Le chapitre 26 répond aux questions courantes et explique chaque message que l'écran peut afficher.

Conventions

- Les mots en **CAPITALES** sont ceux que vous lisez sur les boutons et l'écran du FM-1 : **EDIT**, **CUTOFF**, **OCT+**.
- **KNOB 1** à **KNOB 4** sont les quatre boutons rotatifs en haut à droite, sous les quatre réglages de l'écran, de gauche à droite.
- **MENU › SYSTEM › HELP** signifie : ouvrez le menu, allez à l'onglet SYSTEM, choisissez la ligne HELP.
- **Appui** : appuyer et relâcher aussitôt. **Maintenir** : garder enfoncé. **Double appui** : deux appuis rapides sur le même bouton.
- Les notes sont écrites à l'anglaise : C D E F G A B pour do ré mi fa sol la si ; C4 est le do du milieu.

---

2 Installer le Guru-600 sur un FM-1

Le Guru-600 a été testé sur le FM-1 : le son, le séquenceur, les sauvegardes et l'installation fonctionnent, et aucun défaut n'est connu à ce jour. Il remplace le firmware officiel de M-VAVE, que vous pouvez remettre à tout moment. Comme tout logiciel libre, il est fourni tel quel, sans garantie : sauvegardez vos projets avant d'installer.

Ce qu'il vous faut

- Le FM-1.
- Un câble USB **de données**, branché directement sur l'ordinateur.
- Un Mac, un PC ou un ordinateur Linux.
- Un navigateur compatible MIDI : Chrome, Edge, Brave, Opera…
- La page d'installation du Guru-600 : marcgoudy.github.io/guru-600.

Installer, pas à pas

1. Allumez le FM-1 et branchez-le à l'ordinateur avec le câble USB de données.
2. Fermez toutes les applications qui utilisent le MIDI (logiciel de musique, autre onglet avec un éditeur).
3. Ouvrez la page d'installation et cliquez sur **Installer**. Quand le navigateur demande l'accès MIDI (SysEx), autorisez-le.
4. Ne débranchez pas le câble et ne fermez pas la page pendant l'installation.
5. Le FM-1 redémarre.

Si l'installation s'arrête

La page affiche	Que faire
Ce navigateur ne peut pas le faire.	Ouvrez la page dans un navigateur compatible MIDI : Chrome, Edge, Brave, Opera…
L'accès MIDI (SysEx) n'a pas été autorisé.	Cliquez sur l'icône à gauche de la barre d'adresse, autorisez le MIDI pour le site, puis cliquez de nouveau sur Installer.
FM-1 introuvable.	Vérifiez le câble (un câble de données), allumez le FM-1, fermez les autres applications qui utilisent le MIDI, puis cliquez de nouveau sur Installer.
L'appareil branché n'est pas un FM-1.	Débranchez les autres appareils MIDI et recommencez.
La connexion USB a été perdue. / Arrêté.	Rebranchez le câble et cliquez de nouveau sur Installer.
Le FM-1 en mode mise à jour est introuvable.	Rebranchez le câble USB et cliquez de nouveau sur Installer.
Le FM-1 n'est pas revenu.	Éteignez-le puis rallumez-le.
Le fichier à installer est endommagé.	Rechargez la page et recommencez.

Depuis le firmware officiel, Felucca ou une autre version du Guru-600, l'installation est directe. Seul un firmware d'un autre auteur, que la page ne reconnaîtrait pas, demande de remettre d'abord le firmware officiel de M-VAVE (avec son outil de mise à jour).

Si le FM-1 ne démarre plus et que l'ordinateur voit un périphérique USB nommé **WL80UBOOT** : essayez un autre câble USB de données, fermez les autres applications qui utilisent le MIDI et relancez l'installation. Si le FM-1 reste dans ce mode, récupérez-le avec le FM-1 Transporter (lien sur la page d'installation).

Mettre à jour le Guru-600

Une nouvelle version s'installe de la même façon, depuis la page d'installation. Sauvegardez d'abord avec la page BACKUP de l'éditeur Guru-600 (chapitre 4).

Passer à un autre firmware, puis revenir

1. Dans l'éditeur Guru-600 (lien sur la page d'installation), sur la page BACKUP, cliquez sur **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER** : un fichier est enregistré sur l'ordinateur.
2. Installez l'autre firmware avec son propre outil. Pour le firmware officiel : l'outil de mise à jour de M-VAVE, sur le site de M-VAVE.
3. Pour revenir, installez le Guru-600 depuis la page d'installation, puis, dans l'éditeur Guru-600, sur la page BACKUP, choisissez le fichier et cliquez sur **RESTORE IT ON THE FM-1**.

Le FM-1 revient exactement tel que vous l'aviez laissé : la musique en cours, les projets, les sons USER, les sons P600 rangés dans les places, les échantillons et leurs découpes, la banque de voix FM6 et les réglages.

Felucca · Le guide d'installation de Felucca explique aussi le Transporter et les outils de récupération. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Installation (en anglais).

---

3 L'application Guru-600 sur Mac

Guru-600.app fait tourner le firmware Guru-600 dans un émulateur du FM-1 sur le Mac. Tout ce que décrit cette notice y fonctionne : découvrez le Guru-600 avant de l'installer, préparez des sons, apprenez les pages ou jouez sans l'appareil.

Il faut un Mac à puce Apple (M1 ou plus récent).

L'installer et l'ouvrir

1. Décompressez **Guru-600-Mac.zip**.
2. Double-cliquez sur **Guru-600.app**. La première fois, le Mac la bloque : ouvrez Réglages Système › Confidentialité et sécurité et cliquez sur **Ouvrir quand même**.

Jouer à la souris

- **Boutons et touches** : cliquez. Gardez le bouton de la souris enfoncé pour les maintenir ; glissez sur les touches pour un glissando.
- **Boutons rotatifs** (SELECT, PRESETS, ALGORITHM, KNOB 1 à 4, MASTER) : glissez dessus vers le haut ou le bas, ou faites défiler avec la molette ou le trackpad au-dessus d'eux. Vers le haut revient à tourner vers la droite.
- **Double appui** : deux clics rapides sur le même bouton.
- **Écrans rapides** (chapitre 16) : maintenez le bouton plus de 1 s et relâchez : l'écran rapide reste ouvert, et vous pouvez cliquer sur ses touches et ses boutons. Cliquez de nouveau sur le bouton pour le fermer.
- **Deux commandes à la fois** (GLO + PLAY, OCT− + OCT+…) : maintenez l'une avec le clavier de l'ordinateur et cliquez sur l'autre.

Jouer au clavier de l'ordinateur

Touche du Mac	FM-1
A W S E D F T G Y H U J K O L P ; '	les touches, du C4 (A) au F5 (')
← / →	OCT– / OCT+
Space	PLAY
R	REC
1 2 3 4 5	FX, SCL, ENV, LFO, EDIT
6 7 8 9 0	GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ
[/]	tourner SELECT
- / =	tourner PRESETS
, / .	tourner ALGORITHM
Esc	quitter (la mémoire est gardée)

KNOB 1 à 4 et MASTER se tournent à la souris uniquement. Les lettres suivent la position des touches d'un clavier QWERTY ; sur un clavier AZERTY, ce sont les touches situées aux mêmes endroits.

Un clavier MIDI

Tout clavier ou contrôleur MIDI branché au Mac **avant d'ouvrir l'application** la fait jouer. S'il est branché après, quittez l'application et rouvrez-la. Sa molette et ses boutons rotatifs fonctionnent comme décrit au chapitre 18.

Les menus

- **Sauvegarde** › **Exporter une sauvegarde…** : enregistre toute la mémoire de l'application dans un fichier. **Importer une sauvegarde…** : remplace cette mémoire par celle d'un fichier, venu de l'application ou d'un FM-1 ; l'application redémarre (ci-dessous).
- **Audio** › **Latency** (latence) : **20 ms (fastest)** : réponse immédiate, mais le son peut craquer si d'autres applications sont ouvertes. **50 ms (safest)** : aucun craquement, un léger retard. **35 ms** : entre les deux.
- Si le titre de la fenêtre affiche moins de 1.00x, fermez d'autres applications ou choisissez une latence plus élevée.
- **Fenêtre** : les commandes habituelles de macOS pour placer et dimensionner la fenêtre.
- **Aide** › **Notice d'utilisation du Guru-600** ouvre cette notice dans votre navigateur, dans la langue du Mac.

Sa mémoire

L'application conserve vos sons, vos projets et vos réglages. Quittez avec **Échap** ou le bouton rouge pour les garder. Pour les sauvegarder : **Sauvegarde › Exporter une sauvegarde…**. Pour repartir de zéro, supprimez le fichier **~/Library/Application Support/Guru-600/flash.bin**, application fermée.

De l'application au FM-1, et inversement

De l'application au FM-1

1. Dans l'application : **Sauvegarde › Exporter une sauvegarde…**, et choisissez où enregistrer le fichier.
2. Branchez le FM-1, ouvrez l'éditeur Guru-600 (lien sur la page d'installation) et, sur sa page BACKUP, choisissez ce fichier et cliquez sur **RESTORE IT ON THE FM-1**.

Du FM-1 à l'application

1. Dans l'éditeur Guru-600, sur la page BACKUP, cliquez sur **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**.
2. Dans l'application : **Sauvegarde › Importer une sauvegarde…**, et choisissez ce fichier. L'application redémarre avec la mémoire du FM-1.

- Tout passe : la musique, les projets, les sons USER, les places P600, les échantillons et leurs découpes, la banque de voix FM6 et les réglages. Ce que contenait l'autre machine est remplacé.
- L'application enregistre la musique en cours d'elle-même, au plus un peu plus d'une minute après votre dernier changement. Pour en être sûr, rangez-la dans un projet avant d'exporter (chapitre 25).

Avec l'éditeur Guru-600

Ouvrez l'application, puis l'éditeur Guru-600 (chapitre 4) : l'éditeur se connecte à l'application comme à un FM-1, et vous entendez tout ce que vous y faites. La page d'envoi des sons envoie de même des sons à l'application. Leur port MIDI s'appelle **Guru-600**.

Ce que l'application ne sait pas faire

- Fonctionner avec l'éditeur web Felucca : utilisez l'éditeur Guru-600.
- Envoyer de l'audio vers d'autres applications.

> **RESET GURU-600** (chapitre 19) fonctionne aussi dans l'application.

---

4 L'éditeur Guru-600

L'éditeur Guru-600 affiche le FM-1 sur l'écran d'un ordinateur, sous la forme d'une façade inspirée du Prophet-600, avec un clavier : chaque réglage des sons P600, le séquenceur, le morceau, l'arpégiateur, les effets, le mixage, les projets, les échantillons, la sauvegarde et les réglages. Chaque changement s'entend aussitôt sur le FM-1, et ce que vous changez sur le FM-1 s'affiche dans l'éditeur.

- **En ligne** : marcgoudy.github.io/guru-600/editor/, avec Chrome, Edge, Brave ou Opera (aussi le lien sur la page d'installation).
- **Sans internet** : le dossier **Guru-600 Editor**, **editor › index.html**.
- Branchez le FM-1 en USB et cliquez sur **CONNECT FM-1** ; la première fois, autorisez le MIDI dans le navigateur. Il se connecte aussi à l'application Mac (chapitre 3).
- **SOUNDS**, sur la page SOUND, liste tous les sons que peut jouer le FM-1 (les 255 sons Guru-600, ceux des autres moteurs, vos sons USER) ; un clic droit renomme un son Guru-600.
- **Dans votre langue** : choisissez-la dans SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE. Les noms des réglages du son et du séquenceur restent en anglais, comme sur l'écran du FM-1 ; au survol, une infobulle donne leur traduction et à quoi ils servent.

> 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 SEQUENCER de l'éditeur pendant que vous réglez un son sur le FM-1.

Son propre guide, **Guru-600 Editor – Guide**, décrit chaque page : le bouton **?** de l'éditeur l'ouvre à la page affichée.

5 Premiers pas

Dix minutes pour entendre le Guru-600, changer de son et vous repérer. Chaque changement peut être annulé.

1. Allumer



La page HOME.

1. Allumez le FM-1.
2. Tournez **MASTER** (en haut à gauche) pour régler le volume.
3. Jouez sur les touches : la piste 1 joue le premier son d'usine du Prophet-600, **1 ORGAN I**.

2. Changer de son

1. Tournez **PRESETS** : un cran, un son.
2. Les sons 1 à 100 sont ceux d'usine du Prophet-600, 101 à 200 la collection libre v2022, 201 à 255 ceux du Guru-600. Après le 255 viennent les sons des autres moteurs (chapitre 21), puis les vôtres (chapitre 13).
3. Tourné dans l'autre sens, PRESETS revient en arrière.

3. Modeler le son

Sur HOME, les quatre boutons rotatifs en haut à droite changent ces réglages :

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
KNOB 1	CUT : la coupure du filtre. Bas : étouffé ; haut : brillant.	Hz
KNOB 2	RES : la résonance. Le son devient nasal, puis siffle.	0–100 %
KNOB 3	FENV : à quel point l'enveloppe du filtre ouvre celui-ci à chaque note.	0–100 %
KNOB 4	MIX : l'équilibre entre les oscillateurs A et B.	0–100 %

Pour retrouver le son d'origine, tournez PRESETS d'un cran puis revenez. Si vous avez tourné PRESETS trop loin et perdu un son modifié, maintenez **SAVE** 1 s : le son d'avant revient avec vos changements (maintenez-le de nouveau pour revenir en avant). Seul le dernier chargement revient : une série rapide de crans compte pour un seul ; après plusieurs tours séparés, seul le son d'avant le dernier revient.

4. Jouer plus aigu ou plus grave

OCT– et **OCT+** descendent ou montent le clavier d'une octave, jusqu'à trois octaves de chaque côté ; leur voyant signale que vous n'êtes plus au milieu. Appuyez sur les deux ensemble : retour au milieu.

5. Aller plus loin

1. Appuyez sur **EDIT** pour ouvrir les pages du moteur P600 ; appuyez de nouveau pour la page suivante. Onze pages, dans l'ordre de la façade du Prophet-600 (chapitre 9).
2. Double appui sur **EDIT** : retour à la page précédente.
3. Appuyez sur **HOME** : retour à la page HOME, de n'importe où.

6. Quatre pistes

Le FM-1 joue quatre pistes à la fois, chacune avec son propre son. Tournez **ALGORITHM** pour choisir la piste (1 à 4). À l'allumage, la piste 1 est un orgue P600, la piste 2 une nappe FM6, la piste 3 un lead LOFI et la piste 4 une batterie. Les touches, PRESETS et les boutons rotatifs agissent toujours sur la piste affichée.

7. Éteindre

Éteignez quand vous voulez : le FM-1 redémarre avec les sons et la musique tels que vous les avez laissés (**MENU › SYSTEM › RESTORE LAST**). Après un changement, arrêtez le séquenceur et attendez une minute avant d'éteindre.

> **Retrouvé n'est pas enregistré.** Un son modifié revient après l'extinction, mais il n'est pas rangé : le prochain tour de PRESETS le remplace. Pour le conserver définitivement, rangez-le dans une place à vous (chapitre 13).

---

6 Le synthétiseur expliqué simplement

Un synthétiseur fabrique un son en quelques étapes, toujours dans le même ordre.

Oscillateurs → **Mixeur →** **Filtre →** **Amplificateur →** **Effets**

1. Les oscillateurs : le son brut

Un oscillateur vibre et produit un son continu, comme une corde frottée sans interruption. Sa **forme d'onde** lui donne sa couleur :

- **SAW** (dent de scie) : brillante et nasillarde, riche en harmoniques — cuivres, cordes, leads.
- **TRI** (triangle) : douce et ronde, proche d'une flûte.
- **PLS** (impulsion) : creuse et boisée. Sa **largeur d'impulsion** change son caractère : carrée (50 %), elle évoque la clarinette ; étroite, elle devient fine et nasale. La faire bouger lentement donne le scintillement des ensembles de cordes.

Le Guru-600, comme le Prophet-600, a deux oscillateurs par voix, **A** et **B**. Chacun peut combiner plusieurs formes d'onde. Les accorder différemment (une octave, une quinte, ou juste un peu) épaissit le son. La **SYNC** oblige A à

redémarrer avec B : un son dur et mordant, très années 80.

2. Le mixeur

Le **MIXER** règle l'équilibre entre l'oscillateur A et l'oscillateur B.

3. Le filtre : le réglage de timbre

Le filtre retire les aigus, comme un réglage de tonalité très puissant. **CUTOFF** (coupure) règle la brillance : bas, le son est étouffé ; haut, il est brillant. La **RESONANCE** renforce les fréquences proches de la coupure : le son devient nasal, puis siffle. Poussé très haut, le filtre siffle tout seul.

4. Les enveloppes : comment le son évolue

Une enveloppe décrit ce qui se passe entre le moment où vous appuyez sur une touche et celui où le son s'arrête, en quatre étapes :

- **ATTACK** (attaque) : la vitesse d'apparition du son (un piano : immédiate ; des cordes : lente).
- **DECAY** (déclin) : la vitesse à laquelle il redescend ensuite.
- **SUSTAIN** (maintien) : le niveau gardé tant que la touche reste enfoncée.
- **RELEASE** (relâchement) : le temps qu'il met à s'éteindre une fois la touche relâchée.

Le Guru-600, comme le Prophet-600, en a deux : l'enveloppe d'**AMPLIFIER** façonne le volume, la **FILTER ENVELOPE** ouvre et ferme le filtre — le « wah » d'une attaque de cuivre, le « pincé » d'un clavinet.

5. Le LFO : le mouvement

Le LFO (oscillateur basse fréquence) est une onde lente, inaudible, qui fait bouger un autre réglage : la hauteur (**vibrato**), le filtre (**wah-wah**), la largeur d'impulsion (scintillement) ou le volume (**trémolo**).

6. La Poly-Mod : la signature du Prophet

La **POLY-MOD** permet à l'enveloppe du filtre ou à l'oscillateur B de modeler la hauteur de l'oscillateur A ou le filtre, dans chaque voix. Une faible dose ajoute du mordant ; une forte dose donne des cloches, des sons métalliques, des balayages et des effets qu'un synthétiseur ordinaire ne sait pas faire.

7. Voix, unisson et glide

Six **voix**, c'est six notes en même temps. L'**UNISON** empile toutes les voix sur une seule note pour un son énorme (basses, leads). Le **GLIDE** fait glisser d'une note à l'autre au lieu de sauter.

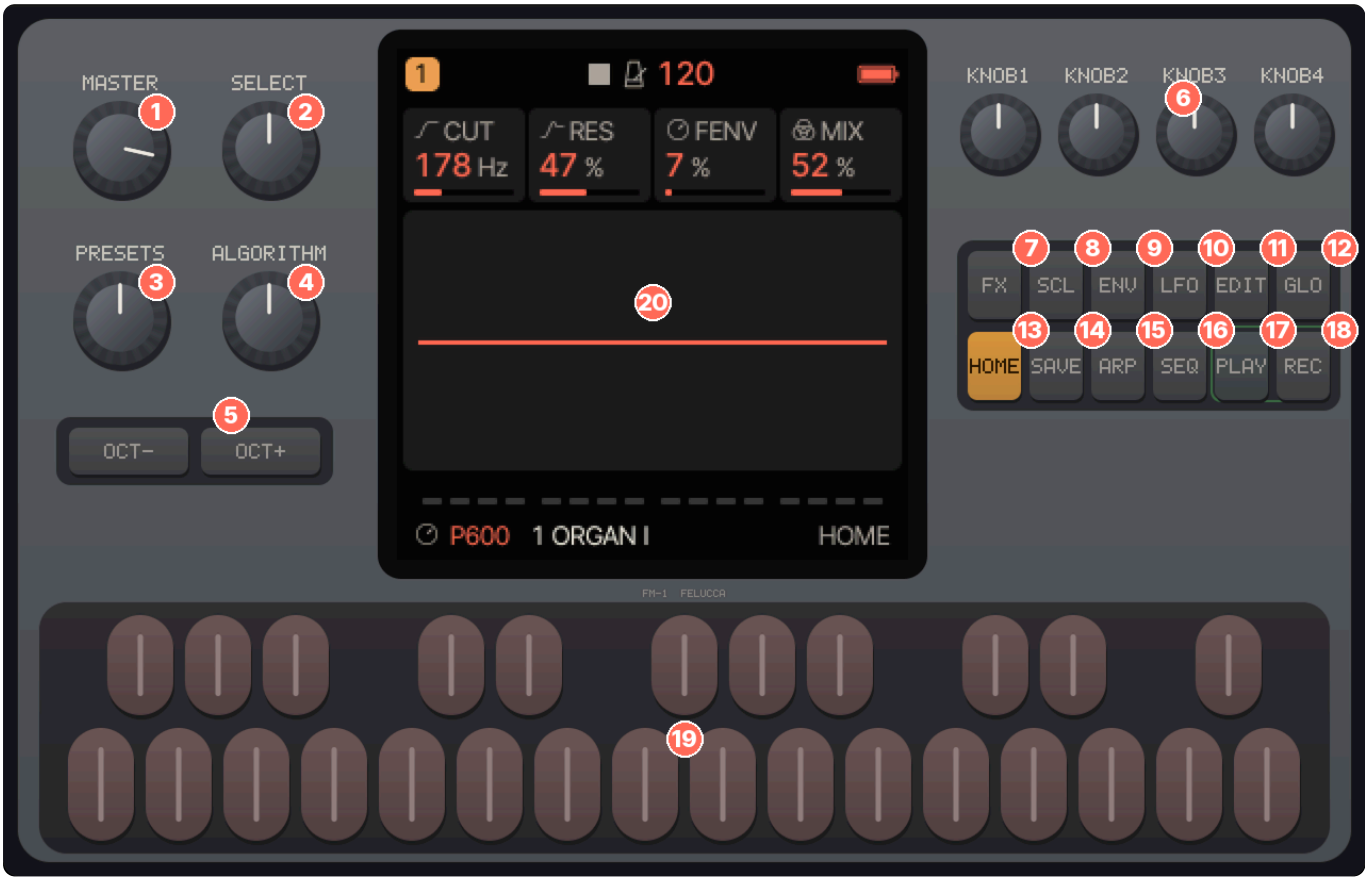
8. Les effets

- **REV** (réverbération) : le son d'une pièce ou d'une salle autour de l'instrument.
- **DLY** (delay) : des échos qui répètent le son.
- **CHO** (chorus) : un son légèrement doublé, plus large.
- **DST** (distorsion) : sature le son, du chaud à l'agressif.

> Le chapitre 9 montre où se trouve chacune de ces commandes sur le Guru-600, page par page.

---

7 Les commandes du FM-1 et les gestes



N°	Commande	Rôle
1	**MASTER**	Volume général (haut-parleur, casque et audio USB, sauf si MENU › AUDIO › USB LEVEL = FIXED).
2	**SELECT**	Le tempo, par défaut. Peut aussi faire défiler les pages, servir de molette de modulation ou régler la vélocité des touches (MENU › CONTROL › SELECT).
3	**PRESETS**	Change le son de la piste choisie. Sur certaines pages, il déplace le curseur ou la ligne.
4	**ALGORITHM**	Choisit la piste, de 1 à 4. Dans le menu : l'onglet.
5	**OCT– / OCT+**	Octave inférieure / supérieure. Sur les pages qui exécutent une action, dans les dialogues et dans le menu : retour ou annuler / confirmer.
6	**KNOB 1–4**	Les quatre réglages affichés en haut de l'écran.
7	**FX**	Les pages d'effets. Maintenu : l'écran rapide FX (effets de jeu).
8	**SCL**	Les pages de gamme et d'accords. Maintenu : l'écran rapide SCL.
9	**ENV**	Les pages de l'enveloppe d'amplitude.
10	**LFO**	Les pages du LFO et la matrice de modulation. Maintenu avec les boutons rotatifs : changements MOMENTARY.
11	**EDIT**	Les pages du moteur sonore (pour P600 : ses onze pages). Maintenu : l'écran rapide EDIT (moteurs).

N°	Commande	Rôle
12	**GLO**	La page du morceau. Maintenu : l'écran rapide GLO (sourdines, solos, niveaux, tempo tapé, MIDI LEARN).
13	**HOME**	Retour à HOME ; sur HOME : MIXER, puis CLOCK. Maintenu : le menu.
14	**SAVE**	Les pages pour enregistrer et charger sons et projets. Maintenu : annuler / rétablir.
15	**ARP**	Les pages de l'arpégiateur.
16	**SEQ**	Les pages du séquenceur. Maintenu : l'écran rapide SEQ TOOLS.
17	**PLAY**	Lance / arrête le séquenceur.
18	**REC**	Arme l'enregistrement de la piste choisie. Maintenu : l'écran rapide REC.
19	**TOUCHES**	27 touches, de F3 à G5 : jouer ; dans un écran rapide, des raccourcis.
20	**ÉCRAN**	La page, ses quatre réglages, la piste, le son et les messages.

La prise **USB**, à l'arrière, assure l'alimentation, le MIDI et l'audio, et reçoit le firmware et les sons importés. La prise MIDI (TRS) reçoit les notes et les contrôleurs, mais pas les sons.

Appui, maintien, double appui

Geste	Sur un bouton de page
Appui	Agit au relâchement. Depuis une autre famille : ouvre la famille sur la page vue en dernier. Déjà dans la famille : la page suivante.
Double appui	Deux appuis en moins d'un tiers de seconde : une page en arrière. Sur GLO (une seule page) et REC : garde leur écran rapide ouvert.
Maintien (FX, SCL, EDIT, GLO, SEQ, REC)	Après 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD) : l'écran rapide, tant que vous maintenez.
Maintien de plus de 1 s, sans rien toucher d'autre	Relâchez : l'écran rapide reste ouvert. Un appui sur son bouton le ferme.
HOME maintenu 1 s	Ouvre le menu (il reste ouvert).
SAVE maintenu 1 s	Annuler ; maintenu de nouveau : rétablir.

- Pour avancer de plusieurs pages, laissez une courte pause entre les appuis ; deux appuis trop rapprochés comptent comme un double appui.
- Depuis la première page d'une famille, reculer mène à sa dernière page ; depuis la dernière, avancer mène à la première.
- **SAVE** pressé depuis une autre famille ouvre toujours **USER**, la page qui sert à ranger un son.
- **HOME** pressé sur HOME montre MIXER, puis CLOCK, puis de nouveau HOME. Un double appui parcourt ce cycle dans l'autre sens.
- Pour changer de page avec SELECT : MENU › CONTROL › **SELECT = PAGE**. Tournez à droite pour avancer, à gauche pour reculer. Le tempo passe alors à GLO + SELECT et à HOME › CLOCK.

OCT– et OCT+

Sur les pages ordinaires, ils déplacent le clavier par octaves (–3 à +3), dès l'appui ; leur voyant s'allume hors de l'octave du milieu. Ailleurs, ils agissent au relâchement :

- **Pages qui exécutent une action** (enregistrer, charger, effacer, MUTATE de MORPH, LEARN…) : **OCT+** fait l'action ; **OCT–** l'abandonne, et un second appui ramène à HOME (sur PHRASES, SONG et AUTOMATION, OCT– ramène directement à HOME). Sur ces pages, l'octave ne change pas.
- **Dialogues** (ERASE U01?, SAVE IN PLACE 5?…) : **OCT+** = OUI, **OCT–** = NON. Tant que vous n'avez pas répondu, seules les touches répondent (elles jouent).
- **Écrans rapides** GLO, SCL, EDIT, SEQ et REC : **OCT–** annule tout ce que l'écran rapide a modifié depuis son ouverture.
- **Menu** : diminue / augmente la valeur d'un cran.
- Un voyant OCT+ qui **respire** signifie qu'OCT+ ferait quelque chose maintenant.

Les boutons rotatifs

- **KNOB 1 à 4** changent les quatre réglages affichés. Sur une page qui exécute une action, tournez le bouton de la carte de l'action à droite pour la choisir, à gauche pour l'abandonner, puis appuyez sur OCT+.
- MENU › CONTROL › **KNOB ACCEL** sur ON : un tour rapide sur un réglage à nombreuses valeurs avance 2 à 8 fois plus vite.
- **ALGORITHM** choisit les pistes 1 à 4, une par cran, sans boucler. Il ne fait rien tant qu'un écran rapide est maintenu.
- **PRESETS** change le son de la piste, sauf : sur STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES et PROJECT, il déplace le curseur, la ligne ou l'emplacement, comme KNOB 1 ; sur TOOLS et SLICES, il ne fait rien. Sur SAVE › PLACE, il change aussi le son : choisissez la place avec KNOB 1 seulement.
- **SELECT** : le tempo (40 à 240 BPM) par défaut. Avec MENU › CONTROL › **BPM LOCK** sur ON, SELECT ne change plus le tempo (BPM LOCKED) : réglez-le avec GLO maintenu, sur HOME › CLOCK, ou avec la touche TAP de GLO.

Les touches

- 27 touches, de F3 à G5 à l'octave du milieu. Sans clavier MIDI, elles jouent à une vélocité fixe de 100 ; MENU › CONTROL › SELECT = **VEL** permet de la régler avec SELECT (1 à 127) ; elle revient à 100 à chaque allumage.
- Une pédale de maintien MIDI (CC 64) fonctionne.
- Une touche pressée pendant que vous maintenez le bouton d'un écran rapide est un raccourci : muette, jamais enregistrée.

Toutes les combinaisons

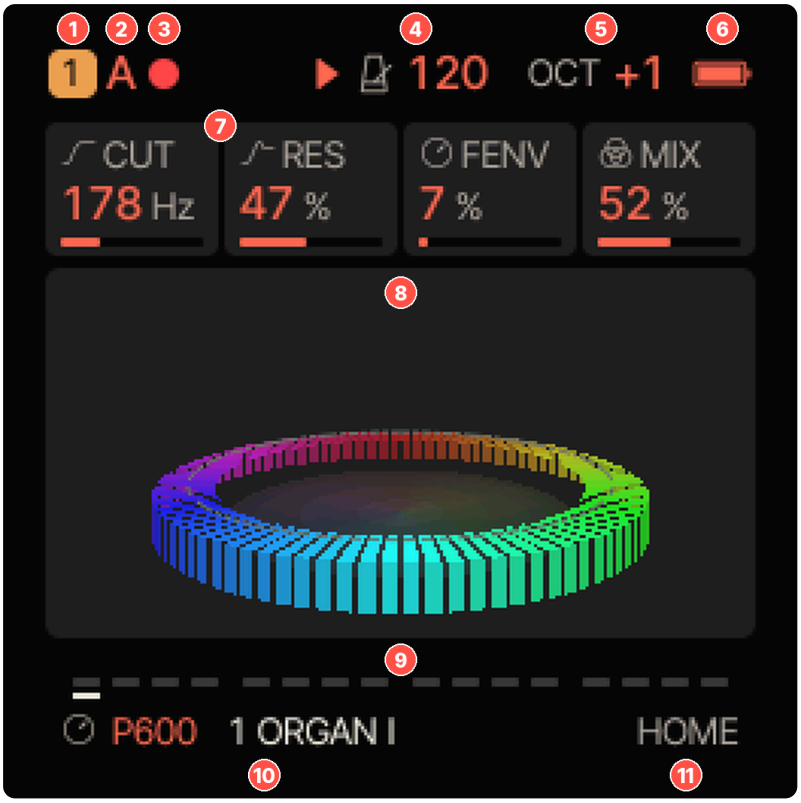
Geste	Effet
OCT– + OCT+	Retour à l'octave du milieu.
OCT– + OCT+ maintenus 5 s	Mode récupération (WL80UBOOT, chapitre 2). Relâchez avant 5 s pour annuler.
OCT– + OCT+ maintenus à l'allumage	Calibrage du matériel (chapitre 19).
SAVE maintenu à l'allumage	RESET SOUNDS ? (chapitre 19).
GLO maintenu + PLAY	RESTART : retour au début sans arrêter la lecture.
GLO maintenu + SELECT	Le tempo, quel que soit le réglage de SELECT.
GLO maintenu + touche D4	MIDI LEARN activé / désactivé (chapitre 18).
LFO maintenu + KNOB 1–4	MOMENTARY : des changements qui durent tant que LFO est maintenu (chapitre 10).
FX maintenu + touche blanche maintenue + PRESETS	Attribue un autre effet à cette touche (chapitre 16).
Pas maintenu + KNOB 1–4	Un verrou de paramètre sur ce pas (chapitre 22).
SAVE maintenu 1 s	Annuler / rétablir le dernier chargement (son, séquence) ou la dernière modification de séquence.

Les voyants

- **Allumé** : actif maintenant. **Qui respire** (s'éclaire et s'atténue lentement) : disponible, vous pouvez appuyer. **Éteint** : rien de disponible. MENU › DISPLAY › LEDS change le style.
- Pendant que le séquenceur joue, le voyant de PLAY s'éteint et le voyant vert s'allume ; pendant un décompte, le voyant vert clignote à chaque temps.
- REC est allumé tant qu'une piste est armée.

Felucca · La page des commandes de Felucca liste les boutons et gestes du firmware d'origine. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (en anglais).

8 Lire l’écran : pages, couleurs, messages, aide



N°	Élément	Ce qu’il montre
1	**Piste**	La piste choisie, 1 à 4 (ALGORITHM) ; elle s’allume quand une note MIDI lui arrive.
2	**Projet**	La lettre du projet, A à D : l’emplacement PROJECT d’où vient la séquence de la piste (ou, pendant un morceau, celui que joue sa section ; - pour un silence). Un * après elle : la séquence a des modifications non enregistrées.
3	**Marque REC**	Un point rouge plein : la piste choisie est armée pour l’enregistrement. Un anneau rouge : une autre piste est armée.
4	**Lecture et tempo**	Un carré quand le séquenceur est arrêté, un triangle quand il joue (dans la couleur d’accent pendant un décompte), un disque pendant un morceau ; puis le tempo en BPM, suivi d’un cadenas quand BPM LOCK est sur ON. Dans un écran rapide : son nom ([EDIT] SET, [FX] HOLD…), avec un cadenas quand il est verrouillé en position ouverte.
5	**Octave**	OCT +1, OCT −2… : le clavier n’est pas à l’octave du milieu. Pendant un morceau : le disque et le numéro de la section jouée.
6	**Batterie**	La batterie (une icône de charge sur l’alimentation USB).
7	**Les quatre cartes**	Les quatre réglages de la page, un par bouton rotatif, de gauche à droite : nom, valeur et une barre. Une carte grisée n’est pas utilisable pour l’instant ; une carte vide n’est reliée à aucun bouton.
8	**Le panneau**	Une image de ce que règle la page : le son dessiné en temps réel, une liste, un graphique ou un panneau à l’image du Prophet-600.

N°	Élément	Ce qu'il montre
9	**La rangée de repères**	Seize pas de la séquence de la piste (le groupe où se trouve le curseur) ; une barre est une note (accentuée : dans la couleur d'accent) ; le repère blanc est le pas en cours, et sur les pages SEQ un repère de couleur montre le curseur. Sur les pages qui exécutent une action, cette rangée indique ce que font OCT+ et OCT−.
10	**Moteur et son**	Le moteur de la piste (dans la couleur principale de la palette, rouge avec P600) et le son choisi.
11	**Page**	Le nom de la page et son numéro dans la famille, par exemple FILTER 5/11.

Familles et couleurs

Chaque bouton ouvre une **famille** de pages. Sur une piste P600, chaque famille de commandes a sa couleur, sur le cadre de la page et sur les arcs des boutons rotatifs :

Oscillateurs, mixeur **Filtre** **Enveloppes** **Poly-Mod** **LFO** **Voix** **Extras** **Morph**

L'arc lumineux d'un bouton montre sa valeur ; sur un réglage à deux sens (− / +), l'arc part du milieu. Certaines pages P600 montrent des boutons ronds, comme le Prophet-600 ; d'autres, les quatre cartes avec une image 3D du son.

Les pages de chaque famille

Bouton	Pages, dans l'ordre	Chapitre
HOME	HOME, MIXER, CLOCK	5, 20
EDIT	P600 : POLY MOD, OSC, OSC 2, MIXER, FILTER, FLT ENV, EXTRAS, MORPH, VOICE, VOICE 2, VOICE 3. Autres moteurs : leurs pages, puis VOICE, VOICE 2, VOICE 3.	9, 11, 21
ENV	ENV, ENV DEST	10
LFO	LFO, LFO 2, LFO DEST, MOD	10
FX	FX, SLICER, INSERT, INSERT 2, INSERT B, INSERT B 2, DLY, REVERB, CHORUS	24
SCL	SCL, CHORD	15
ARP	ARP, ARP 2	23
SEQ	STEP, DETAIL, AUTOMATION	22
GLO	SONG	25
SAVE	USER, PLACE (pistes P600), PRESETS, PHRASES, PROJECT, TOOLS	13, 12, 25

Une page sans objet pour le moteur de la piste n'apparaît pas (les pages P600 sur une piste DRUM, par exemple) ; les numéros n/m ne comptent que les pages affichées.

Le bandeau de messages



Un message : le bandeau en haut de l'écran.

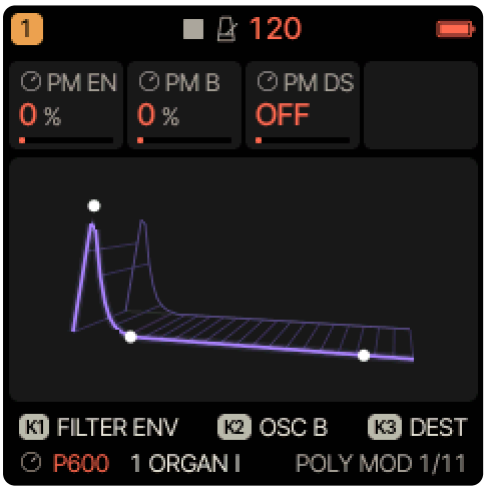
Les résultats des actions (SAVED U01, MUTATED, STOP TO SAVE…) s'affichent environ 2 s dans un bandeau vert-bleu en haut de l'écran. Il n'attend aucune réponse. Deux messages peuvent se suivre : LOADED puis NO SAMPLE, ou le résultat d'un outil puis [SAVE] HOLD TO UNDO. Le chapitre 26 liste chaque message et indique quoi faire.

Un échantillon manquant : NO SAMPLE, avec une icône de fichier barré (chapitre 21). Tant que vous n'avez pas ouvert un écran rapide une première fois, chaque appui sur son bouton affiche HOLD [EDIT] QUICK : maintenez le bouton pour ouvrir l'écran rapide.

Les dialogues

Avant toute action qui efface ou remplace, un dialogue demande confirmation (parfois, une deuxième ligne nomme ce qui sera remplacé) : **OCT−** NON, **OCT+** OUI. Les autres commandes ne font alors rien ; maintenir HOME ouvre le menu et annule le dialogue.

L'aide à l'écran



MENU › SYSTEM › HELP sur ON : l'astuce sous la page.

MENU › SYSTEM › HELP sur ON : à l'ouverture d'une page, le bas de l'écran montre ses principales commandes pendant 2 s, par exemple **K1** FILTER ENV **K2** OSC B **K3** DEST. Dans un écran rapide, une deuxième ligne d'aide reste affichée tant qu'il est ouvert.

Sur les pages qui exécutent une action, le bas de l'écran indique ce que font OCT+ et OCT− : **OCT+** SAVE **OCT−** CANCEL.

Le son, dessiné en temps réel

Le panneau sous les quatre cartes est dessiné à partir du son lui-même : sortie gauche et droite, volume, fréquences et notes jouées. Chaque page a sa propre image.



HOME : le spectre en barres autour d'un disque, graves au fond, aigus devant ; la moitié gauche est le canal gauche, la moitié droite le canal droit.



REVERB : une forme ronde quand le son est sombre, carrée quand il est brillant, des pointes à chaque note ; elle se divise en stéréo et rayonne avec la réverbération.



CHORUS : les ondes gauche et droite en deux murs ; ils n'en forment qu'un en mono et s'écartent quand le son s'élargit et que son volume monte.



DLY : chaque forme d'onde devient un anneau qui fonce vers vous, comme des échos.



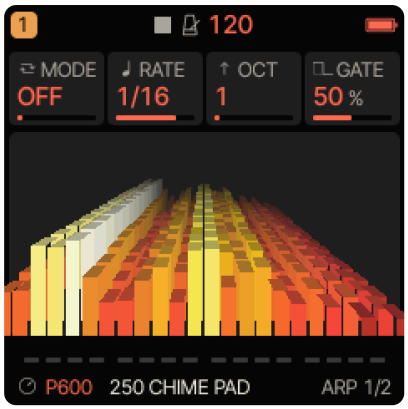
ARP 2 : le clavier courbé en cercle ; chaque note lance des étincelles de son côté, bleues et lentes dans les graves, rouges et rapides dans les aigus.



ENV DEST : les dernières formes d'onde empilées en profondeur.



CLOCK : la forme d'onde enroulée en fleur, avec plus de pétales quand le son est brillant.



ARP : le spectre en blocs ; chaque nouvelle rangée repousse les précédentes vers le fond.



OSC et OSC 2 : la forme d'onde qui sort, les précédentes reculant en cascade.



POLY MOD : l'enveloppe qui pilote la modulation, en ruban dans la profondeur.



LFO 2 : l'onde du LFO enroulée en hélice.



MIXER (EDIT) : les quatre pistes, chacune avec son propre son et son niveau.

Autres pages du son : **ENV** le volume réel du son au cours des dernières secondes, une lumière marquant l'instant présent ; **FLT ENV** un plateau de colonnes où le spectre se propage depuis le centre ; **LFO** un anneau que l'onde du LFO déforme ; **FILTER** le spectre en paysage, chaud sous la coupure, froid au-dessus, avec un mur de lumière à la coupure qui brille davantage avec la résonance. Avec MENU › DISPLAY › LARGE sur ON, certaines pages affichent de grandes valeurs à la place. MENU › DISPLAY › SCOPE : OUT (par défaut) prend le son après MASTER, donc les images restent plates MASTER baissé ; MIX les montre quel que soit le volume.

Écran et couleurs

- **MENU › DISPLAY › COLOR** choisit la palette (P600 par défaut) ; **STYLE** FLAT ou LINE, **LARGE** des valeurs plus grandes, **ANIM** les animations (chapitre 17).
- **MENU › DISPLAY › SCREEN OFF** éteint l'écran après 5 à 60 minutes sans aucune manipulation (NEVER par défaut). Le son et le séquenceur continuent. Le geste qui le rallume ne fait rien d'autre : ni note, ni changement.

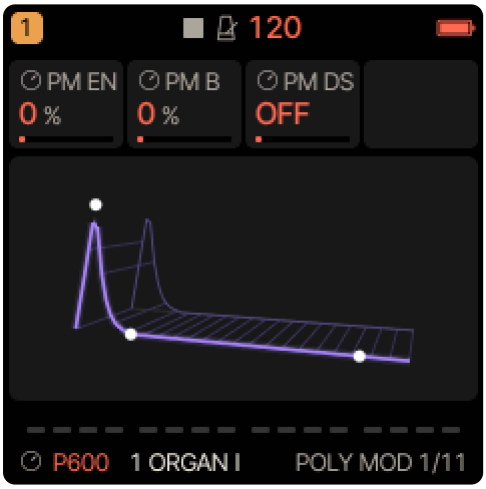
9 Le moteur P600, page par page

Une piste dont le moteur est **P600** joue comme un Prophet-600 : par voix, deux oscillateurs (A et B) aux formes d'onde combinables, un mixeur, un filtre passe-bas 24 dB avec sa propre enveloppe et son suivi de clavier, la Poly-Mod, puis l'amplificateur et son enveloppe.

Atteindre les pages

- Choisissez une piste P600 (ALGORITHM ; la piste 1 à l'allumage) et appuyez sur **EDIT** : la page 1/11, POLY MOD. Appuyez de nouveau sur EDIT pour la page suivante, double appui pour la page précédente.
- EDIT rouvre la page que vous avez quittée. Le nom et le numéro de la page sont en bas à droite de l'écran : POLY MOD 1/11, OSC 2/11…
- KNOB 1 à 4 (en haut à droite) modifient les quatre réglages, de gauche à droite. L'enveloppe d'amplitude est sur **ENV** et le LFO sur **LFO** (chapitre 10).
- Un changement modifie le son de la piste, pas le son rangé : pour le conserver, voyez le chapitre 13.

1/11 · POLY MOD



EDIT, page 1 sur 11.

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

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
PM EN	FILTER ENV : quantité de modulation par l'enveloppe du filtre.	0–100 %
PM B	OSC B : quantité de modulation par l'oscillateur B, à vitesse audio : sons métalliques, cloches.	0–100 %
PM DS	DEST : la destination : OFF, FRQ A (hauteur de l'oscillateur A), FILT (le filtre), BOTH (les deux).	4 choix

- **Rien ne se passe ?** DEST est sur OFF, ou les deux quantités sont à 0 %.
- FILTER ENV vers FRQ A balaie la hauteur de l'oscillateur A à chaque note, jusqu'à cinq octaves : un balayage de synchro quand SYNC est activé (page 3), un « zap » ou une chute sinon.
- OSC B module même hors du mixage (MIXER à 0 %) ou sur OFF (il agit alors comme un triangle) : utilisez-le uniquement comme modulateur.

2/11 · OSC



EDIT, page 2 sur 11.

Les formes d'onde et les hauteurs des oscillateurs A et B.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
A WAV	SHAPE A : formes d'onde de l'oscillateur A : OFF (muet), SAW, TRI, SAW+T, PLS, SAW+P, TRI+P, ALL (les trois).	8 choix
A FRQ	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
B WAV	SHAPE B : formes d'onde de l'oscillateur B, les huit mêmes choix.	8 choix
B FRQ	FREQ B : hauteur de l'oscillateur B, de la même façon.	0–63 st

- **Pas de son ?** L'oscillateur entendu est sur OFF, ou le MIXER (page 4) donne tout à un oscillateur sur OFF.
- À une quinte (A 24, B 31) ou une octave (A 24, B 36) : un son plus plein. Désaccordez légèrement B avec B FINE (page 3) pour le battement classique.
- PLS (impulsion) varie selon la largeur d'impulsion réglée en page 3.

3/11 · OSC 2



EDIT, page 3 sur 11.

Largeurs d'impulsion, accord fin et synchronisation.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
A PW	PW A : largeur d'impulsion de A (audible quand sa forme contient PLS). 50 % : carré, creux ; étroit : fin, nasal.	0–100 %
B PW	PW B : largeur d'impulsion de B.	0–100 %
B FIN	FINE B : élève légèrement la hauteur de B, jusqu'à un demi-ton : un son plus épais, qui bat.	0–127
SYNC	A redémarre à chaque cycle de B : un son dur et mordant, qui change quand FREQ A bouge.	OFF / ON

- La SYNC s'entend surtout avec A plus aigu que B (FREQ A au-dessus de FREQ B) et A dans le mixage. Balayez FREQ A, ou laissez la Poly-Mod le faire (page 1).
- Le LFO peut faire bouger les largeurs d'impulsion (LFO DEST › SHP) : le scintillement des ensembles de cordes.

4/11 · MIXER



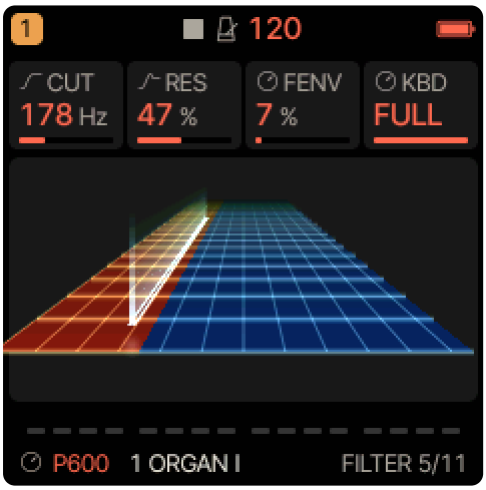
EDIT, page 4 sur 11.

L'équilibre des deux oscillateurs, le glide et le mode de voix.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
MIX	MIXER : 0 % seulement A, 50 % les deux à égalité, 100 % seulement B.	0–100 %
GLD	GLIDE : temps de glissement d'une note à l'autre (0 : pas de glide).	1 ms – 10 s
VCE	VOICES : POLY (jusqu'à six notes), MONO (une note, chaque note relance les enveloppes), LEG (legato : une note, les enveloppes ne repartent qu'après un silence), UNI (unisson : toutes les voix sur une note, énorme).	4 modes

- En UNI, DETUNE (page 7) écarte les voix empilées ; la piste ne joue alors qu'une note à la fois.
- 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.

5/11 · FILTER



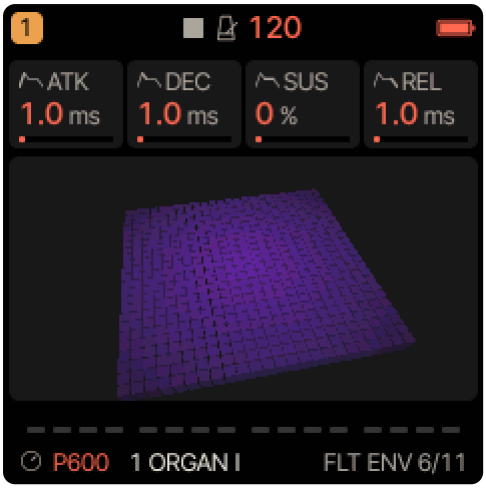
EDIT, page 5 sur 11.

Le filtre passe-bas 24 dB.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
CUT	CUTOFF : la brillance. La même chose que KNOB 1 sur HOME.	30 Hz – 16 kHz
RES	RESONANCE : renforce les fréquences à la coupure ; au-delà d'environ 70 %, le filtre siffle tout seul.	0–100 %
FENV	ENV AMT : à quel point l'enveloppe du filtre (page 6) ouvre celui-ci.	0–100 %
KBD	KEYBOARD : les notes aiguës ouvrent le filtre : OFF, HALF, FULL (le filtre suit le clavier note pour note).	3 choix

- **Le son est sourd ou muet ?** CUTOFF est très bas et ENV AMT à 0 % : ouvrez l'un des deux.
- Avec RES très élevée et KBD sur FULL, le filtre siffle juste et se joue comme un troisième oscillateur, même avec les deux oscillateurs sur OFF.
- Jouer plus fort peut ouvrir le filtre : VEL>FLT en page 7, avec un clavier MIDI ou SELECT = VEL.

6/11 · FLT ENV



EDIT, page 6 sur 11.

L'enveloppe propre au filtre.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
ATK	ATTACK : temps d'ouverture du filtre.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY : temps de redescente vers le niveau de maintien.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN : le niveau tenu tant que la touche est enfoncée.	0–100 %
REL	RELEASE : temps de fermeture après le relâchement.	1 ms – 10 s

- Avec ENV AMT (page 5) à 0 %, l'enveloppe ne fait rien au filtre. Elle pilote toujours la Poly-Mod (page 1).
- ATTACK et DECAY courts, SUSTAIN bas : le pincé d'un clavinet ou d'une basse. ATTACK lente : des cuivres qui enflent.

7/11 · EXTRAS



EDIT, page 7 sur 11.

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

Bouton	Ce qu'il 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 %
WHEEL	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. Négatif : la molette retire le LFO (chapitre 18).	–100 / +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

- WHEEL et VEL>FLT sont les emplacements 4 et 3 de la matrice de modulation (LFO › MOD) ; charger un son P600 les réinitialise (MODW › DEPTH et VEL › CUT). Les emplacements 1 et 2 sont libres pour vos propres modulations ; charger un son les efface, et seuls un emplacement USER ou un projet les gardent.
- VINTAGE n'est pas enregistré avec un son dans une place P600 (chapitre 13) : chaque son P600 se charge avec VINTAGE à 24 (environ 19 %). Il l'est dans les emplacements USER et les projets.

8/11 · MORPH



EDIT, page 8 sur 11.

Transformer progressivement un son en un autre, ou créer une variante (chapitre 11).

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SOUND A	Le son de départ : le son P600 de la piste.	1–255
SOUND B	Le son à atteindre.	1–255
MORPH	Où vous êtes entre A et B.	0–100 %
MUTATE	Jusqu'où OCT+ (MUTATE) modifie le son.	1–100 %

9/11 · VOICE



EDIT, page 9 sur 11.

La page de voix de Felucca, commune à tous les moteurs.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
VOICES	Le mode de voix, le même réglage qu'en page 4.	4 modes
GLIDE	Le temps de glide, le même qu'en page 4.	1 ms – 10 s
GLMOD	Mode du glide : RATE (vitesse constante : un grand intervalle prend plus de temps) ou TIME (toujours le même temps).	2 choix
PRIO	En MONO et LEG, la note qui sonne quand vous en tenez plusieurs : LAST (la dernière), LOW (la plus grave) ou HIGH (la plus aiguë).	3 choix

10/11 · VOICE 2



EDIT, page 10 sur 11.

Attribution des voix, désaccord d'unisson, panoramique et sourdine.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
ALLOC	Attribution des voix : ROT (à tour de rôle : la fin d'une note continue ainsi de sonner) ou REUSE (une note répétée reprend sa propre voix).	2 choix
DETUNE	Le désaccord d'unisson, le même qu'en page 7.	0–127
PAN	La position de la piste, gauche / droite.	–100 / +100 %
MUTE	Coupe le son de la piste (comme MIXER › MUTE).	OFF / ON

11/11 · VOICE 3



EDIT, page 11 sur 11.

L'étalement stéréo des voix.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SPRD	Les voix alternent à gauche et à droite du PAN de la piste : les accords s'ouvrent en stéréo.	0–100 %

Ce que contient un son P600

Chacun des 255 sons P600 règle les pages ci-dessus, plus l'enveloppe d'amplitude (ENV), le LFO (vitesse, forme, destinations et quantité) et les envois d'effets de la piste (FX). Charger un son redéfinit tout cela, ainsi que l'INSERT, les emplacements de MOD, ENV DEST, LFO 2 et les réglages VOICE ; VINTAGE revient à 24. Ce qui reste tel quel : le niveau, le panoramique et la sourdine de la piste, la gamme et les accords (SCL), l'arpégiateur (ARP), le SLICER, et la séquence avec sa longueur et son swing. Le chapitre 27 montre où se trouve chaque bouton du vrai Prophet-600 sur le Guru-600.

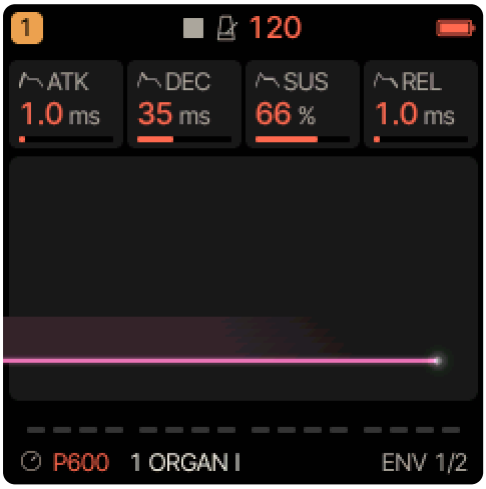
Pour partir d'une page blanche : maintenez EDIT et appuyez sur la touche CLEAN (G5), puis OCT+ pour répondre à CLEAN INIT SOUND?. Vous obtenez la voix P600 nue, deux dents de scie, sans effet ni modulation (chapitre 16). La touche INIT (F5), elle, charge le premier son du moteur.

10 L’enveloppe d’amplitude, le LFO et la modulation

Ces pages servent à tous les moteurs. Sur une piste P600, ce sont l’enveloppe d’amplitude et le LFO du Prophet-600 ; chaque son P600 les règle.

ENV : l’enveloppe d’amplitude

ENV 1/2

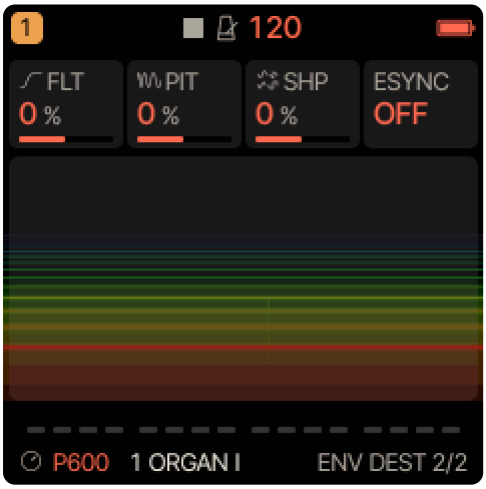


La page ENV.

Comment le volume évolue pendant une note. Appuyez sur **ENV**.

Bouton	Ce qu’il fait	Valeurs
ATK	ATTACK : temps pour atteindre le plein volume.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY : temps pour descendre au niveau de maintien.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN : le volume tenu tant que la touche est enfoncée.	0–100 %
REL	RELEASE : temps d’extinction après le relâchement.	1 ms – 10 s

ENV DEST 2/2



La page ENV DEST.

L’enveloppe fait aussi bouger d’autres réglages, d’une quantité positive ou négative.

Bouton	Ce qu’il fait	Valeurs
FLT	Vers la coupure.	–100 / +100 %
PIT	Vers la hauteur.	–100 / +100 %
SHP	Vers la forme (sur P600 : les largeurs d’impulsion).	–100 / +100 %
ESYNC	ON : ATK, DEC et REL deviennent des valeurs de notes (1/16, 1/4, 2BAR…) qui suivent le tempo.	OFF / ON

- **Plus aucun son ?** SUSTAIN à 0 % avec un DECAY très court ne donne qu’un clic ; montez SUSTAIN ou DECAY.
- **Le son ne s’arrête plus ?** RELEASE est très long : baissez-le.
- Sur P600, le filtre a sa propre enveloppe dans EDIT › FLT ENV (chapitre 9) ; ENV DEST › FLT y ajoute l’enveloppe d’amplitude.

LFO : le mouvement lent

LFO 1/4

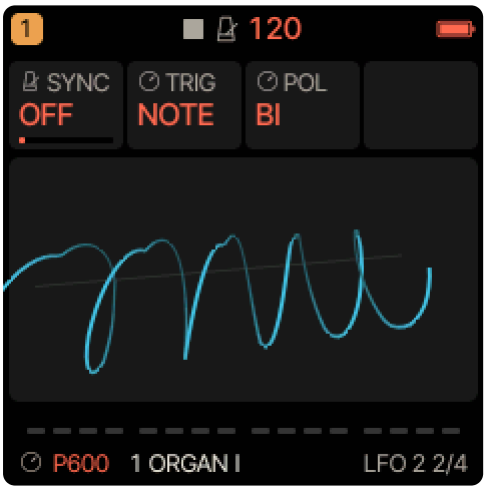


La page LFO.

Une onde lente qui fait monter et descendre d'autres réglages. Appuyez sur **LFO**.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
RATE	Sa vitesse. Grisée quand LFO 2 › SYNC suit le tempo.	0,05 – 40 Hz
WAVE	Sa forme : SIN, TRI, SAW, SQR (carré), S&H (paliers aléatoires).	5 choix
PHS	Où l'onde commence à chaque note.	0–127
FADE	Temps d'arrivée du LFO après le début de la note : un vibrato retardé.	1 ms – 10 s

LFO 2 2/4



La page LFO 2.

Synchronisation au tempo et comportement.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SYNC	OFF (RATE 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
POL	BI : au-dessus et au-dessous du réglage. UNI : seulement au-dessus.	2 choix

LFO DEST 3/4

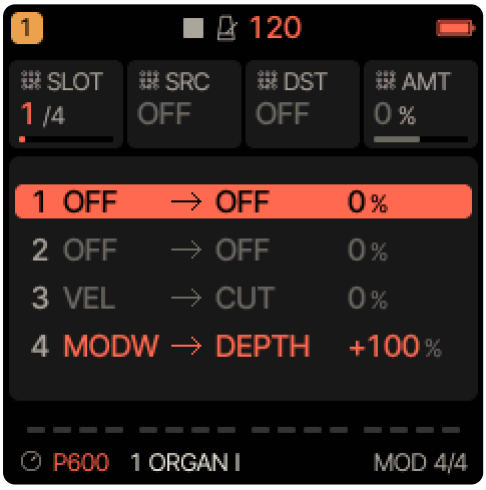


La page LFO DEST.

Où va le LFO, et de combien.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
PIT	Hauteur : vibrato.	–100 / +100 %
FLT	Coupure : wah-wah.	–100 / +100 %
SHP	Forme (sur P600 : les largeurs d'impulsion) : le scintillement des cordes.	–100 / +100 %
AMP	Volume : trémolo.	0–100 %

MOD 4/4



La page MOD.

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

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SLOT	L'emplacement que modifient les autres boutons rotatifs.	1–4
SRC	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
DST	La destination : PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, les envois d'effets DIST CHO DLY REV, RATE (vitesse du LFO), VIB (profondeur du vibrato), E1 à E8 (les réglages du moteur), DEPTH (profondeur du LFO), VEL (vélocité de la note), TIME (un pas joue légèrement en retard).	23 choix
AMT	La quantité, positive ou négative.	–100 / +100 %

- **Sur une piste P600, les emplacements 3 et 4 appartiennent au son** : VEL › CUT (EXTRAS › VEL>FLT) et MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Chaque chargement de son P600 les réinitialise. Les emplacements 1 et 2 sont libres pour les vôtres ; tout chargement de son les efface aussi. Seuls un emplacement USER ou un projet les gardent, pas une place P600.

- 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.
- ENV › DEPTH donne un LFO qui suit l'enveloppe de la note ; LFO › RATE, un LFO dont la vitesse change.

MOMENTARY : des changements qui reviennent

1. Sur HOME, sur une page de son ou d'effet, ou sur MIXER : **maintenez LFO** et tournez KNOB 1 à 4 (bandeau : MOMENTARY [OCT+] KEEP).
2. Relâchez LFO : chaque valeur revient comme avant (BACK).
3. Pour conserver les changements, appuyez sur **OCT+** sans relâcher LFO (KEPT).

- Jusqu'à huit valeurs à la fois (MOMENTARY FULL au-delà). Elles ne sont pas enregistrées en automation et ne créent pas d'annulation.
- Ouvrir le menu, un dialogue, un écran rapide ou charger un autre son sur cette piste annule aussi ces changements.
- Un appui sur LFO après un réglage en MOMENTARY ne change pas de page.

Felucca · La page des fonctions de Felucca décrit l'enveloppe, le LFO et la matrice de modulation du firmware d'origine. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en anglais).

11 MORPH et MUTATE



EDIT › MORPH, page 8 sur 11, sur une piste P600.

MORPH transforme progressivement un son P600 en un autre, avec un seul bouton rotatif. **MUTATE** crée une variante du son actuel en un appui, proche de l'original ou éloignée. Les deux sont sur la même page, sur les pistes P600 seulement.

1. Choisissez une piste P600 et appuyez sur **EDIT** jusqu'à **MORPH 8/11**.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
KNOB 1	SOUND A : le son de départ (le son de la piste). Tournez-le pour charger le son P600 suivant ou précédent (après 255 vient 1).	1–255
KNOB 2	SOUND B : le son à atteindre, n'importe laquelle des 255 places (après 255 vient 1).	1–255
KNOB 3	MORPH : 0 % correspond à A, 100 % à B ; entre les deux, un mélange.	0–100 %
KNOB 4	MUTATE : jusqu'où un appui sur OCT+ éloigne le son (31 % à l'ouverture de la page).	1–100 %

Morpher, pas à pas

1. Choisissez A avec **KNOB 1** (ou gardez le son de la piste) et B avec **KNOB 2**. À 0 %, vous entendez A.
2. Jouez et tournez **KNOB 3** lentement : le son va de A vers B. Les réglages continus glissent ; les commutateurs (VOICES, KBD, la forme du LFO…) changent un par un, chacun à son propre point entre 20 et 80 %, et les formes d'onde, SYNC et les destinations de la Poly-Mod passent en fondu. À 100 %, vous avez B en entier, envois d'effets compris ; les réglages que B ne contient pas (INSERT, emplacements de MOD 1 et 2, LFO 2, ENV DEST) reviennent à leurs valeurs d'origine.
3. Arrêtez-vous où vous voulez : le son entendu devient celui de la piste.
4. Retour à 0 % : exactement A.

Ce que montrent les six barres

Six des réglages qui voyagent, en barres : **CUT** (coupure), **RES** (résonance), **ENV** (quantité d'enveloppe du filtre), **MIX** (le mixeur), **PW** (largeur d'impulsion de A) et **PM** (quantité FILTER ENV de POLY MOD). Chaque barre montre la valeur actuelle ; au-dessus de 0 %, un repère blanc indique A et un repère de couleur B. Le curseur au-dessus montre la position de MORPH.

Muter, pas à pas

1. Réglez la quantité avec **KNOB 4** : faible, une variante proche ; forte, un son très différent.
2. Appuyez sur **OCT+** (la touche OCT+ MUTATE, en bas à gauche).
3. Appuyez de nouveau sur OCT+ pour une autre variante. Chaque appui part du son entendu.
4. Une mutation de trop ? **Maintenez SAVE** 1 s : le son d'avant la dernière mutation revient.

MUTATE modifie les formes d'onde et les hauteurs, le mixeur, le filtre et son enveloppe, les largeurs d'impulsion, l'accord fin et la synchro, la Poly-Mod, l'enveloppe d'amplitude et la vitesse du LFO, chacun d'une quantité au hasard dans la limite permise par KNOB 4. Une mutation n'est jamais muette. Après une mutation, MORPH revient à 0 % : le son muté devient le nouveau A.

Garder le résultat

Un son morphé ou muté n'est pas rangé : le prochain son chargé le remplace. Pour le conserver :

- **SAVE › PLACE** : dans l'une des 255 places P600, en remplaçant le son qui s'y trouve (chapitre 13).
- **SAVE › USER** : dans l'un des 32 emplacements USER, avec le nom de votre choix (chapitre 13).
- Ou conservez-le dans un projet, avec la musique (chapitre 25).

Bon à savoir

- Tourner de nouveau KNOB 3 remplace tout réglage changé à la main entre-temps sur une autre page.
- Changer A avec KNOB 1 conserve la position de MORPH.
- MORPH agit sur la piste choisie. Charger un autre son sur celle-ci, ou choisir une autre piste, remet MORPH à 0 %, à partir du son actuel.
- A et B peuvent être n'importe quels sons P600, y compris ceux que vous avez enregistrés ou importés dans leurs places.
- Sur cette page, OCT+ signifie toujours MUTATE, et l'octave ne change pas. Appuyez deux fois sur OCT– pour revenir à HOME.
- PRESETS change toujours le son de la piste, dans toute la liste.

12 Les sons : trouver un son

Tournez **PRESETS** sur HOME ou sur n'importe quelle page de son pour charger le son suivant sur la piste choisie. La liste contient les sons de tous les moteurs, P600 en premier.

En tout : 326 sons fournis, 32 emplacements USER à remplir avec vos sons, de n'importe quel moteur, et 55 places pour vos sons P600 (chapitre 13).

Numéros	Quoi
1–100	Les sons d'usine du Prophet-600, les 100 programmes installés par Sequential Circuits en 1982, sous leurs noms d'origine.
101–200	La collection libre v2022 : 100 sons créés par des propriétaires de Prophet-600 pour le firmware GliGli et partagés sous licence GPL.
201–255	Les sons propres au Guru-600 : 30 adaptés du synthétiseur libre Surge XT (sons de Claes Johanson, GPL-3) et 25 originaux : cloches, gong, cri de synchro, percussions au filtre, bruitages, séquences aléatoires, nappes lentes.
puis	Les sons des autres moteurs : ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM (chapitre 21) : 71 sons.
enfin	Vos sons USER, ceux que vous avez rangés (chapitre 13).

- La liste boucle : après le dernier son vient le son 1, et avant le son 1, le dernier.
- Les noms longs sont abrégés à l'écran ; les noms complets sont en annexe.
- Charger un son ne touche jamais la séquence de la piste, même pendant qu'elle joue.
- Vous avez tourné trop loin ? **Maintenez SAVE** 1 s : le son que vous aviez revient, avec ses changements. Seul le dernier chargement revient : une série rapide de crans compte pour un seul.

SAVE › PRESETS : parcourir, favoris, familles



SAVE › PRESETS, page 3 sur 6.

Appuyez sur **SAVE** jusqu'à **PRESETS** (page 3 sur une piste P600, page 2 sur les autres).

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
KNOB 1	No. : le son, et son numéro dans la liste (1/326…). Même rôle que PRESETS.	liste
KNOB 2	ENG : saute au premier son du moteur suivant ou précédent.	14 moteurs
KNOB 3	FAV : à droite, marque le son comme favori ; à gauche, le retire.	OFF / ON
KNOB 4	LIST : les sons que parcourt PRESETS : ALL (tous), FAV (vos favoris), ou une famille : BASS, LEAD, PAD, PLUCK (sons pincés et cloches), KEYS, DRUM, FX, OTHER.	10 listes

LIST reste en vigueur partout. Quand elle n'est pas sur ALL, PRESETS sur HOME et sur toutes les pages ne parcourt que cette famille ou vos favoris. Si PRESETS semble sauter des sons, revenez ici et remettez LIST sur ALL. NO FAVORITES ou NO SOUNDS IN LIST signifie que la liste choisie est vide.

Chaque son P600 appartient à une famille. Un son USER prend la famille que vous lui donnez en le nommant (chapitre 13).

Les sons du Prophet-600 et la molette

Pour les sons 1 à 100, l'annexe reprend les notes du manuel du Prophet-600 : ce qu'ajoute la molette de modulation et comment jouer chaque son. Le FM-1 n'a pas de molette : utilisez celle d'un clavier MIDI, ou réglez MENU › CONTROL › SELECT = MODW (chapitre 18).

La liste complète des 255 sons P600, avec leurs familles, leurs auteurs et leurs notes, est en **annexe**, à la fin de cette notice.

13 Conserver vos sons

L'essentiel. Modifier un son ne modifie pas le son rangé : le prochain son chargé remplace vos changements. Pour conserver un son, rangez-le à l'un de ces deux types d'endroits :

	32 emplacements USER	255 places P600
Ce que vous y rangez	N'importe quel son, de n'importe quel moteur	Un son P600, à la place d'un son intégré (55 au plus en tout)
Où	SAVE › USER (U01 à U32) ; à la fin de la liste PRESETS	SAVE › PLACE ; dans PRESETS, au numéro de la place (1 à 255)
Son nom	Celui que vous tapez (12 caractères)	Le nom du son, précédé du numéro de la nouvelle place : ORGAN I rangé dans la place 30 devient 30 ORGAN I. Il ne peut pas être changé sur le FM-1
Conservé après extinction	Oui	Oui
Effacé par	ERASE, ou RESET GURU-600	ORIG, RESET SOUNDS, ou RESET GURU-600

Enregistrez séquenceur arrêté. STOP TO SAVE : appuyez sur PLAY pour l'arrêter, puis enregistrez de nouveau.

Enregistrer dans un emplacement USER



SAVE › USER, page 1 sur 6.

1. Appuyez sur **SAVE** : la page USER s'ouvre, avec SAVE choisi.
2. Choisissez l'emplacement, U01 à U32, avec **KNOB 1** ou PRESETS. Un emplacement vide affiche --.
3. Appuyez sur **OCT+**. Si l'emplacement est occupé (OVERWRITE U05?) : OCT+ pour remplacer le son, OCT– pour le conserver.
4. Sur l'écran NAME, tapez un nom si vous le souhaitez (tableau ci-dessous), choisissez sa famille avec KNOB 3, puis appuyez sur **OCT+**.

L'enregistrement le plus rapide : **SAVE**, **OCT+**, **OCT+**.

Sur l'écran NAME	
Touches blanches	Les lettres, en appuyant plusieurs fois sur la même touche (AB, CD, EF… comme sur un vieux téléphone) ; un appui dans les 0,8 s passe à la lettre suivante de la touche.
Fa#	Curseur à gauche.
Sol#	Un espace.
La#	Curseur à droite.
Do#	Effacer (maintenu : répète).
Ré#	Lettres ↔ chiffres (123 : 1 à 9, 0 et - . _ / # +).
KNOB 1	Déplace le curseur.
KNOB 2	Change le caractère sous le curseur.
KNOB 3	USER : la famille du son (BASS, LEAD…). PROJECT : un nom au hasard.
OCT+	Enregistre, sous ce nom.
OCT–	Annule : rien n'est écrit.

Charger, renommer, effacer un son USER

- **Charger** : tournez PRESETS jusqu'à la fin de la liste. Ou sur SAVE › USER : choisissez l'emplacement avec KNOB 1, tournez **KNOB 2** à droite (LOAD) et appuyez sur OCT+.
- **Renommer** : sur SAVE › USER, choisissez l'emplacement, appuyez sur **EDIT** et tapez le nouveau nom.
- **Effacer** : choisissez l'emplacement, tournez **KNOB 3** à droite (ERASE), appuyez sur OCT+, puis de nouveau sur OCT+ pour confirmer.
- Pour abandonner : tournez KNOB 2, 3 ou 4 vers la gauche, ou appuyez sur OCT– (un second appui ramène à HOME).

Enregistrer un son P600 dans une place



SAVE › PLACE, page 2 sur 6 (pistes P600 seulement).

1. Sur une piste P600, appuyez deux fois sur **SAVE** : la page **PLACE** s'ouvre, sur la place du son, avec SAVE choisi.
2. Pour l'enregistrer ailleurs, choisissez une autre place, de 1 à 255, avec **KNOB 1**. Une place en couleur contient déjà l'un de vos sons. Toutes les places contiennent un son : le vôtre en remplace toujours un. N'utilisez pas PRESETS ici : il change le son de la piste, pas la place.
3. Appuyez sur **OCT+**, puis de nouveau sur **OCT+** pour confirmer (SAVE IN PLACE 12?).
4. La piste joue désormais cette place, et PRESETS trouve votre son à ce numéro.

- Votre son remplace le son intégré **seulement tant qu'il est là** : le son intégré n'est jamais perdu et revient avec ORIG ou RESET SOUNDS.
- **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), PHS et FADE du LFO et la page LFO 2, ENV DEST, les emplacements de MOD 1 et 2 et les pages VOICE. Utilisez un emplacement USER pour tout conserver.
- Les 55 places à vous sont partagées entre les sons enregistrés ici et les sons envoyés depuis un ordinateur (chapitre 14). Au-delà de 55 : P600 MEMORY FULL. Libérez-en avec ORIG.
- Attendez 1,5 s après l'enregistrement avant d'éteindre ; le son n'est écrit que séquenceur arrêté. P600: NOT SAVED : l'écriture a échoué ; arrêtez le séquenceur et enregistrez de nouveau la place. Si un échantillon USR3 envoyé par une ancienne version du firmware occupe la zone de mémoire des sons P600, ceux-ci ne sont gardés que jusqu'à l'extinction (sans message) : envoyez un nouvel échantillon dans USR3, ou effacez-le, depuis la page SAMPLES de l'éditeur Guru-600.
- NOT A P600 SOUND : le moteur de la piste n'est pas P600. Utilisez plutôt SAVE › USER.

Retrouver le son d'origine d'une place

1. Sur SAVE › PLACE, choisissez la place avec KNOB 1.
2. Tournez **KNOB 3** à droite (ORIG) et appuyez sur **OCT+** (ORIGINAL TO 12?).
3. **OCT+** pour confirmer. ALREADY ORIGINAL : la place ne contient aucun son à vous.

Annuler, recharger, oublier

- **Revenir au son rangé** : tournez PRESETS d'un cran puis revenez ; le son se recharge tel qu'il est rangé.
- **Annuler un chargement** : maintenez SAVE 1 s ; maintenez de nouveau pour rétablir. Cela annule le dernier chargement de son de la piste (une série rapide de crans de PRESETS compte pour un seul), MUTATE, chargement de séquence ou modification de séquence.
- **Oublier d'un coup tous vos sons P600** : RESET SOUNDS (chapitre 19). Vos sons USER ne sont pas touchés.

Un projet (SAVE › PROJECT) conserve les sons des quatre pistes avec la musique, tels qu'ils sont (chapitre 25).

14 Envoyer des sons depuis un ordinateur, et les récupérer

La page **Guru-600 Sound Sender** (marcgoudy.github.io/guru-600/envoi-sons.html) envoie des sons Prophet-600 au FM-1 et les rapatrie sur l'ordinateur. Les sons restent dans le FM-1 après extinction.



Ce qu'elle accepte

- Un fichier **.syx** de sons Prophet-600 : un dump de programmes Sequential d'origine, ou un fichier de patchs du firmware GliGli.
- Un seul son ou une banque entière de 100 dans le même fichier.
- Tout autre fichier : Aucun son Prophet-600 dans ce fichier.

Envoyer, pas à pas

1. Branchez le FM-1 à l'ordinateur avec un câble USB **de données** et allumez-le. Fermez les autres applications qui utilisent le MIDI.
2. Ouvrez la page dans **un navigateur compatible MIDI** (Chrome, Edge, Brave, Opera…) et cliquez sur **Connecter** ; autorisez le MIDI (SysEx) quand le navigateur le demande.
3. Ouvrez le fichier .syx.
4. Pour chaque son, tapez sa place (de 1 à 255, selon la numérotation de PRESETS) et cliquez sur **Envoyer**. Ou tapez une première place et cliquez sur **Tout envoyer** : les sons se suivent à partir de là.
5. Les sons sont désormais dans la liste PRESETS.
   - Un son envoyé remplace le son intégré de sa place jusqu'à ce que ORIG ou RESET SOUNDS le rétablisse.
   - **55 sons au maximum** en tout, envoyés ou enregistrés sur le FM-1, quelle que soit leur place. Au-delà : P600: NO FREE PLACE sur le FM-1.
   - Un son envoyé vers une place qui contient déjà l'un de vos sons remplace celui-ci, sans compter un son de plus.
   - Le nom d'un son importé commence par son numéro de place.
   - Un son envoyé est gardé comme un son enregistré sur SAVE › PLACE (chapitre 13) : il joue en POLY (ou en UNI si son unisson est actif), sec (sans envoi d'effet) et avec VINTAGE à 24.

- N'importe quel utilitaire SysEx peut aussi envoyer un fichier .syx au FM-1 par USB. Un son envoyé ainsi, sans place indiquée, va dans la première place à partir de 201 qui ne contient aucun de vos sons, à la place d'un son intégré du Guru-600.
- USB seulement : ni la prise MIDI (TRS) ni l'application Mac ne reçoivent de sons (chapitre 3).
- Envoyez les sons séquenceur arrêté.

Récupérer des sons du FM-1

Dans le cadre **RÉCUPÉRER DES SONS** de la même page, une fois connecté :

- **Récupérer cette place** : un son, celui de la place indiquée.
- **Récupérer les sons enregistrés et importés** : tous vos sons (Aucun son enregistré ou importé sur le FM-1 s'il n'y en a pas).
- **Tout récupérer (255)** : toute la banque.

Les sons arrivent dans un fichier .syx, dans le dossier Téléchargements, au format du Prophet-600 (celui de Sequential). Renvoyez-le au FM-1, gardez-le en sauvegarde, partagez-le ou chargez-le dans un vrai Prophet-600. Un son d'usine non modifié revient identique à l'original de Sequential ; les réglages plus fins du Guru-600 sont arrondis à la valeur la plus proche du Prophet-600. N'envoyez à un vrai Prophet-600 que les places 1 à 100 : la place 101 arrive sur son programme 01, la place 201 aussi.

> Seul ce que peut contenir un son de Prophet-600 voyage ainsi. WHEEL voyage comme INITIAL AMOUNT du LFO ; VEL>FLT, VINTAGE, DETUNE, la destination volume du LFO et les effets, non ; la forme du LFO devient triangle ou carré, et le glide est arrondi. Les noms ne voyagent pas : renvoyé, un son s'appelle P600 suivi d'un numéro. Pour tout conserver, utilisez les emplacements USER ou les projets, et la page BACKUP de l'éditeur Guru-600 (chapitre 4).

Rétablir les sons d'origine depuis l'ordinateur

Dans le cadre RÉINITIALISATION, **Restaurer les sons d'origine** oublie tous les sons envoyés ou enregistrés, après confirmation, et rétablit les 255 sons intégrés. Identique à RESET SOUNDS sur le FM-1 (chapitre 19).

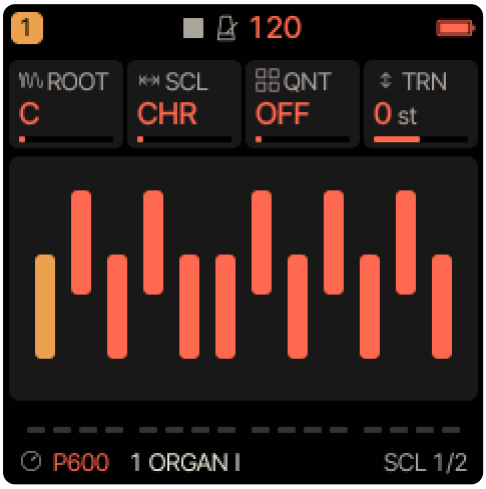
Si cela ne fonctionne pas

La page affiche	Que faire
Ce navigateur ne prend pas en charge Web MIDI.	Utilisez un navigateur compatible MIDI : Chrome, Edge, Brave, Opera…
L'accès MIDI (SysEx) n'a pas été autorisé.	Autorisez le MIDI dans les paramètres du site (l'icône à gauche de la barre d'adresse) et cliquez de nouveau sur Connecter.
Aucune sortie MIDI trouvée.	Vérifiez le câble (un câble de données) et assurez-vous que le FM-1 est allumé.
Le FM-1 ne répond pas.	Vérifiez qu'il utilise bien le Guru-600 et qu'il est branché en USB, puis cliquez de nouveau sur Connecter.

15 Gammes, accords et mémoire d'accords

Appuyez sur **SCL** : deux pages, SCL (la gamme) et CHORD (les accords). Les deux agissent sur la piste choisie ; sur une piste DRUM, les touches gardent leur répartition de batterie.

SCL 1/2



La page SCL.

La gamme dans laquelle jouent les touches.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
ROOT	La note de départ de la gamme, de C à B.	12 notes
SCL	La gamme : CHR (chromatique : pas de gamme), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 gammes
QNT	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 TRN transpose aussi la séquence).	5 modes
TRN	Transpose ce que jouent les touches, en demi-tons.	−24 / +24 st

- MENU › CONTROL › **SCALE LEDS** sur ON éclaire les touches de la gamme.
- **Les touches jouent des notes étranges ?** SCL n'est pas sur CHR, QNT pas sur OFF, ou TRN pas à 0 : rétablissez ces réglages.
- Maintenu, SCL ouvre un écran rapide où une touche règle aussitôt la note de départ (chapitre 16).

CHORD 2/2



La page CHORD.

Un doigt joue un accord. Appuyez de nouveau sur SCL.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
CHRD	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, ci-dessous).	11 choix
VOIC	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
LEARN	La mémoire d'accords : tournez à droite pour choisir LEARN, puis OCT+.	action

DIA3 et DIA7 suivent la gamme réglée sur la page SCL (avec SCL 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, LEG ou UNI, la piste ne joue que la fondamentale de l'accord ; les pistes DRUM et SLICE ignorent les accords.

La mémoire d'accords (MEM)

Jouez une fois un accord de quatre notes au plus : chaque touche joue ensuite cet accord bâti sur elle.

1. Sur la page CHORD, tournez **KNOB 3** à droite (LEARN).
2. Appuyez sur **OCT+** : PLAY THE CHORD.
3. Jouez les notes de votre accord, ensemble ou l'une après l'autre (quatre notes différentes au plus).
4. Appuyez de nouveau sur **OCT+** : CHORD KEPT: MEM. Chaque touche joue votre accord.

- La forme de l'accord se mesure depuis sa note la plus grave : C E G B donne un accord de septième majeure sur chaque touche.
- Les notes peuvent couvrir plus d'une octave (jusqu'à 31 demi-tons au-dessus de la plus grave).
- Aucune note jouée avant le second OCT+ : NO NOTE, rien ne change. Quitter la page annule l'apprentissage.
- La mémoire d'accords appartient à la piste : elle reste quand vous changez de son, et elle est enregistrée avec le projet. VOIC s'y applique aussi.
- Retour aux touches normales : CHRD = OFF. Votre accord reste en mémoire : CHRD = MEM le ramène.
- Sur la page CHORD, OCT– et OCT+ ne changent pas l'octave : ils pilotent l'action LEARN.

Felucca · La page du clavier à gamme de Felucca décrit les gammes, QNT et les accords. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Scale-Keyboard (en anglais).

16 Les écrans rapides

Maintenez **FX, GLO, SCL, EDIT, SEQ** ou **REC** pour ouvrir son **écran rapide** : des raccourcis sur les touches et les quatre boutons rotatifs. Relâchez pour le fermer. Tant que le bouton est maintenu, les touches servent de raccourcis et ne sonnent pas.

Ouvrir, garder ouvert, fermer

- **Maintenez** le bouton : l'écran s'ouvre après 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD : de 0,3 à 0,6 s).
- Appuyez sur une touche ou tournez un bouton rotatif en maintenant le bouton : la carte s'ouvre aussitôt et l'action est exécutée. La page du bouton ne s'ouvre pas.
- **Le garder ouvert** : maintenez le bouton plus de 1s, sans rien toucher d'autre, et relâchez. Il reste ouvert (cadenas à côté de son nom). Les touches, les boutons rotatifs et OCT– agissent alors comme si le bouton était maintenu.
- GLO et REC restent aussi ouverts avec un double appui. Sur REC, le double appui annule aussi l'armement fait par le premier appui.
- **Le fermer** : appuyez sur son bouton. Tout autre bouton de page, HOME ou SAVE le ferme aussi, puis remplit sa fonction habituelle. PLAY, REC et OCT± ne le ferment pas.
- **OCT–** (GLO, SCL, EDIT, SEQ, REC) annule tout ce que l'écran rapide a modifié depuis son ouverture : MIX PUT BACK, SCALE PUT BACK, SEQUENCE PUT BACK…
- Un seul écran rapide à la fois. Tant qu'un bouton est maintenu, ALGORITHM, HOME, SAVE et les autres boutons de page ne font rien ; PLAY et REC fonctionnent toujours.
- Sur la carte, une touche allumée est active, une touche qui respire peut être pressée, une touche éteinte ne fait rien.
- KNOB 1 à 4 ne font rien pendant un quart de seconde après la fermeture d'un écran rapide.

EDIT : moteurs et son



EDIT maintenu : [EDIT] SET.

- **Touches blanches**, depuis F3 : les moteurs, dans l'ordre : P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM. Une touche fait passer la piste sur ce moteur avec son premier son. **Attention** : cela remplace le son de la piste (maintenez SAVE pour annuler). La touche du moteur actuel de la piste ne fait rien.
- **F5 INIT** : INITIALIZE SOUND? (le premier son du moteur, ses réglages d'origine). **G5 CLEAN** : CLEAN INIT SOUND? (la voix nue du moteur : ni effet, ni modulation). OCT+ confirme.
- **Touches noires**, sur une piste DRUM : coupent les voies 1 à 8 (KICK, SNARE, CLAP, HATCL, HATOP, TOM, RIM, BELL) ; ces coupures ne sont ni enregistrées ni conservées. Ailleurs, elles ne font rien.
- **KNOB 1** ENG : le moteur. **KNOB 2** No. : les sons du moteur, puis vos sons USER de ce moteur. **KNOB 3** FAV : favori activé / désactivé.
- **OCT–** : remet le son de la piste tel qu'il était à l'ouverture de l'écran rapide (et les coupures des voies DRUM).

FX : effets de jeu



FX maintenu : [FX] HOLD.

Tant que FX est maintenu, chaque touche blanche applique un effet à tout le mixage pendant qu'elle est enfoncée ; les touches noires F#3, G#3, A#3 et C#4 coupent les pistes 1 à 4 tant qu'elles sont tenues.

Touche	Effet
F3	REPEAT 1/8
G3	REPEAT 1/16
A3	REPEAT 1/32
B3	REVERSE
C4	LPF
D4	HPF
E4	TAPE STOP
F4	FREEZE
G4	OCT UP
A4	OCT DN
B4	FLANGER
C5	PHASER
D5	REV THROW
E5	ECHO THROW
F5	—
G5	—

- REPEAT et REVERSE démarrent à la double croche suivante (aussitôt à l'arrêt). Un effet impossible à ce tempo (REPEAT 1/8 ou REVERSE sous environ 81 BPM) apparaît grisé.
- **KNOB 1** FILTER (à gauche passe-bas, à droite passe-haut), **KNOB 2** CRUSH, **KNOB 3** THROW (vers le delay et la réverbération), **KNOB 4** DEPTH (SHIMR pendant OCT UP ou DN). Ils reviennent à 0 quand vous relâchez FX.
- **Un autre effet sur une touche** : maintenez FX, maintenez la touche blanche, tournez PRESETS : la touche passe d'un effet à l'autre, NONE compris (B4 FLANGER…). EDIT avec la touche tenue : retour à son effet d'origine. Votre carte est conservée.
- MENU › CONTROL › **FX LATCH** sur ON : une touche allume et éteint son effet, les boutons rotatifs conservent leurs valeurs ([FX] LATCH), et FX + OCT– éteint tout (FX ALL OFF). Le voyant FX reste allumé tant qu'un effet est actif.
- Les effets de jeu ne sont jamais enregistrés ni sauvegardés avec un son.

GLO : le mixage et le tempo



GLO maintenu : [GLO] SET.

- **F3, G3, A3, B3** : SOLO des pistes 1 à 4 tant qu'elles sont tenues.
- **Touches noires F#3, G#3, A#3, C#4** : MUTE des pistes 1 à 4, activé / désactivé (touche allumée : la piste sonne).
- **C4** ALL : rétablit toutes les pistes. **D4** LEARN : MIDI LEARN (chapitre 18). **E4** FILL : tant que la touche est tenue, les pas réglés sur FILL jouent (chapitre 22). **F4** TAP : tapez le tempo (pris en compte dès le troisième appui ; après 2 s sans appui, le comptage recommence).
- **KNOB 1 à 4** : les niveaux des pistes 1 à 4. **SELECT** : le tempo, même avec BPM LOCK. **PLAY** : RESTART depuis le début (GLO maintenu : dans un écran GLO verrouillé, PLAY lance et arrête comme d'habitude).
- **OCT–** : sourdines, niveaux et tempo reviennent comme avant (MIX PUT BACK).

SCL : la gamme



SCL maintenu : [SCL] SET.

- **N'importe quelle touche** : règle la note de départ de la gamme sur cette note.
- **KNOB 1 à 4** : ROOT, SCL (la gamme), CHRD (les accords), VOIC (la disposition).
- **OCT–** : gamme et accords reviennent comme avant (SCALE PUT BACK).

SEQ : les outils de séquence



SEQ maintenu : [SEQ] TOOLS.

- **Touches blanches** : F3 CLEAR, G3 REVERSE, A3 SHIFT à gauche, B3 SHIFT à droite, C4 RANDOM, D4 COOK (une variation musicale ; un nouvel appui l'accentue), E4 BEAT (DRUM), F4 EUCLID, puis sur les pistes DRUM de G4 à C5 CLEAR, REVERSE, FILL et RANDOM de la voie, et D5 DOUBLE (longueur ×2), E5 HALF (longueur ÷2). Sur une piste DRUM, une touche noire (1 à 8) choisit d'abord la voie sur laquelle agissent les outils de voie.
- **KNOB 1 à 4** : LEN (1 à 64 pas), DIV (la durée d'un pas), SWG (swing), GATE (la longueur des notes).
- **EUCLID** (F4) : KNOB 1 HITS, KNOB 2 STEPS, KNOB 3 ROT ; OCT+ applique, OCT– annule. Fermer l'écran, un nouvel appui sur F4 ou une autre touche d'outil l'appliquent aussi.
- Chaque outil s'annule séparément (maintenez SAVE). **OCT–** : la séquence revient telle qu'à l'ouverture de l'écran.

REC : réglages d'enregistrement



REC maintenu : [REC] SET.

- **F3** CLEAR : efface la séquence et l'automation de la piste (annulable). **G3** CLICK : OFF, REC (seulement pendant l'enregistrement), ON. **A3** COUNT-IN : OFF, 1 BAR, 2 BARS. **B3** LEVEL : le volume du clic, LOW, MID, HIGH.
- **KNOB 1 à 3** : les trois mêmes réglages que dans MENU › AUDIO.
- Un appui sur REC arme toujours l'enregistrement ; seul le maintien ouvre l'écran.

Felucca · La page des commandes de Felucca décrit les écrans rapides (appelés layers dans Felucca). Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (en anglais).

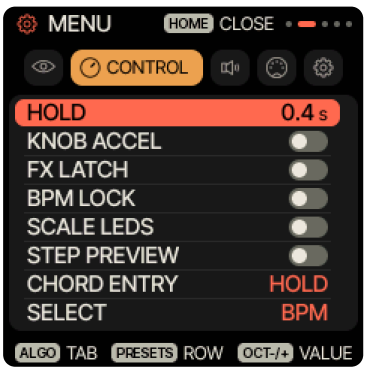
17 Le menu, ligne par ligne

Utiliser le menu

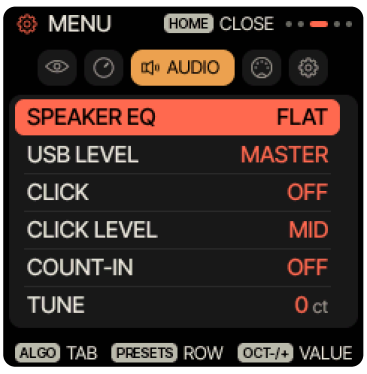
- **Ouvrir** : maintenez HOME 1 s. Il s'ouvre sur l'onglet et la ligne où vous l'avez quitté.
- **ALGORITHM** : l'onglet (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM). **PRESETS** : la ligne. **KNOB 1 à 4** ou **OCT– / OCT+** : la valeur. Sur une ligne terminée par un chevron (›), **OCT+** l'ouvre ou l'exécute.
- Un changement s'applique aussitôt. Les voyants OCT respirent dans le ou les sens où la valeur peut encore évoluer.
- **Fermer** : appuyez sur HOME. Les réglages sont enregistrés à la fermeture du menu, une fois le séquenceur arrêté : **fermez le menu avant d'éteindre**.
- Tant que le menu est ouvert, les touches jouent toujours ; les autres boutons ne font rien.



DISPLAY



CONTROL



AUDIO



MIDI



SYSTEM

DISPLAY

Ligne	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
COLOR	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.
LARGE	**OFF**, ON	Noms et valeurs plus grands sur les pages.
ANIM	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.
LEDS	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).
SCREEN OFF	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Éteint l'écran après ce délai sans manipulation ; le son continue.
SCOPE	**OUT**, MIX	Où les images captent le son : après MASTER (OUT) ou avant (MIX).

CONTROL

Ligne	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
HOLD	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	Durée de maintien d'un bouton d'écran rapide avant que l'écran s'ouvre.
KNOB ACCEL	**OFF**, ON	Un tour rapide avance plus vite sur les grandes plages.
FX LATCH	**OFF**, ON	Écran rapide FX : les touches allument et éteignent les effets au lieu de les maintenir.
BPM LOCK	**OFF**, ON	SELECT ne change le tempo qu'avec GLO maintenu.
SCALE LEDS	**OFF**, ON	Les touches de la gamme s'allument.
STEP PREVIEW	**OFF**, ON	Sur SEQ › STEP, le pas sous le curseur sonne quand vous l'atteignez (séquenceur arrêté).
CHORD ENTRY	**HOLD**, ADD	Enregistrement pas à pas : HOLD écrit les touches tenues ensemble ; ADD ajoute ou retire chaque touche dans le pas.
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

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

MIDI

Ligne	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
MIDI IN	**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.
AUTO SELECT	**OFF**, ON	Une note MIDI destinée à une autre piste sélectionne cette piste.
SCREEN WAKE	**+MIDI**, PANEL	Ce qui rallume l'écran : la façade et les notes MIDI, ou la façade seulement.
LEARN CLEAR	NONE / n CC ›	OCT+ oublie d'un coup toutes les attributions MIDI LEARN, sans confirmation (LEARN CLEARED ; NOTHING LEARNED s'il n'y en avait pas). Enregistré aussitôt, même menu ouvert.

SYSTEM

Ligne	Valeurs (réglage d'origine en gras)	Rôle
RESTORE LAST	**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.
HELP	**OFF**, ON	Des astuces en bas de chaque page et de chaque écran rapide (chapitre 8).
2ND CORE	**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.
CALIBRATION	›	Réapprend au FM-1 chaque bouton et chaque bouton rotatif (chapitre 19).
RESET SOUNDS	›	Oublie tous les sons P600 enregistrés ou importés (chapitre 19).
RESET GURU-600	›	Efface tout et redémarre comme neuf, après ARE YOU SURE? (chapitre 19).
INFO	›	La version du firmware (v1.6.1, la numérotation de Felucca), l'état de l'USB (OFF, WAIT, BUS, ENUM, MIDI) et la charge du processeur audio. OCT– pour revenir. La version du Guru-600 lui-même s'affiche sur son écran de démarrage.
ABOUT	›	Les crédits et licences de Felucca, avec un QR code vers son site ; PRESETS fait défiler. OCT– pour revenir.

2ND CORE : la puce du FM-1 a deux cœurs ; le Guru-600 n'en utilise qu'un par défaut. Avec 2ND CORE sur ON, une partie du calcul des pistes passe sur le second, et la charge baisse (mesurée sur le FM-1 avec quatre pistes, des effets et un gros accord : de 72 % à 60 %). L'activer est bénéfique sans être indispensable : un seul cœur suffit déjà, mais le second laisse de la marge, pour que le son reste propre quand tout joue en même temps (quatre pistes, les deux INSERT, des sons lourds). C'est encore une option en essai (BETA) : en cas de souci, elle se désactive d'elle-même et tout continue.

Felucca · La page du menu de Felucca décrit le menu du firmware d'origine. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Menu (en anglais).

18 La molette, le MIDI et MIDI LEARN

Jouer depuis un clavier MIDI

- Branchez-le en USB ou sur la prise MIDI (TRS). Il joue les pistes selon MENU › MIDI › MIDI IN : par défaut, les canaux 1 à 4 jouent les pistes 1 à 4 (chapitre 17).
- Pour jouer la piste choisie quel que soit le canal du clavier : MIDI IN = **SEL**.
- La vélocité du clavier, sa molette de modulation (CC 1), l'aftertouch, la pédale d'expression (CC 11) et la pédale de maintien (CC 64) fonctionnent. La molette de hauteur infléchit les notes de ±2 demi-tons (un clavier peut changer cette plage par le RPN 0). L'aftertouch et la pédale d'expression n'agissent qu'à travers la matrice de modulation (LFO › MOD, sources AT et EXPR).
- **Rien ne joue ?** Le clavier émet sur un canal que MIDI IN n'utilise pas (réglez MIDI IN = SEL pour vérifier), ou la piste est coupée.

La molette de modulation

L'annexe indique l'effet de la molette de modulation dans chaque son d'usine. Le FM-1 n'en a pas :

- utilisez la molette d'un clavier MIDI (CC 1) ;
- ou réglez MENU › CONTROL › **SELECT = MODW** : SELECT devient la molette de la piste choisie (MODW 0 à 127 dans le bandeau). Le tempo passe alors à GLO + SELECT.

WHEEL sur la page EXTRAS dose l'action de la molette (chapitre 9). La molette ne revient pas seule : à 0, elle n'ajoute rien.

Chaque commande P600 sur un CC MIDI

Sur une piste P600, chaque réglage du Guru-600 répond à un CC MIDI fixe, depuis les boutons d'un contrôleur ou un logiciel de musique (Logic, Ableton…). Les numéros sont ceux du firmware GliGli pour le Prophet-600 : un réglage prévu pour un vrai Prophet-600 fonctionne tel quel, sauf le glide, sur le CC 5 au lieu du 38. Le CC arrive sur le canal de la piste (MENU › MIDI). Un CC réglé avec MIDI LEARN est prioritaire. Pendant que la piste enregistre, les mouvements de CC sont enregistrés en automation.

CC	Commande	Valeurs
1	**MOD WHEEL**	0 à 127
5	**GLIDE**	0 à 127
7	**VOLUME**	0 à 127
16	**OSC A FREQUENCY**	0 à 127
17	**OSC A LEVEL (MIXER)**	127 = seulement A
18	**OSC A PULSE WIDTH**	0 à 127
19	**OSC B FREQUENCY**	0 à 127
20	**OSC B LEVEL (MIXER)**	127 = seulement B
21	**OSC B PULSE WIDTH**	0 à 127
22	**OSC B FINE**	0 à 127
23 / 74	**FILTER CUTOFF**	0 à 127

CC	Commande	Valeurs
24 / 71	**RESONANCE**	0 à 127
25	**FILTER ENVELOPE AMOUNT**	0 à 127
26 · 27 · 28 · 29	**FILTER ENVELOPE RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 à 127
30 · 31 · 32 · 33	**AMPLIFIER RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 à 127
34	**POLY-MOD FIL ENV**	0 à 127
35	**POLY-MOD OSC B**	0 à 127
36	**LFO FREQUENCY**	0 à 127
37	**LFO INITIAL AMOUNT**	0 à 127
40	**VEL > FLT (EXTRAS)**	0 à 127
44	**DETUNE (UNISON)**	0 à 127
48 · 49 · 50	**OSC A SAW · TRI · PULSE**	64 à 127 = activé
51 · 52 · 53	**OSC B SAW · TRI · PULSE**	64 à 127 = activé
54	**SYNC**	64 à 127 = activé
55 · 56	**POLY-MOD › FREQ A · FILTER**	64 à 127 = activé
57	**LFO SHAPE**	0 à 63 triangle, 64 à 127 carré
60	**FILTER KEYBOARD**	0 à 42 OFF, 43 à 85 HALF, 86 à 127 FULL
66	**UNISON**	64 à 127 = activé
113 · 114 · 115	**LFO › FREQ A-B · PW A-B · FILTER**	64 à 127 = activé
116	**VINTAGE (EXTRAS)**	0 à 127

Pour tous les moteurs

- Ces CC agissent sur toutes les pistes, quel que soit leur moteur : 5 GLIDE, 7 LEVEL, 10 PAN, 71 résonance, 72 release, 73 attack, 74 brillance, 75 decay, 91 envoi de réverbération, 93 envoi de chorus, 94 envoi de delay.
- **Program Change** : la piste charge un son de son propre moteur : le programme 0 est le premier son du moteur, 1 le deuxième, etc. (sur P600 : programmes 0 à 127 = sons 1 à 128). Un programme au-delà du dernier son du moteur est ignoré ; le moteur ne change pas. Les places P600 129 à 255 ne sont pas accessibles ainsi. Sur une piste DRUM, le programme choisit le KIT ; sur FM6, les programmes au-delà des huit sons choisissent les voix B1 à B32 de la banque envoyée par l'éditeur web Felucca.
- Les touches du FM-1 envoient leurs notes en MIDI USB, sur le canal de la piste choisie : elles peuvent jouer un logiciel sur l'ordinateur.
- **Audio USB** : branché à un ordinateur, le FM-1 est aussi une entrée audio pour enregistrer sa sortie, sans le métronome.

MIDI LEARN : votre propre CC sur n'importe quel bouton

1. Maintenez **GLO** et appuyez sur la touche **D4** (LEARN) : le bandeau indique MIDI LEARN ON. Relâchez GLO.
2. Tournez le bouton rotatif à piloter, sur n'importe quelle page (HOME, une page de son, MIXER, les niveaux de GLO) : la ligne du bas indique le réglage, par exemple T2 CUT: SEND A CC (avant tout bouton : LEARN: TURN A KNOB ; une fois appris : T2 CUT = CC74).
3. Bougez un bouton de votre contrôleur MIDI : CC74 → T2 CUT. Ce CC pilote désormais ce réglage, sur cette piste.
4. Recommencez pour d'autres boutons, puis appuyez sur **OCT+** (ou de nouveau GLO + D4) : LEARN DONE.

- Un CC pilote un réglage, et un réglage répond à un CC : réapprendre remplace les deux. 16 attributions au plus (LEARN FULL).
- Pendant l'apprentissage, **OCT–** retire le CC du réglage que vous venez de tourner (T2 CUT CC CLEARED).
- CC NOT LEARNABLE : les CC 0, 1, 6, 11, 32, 38, 64, 96 à 101 et 120 à 127 ne peuvent pas être appris.
- Les attributions sont conservées après extinction. MENU › MIDI › LEARN CLEAR les oublie toutes.

Tempo et horloge

Sur HOME › CLOCK, **CLK** choisit qui donne le tempo : INT (le FM-1), USB ou TRS (une horloge MIDI externe donne le tempo et lance le séquenceur). Avec une horloge externe, TAP et RESTART répondent CLK IS EXT (chapitre 20).

Felucca · La page des fonctions de Felucca décrit sa gestion du MIDI, MIDI LEARN et l'horloge. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en anglais).

19 Réinitialisations, calibrage et secours

	RESET SOUNDS	RESET GURU-600
Oublie	Tous les sons P600 enregistrés dans une place ou envoyés depuis un ordinateur	Tout : réglages, sons USER, projets, musique en cours, échantillons, sons P600, banque FM6, MIDI LEARN
Conserve	Tout le reste : sons USER, projets, réglages, musique en cours	Seulement le calibrage des commandes
Ensuite	Les 255 sons intégrés sont revenus	Le Guru-600 redémarre comme neuf

RESET SOUNDS : retour aux sons d'origine



MENU › SYSTEM.

Trois façons, pour le même résultat :

1. **Par le menu** : maintenez HOME, allez à l'onglet SYSTEM avec ALGORITHM, choisissez RESET SOUNDS avec PRESETS et appuyez sur OCT+. Le bandeau indique SOUNDS RESET (ou NO IMPORTED SOUND s'il n'y en avait aucun).
2. **À l'allumage** : maintenez SAVE en allumant le FM-1. L'écran demande RESET SOUNDS ? : OCT+ oui (DONE), OCT– non (CANCELLED). Il attend votre réponse.
3. **Depuis un ordinateur** : sur la page d'envoi, Restaurer les sons d'origine (chapitre 14).

Dans le menu, RESET SOUNDS ne pose pas de question : OCT+ oublie aussitôt vos sons P600. Pour les conserver, récupérez-les d'abord sur un ordinateur (chapitre 14). Pour oublier une seule place, utilisez plutôt ORIG sur SAVE › PLACE (chapitre 13).

RESET GURU-600 : comme neuf

1. Maintenez HOME, allez à SYSTEM, choisissez **RESET GURU-600** et appuyez sur OCT+.
2. ARE YOU SURE? / ALL WILL BE ERASED : **OCT+** confirme, OCT– annule.
3. Le Guru-600 redémarre comme neuf.

Sauvegardez d'abord ce que vous voulez conserver (la page BACKUP de l'éditeur Guru-600, chapitre 4). L'application Mac fonctionne de la même façon.

CALIBRATION : quand un bouton répond mal

Si un bouton agit comme un autre, ou si un bouton rotatif tourne à l'envers, réapprenez ses commandes au FM-1 :

1. MENU › SYSTEM › **CALIBRATION**, OCT+ ; ou maintenez OCT– et OCT+ ensemble en allumant le FM-1.
2. HARDWARE CALIBRATION : relâchez tous les boutons. À chaque PRESS, appuyez sur le bouton nommé : les 14 boutons, dans l'ordre FX, SCL, ENV, LFO, EDIT, GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ, PLAY, REC, OCT–, OCT+.
3. Puis TURN RIGHT pour chacun des sept boutons rotatifs (SELECT, ALGORITHM, PRESETS, KNOB 1 à 4) : tournez le bouton nommé dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Le calibrage est enregistré (depuis le menu : à la fermeture de celui-ci). Un appui sur une touche du clavier, ou 30 s sans manipulation, annule l'opération : SETUP CANCELLED, et les anciens réglages restent.

Si le FM-1 ne répond plus

- **Mode récupération volontaire** : maintenez OCT– et OCT+ pendant 5 s. Pendant le décompte UPDATE MODE IN 3, 2, 1, relâchez pour annuler (UPDATE CANCELLED). Le FM-1 est ensuite en mode récupération (un ordinateur le voit sous le nom WL80UBOOT). Pour en sortir, voyez le chapitre 2.
- **FELUCCA CRASH** avec des chiffres : une erreur du firmware. Le FM-1 redémarre de lui-même au bout de 4 s. Si cela se reproduit, notez les chiffres et réinstallez.
- **Après deux démarrages ratés consécutifs**, le FM-1 passe de lui-même dans ce même mode récupération au démarrage suivant : voyez le chapitre 2.
- **2ND CORE MISREAD: OFF** : le second cœur s'est désactivé de lui-même ; tout continue normalement.
- **Le son est figé ou une note reste accrochée** : éteignez et rallumez le FM-1 ; votre musique revient (RESTORE LAST).

20 Quatre pistes, le mixeur et le tempo

Le FM-1 joue quatre pistes à la fois. Chacune a son propre moteur, son son, sa séquence et ses envois d'effets ; les huit voix du FM-1 sont partagées entre elles. **ALGORITHM** choisit la piste sur laquelle agissent les touches, les boutons rotatifs et PRESETS ; son numéro est en haut à gauche de l'écran.

HOME › MIXER



La page MIXER.

La place de la piste choisie dans le mixage. Sur HOME, appuyez sur HOME.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
LEVEL	Le volume de la piste, en dB.	dB
PAN	Gauche / droite.	–100 / +100 %
REV	L'envoi de la piste vers la réverbération.	0–100 %
MUTE	À droite : piste muette ; à gauche : le son revient.	OFF / ON

HOME › CLOCK



La page CLOCK.

Le tempo et l'horloge. Sur MIXER, appuyez de nouveau sur HOME.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
BPM	Le tempo, même avec BPM LOCK.	40–240
SWG	Le swing de toutes les pistes.	0–100 %
CLK	Qui donne le tempo : INT (le FM-1), USB ou TRS (une horloge MIDI externe).	3 choix

- Le mixage se règle aussi dans l'écran rapide GLO : niveaux sur les boutons rotatifs, solos, sourdines et tempo tapé (chapitre 16).
- Le niveau, le panoramique et la sourdine d'une piste restent quand vous changez de son.
- **Une piste est muette ?** MUTE est sur ON (MIXER ou GLO), son LEVEL est au plus bas, ou une autre piste est en solo.
- **Des notes sont coupées ?** Les huit voix sont partagées : quatre pistes jouant des accords en même temps peuvent manquer de voix ; les notes les plus anciennes s'arrêtent d'abord.

Felucca · La page des fonctions de Felucca décrit les pistes, le mixeur et l'horloge. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en anglais).

21 Les autres moteurs sonores de Felucca

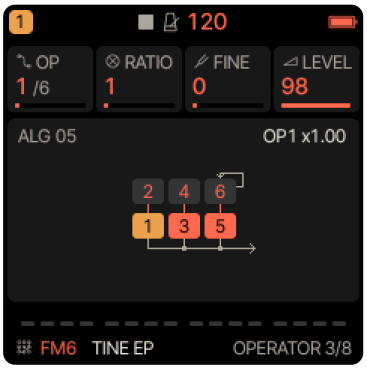
En plus du moteur P600, chaque piste peut utiliser l'un des treize moteurs de Felucca. Changez le moteur d'une piste en tournant PRESETS au-delà des sons P600, sur SAVE › PRESETS avec KNOB 2 (ENG), ou en maintenant EDIT et en appuyant sur la touche du moteur (chapitre 16). Chaque moteur a ses propres pages dans EDIT (EDIT 1, EDIT 2, puis VOICE, VOICE 2, VOICE 3), et ses quatre réglages principaux sur HOME.

Moteur	Ce que c'est	Boutons rotatifs (HOME)	Sons
ANALOG	Analogique virtuel : deux oscillateurs (WAVE : SAW, SQR, TRI, SIN, PWM, SYNC, SUB), bruit, saturation et un filtre résonant, passe-bas, passe-bande ou passe-haut (EDIT › FILTER).	CUT RES ATK REL	12
FM6	FM à six opérateurs : 32 algorithmes, un patch complet par piste, réglé dans EDIT › OPERATOR, OP ENV et OPERATOR 2, un opérateur à la fois ; SLOT choisit un patch d'usine (F1–F8), celui de la piste (OWN) ou une voix de la banque envoyée par l'éditeur web Felucca (B1–B32).	MLVL MRAT MEG SLOT	8

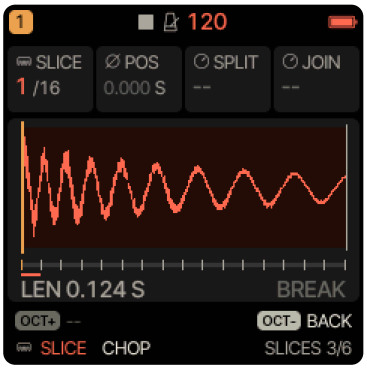
Moteur	Ce que c'est	Boutons rotatifs (HOME)	Sons
PHASE	Distorsion de phase, avec une deuxième forme d'onde, une seconde voix désaccordée, mélangée ou modulée en anneau, un sous-oscillateur et un replieur d'onde (FOLD).	DCW ENV DTN REL	6
LOFI	Chiptune : impulsion, triangle, dent de scie, bruit et une RAM d'onde, enveloppe en paliers, balayage de hauteur et arpège.	WAVE DUTY CRSH REL	5
SAMPLE	Instruments multi-échantillonnés, PIANO, FLUTE et SAX, et trois emplacements utilisateur USR1 à USR3 que vous remplissez depuis l'éditeur Guru-600.	SET CUT ATK REL	3
VOICE	Une voix chantée à formants : les voyelles A E I O U, glissées (TALK), souffle et bourdonnement.	VOWL BUZZ BRTH TALK	4
TRIO	Trois oscillateurs avec modulation en anneau et synchro, dans un filtre multimode 12 dB, à la manière des ordinateurs 8 bits.	CUT RES PW INT2	5
WHEEL	Un orgue à roues phoniques : 16 registrations de tirettes, percussion, clic de touche, saturation et cabine rotative.	REG PERC DRV ROTR	5
GRAIN	Textures granulaires faites à partir des échantillons (intégrés ou utilisateur) : position, taille, densité, dispersion.	POS SIZE DENS SPRD	4
PHYS	Modèles physiques : résonateurs modaux, cordes, membranes frappées et cordes sympathiques.	STRC BRIT DAMP POS	9
NOISE	Des bruits de l'analogique au numérique : couleurs, crépitements, registres à décalage et sons métalliques.	FREQ RES COLR REL	4
SLICE	Un break de batterie, une note de piano ou votre propre échantillon, découpés en tranches, une par touche ; les tranches se règlent à la main dans EDIT › SLICES.	SRC DIV PTCH DCAY	2
DRUM	Une batterie à huit voies (KICK, SNARE, CLAP, HAT CL, HAT OP, TOM, RIM, BELL) sur la répartition General MIDI, toute synthétisée : STD et les kits 80, 10, 66, 55, 77, DEEP, TIGHT et PERC ; niveaux des voies dans EDIT › LANES.	TUNE TONE DECY SNAP	4



ANALOG : EDIT 1.



FM6 : EDIT › OPERATOR.



SLICE : EDIT › SLICES.



DRUM : la grille de batterie (SEQ › STEP).

Échantillons : NO SAMPLE

- SAMPLE, GRAIN et SLICE peuvent jouer vos propres échantillons depuis les emplacements USR1, USR2 et USR3. Envoyez-les depuis la page SAMPLES de l'éditeur Guru-600 (chapitre 4). Le FM-1 ne sait pas enregistrer un échantillon.
- Un emplacement vide joue une simple sinusoïde à la hauteur de la note, et le bandeau indique NO SAMPLE, une fois par piste et par emplacement.
- Sur le Guru-600, le troisième emplacement (USR3) contient 68 Ko au lieu de 80.

Bon à savoir

- Une piste DRUM joue son kit sur les touches et affiche une grille au lieu du piano roll sur SEQ › STEP (chapitre 22). Ses sons ignorent l'enveloppe, le glide et les accords.
- SLICE joue une tranche par touche, de la touche la plus grave vers le haut, sans tenir compte de la gamme.
- VOICE joue quatre notes au plus, GRAIN et PHYS trois, P600 et FM6 six, les autres huit (dans la limite des huit voix du FM-1).
- Les patchs FM6 se règlent dans l'éditeur web Felucca ; les échantillons et les sauvegardes complètes se font dans l'éditeur Guru-600 (chapitre 4).

Felucca · La page des moteurs de Felucca décrit chaque moteur et ses réglages. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Engines (en anglais).

---

22 Le séquenceur

Chaque piste a sa propre séquence, jusqu'à 64 pas, avec accords, liaisons, accents, glissés, probabilité, vélocité et répétitions. **PLAY** lance et arrête les quatre pistes ensemble. Appuyez sur **SEQ** : trois pages, STEP, DETAIL et AUTOMATION.

Enregistrer

- **En direct** : appuyez sur **REC** ; si le séquenceur est arrêté, il démarre, avec le décompte s'il est activé. Jouez : vos notes s'enregistrent en boucle, par-dessus ce qui est déjà enregistré.
- **Pas à pas** : sur SEQ › STEP, le séquenceur étant arrêté, appuyez sur REC (KEYS WRITE STEPS). Chaque note ou accord joué remplit le pas sous le curseur, et le curseur avance quand vous relâchez. MENU › CONTROL › CHORD ENTRY ADD : chaque touche ajoute ou retire une note, et le curseur ne bouge pas.
- Appuyez de nouveau sur REC pour arrêter l'enregistrement. Votre placement rythmique est conservé sous forme de NUDGE pour chaque pas ; avec le QUANTIZE de la piste sur ON (le réglage d'origine), les pas jouent sur la grille.
- Clic et décompte : dans l'écran rapide REC ou dans MENU › AUDIO (chapitre 16). Le décompte (horloge interne seulement) affiche COUNT-IN, la mesure (1 BAR, BAR 1 OF 2…) et les temps ; PLAY l'annule. Une note jouée dans le dernier huitième du décompte s'enregistre sur le pas 1.

SEQ › STEP



SEQ › STEP.

Le piano roll des pas de la piste ; son titre indique la gamme (C CHR).

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
STEP	Le curseur (aussi PRESETS).	1–64
NOTE	Transpose les notes du pas (sur un pas vide : écrit la dernière note).	st
TIME / LEN	Sur une note : sa longueur en pas (liaisons après elle). Sinon : NOTE, TIE ou REST.	1–64
FLAG	—, ACC (accent), SLD (glissé), A+S.	4 choix

- **EDIT** sur STEP : efface le pas sous le curseur et avance (STEP CLEARED).
- **Verrou de paramètre** : pendant la saisie d'un pas (touches tenues) ou en tenant un pas de batterie, tournez KNOB 1 à 4 : ce pas reçoit sa propre valeur pour le réglage que ces boutons pilotaient sur la dernière page de son affichée. EDIT, pas tenu, efface ses verrous. PRESETS, pas tenus, règle leur NUDGE.
- **Piste DRUM** : STEP est une grille (GRID). Touches blanches = les 16 pas de la page affichée ; touches noires 1 à 8 = les voies, la 9 tenue = accent, 10 et 11 = page précédente et suivante. Boutons rotatifs : STEP, LANE, HIT, ACC.
- MENU › CONTROL › STEP PREVIEW sur ON : déplacer le curseur joue le pas.

SEQ › DETAIL

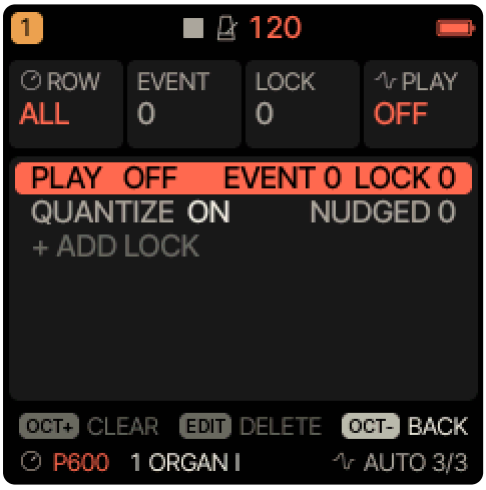


SEQ › DETAIL.

Le pas sous le curseur, en détail. PRESETS déplace le curseur.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
CHANCE	Sa fréquence de jeu (0–100 %), ou une condition : 1:2, 2:2, 1:3… (boucle 1 sur 2…), FILL (seulement quand GLO + E4 sont tenus), !FILL (seulement quand ils ne le sont pas).	%, conditions
RATCH	Le pas joué 1 à 4 fois dans sa durée.	x1–x4
NUDGE	En avance ou en retard, en seizièmes de pas (appliqué seulement avec QUANTIZE OFF).	−8 / +7
VEL	La vélocité du pas.	1–127

EDIT sur DETAIL : le pas revient à 100 %, x1, 0 et 96 (STEP RESET).



SEQ › AUTOMATION.

La liste de tout ce qui figure sur les pas de la piste : PLAY et QUANTIZE, les verrous, les mouvements de boutons enregistrés et les détails des pas (CHANCE, RATCH, NUDGE, VEL). KNOB 1 (ou PRESETS) choisit la ligne ; les autres cartes donnent son pas, son réglage et sa valeur. La ligne PLAY active ou coupe toute l'automation ; QUANTIZE sur ON joue chaque pas sur la grille, sur OFF, il applique les NUDGE.

- **Enregistrer des mouvements de boutons** : armez la piste et jouez : chaque bouton rotatif tourné s'enregistre pas à pas.
- OCT+ sur + ADD ajoute un verrou ou un détail ; sur un enregistrement, change un verrou en automation ou l'inverse ; sur PLAY, demande CLEAR T1 AUTOMATION?. EDIT supprime la ligne.
- 128 enregistrements au plus, partagés par les quatre pistes (AUTOMATION FULL).

Longueur, vitesse et outils

Maintenez **SEQ** sur n'importe quelle page : KNOB 1 à 4 règlent LEN (1 à 64 pas), DIV (la durée d'un pas, de 4 mesures à 1/32), SWG (swing) et GATE, et les touches blanches sont les outils : CLEAR, REVERSE, SHIFT, RANDOM, COOK, EUCLID, DOUBLE, HALF… (chapitre 16). Toute modification s'annule en maintenant SAVE.

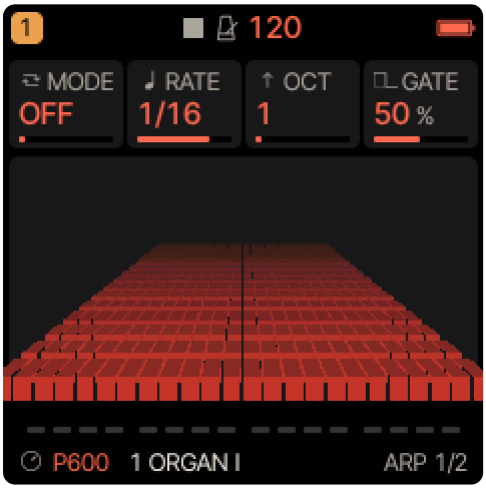
- STOP TO EDIT : un morceau est en lecture (chapitre 25) ; arrêtez-le pour modifier les pas.
- Changer de son ne change jamais la séquence ; charger une phrase (SAVE › PHRASES) la remplace, après confirmation si elle contient vos propres pas.

Felucca · La page des fonctions de Felucca décrit en détail le séquenceur, les verrous et l'automation. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en anglais).

23 L'arpégiateur

L'arpégiateur joue l'une après l'autre les notes tenues, en rythme avec le tempo. Appuyez sur **ARP**. Il agit sur la piste choisie, avec n'importe quel moteur. Réglez MODE sur OFF pour revenir au jeu normal.

ARP 1/2



La page ARP.

Le motif et sa vitesse.

Bouton	Ce qu'il 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
RATE	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 %

ARP 2 2/2



La page ARP 2.

Groove et verrouillage.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SWG	Swing.	0–100 %
PROB	La probabilité que chaque note joue.	0–100 %
HOLD	ON : les notes continuent après le relâchement (verrouillage) ; un nouvel accord les remplace.	OFF / ON
ORD	NOTE : par hauteur. PLAY : dans l'ordre joué.	2 choix

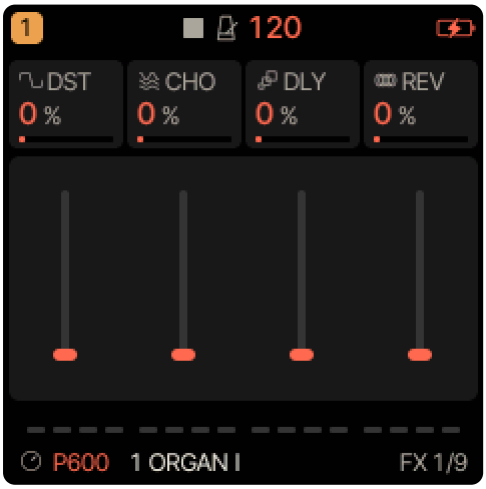
- **Il joue tout seul ?** HOLD est sur ON : repassez-le sur OFF, ou réglez MODE sur OFF. REC › CLEAR oublie aussi un accord verrouillé.
- Avec les accords (SCL › CHORD), un seul doigt produit un accord entier arpégé.
- Les réglages de l'arpégiateur appartiennent à la piste : ils restent quand vous changez de son.

Felucca · La page des fonctions de Felucca liste les modes de l'arpégiateur. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en anglais).

24 Les effets

Appuyez sur **FX**. Les six premières pages appartiennent à la piste choisie (ses envois, le SLICER et ses deux INSERT). DLY, REVERB et CHORUS sont communs aux quatre pistes ; chaque piste règle son propre envoi. Maintenez FX pour les effets de jeu (chapitre 16).

FX 1/9



La page FX.

La distorsion de la piste et ses envois vers les effets communs.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
DST	Distorsion.	0–100 %
CHO	Envoi vers le chorus.	0–100 %
DLY	Envoi vers le delay.	0–100 %
REV	Envoi vers la réverbération.	0–100 %

SLICER 2/9

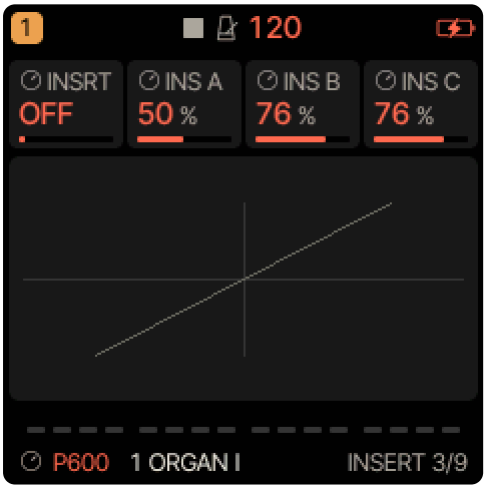


La page SLICER.

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

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SLCR	OFF, GATE, STUT.	3 choix
PAT	L'un des 16 motifs.	1–16
RATE	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T.	6 valeurs
DEPTH	La profondeur du hachage.	0–100 %

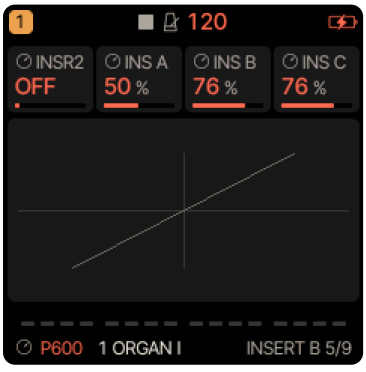
INSERT 3/9



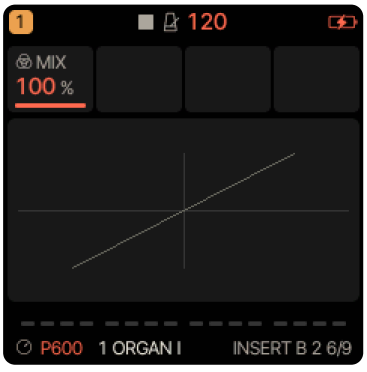
La page INSERT ; INSERT 2 4/9 règle son dosage sec / traité (MIX).

Un effet inséré sur la piste : SOFT, HARD, FOLD, FUZZ (saturations : DRIVE, TONE, LEVEL), CRUSH (BITS, RATE, LPF), PHASR, FLANG, CHOR (RATE, DEPTH, FDBK).

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
INSRT	Le type, de OFF à CHOR.	9 types
A, B, C	Ses trois réglages, nommés selon le type.	



INSERT B 5/9 : un second effet inséré, après le premier, avec les mêmes types et réglages.



INSERT B 2 6/9 : son dosage sec / traité (MIX).

Le son passe par DIST, l'INSERT, puis l'INSERT B : par exemple un phaser puis un flanger. INSERT B sur OFF ne change rien.



DLY 7/9 : TIME (en valeurs de notes), FDBK, COLR, MIX.



REVERB 8/9 : TYPE (HALL, ROOM, SPRING), SIZE, DAMP.



CHORUS 9/9 : CRT (vitesse), CDP (profondeur).

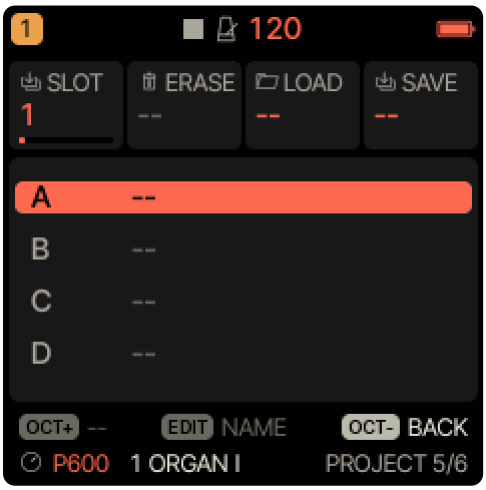
- Les envois FX font partie d'un son : charger un son les redéfinit. Les réglages communs de DLY, REVERB et CHORUS restent ; le projet les enregistre.
- **Pas de réverbération ?** L'envoi REV de la piste est à 0 %, sur FX ou sur HOME › MIXER (le même réglage).
- Un limiteur sur la sortie générale l'empêche de saturer.

Felucca · La page des fonctions de Felucca décrit les effets, le SLICER et les types de réverbération. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en anglais).

25 Projets, phrases et morceaux

Projets : tout à la fois

SAVE › PROJECT



SAVE › PROJECT, page 5 sur 6.

Quatre emplacements de projet, de A à D. Un projet contient les quatre pistes : leurs sons, séquences, automations, mixage, effets, gammes, arpégiateurs, et le morceau.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SLOT	Le projet, A à D (aussi PRESETS).	A–D
ERASE	Choisir, puis OCT+ : ERASE PROJECT A?	action
LOAD	Choisir, puis OCT+ : LOADED.	action
SAVE	Choisir, puis OCT+ : l'écran NAME (KNOB 3 : un nom au hasard), OCT+ pour écrire : SAVED.	action

- Arrêtez d'abord le séquenceur (STOP TO SAVE, STOP TO ERASE). EDIT renomme le projet.
- Si vous enregistrez sur un emplacement occupé, OVERWRITE PROJECT A? s'affiche avec son nom.
- Un projet chargé avec un échantillon manquant indique NO SAMPLE après LOADED.

- La musique en cours est conservée automatiquement à l'extinction (RESTORE LAST). Utilisez un projet pour conserver plusieurs morceaux, ou une version à laquelle revenir.

Phrases : des séquences toutes faites

SAVE › PHRASES



SAVE › PHRASES, page 4 sur 6.

Charge une séquence toute faite sur la piste choisie : 13 phrases d'usine (ACID, OFFBEAT, MELODY, LEAD, PAD, KEYS, BELL, SUB, CHOP, STUTTER, SLICES, BEAT, ARP), puis celles de vos sons USER.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
PAT	La phrase (aussi PRESETS).	liste
LOAD	OCT+ la charge (REPLACE T1 SEQUENCE? si la piste contient vos propres pas). Maintenez SAVE pour annuler.	action

Morceaux : des sections à la suite

GLO › SONG



GLO › SONG.

Jusqu'à 16 sections jouées l'une après l'autre. Pour chaque piste, une section indique le projet (A à D) dont elle joue le motif, ou - pour un silence, et son nombre de répétitions.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
SEC	La section (aussi PRESETS) ; la dernière ligne, + ADD, en ajoute une.	1–16
TRACK	La piste, T1 à T4.	T1–T4
PAT	A, B, C, D ou - (aussi les touches A3, B3, C4, D4).	5 choix
REPS	Le nombre de répétitions de la section.	1–16

- **PLAY** (ou OCT+) sur SONG joue le morceau depuis la première section ; un nouvel appui sur PLAY l'arrête. Ailleurs, PLAY joue les motifs actuels en boucle.
- Pendant qu'un morceau joue, les séquences ne peuvent pas être modifiées : STOP TO EDIT.
- ADD A SECTION : le morceau est vide. PATTERN A EMPTY : le projet nommé dans une section n'a pas de motif pour cette piste.

SAVE › TOOLS : effacer

SAVE › TOOLS



SAVE › TOOLS, page 6 sur 6.

Effacements, chacun après confirmation.

Bouton	Ce qu'il fait	Valeurs
PAT	CLEAR : la séquence et l'automation de la piste (CLEAR T1 SEQUENCE?).	action
SOUND	À droite une fois : INIT (le premier son du moteur) ; deux fois : CLEAN (sa voix nue).	action
SEC	DELETE : la section de morceau affichée sur GLO › SONG.	action
SONG	CLEAR : tout l'ordre du morceau.	action

Felucca · La page des fonctions de Felucca décrit les projets, les phrases et les morceaux. Détails : github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en anglais).

26 Questions et réponses, et tous les messages

Pas de son, ou pas le son attendu

Je n'entends rien du tout.

> Montez MASTER. Vérifiez que la piste n'est pas coupée (HOME › MIXER, ou l'écran rapide GLO) et qu'aucune autre piste n'est en solo. Sur un son modifié : un oscillateur sur OFF, la coupure fermée, ou un SUSTAIN à 0 avec un DECAY court peuvent le rendre muet ; tournez PRESETS d'un cran puis revenez pour le recharger.

Les touches jouent d'autres notes que celles sur lesquelles j'appuie.

> Une gamme ou une transposition est réglée : sur SCL, mettez SCL sur CHR, QNT sur OFF et TRN à 0. L'octave : appuyez ensemble sur OCT– et OCT+. Les accords : sur SCL › CHORD, réglez CHRD sur OFF.

Une note continue toute seule.

> Le HOLD de l'arpégiateur est sur ON (ARP 2), ou le RELEASE est très long (ENV). Appuyez sur PLAY pour vérifier que ce n'est pas le séquenceur. En dernier recours, éteignez et rallumez : la musique revient.

Des notes sont coupées quand je joue des accords.

> Les huit voix sont partagées par les quatre pistes, et une piste P600 en a six au plus. Jouez moins de notes sur les autres pistes, ou passez une piste de basse en MONO / LEG.

Le son craque dans l'application Mac.

> Choisissez Audio › Latency 35 ms ou 50 ms, et fermez les autres applications.

La molette ne fait rien.

> Le WHEEL du son (EXTRAS) est à 0 % (le LFO joue alors toujours en entier, quelle que soit la molette), ou le LFO du son ne va nulle part (LFO DEST). Pour utiliser SELECT comme molette, réglez MENU › CONTROL › SELECT sur MODW.

Mes modulations des emplacements de MOD 1 et 2 ont disparu.

> Charger un son les réinitialise, et une place P600 ne les garde pas. Rangez le son dans un emplacement USER ou un projet.

VINTAGE est revenu à 24.

> Chaque son P600 se charge avec VINTAGE à 24 (environ 19 %) ; une place P600 ne le garde pas. Un emplacement USER ou un projet, si.

Les images 3D ne bougent pas.

> MASTER est baissé avec MENU › DISPLAY › SCOPE sur OUT : les images prennent le son après MASTER. Montez MASTER, ou réglez SCOPE sur MIX.

Pages et boutons

Je suis sur une page que je ne connais pas, comment en sortir ?

> Appuyez sur HOME : retour à la page HOME depuis n'importe où. Le nom de la page affichée est en bas à droite ; le chapitre 8 liste toutes les pages par bouton.

Un écran plein de touches s'est ouvert et reste affiché.

> C'est un écran rapide maintenu ouvert (un cadenas à côté de son nom) : appuyez sur son bouton (EDIT, FX…) pour le fermer. Il s'ouvre quand un bouton est maintenu plus de 1 s.

Un appui sur EDIT ne fait rien, puis la page change en retard.

> Dans la famille déjà affichée, un appui attend un tiers de seconde au cas où un second appui suivrait (ce double appui recule d'une page).

OCT+ ne change pas l'octave.

> Sur les pages qui exécutent une action (pages SAVE, MORPH, CHORD, SONG, AUTOMATION…), dans les dialogues, le menu et les écrans rapides GLO, SCL, EDIT, SEQ et REC, OCT– et OCT+ servent aux actions de la page. Allez sur HOME pour changer l'octave.

PRESETS saute des sons.

> SAVE › PRESETS › LIST est réglée sur une famille ou sur FAV : remettez-la sur ALL.

PRESETS déplace un curseur au lieu de changer le son.

> Sur STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES et PROJECT, il déplace le curseur, la ligne ou l'emplacement, comme KNOB 1 ; sur TOOLS et SLICES, il ne fait rien. Allez sur HOME pour changer le son.

SELECT ne change pas le tempo.

> MENU › CONTROL › BPM LOCK est sur ON, SELECT est réglé sur PAGE, MODW ou VEL, ou une horloge externe donne le tempo (HOME › CLOCK › CLK).

Les pages P600 ont disparu.

> La piste choisie n'est pas une piste P600 : regardez le moteur en bas à gauche, choisissez une piste P600 avec ALGORITHM, ou chargez un son P600 sur celle-ci.

Un bouton agit comme un autre.

> Recalibrez la façade (chapitre 19).

Sur SAVE › PLACE, tourner PRESETS a changé mon son.

> Sur PLACE, PRESETS charge des sons ; choisissez la place avec KNOB 1. Maintenez SAVE un instant pour retrouver votre son, puis rangez-le.

Fermer le menu me ramène à HOME.

> C'est toujours le cas, quelle que soit la page d'où vous l'avez ouvert.

Que signifient A* à côté du numéro de piste, OCT +1 en haut à droite, ou un anneau rouge ?

> A* : la séquence de la piste vient du projet A et a été modifiée depuis. OCT +1 : le clavier est une octave plus haut. Un anneau rouge : une autre piste est armée pour l'enregistrement (chapitre 8).

Quelle version du Guru-600 est installée ?

> Elle s'affiche sur l'écran de démarrage. MENU › SYSTEM › INFO montre la numérotation de Felucca (v1.6.1), et ABOUT seulement les crédits de Felucca.

Sons et mémoire

J'ai modifié un son et je l'ai perdu en tournant PRESETS.

> Maintenez aussitôt SAVE 1 s : le son que vous aviez revient, avec ses changements (seul le dernier chargement : une série rapide de crans compte pour un seul). Rangez-le ensuite (chapitre 13).

Un son modifié est-il conservé à l'extinction ?

> Oui, si vous attendez environ une minute, séquenceur arrêté, avant d'éteindre : le FM-1 redémarre tel que vous l'avez laissé (RESTORE LAST). Pour le conserver définitivement, rangez-le dans un emplacement USER ou une place P600.

Emplacement USER ou place P600 ?

> Une place P600 remplace un son intégré et se trouve à son numéro ; elle conserve les réglages du Prophet-600, mais pas les effets, l'INSERT, MONO / LEG ni VINTAGE. Un emplacement USER accepte tout moteur, conserve tout (effets, VINTAGE) et prend votre propre nom. Le chapitre 13 les compare.

Ai-je perdu le son d'usine que j'ai remplacé ?

> Non : les sons intégrés ne sont jamais effacés. ORIG sur SAVE › PLACE en ramène un, RESET SOUNDS les ramène tous.

Comment tout sauvegarder ?

> Avec la page BACKUP de l'éditeur Guru-600 (chapitre 4) : la musique, les projets, les sons USER, les places P600, les échantillons, les réglages. Dans l'application Mac : copiez le fichier flash.bin (chapitre 3).

Puis-je transférer mes sons de l'application Mac vers le FM-1 ?

> Oui, avec tout le reste : dans l'application, Sauvegarde › Exporter une sauvegarde…, puis RESTORE IT ON THE FM-1 sur la page BACKUP de l'éditeur Guru-600 (chapitre 4).

Puis-je utiliser les sons de mon Prophet-600 ?

> Oui : envoyez ses dumps .syx avec la page d'envoi (chapitre 14) ; et dans l'autre sens, récupérez vos sons Guru-600 au format du Prophet-600.

Comment nommer ou renommer un son dans une place P600 ?

> Ce n'est pas possible sur le FM-1 : il garde son propre nom avec le numéro de la place (ORGAN I rangé dans la place 30 s'appelle 30 ORGAN I). Pour choisir un nom, utilisez un emplacement USER.

Y a-t-il des places P600 vides ?

> Non : les 255 contiennent un son, et les vôtres en remplacent jusqu'à 55. Ils sont en couleur sur SAVE › PLACE.

Mon son P600 rangé joue sans ses effets, ou en POLY au lieu de MONO.

> Une place P600 ne garde que la partie Prophet-600 du son : un son gardé joue en POLY (ou en UNI), sec, sans envoi d'effet. Utilisez un emplacement USER pour tout conserver (chapitre 13).

Mes sons P600 avaient disparu après l'extinction.

> Le FM-1 a été éteint moins de 2 s environ après l'enregistrement, ou pendant que le séquenceur jouait (ils ne sont écrits qu'à l'arrêt). Ou un échantillon USR3 envoyé par un ancien firmware occupe leur zone de mémoire : envoyez un nouvel échantillon dans USR3, ou effacez-le, depuis la page SAMPLES de l'éditeur Guru-600.

Les noms ont disparu après avoir récupéré puis renvoyé des sons.

> Le format du Prophet-600 ne contient pas de noms : un son renvoyé s'appelle P600 suivi d'un numéro (chapitre 14).

Puis-je charger le fichier Tout récupérer (255) dans mon Prophet-600 ?

> Seules les places 1 à 100 ont un sens : un Prophet-600 a 100 programmes, et les places 101 à 255 écraseraient les programmes 1 à 100.

Puis-je envoyer des sons avec mon propre outil SysEx ?

> Oui, en USB. Chaque son va dans la première place à partir de 201 qui ne contient aucun de vos sons, à la place d'un son intégré du Guru-600.

Un Program Change MIDI peut-il atteindre les places 129 à 255 ?

> Non : les programmes 0 à 127 sont les sons 1 à 128. Choisissez les places plus hautes avec PRESETS.

Puis-je annuler RESET SOUNDS ?

> Non : seul un fichier .syx récupéré auparavant ramène vos sons P600 (chapitre 14).

Le morph survit-il à un changement de piste ou de son ?

> Non : il repart du son tel qu'il est alors, MORPH revenu à 0 %. Pour garder le son obtenu, rangez-le avant : SAVE › PLACE, SAVE › USER ou un projet (chapitre 11).

Tous les messages, et que faire

Le bandeau en haut de l'écran indique le résultat de chaque action.

Message	Ce que cela signifie, que faire
STOP TO SAVE / STOP TO ERASE	Pour enregistrer ou effacer, le séquenceur doit être arrêté : appuyez sur PLAY, puis recommencez.
STOP TO EDIT	Un morceau joue : arrêtez-le pour modifier les pas, le morceau ou les outils.
STOP TO RECORD / STOP TO UNDO	Pas pendant qu'un morceau joue : arrêtez-le d'abord.
[SEQ] TO RECORD	Sur la page SONG, REC n'arme pas : allez sur une page SEQ.
KEYS WRITE STEPS / KEYS ADD TO STEP	L'enregistrement pas à pas est actif (SEQ › STEP, séquenceur arrêté) : les touches écrivent dans le pas sous le curseur.
KEYS RECORD LIVE / LANE KEYS RECORD	L'enregistrement en direct est actif, sur le piano roll ou la grille de batterie.
SAVED Uxx / LOADED Uxx / ERASED Uxx / RENAMED Uxx	Fait, sur l'emplacement USER xx.
SAVED / LOADED / RENAMED / PROJECT A ERASED	Fait, sur le projet.
SAVED (RAM) / ERASED (RAM)	Conservé pour l'instant mais pas écrit dans la mémoire (mémoire indisponible) : enregistrez de nouveau.
SAVE ERROR / ERASE ERROR / SAVE FORMAT ERROR	La mémoire n'a pas pu être écrite ; réessayez ; si cela persiste, sauvegardez et réinstallez.
EMPTY SLOT	Il n'y a rien dans cet emplacement à charger, renommer ou effacer.
NAME FULL	Un nom a 12 caractères au plus.
SAVED 30 ORGAN I	Votre son P600 est rangé dans cette place : son nom commence par le numéro de la place.
P600 MEMORY FULL / P600: NO FREE PLACE	Les 55 places à vous sont occupées : libérez-en avec ORIG, ou utilisez un emplacement USER.

Message	Ce que cela signifie, que faire
NOT A P600 SOUND	SAVE › PLACE est réservé aux sons P600 : utilisez SAVE › USER pour ce moteur.
ALREADY ORIGINAL / ORIGINAL BACK	La place contient son son intégré (déjà, ou de nouveau).
RECEIVED 12 P600 05	Un son reçu de l'ordinateur ; son nom commence par sa place (ici 12).
P600 PLACE CLEARED / SOUNDS RESET / NO IMPORTED SOUND	Une place, ou toutes, sont revenues à leur son intégré (ou il n'y avait rien à réinitialiser).
P600: NOT SAVED	Vos sons P600 n'ont pas pu être écrits dans la mémoire, et le FM-1 ne réessaie pas de lui-même : arrêtez le séquenceur et enregistrez de nouveau la place.
MUTATED	Page MORPH : une nouvelle variante du son.
PLAY THE CHORD / CHORD KEPT: MEM / NO NOTE	Mémoire d'accords : jouez votre accord / il est mémorisé / aucune note n'a été jouée.
ENGINE DRUM	La piste a changé de moteur.
NO FAVORITES / NO SOUNDS IN LIST	La liste choisie sur SAVE › PRESETS › LIST est vide : remettez LIST sur ALL.
SOUND INIT / CLEAN INIT	Le son de la piste a été initialisé.
UNDO/REDO T1 / NOTHING TO UNDO	SAVE maintenu : le dernier chargement annulé ou rétabli / rien à annuler.
[SAVE] HOLD TO UNDO	Un rappel après un outil ou un chargement de phrase : SAVE maintenu l'annule.
HOLD [EDIT] QUICK	Maintenez ce bouton pour ouvrir son écran rapide. Le rappel cesse une fois l'écran ouvert.
MIX PUT BACK / SCALE PUT BACK / SEQUENCE PUT BACK / REC PUT BACK / MUTES PUT BACK	OCT– dans un écran rapide : ce que l'écran rapide avait modifié est annulé.
FX ALL OFF	FX LATCH : tous les effets de jeu sont éteints.
HOLD A KEY: ASSIGN / B4 FLANGER...	Écran rapide FX : tenez une touche blanche et tournez PRESETS pour lui donner un effet.
MOMENTARY [OCT+] KEEP / BACK / KEPT / MOMENTARY FULL	LFO maintenu + boutons rotatifs : valeurs temporaires / rétablies / conservées / huit valeurs au plus.
BPM LOCKED	MENU › CONTROL › BPM LOCK est actif : le tempo se règle avec GLO + SELECT ou sur HOME › CLOCK.
MODW n / VEL n	SELECT sert de molette ou règle la vélocité (MENU › CONTROL › SELECT).

Message	Ce que cela signifie, que faire
TAP: CLK IS EXT / RESTART: CLK IS EXT	Une horloge externe donne le tempo (HOME › CLOCK › CLK).
CLICK ... / COUNT-IN ... / CLICK LEVEL ...	Écran rapide REC : la nouvelle valeur.
MIDI IN → T2	Des notes MIDI arrivent pour une autre piste que celle choisie.
MIDI LEARN ON / LEARN DONE / CC74 → T2 CUT	MIDI LEARN : commencé / terminé / un CC attribué.
CC NOT LEARNABLE / LEARN FULL / TURN A KNOB / NO CC TO CLEAR	MIDI LEARN : un CC réservé / déjà 16 attributions / tournez d'abord un bouton rotatif / ce réglage n'a pas de CC.
LEARN CLEARED / NOTHING LEARNED	MENU › MIDI › LEARN CLEAR : toutes les attributions oubliées / il n'y en avait aucune.
NO SAMPLE	SAMPLE, GRAIN ou SLICE sur un emplacement utilisateur vide : il joue une simple sinusoïde. Envoyez un échantillon depuis la page SAMPLES de l'éditeur Guru-600 ou choisissez une autre source.
USR1 EMPTY / SRC USR1-3 TO EDIT / SAMPLE TOO SHORT / PICK A SLICE / FIRST SLICE / 32 SLICES AT MOST / SLICE TOO SHORT / DIV MAN / SLICES SAVED / TOO LONG TO SAVE	EDIT › SLICES : ce que l'éditeur de tranches peut ou non faire avec cet échantillon.
STEP CLEARED / STEP RESET / NOTHING TO RESET / LOCKS CLEARED / NO LOCKS	SEQ › STEP ou DETAIL : le pas effacé ou réinitialisé / ses verrous effacés.
NOTE AHEAD / END OF PATTERN	Une note ne peut pas être plus longue : la note suivante ou la fin du motif l'en empêche.
QUANTIZE IS ON	Un NUDGE n'est pas appliqué tant que le QUANTIZE de la piste est sur ON (SEQ › AUTOMATION).
NUDGE +3	Le décalage des pas tenus.
ACC PLAYS 127	Un pas accentué joue toujours à pleine vélocité.
AUTOMATION FULL	Les 128 enregistrements d'automation sont tous utilisés : supprimez-en sur SEQ › AUTOMATION.
REVERSED, SHIFTED..., RANDOM BEAT, COOKED, DOUBLED, HALVED, EUCLID...	Écran rapide SEQ : le résultat de l'outil.
NOTHING TO CLEAR / NOTHING TO COOK / 64 STEPS: NO ROOM / 1 STEP: NO HALF	L'outil n'avait rien à faire.
PATTERN CLEARED / SEQUENCE CLEARED / AUTOMATION CLEARED / SECTION DELETED / SONG CLEARED	Effacé.

Message	Ce que cela signifie, que faire
ADD A SECTION / STOP FIRST / PATTERN A EMPTY	Le morceau ne peut pas jouer : il est vide / arrêtez d'abord / une section nomme un motif vide.
2ND CORE ON: RESTART / 2ND CORE MISREAD: OFF	Le second cœur change au prochain allumage / il s'est désactivé de lui-même.
SETUP CANCELLED / UPDATE CANCELLED	Calibrage ou mode récupération annulé : rien n'a changé.
2ND CORE OFF: RESTART	Le second cœur sera désactivé à partir du prochain allumage.
RENAMED (RAM)	Renommé pour l'instant, mais pas écrit dans la mémoire : renommez de nouveau.
LOADED 03 MELODY	SAVE › PHRASES : la phrase est chargée sur la piste.
KICK MUTED / KICK ON	Écran rapide EDIT, piste DRUM : une voie coupée / rétablie (non conservé).
NO NOTE	SEQ › DETAIL : le pas n'a pas de note à régler.
EUCLID 4/16 (+2) / EUCLID APPLIED / EUCLID CANCELLED	Écran rapide SEQ, EUCLID : coups / pas (rotation) / appliqué / annulé.
COOKED 3	Écran rapide SEQ : COOK de nouveau pressé dans la même ouverture (le nombre).
T2 CUT CC CLEARED	MIDI LEARN : OCT– a retiré le CC du réglage qui vient d'être tourné.
VEL SHOWN / VEL HIDDEN	SEQ › AUTOMATION : les lignes VEL des pas sont affichées / masquées.
ALREADY LISTED	SEQ › AUTOMATION : cette ligne figure déjà dans la liste.
CHANCE ADDED / RATCH ADDED / NUDGE ADDED / LOCK ADDED	SEQ › AUTOMATION, + ADD : le détail ou le verrou est ajouté.
NOW A LOCK / NOW AUTOMATION	SEQ › AUTOMATION : OCT+ a changé l'enregistrement en verrou / en automation.
DELETED / VEL 96	SEQ › AUTOMATION, EDIT : l'enregistrement supprimé / la vélocité du pas revenue à 96.

Pendant MIDI LEARN, la ligne du bas (pas le bandeau) indique où vous en êtes : **LEARN: TURN A KNOB** (tournez le bouton à piloter), **T2 CUT: SEND A CC** (bougez un bouton du contrôleur), **T2 CUT = CC74** (ce réglage répond au CC 74), avec **OCT+** DONE à droite.

Les dialogues

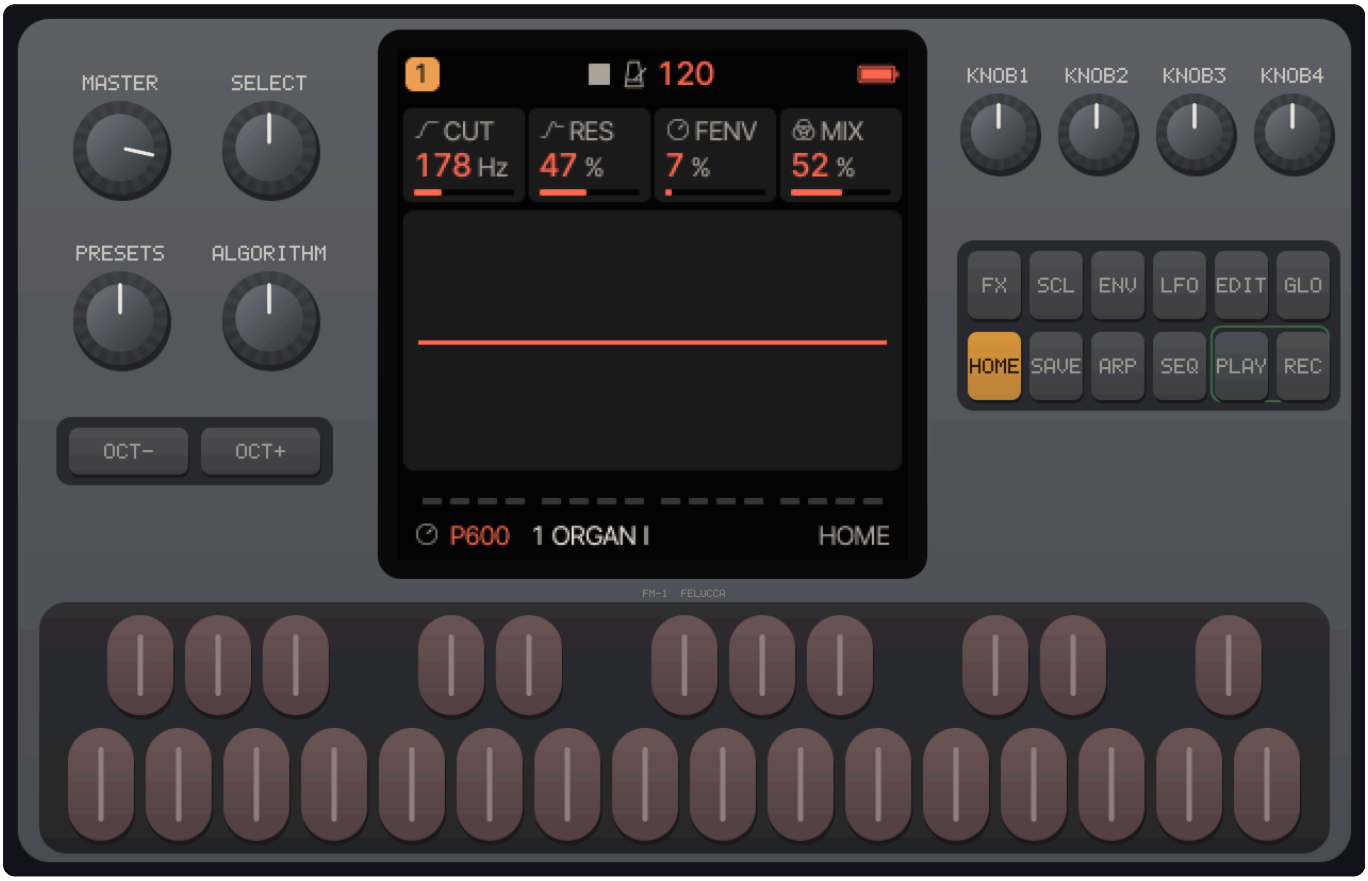
Question	OCT+ (OUI) fait
OVERWRITE U05? / OVERWRITE PROJECT A?	Ouvre NAME pour remplacer le son ou le projet (rien n'est écrit avant l'OCT+ de NAME).
ERASE U05? / ERASE PROJECT A?	L'efface.
SAVE IN PLACE 12?	Range le son P600 dans cette place.
ORIGINAL TO 12?	Ramène le son intégré de la place.
REPLACE T1 SEQUENCE?	Charge la phrase à la place de vos propres pas (maintenez SAVE pour annuler).
CLEAR T1 SEQUENCE? / CLEAR T1 AUTOMATION?	Efface les pas de la piste / son automation.
DELETE SECTION? / CLEAR SONG ORDER?	Supprime la section du morceau / tout l'ordre du morceau.
INITIALIZE SOUND? / CLEAN INIT SOUND?	Initialise le son de la piste / le ramène à sa voix nue, sans effet ni modulation.
ARE YOU SURE? ALL WILL BE ERASED	RESET GURU-600 : efface tout et redémarre.

OCT– répond toujours NON et ne change rien.

Le Guru-600 est un projet libre, qui peut toujours évoluer. Si vous avez une idée de fonctionnalité ou d'amélioration, ou si vous constatez un bug, écrivez-nous sur github.com/MarcGoudy/guru-600 : « Issues » pour les bugs, « Discussions » pour les idées. Sans compte GitHub : guru600fm1@gmail.com.

Pour ce qui vient de Felucca (le séquenceur, les autres moteurs…) : github.com/hugelton/Felucca.

27 La façade du Prophet-600 ↔ le Guru-600



Où se trouve chaque commande de la façade du Prophet-600 sur le Guru-600.

Façade du Prophet-600	Le Guru-600 sur le FM-1
POLY-MOD › FILTER ENVELOPE, OSC B	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM EN, PM B
POLY-MOD › FREQ A, FILTER (switches)	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM DS : FRQ A, FILT, BOTH
LFO › FREQUENCY, SHAPE	LFO › RATE, WAVE
LFO › INITIAL AMOUNT	EDIT › EXTRAS (7/11) › WHEEL (WHEEL plus bas = plus de LFO sans la molette)
LFO › FREQ, PW, FILTER (switches)	LFO › LFO DEST › PIT, SHP, FLT (0 ou 100 %)
OSC A › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › A FRQ, A WAV
OSC A › PULSE WIDTH, SYNC	EDIT › OSC 2 (3/11) › A PW, SYNC
OSC B › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › B FRQ, B WAV
OSC B › FINE, PULSE WIDTH	EDIT › OSC 2 (3/11) › B FIN, B PW
MIXER › OSC A / OSC B	EDIT › MIXER (4/11) › MIX (aussi HOME › KNOB 4)
GLIDE	EDIT › MIXER (4/11) › GLD
UNISON	EDIT › MIXER (4/11) › VCE = UNI

Façade du Prophet-600	Le Guru-600 sur le FM-1
FILTER › CUTOFF, RESONANCE, ENVELOPE AMOUNT	EDIT › FILTER (5/11) › CUT, RES, FENV (aussi HOME › KNOB 1 à 3)
FILTER › KEYBOARD HALF / FULL	EDIT › FILTER (5/11) › KBD
FILTER ENVELOPE › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	EDIT › FLT ENV (6/11)
AMPLIFIER › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	ENV (1/2)
MASTER VOLUME	MASTER
TUNE	MENU › AUDIO › TUNE
PROGRAM (les touches numériques)	PRESETS
RECORD	SAVE › PLACE
Molette de hauteur	celle d'un clavier MIDI
Molette de modulation	celle d'un clavier MIDI, ou SELECT = MODW ; son dosage : EDIT › EXTRAS › WHEEL

Les mêmes commandes répondent aux numéros de CC MIDI du firmware GliGli (chapitre 18).

28 Crédits et licences

- Guru-600 : Marc Massé, 2026, licence GPL-3.
- Felucca : Leo Kuroshita (hugelton), licence GPL-3. 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.
- Collection v2022 : ses auteurs (voir l'annexe), licence GPL, issue du projet de firmware Prophet-600 GliGli.
- Sons 201 à 230 : adaptés des sons d'usine de Surge XT (surge-synthesizer.github.io, GPL-3), conçus par Claes Johanson. Sons 231 à 255 : originaux créés pour le Guru-600.
- Émulateur FM-1 : fm1-emu (Joakim Eriksson).
- Polices : Inter Tight (licence SIL Open Font) ; VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

Le Guru-600 est un projet libre, qui peut toujours évoluer. Si vous avez une idée de fonctionnalité ou d'amélioration, ou si vous constatez un bug, écrivez-nous sur github.com/MarcGoudy/guru-600 : « Issues » pour les bugs, « Discussions » pour les idées. Sans compte GitHub : guru600fm1@gmail.com.

Pour ce qui vient de Felucca (le séquenceur, les autres moteurs…) : github.com/hugelton/Felucca.

À Éric Le Yavanc, mon frère de cœur,
passionné de son et techos hors pair.
Je t'aime, p'tit frère ! C'est grâce à toi, tout ça !

Bedienungsanleitung

Inhalt

1	Was der Guru-600 mitbringt	148
2	Den Guru-600 auf einem FM-1 installieren	149
3	Die Guru-600-Anwendung auf dem Mac	151
4	Der Guru-600-Editor	153
5	Erste Schritte	154
6	Der Synthesizer, einfach erklärt	155
7	Bedienelemente und Gesten des FM-1	157
8	Das Display lesen: Seiten, Farben, Meldungen, Hilfe	161
9	Die P600-Klangerzeugung, Seite für Seite	166
10	Die Verstärkerhüllkurve, der LFO und die Modulation	172
11	MORPH und MUTATE	176
12	Die Sounds: einen Sound finden	178
13	Ihre Sounds behalten	180
14	Sounds vom Computer senden und zurückholen	183
15	Skalen, Akkorde und der Akkordspeicher	185
16	Die Schnellansichten	187
17	Das Menü, Zeile für Zeile	190
18	Das Modulationsrad, MIDI und MIDI LEARN	194
19	Resets, Kalibrierung und Rettung	197
20	Vier Spuren, der Mixer und das Tempo	198
21	Die weiteren Klangerzeugungen von Felucca	199
22	Der Sequencer	202
23	Der Arpeggiator	204
24	Die Effekte	205
25	Projekte, Phrasen und Songs	207
26	Fragen und Antworten, und alle Meldungen	210
27	Das Bedienfeld des Prophet-600 ↔ der Guru-600	218
28	Mitwirkende und Lizenzen	219
29	Anhang: die 255 Klänge	516

Danke, dass Sie den Guru-600 heruntergeladen haben, ein Emulator des Prophet-600 von Sequential Circuits. Wir hoffen, dass Ihnen das Spielen damit so viel Freude bereitet wie uns seine Entwicklung. Diese Anleitung zeigt Ihnen alles, was Ihr FM-1 jetzt kann. Viel Spaß beim Musizieren!

1 Was der Guru-600 mitbringt

Der Guru-600 verwandelt den M-VAVE FM-1 in einen Emulator des **Sequential Circuits Prophet-600** (1982), einen der allerersten Synthesizer mit MIDI. Er ist eine Firmware: Er ersetzt die Original-Firmware des FM-1 und lässt sich jederzeit wieder entfernen.

Was er hinzufügt

- **Eine P600-Klangerzeugung**, aufgebaut wie das Original: zwei Oszillatoren pro Stimme mit Sync, ein Filter mit 24 dB und eigener Hüllkurve, Poly-Mod, ein LFO, Unisono und sechs Stimmen (Kapitel 9).
- **255 Sounds**: die 100 Werksprogramme des Prophet-600 unter ihren echten Namen, 100 freie Sounds aus der Prophet-600-Community und 55 für den Guru-600 geschaffene Sounds. Mit den 71 Sounds der anderen Klangerzeugungen von Felucca umfasst die Liste 326 Sounds, dazu 32 USER-Plätze für Ihre eigenen (Kapitel 12).
- **MORPH und MUTATE**: einen Sound schrittweise in einen anderen verwandeln oder mit einer einzigen Geste eine Variante eines Sounds erzeugen (Kapitel 11).
- **55 eigene Plätze** für P600-Sounds, zusätzlich zu den 32 USER-Speicherplätzen, wobei der Originalsound immer nur eine Geste entfernt ist (Kapitel 13).
- **Vom Computer gesendete Sounds**: Originaldateien des Prophet-600 (.syx) gelangen in den FM-1 und kommen im Originalformat des Prophet-600 wieder heraus (Kapitel 14).
- **Ein Akkordspeicher**: Spielen Sie einen Akkord einmal, danach spielt ihn ein Finger in jeder Tonart (Kapitel 15).
- **Eine MIDI-Belegung nach dem Vorbild der GliGli-Firmware**: Ein für einen echten Prophet-600 eingerichtetes Setup steuert den Guru-600 ohne Änderungen (Kapitel 18).
- **Ein neues Erscheinungsbild**: Seiten im Stil des Prophet-600, ein Display, das den Klang in Echtzeit in 3D zeichnet, ein farbiges Meldungsband und ein animierter Startbildschirm (Kapitel 8).
- **Einfachere Navigation**: Doppeltippen auf eine Seitentaste geht eine Seite zurück, und eine Schnellansicht, die 1 s lang gehalten wird, bleibt geöffnet (Kapitel 7 und 16).
- **Zwei Resets**, klar getrennt: einer nur für die Sounds, einer für das ganze Instrument (Kapitel 19).
- **Eine Anwendung für den Mac**: der komplette Guru-600 auf dem Computerbildschirm, um ihn zu erkunden, Sounds vorzubereiten oder ohne den FM-1 zu spielen (Kapitel 3).

Was er von Felucca übernimmt

Der Guru-600 basiert auf **Felucca**, einer freien Firmware für den FM-1 von Leo Kuroshita. Alles, was Felucca kann, bleibt erhalten und funktioniert mit der P600-Klangerzeugung: vier Spuren, dreizehn weitere Klangerzeugungen, ein Sequencer mit 64 Steps und Automation, ein Arpeggiator, Effekte, Skalen und Akkorde, Songs und Projekte. Die Kapitel 20 bis 25 fassen sie zusammen; das Felucca-Wiki liefert die Details.

> Das Felucca-Wiki (github.com/hugelton/Felucca/wiki) beschreibt Felucca, die ursprüngliche Firmware: Einige Details können im Guru-600 abweichen. Es ist auf Englisch.

Im Vergleich zum Prophet-600

Der Guru-600 ist eine digitale Nachbildung eines analogen Synthesizers. Die 100 Werksklänge verwenden die originalen Einstellungen, ausgelesen aus den Dateien von Sequential. Hüllkurven, Filter und LFO sind an einem vermessenen Prophet-600 kalibriert. Jeder Prophet-600 klang ein wenig anders als der nächste: Erwarten Sie denselben Charakter, nicht dieselbe Maschine.

Über das Original hinaus, mit der P600-Klangerzeugung:

- Ein LFO mit Tempo-Sync und mehr Wellenformen, eine Modulationsmatrix, Anschlagdynamik auf das Filter, Stereobreite.
- Mono, Legato und Notenprioritäten; die VINTAGE-Drift; Audio und MIDI über USB.

So lesen Sie diese Anleitung

- **Neu bei Synthesizern?** Lesen Sie die Kapitel 5 (erste Schritte) und 6 (der Synthesizer einfach erklärt), dann 7 und 8.
- **Sie kennen sich mit Synthesizern aus?** Gehen Sie direkt zur P600-Klangerzeugung (9), zu MORPH (11) und dazu, wie Sie Ihre Sounds behalten (13).
- **Etwas funktioniert nicht wie erwartet?** Kapitel 26 beantwortet die üblichen Fragen und erklärt jede Meldung, die das Display anzeigen kann.

Konventionen

- Wörter in **GROSSBUCHSTABEN** sind das, was Sie auf den Tasten und dem Display des FM-1 lesen: **EDIT**, **CUTOFF**, **OCT+**.
- **KNOB 1** bis **KNOB 4** sind die vier Regler oben rechts, unter den vier Einstellungen des Displays, von links nach rechts.
- **MENU › SYSTEM › HELP** bedeutet: Öffnen Sie das Menü, wechseln Sie zum Reiter SYSTEM und wählen Sie die Zeile HELP.
- **Tippen**: drücken und sofort loslassen. **Halten**: gedrückt halten. **Doppeltippen**: zweimal schnell auf dieselbe Taste tippen.
- Noten werden mit Buchstaben bezeichnet: C D E F G A B (B entspricht dem deutschen H); C4 ist das mittlere C.

---

2 Den Guru-600 auf einem FM-1 installieren

Der Guru-600 wurde auf dem FM-1 getestet: Klang, Sequencer, Sicherungen und Installation funktionieren, und bis heute ist kein Fehler bekannt. Er ersetzt die offizielle M-VAVE-Firmware, die Sie jederzeit wieder aufspielen können. Wie jede freie Software wird er ohne Gewähr bereitgestellt: Sichern Sie Ihre Projekte vor der Installation.

Was Sie brauchen

- Den FM-1.
- Ein USB-**Datenkabel**, direkt am Computer angeschlossen.
- Einen Mac, einen PC oder einen Linux-Computer.
- Einen MIDI-fähigen Browser: Chrome, Edge, Brave, Opera…
- Die Installationsseite des Guru-600: marcgoudy.github.io/guru-600.

Installation Schritt für Schritt

1. Schalten Sie den FM-1 ein und verbinden Sie ihn mit dem USB-Datenkabel mit dem Computer.
2. Schließen Sie alle Anwendungen, die MIDI nutzen (Musiksoftware, ein anderer Browser-Tab mit einem Editor).
3. Öffnen Sie die Installationsseite und klicken Sie auf **Installieren**. Wenn der Browser nach dem MIDI-Zugriff (SysEx) fragt, erlauben Sie ihn.
4. Ziehen Sie das Kabel nicht ab und schließen Sie die Seite nicht während der Installation.
5. Der FM-1 startet neu.

Falls die Installation abbricht

Die Seite meldet	Was zu tun ist
Dieser Browser kann das nicht.	Öffnen Sie die Seite in einem MIDI-fähigen Browser: Chrome, Edge, Brave, Opera...
Der MIDI-Zugriff (SysEx) wurde nicht erlaubt.	Klicken Sie auf das Symbol links in der Adressleiste, erlauben Sie MIDI für die Website und klicken Sie dann erneut auf Installieren.
FM-1 nicht gefunden.	Prüfen Sie das Kabel (ein Datenkabel), schalten Sie den FM-1 ein, schließen Sie die anderen Anwendungen, die MIDI nutzen, und klicken Sie erneut auf Installieren.
Das angeschlossene Gerät ist kein FM-1.	Trennen Sie die anderen MIDI-Geräte und versuchen Sie es erneut.
Die USB-Verbindung wurde unterbrochen. / Abgebrochen.	Stecken Sie das Kabel wieder ein und drücken Sie erneut auf Installieren.
Der FM-1 im Update-Modus wurde nicht gefunden.	Stecken Sie das USB-Kabel neu ein und klicken Sie erneut auf Installieren.
Der FM-1 hat sich nicht zurückgemeldet.	Schalten Sie ihn aus und wieder ein.
Die zu installierende Datei ist beschädigt.	Laden Sie die Seite neu und beginnen Sie von vorn.

Von der offiziellen Firmware, von Felucca oder einer anderen Version des Guru-600 aus erfolgt die Installation direkt. Nur eine Firmware eines anderen Autors, die die Seite nicht erkennen würde, erfordert zuerst die Rückkehr zur offiziellen M-VAVE-Firmware (mit dem Update-Programm von M-VAVE).

Startet der FM-1 nicht mehr und sieht der Computer ein USB-Gerät namens **WL80UBOOT**: Versuchen Sie ein anderes USB-Datenkabel, schließen Sie die anderen Anwendungen, die MIDI nutzen, und starten Sie die Installation erneut. Bleibt der FM-1 in diesem Modus, stellen Sie ihn mit dem FM-1 Transporter wieder her (Link auf der Installationsseite).

Den Guru-600 aktualisieren

Eine neue Version wird genauso über die Installationsseite installiert. Sichern Sie vorher über die Seite BACKUP des Guru-600-Editors (Kapitel 4).

Zu einer anderen Firmware wechseln und zurückkehren

1. Klicken Sie im Guru-600-Editor (Link auf der Installationsseite) auf der Seite BACKUP auf **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**: Eine Datei wird auf dem Computer gespeichert.
2. Installieren Sie die andere Firmware mit ihrem eigenen Werkzeug. Für die offizielle M-VAVE-Firmware: das Update-Programm von M-VAVE auf der Website von M-VAVE.
3. Um zurückzukehren, installieren Sie den Guru-600 über die Installationsseite, wählen Sie dann im Guru-600-Editor auf der Seite BACKUP die Datei und klicken Sie auf **RESTORE IT ON THE FM-1**.

Der FM-1 ist danach genau so, wie Sie ihn verlassen haben: die aktuelle Musik, die Projekte, die USER-Sounds, die in den Plätzen abgelegten P600-Sounds, die Samples und ihre Slices, die FM6-Voice-Bank und die Einstellungen.

Felucca · Die Installationsanleitung von Felucca erklärt auch den Transporter und die Wiederherstellungswerkzeuge. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Installation (auf Englisch).

---

3 Die Guru-600-Anwendung auf dem Mac

Guru-600.app führt die Guru-600-Firmware in einem FM-1-Emulator auf dem Mac aus. Alles in dieser Anleitung funktioniert darin: Erkunden Sie den Guru-600 vor der Installation, bereiten Sie Sounds vor, lernen Sie die Seiten kennen oder spielen Sie ohne das Gerät.

Sie benötigt einen Mac mit Apple-Chip (M1 oder neuer).

Installieren und öffnen

1. Entpacken Sie **Guru-600-Mac.zip**.
2. Doppelklicken Sie auf **Guru-600.app**. Beim ersten Mal blockiert der Mac sie: Öffnen Sie Systemeinstellungen › Datenschutz & Sicherheit und klicken Sie auf **Trotzdem öffnen**.

Mit der Maus spielen

- **Tasten und Klaviertasten**: anklicken. Halten Sie die Maustaste gedrückt, um sie zu halten; ziehen Sie über die Klaviertasten für ein Glissando.
- **Regler** (SELECT, PRESETS, ALGORITHM, KNOB 1 bis 4, MASTER): darauf nach oben oder unten ziehen oder mit dem Mausrad oder Trackpad darüber scrollen. Nach oben dreht im Uhrzeigersinn.
- **Doppeltippen**: zwei schnelle Klicks auf dieselbe Taste.
- **Schnellansichten** (Kapitel 16): Halten Sie die Taste länger als 1 s und lassen Sie sie dann los: Die Schnellansicht bleibt geöffnet, und Sie können ihre Tasten und Regler anklicken. Klicken Sie erneut auf die Taste, um sie zu schließen.
- **Zwei Bedienelemente gleichzeitig** (GLO + PLAY, OCT– + OCT+…): Halten Sie eines über die Computertastatur und klicken Sie auf das andere.

Mit der Computertastatur spielen

Mac-Taste	FM-1
A W S E D F T G Y H U J K O L P ; '	die Klaviertasten, von C4 (A) bis F5 (,)
← / →	OCT– / OCT+
Space	PLAY
R	REC
1 2 3 4 5	FX, SCL, ENV, LFO, EDIT
6 7 8 9 0	GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ
[/]	SELECT drehen
- / =	PRESETS drehen
, / .	ALGORITHM drehen
Esc	beenden (der Speicher bleibt erhalten)

KNOB 1 bis 4 und MASTER lassen sich nur mit der Maus drehen. Die Buchstaben beziehen sich auf die Tastenpositionen einer QWERTY-Tastatur; auf einer QWERTZ- oder AZERTY-Tastatur verwenden Sie die Tasten an denselben Positionen.

Ein MIDI-Keyboard

Jedes MIDI-Keyboard oder jeder Controller, der **vor dem Öffnen der Anwendung** am Mac angeschlossen ist, spielt sie. Schließen Sie eines später an, beenden Sie die Anwendung und öffnen Sie sie erneut. Mod-Rad und Regler funktionieren wie in Kapitel 18 beschrieben.

Die Menüs

- **Backup** › **Backup exportieren…**: speichert den gesamten Speicher der Anwendung in einer Datei. **Backup importieren…**: ersetzt diesen Speicher durch den einer Datei, aus der Anwendung oder von einem FM-1; die Anwendung startet neu (siehe unten).
- **Audio** › **Latency** (Latenz): **20 ms (fastest)**: sofortige Reaktion, aber der Klang kann knistern, wenn andere Anwendungen geöffnet sind. **50 ms (safest)**: kein Knistern, eine leichte Verzögerung. **35 ms**: dazwischen.
- Zeigt der Fenstertitel weniger als 1.00x, schließen Sie andere Anwendungen oder wählen Sie eine höhere Latenz.
- **Fenster**: die üblichen macOS-Befehle, um das Fenster zu platzieren und seine Größe zu ändern.
- **Hilfe** (Help, Aide…) › **Guru-600 User Guide** öffnet diese Anleitung in Ihrem Browser, in der Sprache des Mac.

Ihr Speicher

Die Anwendung behält Ihre Sounds, Projekte und Einstellungen. Beenden Sie sie mit **Esc** oder dem roten Knopf, um sie zu behalten. Zum Sichern: **Backup › Backup exportieren…**. Um neu zu beginnen, löschen Sie die Datei **~/Library/Application Support/Guru-600/flash.bin** bei geschlossener Anwendung.

Von der Anwendung zum FM-1 und zurück

Von der Anwendung zum FM-1

1. In der Anwendung: **Backup › Backup exportieren...**, und wählen Sie, wo die Datei gespeichert wird.
2. Schließen Sie den FM-1 an, öffnen Sie den Guru-600-Editor (Link auf der Installationsseite), wählen Sie auf seiner Seite BACKUP diese Datei und klicken Sie auf **RESTORE IT ON THE FM-1**.

Vom FM-1 zur Anwendung

1. Klicken Sie im Guru-600-Editor auf der Seite BACKUP auf **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**.
2. In der Anwendung: **Backup › Backup importieren...**, und wählen Sie diese Datei. Die Anwendung startet mit dem Speicher des FM-1 neu.

- Alles wird übertragen: die Musik, die Projekte, die USER-Sounds, die P600-Plätze, die Samples und ihre Slices, die FM6-Voice-Bank und die Einstellungen. Was das andere Gerät enthielt, wird ersetzt.
- Die Anwendung speichert die aktuelle Musik selbst, spätestens etwas mehr als eine Minute nach Ihrer letzten Änderung. Um sicherzugehen, legen Sie sie vor dem Export in einem Projekt ab (Kapitel 25).

Mit dem Guru-600-Editor

Öffnen Sie die Anwendung, dann den Guru-600-Editor (Kapitel 4): Der Editor verbindet sich mit der Anwendung wie mit einem FM-1, und Sie hören alles, was Sie darin tun. Die Seite Sound Sender sendet auf dieselbe Weise Sounds an die Anwendung. Ihr MIDI-Port heißt **Guru-600**.

Was die Anwendung nicht kann

- Mit dem Felucca-Webeditor arbeiten: Verwenden Sie den Guru-600-Editor.
- Audio an andere Anwendungen senden.

> **RESET GURU-600** (Kapitel 19) funktioniert auch in der Anwendung.

---

4 Der Guru-600-Editor

Der Guru-600-Editor zeigt den FM-1 auf dem Bildschirm eines Computers, als ein vom Prophet-600 inspiriertes Bedienfeld mit Tastatur: alle Einstellungen der P600-Sounds, den Sequencer, den Song, den Arpeggiator, die Effekte, den Mixer, die Projekte, die Samples, das Backup und die Einstellungen. Jede Änderung ist sofort auf dem FM-1 zu hören, und was Sie am FM-1 ändern, erscheint im Editor.

- **Online**: marcgoudy.github.io/guru-600/editor/, mit Chrome, Edge, Brave oder Opera (auch der Link auf der Installationsseite).
- **Ohne Internet**: der Ordner **Guru-600 Editor**, **editor › index.html**.
- Verbinden Sie den FM-1 per USB und klicken Sie auf **CONNECT FM-1**; erlauben Sie beim ersten Mal MIDI im Browser. Der Editor verbindet sich auch mit der Mac-Anwendung (Kapitel 3).
- **SOUNDS** auf der Seite SOUND listet alle Sounds, die der FM-1 spielen kann (die 255 Guru-600-Sounds, die der anderen Klangerzeugungen, Ihre USER-Sounds); ein Rechtsklick benennt einen Guru-600-Sound um.
- **In Ihrer Sprache**: Wählen Sie sie unter SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE. Die Namen der Klang- und Sequenzer-Einstellungen bleiben auf Englisch, wie auf dem Bildschirm des FM-1; beim Darüberfahren zeigt ein Tooltip ihre Übersetzung und wozu sie dienen.

> 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 SEQUENCER des Editors eine Sequenz schreiben, während Sie am FM-1

einen Sound formen.

Seine eigene Anleitung, **Guru-600 Editor – Guide**, beschreibt jede Seite: Die Taste **?** des Editors öffnet sie bei der angezeigten Seite.

5 Erste Schritte

Zehn Minuten, um den Guru-600 zu hören, Sounds zu wechseln und sich zurechtzufinden. Jede Änderung lässt sich rückgängig machen.

1. Einschalten



Die Seite HOME.

1. Schalten Sie den FM-1 ein.
2. Drehen Sie **MASTER** (oben links), um die Lautstärke einzustellen.
3. Spielen Sie auf den Tasten: Spur 1 spielt den ersten Werksklang des Prophet-600, **1 ORGAN I**.

2. Den Sound wechseln

1. Drehen Sie **PRESETS**: ein Schritt, ein Sound.
2. Die Sounds 1 bis 100 sind die Werksklänge des Prophet-600, 101 bis 200 die freie Sammlung v2022, 201 bis 255 die eigenen des Guru-600. Nach 255 folgen die Sounds der anderen Klangerzeugungen (Kapitel 21), dann Ihre eigenen (Kapitel 13).
3. Drehen Sie PRESETS in die andere Richtung, um zurückzugehen.

3. Den Klang formen

Auf HOME ändern die vier Regler oben rechts diese Einstellungen:

Regler	Funktion	Werte
KNOB 1	CUT: die Grenzfrequenz des Filters. Niedrig: dumpf; hoch: hell.	Hz
KNOB 2	RES: die Resonanz. Der Klang wird näselnd und beginnt dann zu pfeifen.	0–100 %
KNOB 3	FENV: wie weit die Filterhüllkurve das Filter bei jeder Note öffnet.	0–100 %
KNOB 4	MIX: das Verhältnis zwischen den Oszillatoren A und B.	0–100 %

Um den Originalsound zurückzuholen, drehen Sie PRESETS einen Schritt weiter und wieder zurück. Wenn Sie PRESETS zu weit gedreht und einen veränderten Sound verloren haben, halten Sie **SAVE** 1s gedrückt: Der vorherige Sound kommt mit Ihren Änderungen zurück (erneut halten, um wieder vorwärts zu gehen). Nur der letzte Ladevorgang lässt sich zurückholen: Eine schnelle Folge von Drehungen zählt als eine; nach mehreren getrennten Drehungen kehrt nur der Sound vor der letzten zurück.

4. Höher oder tiefer spielen

OCT– und **OCT+** verschieben die Tastatur um eine Oktave nach unten oder oben, bis zu drei Oktaven in jede Richtung; ihre Lämpchen zeigen an, wenn Sie nicht in der Mitte sind. Drücken Sie beide zusammen, um zur Mitte zurückzukehren.

5. Tiefer einsteigen

1. Drücken Sie **EDIT**, um die Seiten der P600-Klangerzeugung zu öffnen; drücken Sie erneut für die nächste Seite. Elf Seiten, in der Reihenfolge des Bedienfelds des Prophet-600 (Kapitel 9).
2. Doppeltippen auf **EDIT**: zurück zur vorherigen Seite.
3. Drücken Sie **HOME**: Von überall zurück zur Seite HOME.

6. Vier Spuren

Der FM-1 spielt vier Spuren gleichzeitig, jede mit ihrem eigenen Sound. Drehen Sie **ALGORITHM**, um die Spur zu wählen (1 bis 4). Beim Einschalten ist Spur 1 eine P600-Orgel, Spur 2 ein FM6-Pad, Spur 3 ein LOFI-Lead und Spur 4 ein Drumkit. Die Tasten, PRESETS und die Regler wirken immer auf die angezeigte Spur.

7. Ausschalten

Schalten Sie aus, wann Sie möchten: Der FM-1 startet wieder mit den Sounds und der Musik, wie Sie sie verlassen haben (**MENU › SYSTEM › RESTORE LAST**). Stoppen Sie nach einer Änderung den Sequencer und warten Sie eine Minute, bevor Sie ausschalten.

> **Wiederhergestellt ist nicht gespeichert.** Ein veränderter Sound kommt nach dem Ausschalten zurück, ist aber nicht gespeichert: Ein Drehen an PRESETS ersetzt ihn. Um ihn dauerhaft zu behalten, speichern Sie ihn auf einem eigenen Platz (Kapitel 13).

---

6 Der Synthesizer, einfach erklärt

Ein Synthesizer erzeugt einen Klang in wenigen Stufen, immer in derselben Reihenfolge.

Oszillatoren → **Mixer** → **Filter** → **Verstärker** → **Effekte**

1. Die Oszillatoren: der Rohklang

Ein Oszillator schwingt und erzeugt einen gleichbleibenden Ton, wie eine Saite, die ohne Unterbrechung gestrichen wird. Seine **Form** (Wellenform) bestimmt seine Klangfarbe:

- **SAW** (Sägezahn): hell und schnarrend, reich an Obertönen – Bläser, Streicher, Leadsounds.
- **TRI** (Dreieck): weich und rund, ähnlich einer Flöte.
- **PLS** (Puls): hohl und holzig. Seine **Pulsbreite** verändert den Charakter: Als Rechteck (50 %) klingt er wie eine Klarinette, schmal klingt er dünn und näselnd. Wird die Pulsbreite langsam verändert, entsteht das Schimmern von String-Ensembles.

Der Guru-600 hat wie der Prophet-600 zwei Oszillatoren pro Stimme, **A** und **B**. Jeder kann mehrere Wellenformen gleichzeitig nutzen. Stimmt man sie unterschiedlich (eine Oktave, eine Quinte oder nur ganz leicht), klingt der Sound voller. **SYNC** zwingt A, mit jedem Zyklus von B neu zu starten: ein harter, bissiger Klang, typisch 80er-Jahre.

2. Der Mixer

Der **MIXER** regelt das Lautstärkeverhältnis zwischen Oszillator A und Oszillator B.

3. Das Filter: die Klangregelung

Das Filter entfernt die hohen Frequenzen, wie ein sehr kräftiger Höhenregler. **CUTOFF** bestimmt, wie hell der Klang ist: niedrig eingestellt klingt er dumpf, hoch eingestellt hell. **RESONANCE** hebt die Frequenzen genau an der Grenzfrequenz an: Der Klang wird näselnd und beginnt dann zu pfeifen. Sehr weit aufgedreht pfeift das Filter von selbst.

4. Die Hüllkurven: wie sich der Klang entwickelt

Eine Hüllkurve beschreibt in vier Schritten, was vom Drücken einer Taste bis nach dem Loslassen geschieht:

- **ATTACK** (Anstieg): wie schnell der Klang einsetzt (Klavier: sofort; Streicher: langsam).
- **DECAY** (Abfall): wie schnell er danach wieder abfällt.
- **SUSTAIN** (Haltepegel): der Pegel, der gehalten wird, solange Sie die Taste gedrückt halten.
- **RELEASE** (Ausklingen): wie lange er nach dem Loslassen zum Verklingen braucht.

Der Guru-600 hat wie der Prophet-600 zwei davon: Die **AMPLIFIER**-Hüllkurve formt die Lautstärke; die **FILTER ENVELOPE** öffnet und schließt das Filter – das „Wah" eines Bläsereinsatzes, das „Zupfen" eines Clavinets.

5. Der LFO: Bewegung

Der LFO (Niederfrequenzoszillator) ist eine langsame, unhörbare Schwingung, die eine andere Einstellung auf und ab bewegt: die Tonhöhe (**Vibrato**), das Filter (**Wah-Wah**), die Pulsbreite (Schimmern) oder die Lautstärke (**Tremolo**).

6. Poly-Mod: das Markenzeichen des Prophet

Mit **POLY-MOD** können die Filterhüllkurve oder Oszillator B innerhalb jeder Stimme die Tonhöhe von Oszillator A oder das Filter formen. Kleine Werte sorgen für Biss; größere ergeben Glocken, metallische Klänge, Sweeps und Soundeffekte, die gewöhnliche Synthesizer nicht hinbekommen.

7. Stimmen, Unisono und Glide

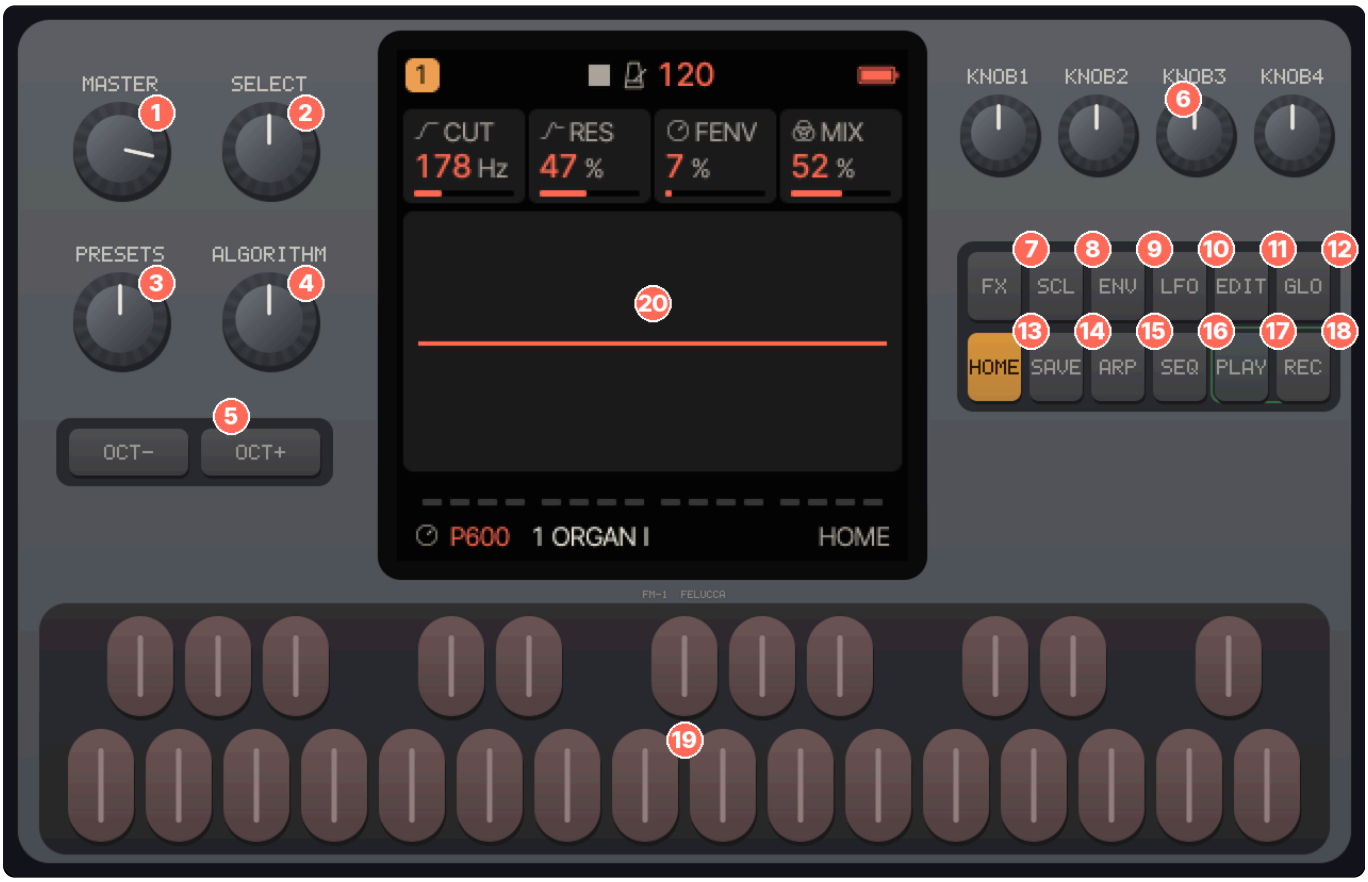
Sechs **Stimmen** bedeuten sechs Noten gleichzeitig. **UNISON** legt alle Stimmen auf eine einzige Note und ergibt so einen gewaltigen einstimmigen Klang (Bässe, Leads). **GLIDE** gleitet von einer Note zur nächsten, statt zu springen.

8. Effekte

- **REV** (Hall): der Klang eines Raums oder Saals rund um das Instrument.
- **DLY** (Delay): Echos, die den Klang wiederholen.
- **CHO** (Chorus): ein leicht gedoppelter, breiterer Klang.
- **DST** (Verzerrung): sättigt den Klang, von warm bis aggressiv.

> Kapitel 9 zeigt Seite für Seite, wo sich jeder dieser Parameter im Guru-600 befindet.

7 Bedienelemente und Gesten des FM-1



Nr.	Bedienelement	Funktion
1	**MASTER**	Gesamtlautstärke (Lautsprecher, Kopfhörer und USB-Audio, außer bei MENU › AUDIO › USB LEVEL = FIXED).
2	**SELECT**	Standardmäßig das Tempo. Kann stattdessen durch die Seiten blättern, als Modulationsrad dienen oder die Anschlagstärke der Tasten einstellen (MENU › CONTROL › SELECT).

Nr.	Bedienelement	Funktion
3	**PRESETS**	Wechselt den Sound der ausgewählten Spur. Auf manchen Seiten bewegt er stattdessen den Cursor oder die Zeile.
4	**ALGORITHM**	Wählt die Spur, 1 bis 4. Im Menü: den Reiter.
5	**OCT– / OCT+**	Oktave nach unten / oben. Auf Aktionsseiten, in Dialogen und im Menü: zurück oder abbrechen / bestätigen.
6	**KNOB 1–4**	Die vier Einstellungen, die oben auf dem Display angezeigt werden.
7	**FX**	Die Effektseiten. Gehalten: die Schnellansicht FX (Performance-Effekte).
8	**SCL**	Die Seiten für Skala und Akkorde. Gehalten: die Schnellansicht SCL.
9	**ENV**	Die Seiten der Verstärkerhüllkurve.
10	**LFO**	Die LFO-Seiten und die Modulationsmatrix. Gehalten beim Drehen der Regler: MOMENTARY-Änderungen.
11	**EDIT**	Die Seiten der Klangerzeugung (bei P600: ihre elf Seiten). Gehalten: die Schnellansicht EDIT (Klangerzeugungen).
12	**GLO**	Die Song-Seite. Gehalten: die Schnellansicht GLO (Stummschaltungen, Solos, Pegel, Tap-Tempo, MIDI LEARN).
13	**HOME**	Zurück zu HOME; auf HOME: MIXER, dann CLOCK. Gehalten: das Menü.
14	**SAVE**	Die Seiten zum Speichern und Laden von Sounds und Projekten. Gehalten: Rückgängig / Wiederherstellen.
15	**ARP**	Die Seiten des Arpeggiators.
16	**SEQ**	Die Seiten des Sequencers. Gehalten: die Schnellansicht SEQ TOOLS.
17	**PLAY**	Startet / stoppt den Sequencer.
18	**REC**	Schaltet die Aufnahme auf der ausgewählten Spur scharf. Gehalten: die Schnellansicht REC.
19	**TASTEN**	27 Tasten, F3 bis G5: zum Spielen; in einer Schnellansicht: Kurzbefehle.
20	**DISPLAY**	Die Seite, ihre vier Einstellungen, die Spur, der Sound und die Meldungen.

Die **USB**-Buchse auf der Rückseite überträgt Strom, MIDI und Audio und empfängt die Firmware und importierte Sounds. Die MIDI-Buchse (TRS) empfängt Noten und Controller, aber keine Sounds.

Tippen, Halten, Doppeltippen

Geste	Auf einer Seitentaste
Tippen	Wirkt beim Loslassen. Aus einer anderen Familie: öffnet diese Familie auf der zuletzt angesehenen Seite. Bereits in der Familie: die nächste Seite.
Doppeltippen	Zweimal Tippen innerhalb einer Drittelsekunde: eine Seite zurück. Bei GLO (eine einzige Seite) und REC: hält ihre Schnellansicht dauerhaft geöffnet.
Halten (FX, SCL, EDIT, GLO, SEQ, REC)	Nach 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD): die Schnellansicht, solange Sie halten.
Länger als 1s halten, ohne etwas anderes zu berühren	Loslassen: Die Schnellansicht bleibt geöffnet. Ein Tippen auf ihre Taste schließt sie.
HOME 1s gehalten	Öffnet das Menü (es bleibt geöffnet).
SAVE 1s gehalten	Rückgängig; erneut gehalten: Wiederherstellen.

- Um mehrere Seiten vorwärts zu blättern, lassen Sie zwischen den Tippern eine kurze Pause; zwei zu dicht aufeinanderfolgende Tipper zählen als Doppeltippen.
- Von der ersten Seite einer Familie führt das Zurückblättern zu ihrer letzten Seite; von der letzten Seite führt das Vorwärtsblättern zur ersten.
- **SAVE**, aus einer anderen Familie gedrückt, öffnet immer **USER**, die Seite zum Speichern eines Sounds.
- **HOME**, auf HOME gedrückt, zeigt MIXER, dann CLOCK, dann wieder HOME. Doppeltippen geht in die andere Richtung.
- Seite mit SELECT wechseln: MENU › CONTROL › **SELECT = PAGE**. Nach rechts vorwärts, nach links zurück. Das Tempo liegt dann auf GLO + SELECT und HOME › CLOCK.

OCT– und OCT+

Auf gewöhnlichen Seiten verschieben sie die Tastatur sofort beim Drücken um Oktaven (–3 bis +3); ihr Lämpchen leuchtet außerhalb der mittleren Oktave. Anderswo wirken sie beim Loslassen:

- **Aktionsseiten** (Speichern, Laden, Löschen, MUTATE von MORPH, LEARN…): **OCT+** führt die Aktion aus; **OCT–** bricht sie ab, und ein zweiter Druck kehrt zu HOME zurück (auf PHRASES, SONG und AUTOMATION führt OCT– direkt zu HOME). Auf diesen Seiten ändert sich die Oktave nicht.
- **Dialoge** (ERASE U01?, SAVE IN PLACE 5?…): **OCT+** = YES, **OCT–** = NO. Bis Sie antworten, reagieren nur die Tasten (sie spielen).
- **Schnellansichten** GLO, SCL, EDIT, SEQ und REC: **OCT–** macht alles rückgängig, was seit dem Öffnen in der Schnellansicht geändert wurde.
- **Menü**: verstellt den Wert um einen Schritt nach unten / oben.
- Ein **atmendes** Lämpchen an OCT+ bedeutet, dass OCT+ jetzt etwas bewirken würde.

Die Regler

- **KNOB 1 bis 4** ändern die vier angezeigten Einstellungen. Auf einer Aktionsseite drehen Sie den Regler der Aktionskarte nach rechts, um die Aktion auszuwählen, nach links, um sie abzubrechen, und drücken dann OCT+.
- MENU › CONTROL › **KNOB ACCEL** ON: Schnelles Drehen an einer Einstellung mit vielen Werten wirkt 2- bis 8-mal schneller.
- **ALGORITHM** wählt die Spuren 1 bis 4, eine pro Schritt, ohne Umlauf. Solange eine Schnellansicht gehalten wird, bewirkt er nichts.
- **PRESETS** wechselt den Sound der Spur, außer: Auf STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES und PROJECT bewegt er den Cursor, die Zeile oder den Slot, wie KNOB 1; auf TOOLS und SLICES bewirkt er nichts. Auf SAVE › PLACE wechselt er ebenfalls den Sound: Wählen Sie den Platz nur mit KNOB 1.
- **SELECT**: standardmäßig das Tempo (40 bis 240 BPM). Mit MENU › CONTROL › **BPM LOCK** ON ändert SELECT das Tempo nicht mehr (BPM LOCKED): Stellen Sie es bei gehaltener GLO-Taste, auf HOME › CLOCK oder mit der Taste TAP von GLO ein.

Die Tasten

- 27 Tasten, von F3 bis G5 in der mittleren Oktave. Ohne MIDI-Keyboard spielen sie mit einer festen Anschlagstärke von 100; mit MENU › CONTROL › SELECT = **VEL** lässt sie sich mit SELECT einstellen (1 bis 127); bei jedem Einschalten springt sie auf 100 zurück.
- Ein MIDI-Sustain-Pedal (CC 64) funktioniert.
- Eine Taste, die gedrückt wird, während die Taste einer Schnellansicht gehalten wird, ist ein Kurzbefehl: stumm und nie aufgenommen.

Alle Kombinationen

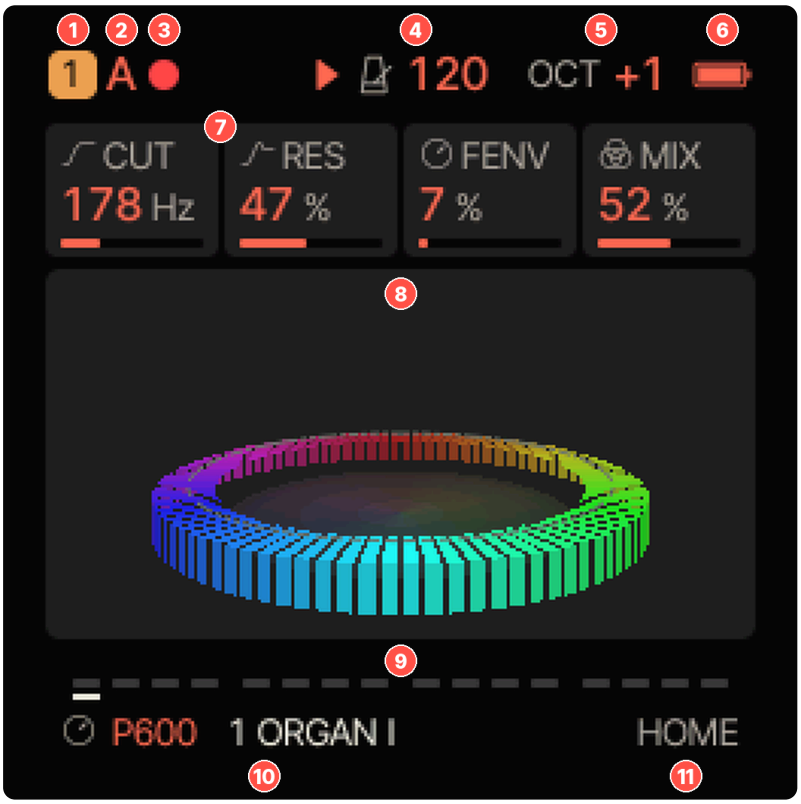
Geste	Wirkung
OCT– + OCT+	Zurück zur mittleren Oktave.
OCT– + OCT+ 5 s gehalten	Wiederherstellungsmodus (WL80UBOOT, Kapitel 2). Vor Ablauf von 5 s loslassen, um abzubrechen.
OCT– + OCT+ beim Einschalten gehalten	Hardware-Kalibrierung (Kapitel 19).
SAVE beim Einschalten gehalten	RESET SOUNDS? (Kapitel 19).
GLO gehalten + PLAY	RESTART: zurück zum Anfang, ohne anzuhalten.
GLO gehalten + SELECT	Das Tempo, unabhängig von der Einstellung von SELECT.
GLO gehalten + Taste D4	MIDI LEARN ein / aus (Kapitel 18).
LFO gehalten + KNOB 1–4	MOMENTARY: Änderungen, die gelten, solange LFO gehalten wird (Kapitel 10).
FX gehalten + weiße Taste gehalten + PRESETS	Weist dieser Taste einen anderen Effekt zu (Kapitel 16).
Schritt gehalten + KNOB 1–4	Ein Parameter-Lock auf diesem Step (Kapitel 22).
SAVE 1 s gehalten	Den letzten Ladevorgang (Sound, Pattern) oder die letzte Sequenzbearbeitung rückgängig machen / wiederherstellen.

Die Lämpchen

- **Leuchtend**: jetzt wirksam. **Atmend** (langsam heller und dunkler): verfügbar, Sie können drücken. **Dunkel**: nichts verfügbar. MENU › DISPLAY › LEDS ändert den Stil.
- Während der Sequencer läuft, erlischt das Lämpchen von PLAY selbst, und das grüne Lämpchen leuchtet; während eines Einzählers blinkt das grüne Lämpchen auf jedem Schlag.
- REC leuchtet, solange eine Spur scharfgeschaltet ist.

Felucca · Die Seite Controls von Felucca listet die Tasten und Gesten der ursprünglichen Firmware auf. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (auf Englisch).

8 Das Display lesen: Seiten, Farben, Meldungen, Hilfe



Nr.	Element	Was angezeigt wird
1	**Spur**	Die ausgewählte Spur, 1 bis 4 (ALGORITHM); sie leuchtet auf, wenn eine MIDI-Note für sie eintrifft.
2	**Projekt**	Der Projektbuchstabe, A bis D: der PROJECT-Slot, aus dem das Pattern der Spur stammt (oder, während ein Song läuft, der Slot, den ihr Abschnitt spielt; - für Stille). Ein * dahinter: Das Pattern hat ungespeicherte Änderungen.
3	**REC-Markierung**	Ein gefüllter roter Punkt: Die ausgewählte Spur ist für die Aufnahme scharfgeschaltet. Ein roter Ring: Eine andere Spur ist scharfgeschaltet.

Nr.	Element	Was angezeigt wird
4	**Wiedergabe und Tempo**	Ein Quadrat, wenn der Sequencer gestoppt ist, ein Dreieck, wenn er läuft (in der Akzentfarbe während eines Einzählers), eine Scheibe, während ein Song läuft; dann das Tempo in BPM, gefolgt von einem Vorhängeschloss, wenn BPM LOCK aktiviert ist. In einer Schnellansicht: ihr Name ([EDIT] SET, [FX] HOLD…), mit einem Vorhängeschloss, wenn sie dauerhaft geöffnet ist.
5	**Oktave**	OCT +1, OCT −2…: Die Tastatur ist nicht in der mittleren Oktave. Während ein Song läuft: die Scheibe und die Nummer des laufenden Abschnitts.
6	**Akku**	Der Akku (ein Ladesymbol bei USB-Stromversorgung).
7	**Die vier Karten**	Die vier Einstellungen der Seite, eine pro Regler, von links nach rechts: Name, Wert und ein Balken. Eine abgedunkelte Karte ist gerade nicht verfügbar; eine leere ist mit keinem Regler verknüpft.
8	**Das Feld**	Ein Bild dessen, was die Seite einstellt: der in Echtzeit gezeichnete Klang, eine Liste, eine Grafik oder ein Bedienfeld im Stil des Prophet-600.
9	**Die Markierungszeile**	Sechzehn Steps des Patterns der Spur (die Gruppe, in der der Cursor steht); ein Balken ist eine Note (akzentuiert: in der Akzentfarbe); die weiße Markierung ist der gerade gespielte Step, und auf den SEQ-Seiten zeigt eine farbige Markierung den Cursor. Auf Aktionsseiten zeigt diese Zeile, was OCT+ und OCT− bewirken.
10	**Klangerzeugung und Sound**	Die Klangerzeugung der Spur (in der Hauptfarbe der Palette, rot bei P600) und ihr Sound.
11	**Seite**	Der Name der Seite und ihre Nummer in der Familie, zum Beispiel FILTER 5/11.

Familien und Farben

Jede Taste öffnet eine **Familie** von Seiten. Auf einer P600-Spur hat jede Familie von Parametern ihre Farbe, am Rahmen der Seite und an den Bögen der Regler:

Oszillatoren, Mixer **Filter** **Hüllkurven** **Poly-Mod** **LFO** **Stimmen** **Extras**

Morph

Der leuchtende Bogen eines Reglers zeigt seinen Wert; bei einer Einstellung in zwei Richtungen (− / +) beginnt der Bogen in der Mitte. Einige P600-Seiten zeigen runde Regler wie der Prophet-600; andere die vier Karten mit einem 3D-Bild des Klangs.

Die Seiten jeder Familie

Taste	Seiten, der Reihe nach	Kapitel
HOME	HOME, MIXER, CLOCK	5, 20
EDIT	P600: POLY MOD, OSC, OSC 2, MIXER, FILTER, FLT ENV, EXTRAS, MORPH, VOICE, VOICE 2, VOICE 3. Andere Klangerzeugungen: ihre eigenen Seiten, dann VOICE, VOICE 2, VOICE 3.	9, 11, 21
ENV	ENV, ENV DEST	10
LFO	LFO, LFO 2, LFO DEST, MOD	10
FX	FX, SLICER, INSERT, INSERT 2, INSERT B, INSERT B 2, DLY, REVERB, CHORUS	24
SCL	SCL, CHORD	15
ARP	ARP, ARP 2	23
SEQ	STEP, DETAIL, AUTOMATION	22
GLO	SONG	25
SAVE	USER, PLACE (P600-Spuren), PRESETS, PHRASES, PROJECT, TOOLS	13, 12, 25

Eine Seite, die für die Klangerzeugung der Spur keine Bedeutung hat, erscheint nicht (zum Beispiel die P600-Seiten auf einer DRUM-Spur); die Nummern n/m zählen nur die angezeigten Seiten.

Das Meldungsband



Eine Meldung: das Band oben auf dem Display.

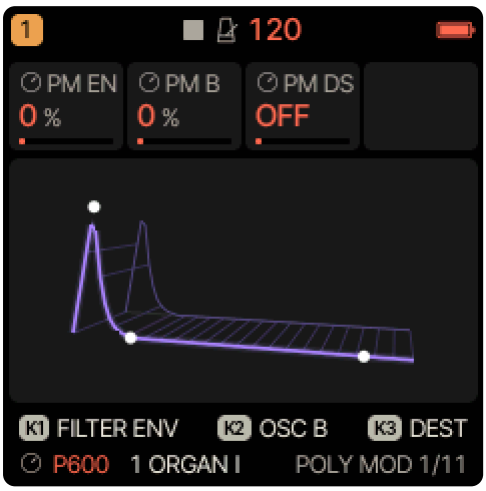
Die Ergebnisse von Aktionen (SAVED U01, MUTATED, STOP TO SAVE…) erscheinen etwa 2 s lang in einem grün-blauen Band oben auf dem Display. Es erfordert keine Reaktion. Zwei Meldungen können aufeinander folgen: LOADED, dann NO SAMPLE, oder das Ergebnis eines Werkzeugs, dann [SAVE] HOLD TO UNDO. Kapitel 26 listet alle Meldungen auf und sagt, was zu tun ist.

Ein fehlendes Sample: NO SAMPLE, mit einem durchgestrichenen Dateisymbol (Kapitel 21). Solange Sie eine Schnellansicht noch nie geöffnet haben, zeigt jedes Tippen auf ihre Taste HOLD [EDIT] QUICK: Halten Sie die Taste, um die Schnellansicht zu öffnen.

Dialoge

Bevor etwas gelöscht oder ersetzt wird, fragt ein Dialog nach einer Bestätigung (manchmal nennt eine zweite Zeile, was ersetzt wird): OCT– NO, OCT+ YES. Die anderen Bedienelemente bewirken dann nichts; HOME gedrückt halten öffnet das Menü und bricht den Dialog ab.

Hilfe auf dem Display



MENU › SYSTEM › HELP ON: der Hinweis unter der Seite.

MENU › SYSTEM › HELP auf ON: Beim Öffnen einer Seite zeigt der untere Rand des Displays 2 s lang ihre wichtigsten Bedienelemente, zum Beispiel K1 FILTER ENV K2 OSC B K3 DEST. In einer Schnellansicht bleibt eine zweite Hilfezeile stehen, solange sie geöffnet ist.

Auf Aktionsseiten zeigt der untere Rand des Displays, was OCT+ und OCT– bewirken: OCT+ SAVE OCT– CANCEL.

Der Klang, in Echtzeit gezeichnet

Das Feld unter den vier Karten wird aus dem Klang selbst gezeichnet: Ausgang links und rechts, Lautstärke, Frequenzen und die Noten, die Sie spielen. Jede Seite hat ihr eigenes Bild.



HOME: das Spektrum als Balken rund um eine Scheibe, Bässe hinten, Höhen vorn; die linke Hälfte ist der linke Kanal, die rechte der rechte.



REVERB: eine Form, rund bei dunklem Klang, eckig bei hellem, Stacheln bei jeder Note; sie teilt sich in Stereo und leuchtet mit dem Hall.



CHORUS: die linke und die rechte Welle als zwei Wände; in Mono eine einzige, sie weichen auseinander, wenn der Klang breiter und lauter wird.



DLY: Jede Wellenform wird zu einem Ring, der wie ein Echo auf Sie zufliegt.



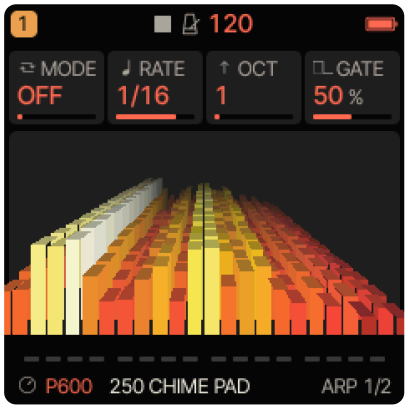
ARP 2: die Tastatur zu einem Kreis gebogen; jede Note wirft Funken von ihrer Seite, blau und langsam im Bass, rot und schnell in den Höhen.



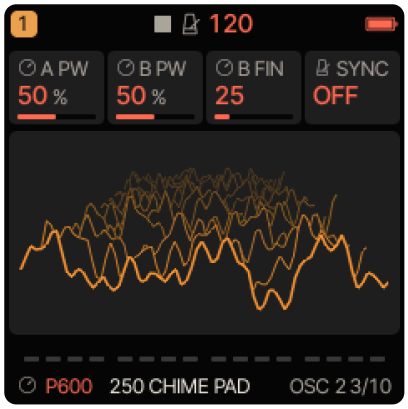
ENV DEST: die letzten Wellenformen in die Tiefe gestapelt.



CLOCK: die Wellenform zu einer Blume gewunden, mit mehr Blütenblättern bei hellerem Klang.



ARP: das Spektrum in Blöcken; jede neue Reihe schiebt die älteren nach hinten.



OSC und OSC 2: die Wellenform, wie sie herauskommt, die vorherigen fallen kaskadenartig zurück.



POLY MOD: die Hüllkurve, die die Modulation steuert, als Band in die Tiefe.



LFO 2: die LFO-Welle zu einer Spirale gewickelt.



MIXER (EDIT): die vier Spuren, jede mit ihrem Sound und ihrem Pegel.

Weitere Klangseiten: **ENV** die tatsächliche Lautstärke des Klangs der letzten Sekunden, ein Licht markiert den gegenwärtigen Moment; **FLT ENV** eine Platte aus Säulen, auf der sich das Spektrum von der Mitte aus ausbreitet; **LFO** ein Ring, den die LFO-Welle verformt; **FILTER** das Spektrum als Landschaft, warm unterhalb der Grenzfrequenz, kalt darüber, mit einer Lichtwand an der Grenzfrequenz, die mit der Resonanz heller wird. Mit MENU › DISPLAY › LARGE ON

zeigen manche Seiten stattdessen große Werte. MENU › DISPLAY › SCOPE: OUT (Voreinstellung) nimmt den Klang nach MASTER ab, bei heruntergedrehtem MASTER werden die Bilder also flach; MIX zeigt sie bei jeder Lautstärke.

Display und Farben

- **MENU › DISPLAY › COLOR** wählt die Palette (standardmäßig P600); **STYLE** FLAT oder LINE, **LARGE** größere Werte, **ANIM** die Animationen (Kapitel 17).
- **MENU › DISPLAY › SCREEN OFF** schaltet das Display nach 5 bis 60 Minuten Inaktivität aus (standardmäßig NEVER). Klang und Sequencer laufen weiter. Die Berührung, die es aufweckt, bewirkt sonst nichts: keine Note, keine Änderung.

---

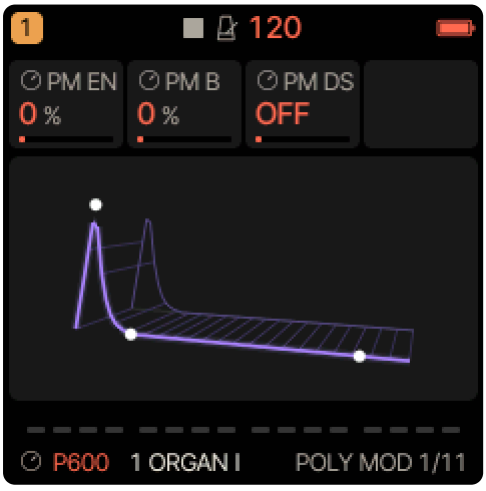
9 Die P600-Klangerzeugung, Seite für Seite

Eine Spur mit der Klangerzeugung **P600** spielt wie ein Prophet-600: pro Stimme zwei Oszillatoren (A und B), deren Wellenformen sich kombinieren lassen, ein Mixer, ein Tiefpassfilter mit 24 dB, eigener Hüllkurve und Keyboard-Tracking, die Poly-Mod, dann der Verstärker und seine Hüllkurve.

Die Seiten erreichen

- Wählen Sie eine P600-Spur (ALGORITHM; beim Einschalten Spur 1) und drücken Sie **EDIT**: Seite 1/11, POLY MOD. Drücken Sie EDIT erneut für die nächste Seite, Doppeltippen für die vorherige.
- EDIT öffnet wieder die Seite, die Sie verlassen haben. Name und Nummer der Seite stehen unten rechts auf dem Display: POLY MOD 1/11, OSC 2/11…
- KNOB 1 bis 4 (oben rechts) ändern die vier Einstellungen, von links nach rechts. Die Verstärkerhüllkurve liegt auf **ENV** und der LFO auf **LFO** (Kapitel 10).
- Eine Änderung betrifft den Sound der Spur, nicht den gespeicherten Sound: Wie Sie ihn behalten, steht in Kapitel 13.

1/11 · POLY MOD



EDIT, Seite 1 von 11.

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

Regler	Funktion	Werte
PM EN	FILTER ENV: wie stark die Filterhüllkurve das Ziel moduliert.	0–100 %
PM B	OSC B: wie stark Oszillator B das Ziel moduliert, mit Audiogeschwindigkeit: metallische, glockenartige Klänge.	0–100 %
PM DS	DEST: wohin die Modulation geht: OFF, FRQ A (Tonhöhe von Oszillator A), FILT (das Filter), BOTH (beide).	4 Optionen

- **Es passiert nichts?** DEST steht auf OFF, oder beide Werte stehen auf 0 %.

- FILTER ENV auf FRQ A fährt bei jeder Note die Tonhöhe von Oszillator A durch, um bis zu fünf Oktaven: ein Sync-Sweep, wenn SYNC aktiviert ist (Seite 3), sonst ein Zap oder ein Absturz der Tonhöhe.
- OSC B moduliert auch herausgemischt (MIXER auf 0 %) oder auf OFF (er wirkt dann als Dreieck): Nutzen Sie ihn rein als Modulator.

2/11 · OSC



EDIT, Seite 2 von 11.

Wellenformen und Tonhöhen der Oszillatoren A und B.

Regler	Funktion	Werte
A WAV	SHAPE A: Wellenformen von Oszillator A: OFF (stumm), SAW, TRI, SAW+T, PLS, SAW+P, TRI+P, ALL (alle drei).	8 Optionen
A FRQ	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
B WAV	SHAPE B: Wellenformen von Oszillator B, dieselben acht Optionen.	8 Optionen
B FRQ	FREQ B: Tonhöhe von Oszillator B, auf dieselbe Weise.	0–63 Halbtöne

- **Kein Ton?** Der Oszillator, den Sie hören wollen, steht auf OFF, oder der MIXER (Seite 4) schickt alles zu einem Oszillator, der auf OFF steht.
- Eine Quinte auseinander (A 24, B 31) oder eine Oktave auseinander (A 24, B 36): ein vollerer Klang. Verstimmen Sie B leicht mit B FINE (Seite 3) für die klassische Schwebung.
- PLS (Puls) verändert sich mit der auf Seite 3 eingestellten Pulsbreite.

3/11 · OSC 2



EDIT, Seite 3 von 11.

Pulsbreiten, Feinstimmung und Sync.

Regler	Funktion	Werte
A PW	PW A: Pulsbreite von A (hörbar, wenn seine Wellenform PLS enthält). 50 %: Rechteck, hohl; schmal: dünn, näselnd.	0–100 %
B PW	PW B: Pulsbreite von B.	0–100 %
B FIN	FINE B: hebt B leicht an, um bis zu einen Halbton: ein vollerer, schwebender Klang.	0–127
SYNC	A startet mit jedem Zyklus von B neu: ein harter, bissiger Ton, der sich ändert, wenn FREQ A bewegt wird.	OFF / ON

- SYNC klingt am besten, wenn A höher als B ist (FREQ A über FREQ B) und A im Mix ist. Fahren Sie FREQ A durch oder lassen Sie das die Poly-Mod erledigen (Seite 1).
- Der LFO kann die Pulsbreiten bewegen (LFO DEST › SHP): das Schimmern von String-Ensembles.

4/11 · MIXER



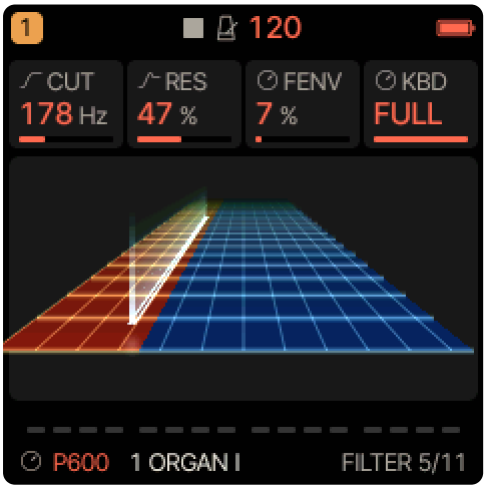
EDIT, Seite 4 von 11.

Das Verhältnis der beiden Oszillatoren, das Glide und der Stimmenmodus.

Regler	Funktion	Werte
MIX	MIXER: 0 % nur A, 50 % beide gleich laut, 100 % nur B.	0–100 %
GLD	GLIDE: Zeit, um von einer Note zur nächsten zu gleiten (0: kein Glide).	1 ms – 10 s
VCE	VOICES: POLY (bis zu sechs Noten), MONO (eine Note, jede Note startet die Hüllkurven neu), LEG (Legato: eine Note, die Hüllkurven starten erst nach einer Pause neu), UNI (Unisono: alle Stimmen auf einer Note, gewaltig).	4 Modi

- In UNI fächert DETUNE (Seite 7) die gestapelten Stimmen auf; die Spur spielt dann jeweils nur eine Note.
- 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.

5/11 · FILTER



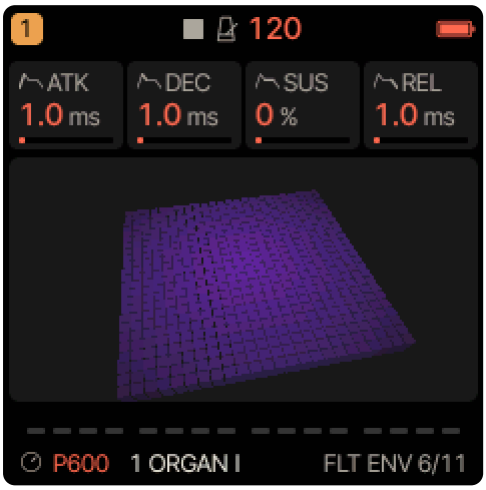
EDIT, Seite 5 von 11.

Das Tiefpassfilter mit 24 dB.

Regler	Funktion	Werte
CUT	CUTOFF: die Helligkeit. Dasselbe wie KNOB 1 auf HOME.	30 Hz – 16 kHz
RES	RESONANCE: hebt die Frequenzen an der Grenzfrequenz an; ab etwa 70 % pfeift das Filter von selbst.	0–100 %
FENV	ENV AMT: wie weit die Filterhüllkurve (Seite 6) das Filter öffnet.	0–100 %
KBD	KEYBOARD: Höhere Noten öffnen das Filter: OFF, HALF, FULL (das Filter folgt der Tastatur Note für Note).	3 Optionen

- **Der Klang ist dumpf oder stumm?** CUTOFF ist sehr niedrig und ENV AMT steht auf 0 %: Drehen Sie einen der beiden auf.
- Mit sehr hoher RES und KBD FULL pfeift das Filter stimmungsgenau und lässt sich als dritter Oszillator spielen, sogar wenn beide Oszillatoren auf OFF stehen.
- Härteres Anschlagen kann das Filter öffnen: VEL>FLT auf Seite 7, mit einem MIDI-Keyboard oder SELECT = VEL.

6/11 · FLT ENV



EDIT, Seite 6 von 11.

Die eigene Hüllkurve des Filters.

Regler	Funktion	Werte
ATK	ATTACK: Zeit, bis das Filter geöffnet ist.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: Zeit bis zum Abfallen auf den Sustain-Pegel.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: der Pegel, der gehalten wird, solange die Taste gedrückt ist.	0–100 %
REL	RELEASE: Zeit zum Schließen nach dem Loslassen der Taste.	1 ms – 10 s

- Mit ENV AMT (Seite 5) auf 0 % bewirkt die Hüllkurve nichts am Filter. Die Poly-Mod (Seite 1) steuert sie trotzdem.
- Kurzes ATTACK und DECAY, niedriges SUSTAIN: das Zupfen eines Clavinets oder eines Basses. Langsames ATTACK: anschwellende Bläser.

7/11 · EXTRAS



EDIT, Seite 7 von 11.

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

Regler	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 %
WHEEL	Wie viel vom LFO das Modulationsrad steuert. 0 %: Der LFO wirkt immer voll, und das Rad bewirkt nichts. +100 %: kein LFO, bis Sie das Rad nach vorn schieben. Negativ: Das Rad nimmt den LFO weg (Kapitel 18).	–100 / +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

- WHEEL und VEL>FLT sind die Slots 4 und 3 der Modulationsmatrix (LFO › MOD); das Laden eines P600-Sounds setzt sie zurück (MODW › DEPTH und VEL › CUT). Die Slots 1 und 2 sind frei für Ihre eigenen Modulationen; das Laden eines Sounds löscht sie, und nur ein USER-Speicherplatz oder ein Projekt bewahrt sie.
- VINTAGE wird nicht mit einem Sound auf einem P600-Platz gespeichert (Kapitel 13): Jeder P600-Sound wird mit VINTAGE auf 24 (etwa 19 %) geladen. In USER-Speicherplätzen und Projekten wird es gespeichert.

8/11 · MORPH



EDIT, Seite 8 von 11.

Einen Sound schrittweise in einen anderen verwandeln oder eine Variante erzeugen (Kapitel 11).

Regler	Funktion	Werte
SOUND A	Der Ausgangssound: der P600-Sound der Spur.	1–255
SOUND B	Der Zielsound.	1–255
MORPH	Wo Sie sich zwischen A und B befinden.	0–100 %
MUTATE	Wie stark OCT+ (MUTATE) den Sound verändert.	1–100 %

9/11 · VOICE



EDIT, Seite 9 von 11.

Die Stimmenseite von Felucca, gemeinsam für alle Klangerzeugungen.

Regler	Funktion	Werte
VOICES	Der Stimmenmodus, dieselbe Einstellung wie auf Seite 4.	4 Modi
GLIDE	Die Glide-Zeit, dieselbe wie auf Seite 4.	1 ms – 10 s
GLMOD	Wie das Glide berechnet wird: RATE (konstante Geschwindigkeit: ein großes Intervall dauert länger) oder TIME (immer dieselbe Zeit).	2 Optionen
PRIO	In MONO und LEG, welche Note erklingt, wenn Sie mehrere halten: LAST, LOW oder HIGH.	3 Optionen

10/11 · VOICE 2



EDIT, Seite 10 von 11.

Stimmenzuweisung, Unisono-Verstimmung, Panorama und Stummschaltung.

Regler	Funktion	Werte
ALLOC	Wie Noten Stimmen belegen: ROT (reihum, sodass das Ausklingen einer Note weiterklingt) oder REUSE (eine wiederholte Note nimmt ihre eigene Stimme wieder).	2 Optionen
DETUNE	Die Unisono-Verstimmung, dieselbe wie auf Seite 7.	0–127
PAN	Die Position der Spur, links / rechts.	–100 / +100 %
MUTE	Schaltet die Spur stumm (dasselbe wie MIXER › MUTE).	OFF / ON

11/11 · VOICE 3



EDIT, Seite 11 von 11.

Die Stereobreite der Stimmen.

Regler	Funktion	Werte
SPRD	Die Stimmen wechseln sich links und rechts vom PAN der Spur ab: Akkorde öffnen sich im Stereobild.	0–100 %

Was ein P600-Sound enthält

Jeder der 255 P600-Sounds legt die obigen Seiten fest, dazu die Verstärkerhüllkurve (ENV), den LFO (Rate, Wellenform, Ziele und Intensität) und die Effekt-Sends der Spur (FX). Das Laden eines Sounds setzt all das zurück, außerdem den INSERT, die MOD-Slots, ENV DEST, LFO 2 und die VOICE-Einstellungen; VINTAGE springt auf 24 zurück. Unverändert bleiben: Pegel, Panorama und Stummschaltung der Spur, die Skala und die Akkordtasten (SCL), der Arpeggiator (ARP), der SLICER sowie die Sequenz mit ihrer Länge und ihrem Swing. Kapitel 27 zeigt, wo sich jeder Regler des echten Prophet-600 im Guru-600 befindet.

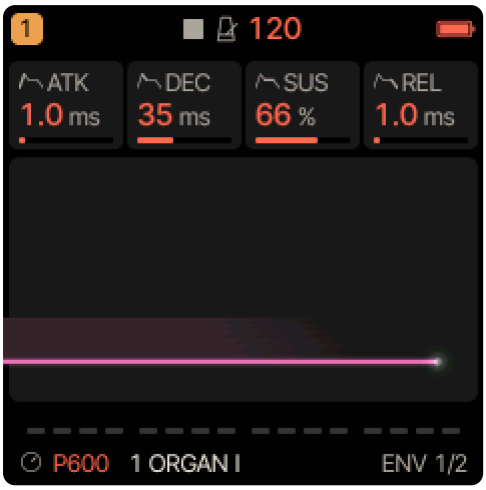
> Bei null anfangen: Halten Sie EDIT, drücken Sie die Taste CLEAN (G5) und dann OCT+, um CLEAN INIT SOUND? zu bestätigen. Sie erhalten die schlichte P600-Stimme: zwei Sägezähne, keine Effekte und keine Modulation (Kapitel 16). Die Taste INIT (F5) lädt stattdessen den ersten Sound der Klangerzeugung.

10 Die Verstärkerhüllkurve, der LFO und die Modulation

Diese Seiten dienen allen Klangerzeugungen. Auf einer P600-Spur sind sie die Verstärkerhüllkurve und der LFO des Prophet-600; jeder P600-Sound stellt sie ein.

ENV: die Verstärkerhüllkurve

ENV 1/2



Die Seite ENV.

Wie sich die Lautstärke während einer Note verändert. Drücken Sie **ENV**.

Regler	Funktion	Werte
ATK	ATTACK: Zeit bis zur vollen Lautstärke.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: Zeit bis zum Abfallen auf den Sustain-Pegel.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: die Lautstärke, die gehalten wird, solange die Taste gedrückt ist.	0–100 %
REL	RELEASE: Zeit zum Verklingen nach dem Loslassen der Taste.	1 ms – 10 s

ENV DEST 2/2



Die Seite ENV DEST.

Die Hüllkurve bewegt auch andere Einstellungen, mit positivem oder negativem Wert.

Regler	Funktion	Werte
FLT	Auf die Grenzfrequenz.	–100 / +100 %
PIT	Auf die Tonhöhe.	–100 / +100 %
SHP	Auf die Wellenform (bei P600: die Pulsbreiten).	–100 / +100 %
ESYNC	ON: ATK, DEC und REL werden zu Notenwerten (1/16, 1/4, 2BAR…), die dem Tempo folgen.	OFF / ON

- **Überhaupt kein Ton?** SUSTAIN auf 0 % mit sehr kurzem DECAY ergibt ein Klicken und sonst nichts; erhöhen Sie SUSTAIN oder DECAY.
- **Der Klang hört nie auf?** RELEASE ist sehr lang: Verringern Sie es.
- Bei P600 hat das Filter seine eigene Hüllkurve unter EDIT › FLT ENV (Kapitel 9); ENV DEST › FLT fügt die Verstärkerhüllkurve noch hinzu.

LFO: die langsame Bewegung

LFO 1/4

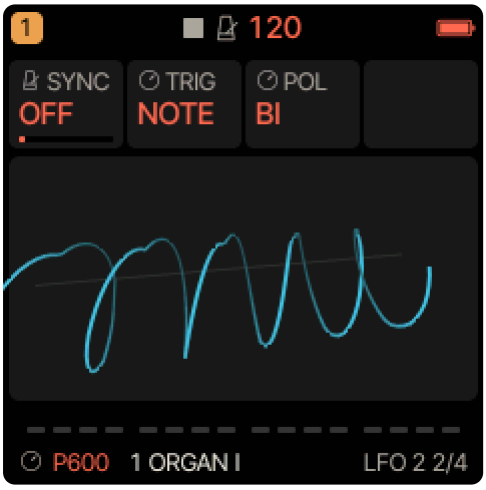


Die Seite LFO.

Eine langsame Schwingung, die andere Einstellungen auf und ab bewegt. Drücken Sie **LFO**.

Regler	Funktion	Werte
RATE	Seine Geschwindigkeit. Abgedunkelt, wenn LFO 2 › SYNC dem Tempo folgt.	0,05 – 40 Hz
WAVE	Seine Wellenform: SIN, TRI, SAW, SQR (Rechteck), S&H (zufällige Stufen).	5 Optionen
PHS	Wo die Schwingung bei jeder Note beginnt.	0–127
FADE	Zeit, bis der LFO nach dem Notenbeginn einsetzt: ein verzögertes Vibrato.	1 ms – 10 s

LFO 2 2/4



Die Seite LFO 2.

Tempo-Sync und Verhalten.

Regler	Funktion	Werte
SYNC	OFF (RATE bestimmt die Geschwindigkeit) 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
POL	BI: auf und ab um die Einstellung herum. UNI: nur darüber.	2 Optionen

LFO DEST 3/4

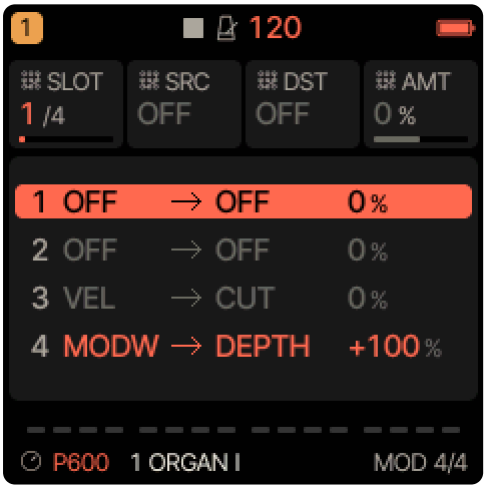


Die Seite LFO DEST.

Wohin der LFO wirkt und wie stark.

Regler	Funktion	Werte
PIT	Tonhöhe: Vibrato.	–100 / +100 %
FLT	Grenzfrequenz: Wah-Wah.	–100 / +100 %
SHP	Wellenform (bei P600: die Pulsbreiten): das Schimmern von Streichern.	–100 / +100 %
AMP	Lautstärke: Tremolo.	0–100 %

MOD 4/4



Die Seite MOD.

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

Regler	Funktion	Werte
SLOT	Welchen der vier Slots die anderen Regler bearbeiten.	1–4
SRC	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
DST	Das Ziel: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, die Effekt-Sends DIST CHO DLY REV, RATE (die Geschwindigkeit des LFO), VIB (Vibrato-Tiefe), E1 bis E8 (die eigenen Einstellungen der Klangerzeugung), DEPTH (die Tiefe des LFO), VEL (die Anschlagstärke der Note), TIME (ein Step spielt leicht verspätet).	23 Optionen
AMT	Der Wert, positiv oder negativ.	–100 / +100 %

- **Auf einer P600-Spur gehören die Slots 3 und 4 zum Sound**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL>FLT) und MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Das Laden eines P600-Sounds setzt sie zurück. Die Slots 1 und 2 sind frei für Ihre eigenen Modulationen; jedes Laden eines Sounds löscht sie ebenfalls. Nur ein USER-Speicherplatz oder ein Projekt bewahrt sie, kein P600-Platz.

- 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.
- ENV › DEPTH ergibt einen LFO, der der Hüllkurve der Note folgt; LFO › RATE ergibt einen LFO, dessen Geschwindigkeit sich ändert.

MOMENTARY: Änderungen, die zurückspringen

1. Auf HOME, einer Klang- oder Effektseite oder MIXER: **Halten Sie LFO** und drehen Sie an einem der Regler KNOB 1 bis 4 (Band: MOMENTARY [OCT+] KEEP).
2. Lassen Sie LFO los: Jeder Wert kehrt an seine vorherige Stelle zurück (BACK).
3. Um die Änderungen zu behalten, drücken Sie **OCT+**, ohne LFO loszulassen (KEPT).

- Bis zu acht Werte gleichzeitig (darüber hinaus: MOMENTARY FULL). Sie werden nicht als Automation aufgenommen und erzeugen keinen Rückgängig-Schritt.
- Das Öffnen des Menüs, eines Dialogs oder einer Schnellansicht sowie das Laden eines anderen Sounds auf dieser Spur setzt sie ebenfalls zurück.
- Ein Tippen auf LFO nach einer MOMENTARY-Drehung wechselt die Seite nicht.

Felucca · Die Seite Features von Felucca beschreibt die Hüllkurve, den LFO und die Modulationsmatrix der ursprünglichen Firmware. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (auf Englisch).

11 MORPH und MUTATE



EDIT › MORPH, Seite 8 von 11, auf einer P600-Spur.

MORPH verwandelt mit einem einzigen Regler einen P600-Sound schrittweise in einen anderen. **MUTATE** erzeugt mit einem Druck eine Variante des aktuellen Sounds, nah am Original oder weit davon entfernt. Beides befindet sich auf derselben Seite, nur auf P600-Spuren.

1. Wählen Sie eine P600-Spur und drücken Sie **EDIT**, bis **MORPH 8/11** erscheint.

Regler	Funktion	Werte
KNOB 1	SOUND A: der Ausgangssound (der Sound der Spur). Drehen lädt den nächsten oder vorherigen P600-Sound (nach 255 kommt 1).	1–255
KNOB 2	SOUND B: der Zielsound, einer der 255 Plätze (nach 255 kommt 1).	1–255
KNOB 3	MORPH: 0 % ist A, 100 % ist B, alles dazwischen ist eine Mischung.	0–100 %
KNOB 4	MUTATE: wie weit ein Druck auf OCT+ den Sound verändert (31 % beim Öffnen der Seite).	1–100 %

Morphen, Schritt für Schritt

1. Wählen Sie A mit **KNOB 1** (oder behalten Sie den Sound der Spur) und B mit **KNOB 2**. Bei 0 % hören Sie A.
2. Spielen Sie und drehen Sie langsam an **KNOB 3**: Der Klang bewegt sich von A in Richtung B. Stufenlose Einstellungen gleiten; Schalter (VOICES, KBD, die Wellenform des LFO…) wechseln einer nach dem anderen, jeder an seinem eigenen Punkt zwischen 20 und 80 %, und die Wellenformen, SYNC und die Poly-Mod-Ziele werden überblendet. Bei 100 % haben Sie vollständig B, einschließlich seiner Effekt-Sends; Einstellungen, die B nicht enthält (INSERT, MOD-Slots 1–2, LFO 2, ENV DEST), kehren zu ihren Standardwerten zurück.
3. Halten Sie an, wo Sie möchten: Der Klang, den Sie hören, wird zum Sound der Spur.
4. Zurück auf 0 %: wieder genau A.

Was die sechs Balken zeigen

Die Balken zeigen sechs der Einstellungen, die sich verändern: **CUT** (Grenzfrequenz), **RES** (Resonanz), **ENV** (Intensität der Filterhüllkurve), **MIX** (der Mixer), **PW** (Pulsbreite von A) und **PM** (Wert FILTER ENV von POLY MOD). Jeder Balken zeigt den aktuellen Wert; über 0 % zeigt eine weiße Markierung A und eine farbige B. Der Schieberegler darüber zeigt die MORPH-Position.

Mutieren, Schritt für Schritt

1. Stellen Sie den Wert mit **KNOB 4** ein: niedrig für eine nahe Variante, hoch für einen ganz anderen Klang.
2. Drücken Sie **OCT+** (das Tastensymbol [OCT+] MUTATE, unten links).
3. Drücken Sie erneut OCT+ für eine weitere Variante. Jeder Druck geht von dem Sound aus, den Sie hören.
4. Eine Mutation zu weit gegangen? **Halten Sie SAVE** 1 s gedrückt: Der Sound vor der letzten Mutation kommt zurück.

MUTATE verändert die Wellenformen und Tonhöhen, den Mixer, das Filter und seine Hüllkurve, die Pulsbreiten, die Feinstimmung und Sync, die Poly-Mod, die Verstärkerhüllkurve und die Geschwindigkeit des LFO, jeweils um einen zufälligen Betrag innerhalb dessen, was KNOB 4 zulässt. Eine Mutation ist nie stumm. Nach einer Mutation springt MORPH auf 0 % zurück: Der mutierte Sound ist das neue A.

Das Ergebnis behalten

Ein gemorphter oder mutierter Sound ist nicht gespeichert: Der nächste Sound, den Sie laden, ersetzt ihn. Um ihn zu behalten:

- **SAVE › PLACE**: auf einem der 255 P600-Plätze, anstelle des Sounds, der dort ist (Kapitel 13).
- **SAVE › USER**: auf einem der 32 USER-Speicherplätze, mit einem Namen Ihrer Wahl (Kapitel 13).
- Oder behalten Sie ihn in einem Projekt, zusammen mit der Musik (Kapitel 25).

Gut zu wissen

- Wenn Sie wieder an KNOB 3 drehen, wird jede in der Zwischenzeit auf einer anderen Seite von Hand geänderte Einstellung ersetzt.
- Wenn Sie A mit KNOB 1 wechseln, bleibt die MORPH-Position erhalten.
- MORPH wirkt auf die ausgewählte Spur. Wenn Sie einen anderen Sound auf ihr laden oder eine andere Spur wählen, springt MORPH auf 0 % zurück, ausgehend vom aktuellen Sound.
- A und B können beliebige P600-Sounds sein, auch solche, die Sie auf den P600-Plätzen gespeichert oder dorthin importiert haben.
- Auf dieser Seite bedeutet OCT+ immer MUTATE, und die Oktave ändert sich nicht. Drücken Sie zweimal OCT–, um zu HOME zurückzukehren.
- PRESETS wechselt weiterhin den Sound der Spur, durch die ganze Liste.

12 Die Sounds: einen Sound finden

Drehen Sie **PRESETS** auf HOME oder auf einer beliebigen Klangseite, um den nächsten Sound auf die ausgewählte Spur zu laden. Die Liste enthält die Sounds aller Klangerzeugungen, P600 zuerst.

Insgesamt: 326 mitgelieferte Sounds, 32 USER-Plätze für Ihre eigenen Sounds, aus jeder Klangerzeugung, und 55 Plätze für Ihre P600-Sounds (Kapitel 13).

Nummern	Was
1–100	Die Werksklänge des Prophet-600, die 100 Programme, mit denen Sequential Circuits ihn 1982 auslieferte, mit ihren Originalnamen.
101–200	Die freie Sammlung v2022: 100 Sounds, die Besitzer eines Prophet-600 für die GliGli-Firmware erstellt und unter der GPL-Lizenz geteilt haben.
201–255	Die eigenen Sounds des Guru-600: 30 nach dem freien Synthesizer Surge XT (Sounds von Claes Johanson, GPL-3) und 25 eigene: Glocken, Gong, Sync-Schrei, Filter-Percussion, Soundeffekte, Zufallssequenzen, langsame Flächen.
dann	Die Sounds der anderen Klangerzeugungen: ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM (Kapitel 21): 71 Sounds.
zuletzt	Ihre USER-Sounds, die Sie gespeichert haben (Kapitel 13).

- Die Liste läuft im Kreis: Nach dem letzten Sound kommt Sound 1, und vor Sound 1 der letzte.
- Lange Namen werden im Display gekürzt; die vollständigen Namen stehen im Anhang.
- Das Laden eines Sounds berührt nie die Sequenz der Spur, auch nicht, während sie läuft.
- Zu weit gedreht? **Halten Sie SAVE** 1 s gedrückt: Ihr vorheriger Sound kommt mit seinen Änderungen zurück. Nur der letzte Ladevorgang lässt sich zurückholen: Eine schnelle Folge von Drehungen zählt als eine.

SAVE › PRESETS: durchsuchen, Favoriten, Kategorien



SAVE › PRESETS, Seite 3 von 6.

Drücken Sie wiederholt **SAVE**, bis **PRESETS** erscheint (Seite 3 auf einer P600-Spur, Seite 2 auf anderen Spuren).

Regler	Funktion	Werte
KNOB 1	No.: der Sound und seine Nummer in der Liste (1/326…). Dasselbe wie PRESETS.	Liste
KNOB 2	ENG: zum ersten Sound der nächsten oder vorherigen Klangerzeugung springen.	14 Klangerzeugungen
KNOB 3	FAV: nach rechts drehen, um den Sound als Favoriten zu markieren, nach links, um die Markierung zu entfernen.	OFF / ON
KNOB 4	LIST: durch welche Sounds PRESETS blättert: ALL, FAV (Ihre Favoriten) oder eine Kategorie: BASS, LEAD, PAD, PLUCK (gezupfte Klänge und Glocken), KEYS, DRUM, FX, OTHER.	10 Listen

LIST gilt überall. Steht sie nicht auf ALL, blättert PRESETS auf HOME und auf allen Seiten nur durch diese Kategorie oder Ihre Favoriten. Wenn PRESETS Sounds zu überspringen scheint, kommen Sie hierher zurück und stellen Sie LIST auf ALL. NO FAVORITES oder NO SOUNDS IN LIST bedeutet, dass die gewählte Liste leer ist.

Jeder P600-Sound gehört zu einer Kategorie. Ein USER-Sound erhält die Kategorie, die Sie ihm beim Benennen geben (Kapitel 13).

Die Prophet-600-Sounds und das Modulationsrad

Für die Sounds 1 bis 100 gibt der Anhang die Hinweise der Prophet-600-Anleitung wieder: was das Modulationsrad hinzufügt und wie man jeden Sound spielt. Der FM-1 hat kein Rad: Verwenden Sie das eines MIDI-Keyboards oder stellen Sie MENU › CONTROL › SELECT = MODW ein (Kapitel 18).

Die vollständige Liste der 255 P600-Sounds mit ihren Kategorien, Autoren und Hinweisen finden Sie im **Anhang** am Ende dieser Anleitung.

13 Ihre Sounds behalten

Das Wichtigste. Das Bearbeiten eines Sounds verändert nicht den gespeicherten Sound: Der nächste Sound, den Sie laden, ersetzt Ihre Änderungen. Um einen Sound zu behalten, speichern Sie ihn auf einer von zwei Arten von Plätzen:

	32 USER-Speicherplätze	255 P600-Plätze
Was hineinkommt	Jeder Sound, jeder Klangerzeugung	Ein P600-Sound, der einen eingebauten ersetzt (insgesamt höchstens 55)
Wo	SAVE › USER (U01 bis U32); am Ende der PRESETS-Liste	SAVE › PLACE; in PRESETS, unter der Nummer dieses Platzes (1 bis 255)
Sein Name	Der, den Sie eingeben (12 Zeichen)	Der Name des Sounds, mit der Nummer des neuen Platzes davor: ORGAN I, auf Platz 30 gespeichert, wird zu 30 ORGAN I. Er lässt sich am FM-1 nicht ändern
Nach dem Ausschalten erhalten	Ja	Ja
Gelöscht durch	ERASE oder RESET GURU-600	ORIG, RESET SOUNDS oder RESET GURU-600

Speichern Sie bei gestopptem Sequencer. STOP TO SAVE: Drücken Sie PLAY, um ihn zu stoppen, und speichern Sie dann erneut.

Auf einem USER-Speicherplatz speichern



SAVE › USER, Seite 1 von 6.

1. Drücken Sie **SAVE**: Die Seite USER öffnet sich, SAVE ist ausgewählt.
2. Wählen Sie den Platz, U01 bis U32, mit **KNOB 1** oder PRESETS. Ein leerer Platz zeigt --.
3. Drücken Sie **OCT+**. Ist der Platz belegt (OVERWRITE U05?): OCT+, um seinen Sound zu ersetzen, OCT–, um ihn zu behalten.
4. Geben Sie auf der Seite NAME auf Wunsch einen Namen ein (Tabelle unten), wählen Sie mit KNOB 3 seine Kategorie und drücken Sie dann **OCT+**.

Am schnellsten speichern: **SAVE**, **OCT+**, **OCT+**.

Auf der Seite NAME	
Weiße Tasten	Buchstaben, durch wiederholtes Tippen auf dieselbe Taste (AB, CD, EF… wie bei einem alten Telefon); ein Tippen innerhalb von 0,8 s geht zum nächsten Buchstaben der Taste.
F#	Cursor nach links.
G#	Ein Leerzeichen.
A#	Cursor nach rechts.
C#	Löschen (gehalten: wiederholt).
D#	Buchstaben ↔ Ziffern (123: 1 bis 9, 0 und - . _ / # +).
KNOB 1	Bewegt den Cursor.
KNOB 2	Ändert das Zeichen unter dem Cursor.
KNOB 3	USER: die Kategorie des Sounds (BASS, LEAD…). PROJECT: ein zufälliger Name.
OCT+	Speichert unter diesem Namen.
OCT–	Bricht ab: Nichts wird gespeichert.

Einen USER-Sound laden, umbenennen, löschen

- **Laden**: Drehen Sie PRESETS bis ans Ende der Liste. Oder auf SAVE › USER: Wählen Sie den Platz mit KNOB 1, drehen Sie **KNOB 2** nach rechts (LOAD) und drücken Sie OCT+.
- **Umbenennen**: Wählen Sie auf SAVE › USER den Platz, tippen Sie auf **EDIT** und geben Sie den neuen Namen ein.
- **Löschen**: Wählen Sie den Platz, drehen Sie **KNOB 3** nach rechts (ERASE), drücken Sie OCT+ und zur Bestätigung erneut OCT+.
- Abbrechen: Drehen Sie KNOB 2, 3 oder 4 nach links oder drücken Sie OCT– (ein zweiter Druck kehrt zu HOME zurück).

Einen P600-Sound auf einem Platz speichern



SAVE › PLACE, Seite 2 von 6 (nur P600-Spuren).

1. Drücken Sie auf einer P600-Spur zweimal **SAVE**: Die Seite **PLACE** öffnet sich auf dem eigenen Platz des Sounds, SAVE ist ausgewählt.
2. Um ihn woanders zu speichern, wählen Sie mit **KNOB 1** einen anderen Platz, 1 bis 255. Ein farbiger Platz enthält bereits einen Ihrer Sounds. Jeder Platz enthält einen Sound: Ihrer ersetzt immer einen davon. Verwenden Sie hier nicht PRESETS: Er wechselt den Sound der Spur, nicht den Platz.
3. Drücken Sie **OCT+** und zur Bestätigung erneut **OCT+** (SAVE IN PLACE 12?).
4. Die Spur spielt nun diesen Platz, und PRESETS findet Ihren Sound unter dieser Nummer.

- Ihr Sound ersetzt den eingebauten **nur, solange er dort ist**: Der eingebaute Sound geht nie verloren und kommt mit ORIG oder RESET SOUNDS zurück.
- **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), Rate, 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 aktiv war), PHS und FADE des LFO sowie die Seite LFO 2, ENV DEST, die MOD-Slots 1–2 und die VOICE-Seiten. Verwenden Sie einen USER-Speicherplatz, um alles zu behalten.
- Die 55 eigenen Plätze teilen sich die Sounds, die Sie hier speichern, und die vom Computer gesendeten Sounds (Kapitel 14). Über 55 hinaus: P600 MEMORY FULL. Geben Sie Plätze mit ORIG frei.
- Warten Sie nach dem Speichern 1,5 s, bevor Sie ausschalten; der Sound wird nur bei gestopptem Sequencer geschrieben. P600: NOT SAVED: Das Schreiben ist fehlgeschlagen; stoppen Sie den Sequencer und speichern Sie den Platz erneut. Belegt ein USR3-Sample, das von einer älteren Firmware-Version gesendet wurde, den Speicherbereich der P600-Sounds, bleiben diese nur bis zum Ausschalten erhalten (ohne Meldung): Senden Sie über die Seite SAMPLES des Guru-600-Editors ein neues Sample an USR3 oder löschen Sie es.
- NOT A P600 SOUND: Die Klangerzeugung der Spur ist nicht P600. Verwenden Sie dafür SAVE › USER.

Den Originalsound eines Platzes zurückholen

1. Wählen Sie auf SAVE › PLACE den Platz mit KNOB 1.
2. Drehen Sie **KNOB 3** nach rechts (ORIG) und drücken Sie **OCT+** (ORIGINAL TO 12?).
3. Zur Bestätigung **OCT+**. ALREADY ORIGINAL: Der Platz enthält keinen Ihrer Sounds.

Rückgängig machen, neu laden, verwerfen

- **Zurück zum gespeicherten Sound**: Drehen Sie PRESETS einen Schritt weiter und wieder zurück; der Sound wird so neu geladen, wie er gespeichert wurde.
- **Einen Ladevorgang rückgängig machen**: Halten Sie SAVE 1 s gedrückt; erneut halten, um ihn wiederherzustellen. Rückgängig gemacht wird der letzte Ladevorgang eines Sounds auf der Spur (eine schnelle Folge von PRESETS-Drehungen zählt als einer), MUTATE, das Laden eines Patterns oder die Bearbeitung der Sequenz.
- **Alle Ihre P600-Sounds auf einmal löschen**: RESET SOUNDS (Kapitel 19). Ihre USER-Sounds sind davon nicht betroffen.

> Ein Projekt (SAVE › PROJECT) bewahrt die Sounds der vier Spuren zusammen mit der Musik, so, wie sie sind (Kapitel 25).

14 Sounds vom Computer senden und zurückholen

Die Seite **Guru-600 Sound Sender** (marcgoudy.github.io/guru-600/envoi-sons.html) sendet Prophet-600-Sounds an den FM-1 und holt sie auf den Computer zurück. Die Sounds bleiben nach dem Ausschalten im FM-1.



Was sie akzeptiert

- Eine **.syx**-Datei mit Prophet-600-Sounds: ein originaler Sequential-Programm-Dump oder eine Patch-Datei der GliGli-Firmware.
- Ein einzelner Sound oder eine ganze Bank mit 100 in derselben Datei.
- Jede andere Datei: Kein Prophet-600-Sound in dieser Datei.

Senden, Schritt für Schritt

1. Verbinden Sie den FM-1 mit einem USB-**Datenkabel** mit dem Computer und schalten Sie ihn ein. Schließen Sie die anderen Anwendungen, die MIDI nutzen.
2. Öffnen Sie die Seite in **einem MIDI-fähigen Browser** (Chrome, Edge, Brave, Opera…) und klicken Sie auf **Verbinden**; erlauben Sie MIDI (SysEx), wenn der Browser fragt.
3. Öffnen Sie die .syx-Datei.
4. Geben Sie für jeden Sound seinen Platz ein (1 bis 255, wie in PRESETS nummeriert) und klicken Sie auf **Senden**. Oder geben Sie einen ersten Platz ein und klicken Sie auf **Alle senden**: Die Sounds kommen ab dort auf aufeinanderfolgende Plätze.
5. Die Sounds sind nun in der PRESETS-Liste.
   - Ein gesendeter Sound ersetzt den eingebauten Sound seines Platzes, bis ORIG oder RESET SOUNDS ihn zurückholt.
   - Insgesamt **höchstens 55 Sounds**, ob gesendet oder auf dem FM-1 gespeichert, egal auf welchen Plätzen. Darüber hinaus: P600: NO FREE PLACE auf dem FM-1.
   - Das Senden auf einen Platz, der bereits einen Ihrer Sounds enthält, ersetzt diesen, ohne als zusätzlicher Sound zu zählen.
   - Der Name eines importierten Sounds beginnt mit der Nummer seines Speicherplatzes.
   - Ein gesendeter Sound wird wie ein auf SAVE › PLACE gespeicherter Sound behalten (Kapitel 13): Er spielt POLY (oder UNI, wenn sein Unisono aktiv ist), trocken (ohne Effekt-Send) und mit VINTAGE auf 24.

- Auch jedes SysEx-Programm kann eine .syx-Datei per USB an den FM-1 senden. Ein so gesendeter Sound ohne angegebenen Platz kommt auf den ersten Platz ab 201, der keinen Ihrer Sounds enthält, und ersetzt dort einen eingebauten Guru-600-Sound.
- Nur per USB: Weder die MIDI-Buchse (TRS) noch die Mac-Anwendung empfängt Sounds (Kapitel 3).
- Senden Sie bei gestopptem Sequencer.

Sounds vom FM-1 zurückholen

Im Bereich **SOUNDS ZURÜCKHOLEN** derselben Seite, nach dem Verbinden:

- **Diesen Platz holen**: ein Sound, von dem Platz, den Sie eingeben.
- **Gespeicherte und importierte Sounds holen**: alle Ihre Sounds (Kein gespeicherter oder importierter Sound auf dem FM-1, wenn es keinen gibt).
- **Alle 255 holen**: die ganze Bank.

Die Sounds landen in einer .syx-Datei im Ordner Downloads, im Format des Prophet-600 (dem von Sequential). Senden Sie sie an den FM-1 zurück, bewahren Sie sie als Backup auf, teilen Sie sie oder laden Sie sie in einen echten Prophet-600. Ein unveränderter Werksklang kommt identisch mit dem Original von Sequential zurück; feinere Einstellungen des Guru-600 werden auf den nächstliegenden Prophet-600-Wert gerundet. Senden Sie einem echten Prophet-600 nur die Plätze 1 bis 100: Platz 101 landet auf seinem Programm 01, ebenso Platz 201.

> Auf diesem Weg wird nur übertragen, was ein Prophet-600-Sound enthalten kann. WHEEL wird als INITIAL AMOUNT des LFO übertragen; VEL>FLT, VINTAGE, DETUNE, das Lautstärkeziel des LFO und die Effekte nicht; die Wellenform des LFO wird zu Dreieck oder Rechteck, und das Glide wird gerundet. Namen werden nicht übertragen: Zurückgesendet heißt ein Sound P600 mit einer Nummer. Um alles zu behalten, verwenden Sie USER-Speicherplätze oder Projekte sowie die Seite BACKUP des Guru-600-Editors (Kapitel 4).

Die Originalsounds vom Computer aus wiederherstellen

Im Bereich ZURÜCKSETZEN löscht **Originalsounds wiederherstellen** nach einer Bestätigung alle gesendeten oder gespeicherten Sounds und stellt die 255 eingebauten Sounds wieder her. Entspricht RESET SOUNDS auf dem FM-1 (Kapitel 19).

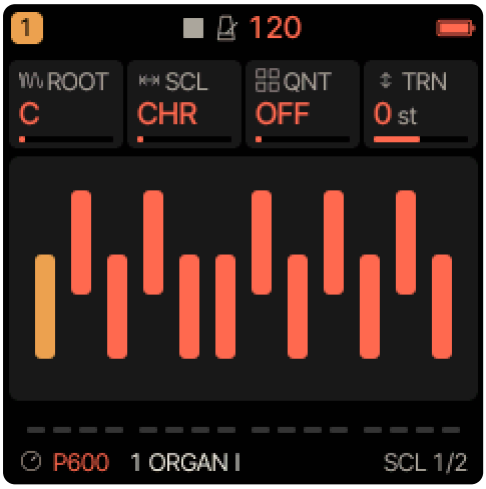
Wenn es nicht funktioniert

Die Seite meldet	Was zu tun ist
Dieser Browser unterstützt kein Web MIDI.	Verwenden Sie einen MIDI-fähigen Browser: Chrome, Edge, Brave, Opera…
Der MIDI-Zugriff (SysEx) wurde nicht erlaubt.	Erlauben Sie MIDI in den Website-Einstellungen (das Symbol links in der Adressleiste) und klicken Sie erneut auf Verbinden.
Kein MIDI-Ausgang gefunden.	Prüfen Sie das Kabel (ein Datenkabel) und ob der FM-1 eingeschaltet ist.
Der FM-1 antwortet nicht.	Prüfen Sie, ob der Guru-600 läuft und per USB verbunden ist, und klicken Sie dann erneut auf Verbinden.

15 Skalen, Akkorde und der Akkordspeicher

Drücken Sie **SCL**: zwei Seiten, SCL (die Skala) und CHORD (die Akkordtasten). Beide wirken auf die ausgewählte Spur; auf einer DRUM-Spur behalten die Tasten ihre Drum-Belegung.

SCL 1/2



Die Seite SCL.

Die Skala, in der die Tasten spielen.

Regler	Funktion	Werte
ROOT	Der Grundton der Skala, C bis B.	12 Noten
SCL	Die Skala: CHR (chromatisch: keine Skala), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 Skalen
QNT	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 sind stumm), SEQ (wie SNAP, und auch die Sequenz spielt in der Skala), SEQ+T (wie SEQ, und TRN transponiert auch die Sequenz).	5 Modi
TRN	Transponiert, was die Tasten spielen, in Halbtönen.	−24 / +24 Halbtöne

- MENU › CONTROL › **SCALE LEDS** ON lässt die Tasten der Skala leuchten.
- **Die Tasten spielen seltsame Noten?** SCL steht nicht auf CHR, QNT nicht auf OFF oder TRN nicht auf 0: Setzen Sie sie zurück.
- Halten Sie SCL, um eine Schnellansicht zu öffnen, in der eine Taste sofort den Grundton festlegt (Kapitel 16).

CHORD 2/2



Die Seite CHORD.

Ein Finger spielt einen Akkord. Drücken Sie erneut SCL.

Regler	Funktion	Werte
CHRD	Die Akkordtasten: OFF, DIA3 (die Dreiklänge der Skala: jeder Akkord ist tonartgerecht), DIA7 (die Septakkorde der Skala), MAJ, MIN, DOM7, MAJ7, MIN7, SUS4, POW (feste Akkordformen auf jeder Taste), MEM (Ihr eigener Akkord, siehe unten).	11 Optionen
VOIC	Das Voicing: CLOSE, OPEN (gespreizt), INV1, INV2 (Umkehrungen), +OCT (der Grundton eine Oktave tiefer hinzugefügt; ein Septakkord verliert dann seine Quinte).	5 Optionen
LEARN	Der Akkordspeicher: nach rechts drehen, um LEARN auszuwählen, dann OCT+ drücken.	Aktion

DIA3 und DIA7 folgen der auf der Seite SCL eingestellten Skala (bei SCL auf CHR der Dur-Tonleiter von ROOT); eine Taste außerhalb der Skala nimmt den Skalenton darunter. Ein Akkord belegt so viele Stimmen, wie er Noten hat. In MONO, LEG oder UNI spielt die Spur nur den Grundton des Akkords; DRUM- und SLICE-Spuren ignorieren die Akkordtasten.

Der Akkordspeicher (MEM)

Spielen Sie einmal einen Akkord mit bis zu vier Noten: Jede Taste spielt dann diesen Akkord, auf ihr aufgebaut.

1. Drehen Sie auf der Seite CHORD **KNOB 3** nach rechts (LEARN).
2. Drücken Sie **OCT+**: PLAY THE CHORD.
3. Spielen Sie die Noten Ihres Akkords, zusammen oder nacheinander (höchstens vier verschiedene Noten).
4. Drücken Sie erneut **OCT+**: CHORD KEPT: MEM. Jede Taste spielt Ihren Akkord.

- Die Form des Akkords wird von seiner tiefsten Note aus gemessen: C E G B ergibt auf jeder Taste einen großen Septakkord.
- Die Noten dürfen mehr als eine Oktave umfassen (bis zu 31 Halbtöne über der tiefsten).
- Keine Note vor dem zweiten OCT+ gespielt: NO NOTE, nichts ändert sich. Das Verlassen der Seite bricht das Lernen ab.
- Der Akkordspeicher gehört zur Spur: Er bleibt beim Wechseln des Sounds erhalten und wird mit dem Projekt gespeichert. VOIC gilt auch für ihn.
- Zurück zu normalen Tasten: CHRD = OFF. Ihr Akkord bleibt im Speicher: CHRD = MEM holt ihn zurück.
- Auf der Seite CHORD ändern OCT– und OCT+ nicht die Oktave: Sie steuern die Aktion LEARN.

Felucca · Die Seite Scale Keyboard von Felucca beschreibt die Skalen, QNT und die Akkordtasten. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Scale-Keyboard (auf Englisch).

16 Die Schnellansichten

Halten Sie **FX, GLO, SCL, EDIT, SEQ** oder **REC**, um deren **Schnellansicht** zu öffnen: Kurzbefehle auf den Tasten und den vier Reglern. Lassen Sie los, um sie zu schließen. Solange die Taste gehalten wird, dienen die Klaviertasten als Kurzbefehle und erzeugen keinen Ton.

Öffnen, geöffnet halten, schließen

- **Halten** Sie die Taste: Die Ansicht öffnet sich nach 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD: 0,3 bis 0,6 s).
- Drücken Sie bei gehaltener Taste eine Klaviertaste oder drehen Sie einen Regler: Die Übersicht öffnet sich sofort, und die Aktion wird ausgeführt. Die eigene Seite der Taste öffnet sich nicht.
- **Geöffnet halten**: Halten Sie die Taste länger als 1 s, ohne etwas anderes zu berühren, und lassen Sie dann los. Sie bleibt geöffnet (Vorhängeschloss neben ihrem Namen). Klaviertasten, Regler und OCT– wirken dann, als würde die Taste gehalten.
- GLO und REC bleiben auch durch Doppeltippen geöffnet. Bei REC hebt das Doppeltippen außerdem die Aufnahmebereitschaft auf, die das erste Tippen eingeschaltet hat.
- **Schließen**: Tippen Sie auf ihre Taste. Jede andere Seitentaste, HOME oder SAVE schließt sie ebenfalls und führt dann ihre übliche Funktion aus. PLAY, REC und OCT± schließen sie nicht.
- **OCT–** (GLO, SCL, EDIT, SEQ, REC) macht alles rückgängig, was seit dem Öffnen in der Schnellansicht geändert wurde: MIX PUT BACK, SCALE PUT BACK, SEQUENCE PUT BACK…
- Immer nur eine Schnellansicht. Bei gehaltener Taste bewirken ALGORITHM, HOME, SAVE und die anderen Seitentasten nichts; PLAY und REC funktionieren weiterhin.
- In der Übersicht ist eine leuchtende Taste jetzt wirksam, eine atmende Taste kann gedrückt werden, eine dunkle Taste bewirkt nichts.
- KNOB 1 bis 4 bewirken eine Viertelsekunde lang nach dem Schließen einer Schnellansicht nichts.

EDIT: Klangerzeugungen und Sound



EDIT gehalten: [EDIT] SET.

- **Weiße Tasten**, ab F3: die Klangerzeugungen, der Reihe nach: P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM. Eine Taste schaltet die Spur mit deren erstem Sound auf diese Klangerzeugung um. **Vorsicht**: Das ersetzt den Sound der Spur (SAVE halten zum Rückgängigmachen). Die Taste der aktuellen Klangerzeugung der Spur bewirkt nichts.
- **F5 INIT**: INITIALIZE SOUND? (der erste Sound der Klangerzeugung, ihre Standardwerte). **G5 CLEAN**: CLEAN INIT SOUND? (die schlichte Stimme der Klangerzeugung: keine Effekte, keine Modulation). OCT+ bestätigt.
- **Schwarze Tasten**, auf einer DRUM-Spur: Stummschaltung der Lanes 1 bis 8 (KICK, SNARE, CLAP, HATCL, HATOP, TOM, RIM, BELL); diese Stummschaltungen werden weder aufgenommen noch gespeichert. Anderswo bewirken sie nichts.
- **KNOB 1** ENG: die Klangerzeugung. **KNOB 2** No.: die Sounds der Klangerzeugung, dann Ihre USER-Sounds dieser Klangerzeugung. **KNOB 3** FAV: Favorit ein / aus.
- **OCT–**: stellt den Sound der Spur so wieder her, wie er beim Öffnen der Schnellansicht war (sowie die Stummschaltungen der DRUM-Lanes).

FX: Performance-Effekte



FX gehalten: [FX] HOLD.

Solange FX gehalten wird, legt jede weiße Taste einen Effekt auf den gesamten Mix, solange sie gedrückt ist; die schwarzen Tasten F#3, G#3, A#3 und C#4 schalten die Spuren 1 bis 4 stumm, solange sie gehalten werden.

Taste	Wirkung
F3	REPEAT 1/8
G3	REPEAT 1/16
A3	REPEAT 1/32
B3	REVERSE
C4	LPF
D4	HPF
E4	TAPE STOP
F4	FREEZE
G4	OCT UP
A4	OCT DN
B4	FLANGER
C5	PHASER
D5	REV THROW
E5	ECHO THROW
F5	—
G5	—

- REPEAT und REVERSE beginnen auf dem nächsten Sechzehntel (sofort, wenn gestoppt). Ein Effekt, der bei diesem Tempo nicht funktionieren kann (REPEAT 1/8 oder REVERSE unter etwa 81 BPM), erscheint abgedunkelt.
- **KNOB 1** FILTER (links Tiefpass, rechts Hochpass), **KNOB 2** CRUSH, **KNOB 3** THROW (in Delay und Hall), **KNOB 4** DEPTH (SHIMR, während OCT UP oder DN spielt). Sie kehren auf 0 zurück, wenn Sie FX loslassen.
- **Ein anderer Effekt auf einer Taste**: Halten Sie FX, halten Sie die weiße Taste und drehen Sie PRESETS: Die Taste blättert durch die Effekte und NONE (B4 FLANGER…). Drücken Sie bei gehaltener Taste EDIT, um ihren ursprünglichen Effekt wiederherzustellen. Ihre Belegung bleibt erhalten.
- MENU › CONTROL › **FX LATCH** ON: Eine Taste schaltet ihren Effekt ein und aus, die Regler behalten ihre Werte ([FX] LATCH), und FX + OCT– schaltet alles aus (FX ALL OFF). Das Lämpchen von FX leuchtet, solange ein Effekt aktiv ist.
- Die Performance-Effekte werden nie aufgenommen und nie mit einem Sound gespeichert.

GLO: der Mix und das Tempo



GLO gehalten: [GLO] SET.

- **F3, G3, A3, B3**: SOLO der Spuren 1 bis 4, solange gehalten.
- **Schwarze Tasten F#3, G#3, A#3, C#4**: MUTE der Spuren 1 bis 4 ein / aus (leuchtend: Die Spur ist hörbar).
- **C4** ALL: hebt die Stummschaltung aller Spuren auf. **D4** LEARN: MIDI LEARN (Kapitel 18). **E4** FILL: Solange gehalten, spielen die auf FILL gesetzten Steps (Kapitel 22). **F4** TAP: Tempo eintippen (es wirkt ab dem dritten Tippen; nach 2 s ohne Tippen beginnt die Zählung von vorn).
- **KNOB 1 bis 4**: die Pegel der Spuren 1 bis 4. **SELECT**: das Tempo, auch mit BPM LOCK. **PLAY**: RESTART vom Anfang (bei gehaltenem GLO; in einer dauerhaft geöffneten GLO-Ansicht startet und stoppt PLAY wie gewohnt).
- **OCT–**: stellt die Stummschaltungen, Pegel und das Tempo wieder her (MIX PUT BACK).

SCL: die Skala



SCL gehalten: [SCL] SET.

- **Beliebige Taste**: legt den Grundton der Skala auf diese Note.
- **KNOB 1 bis 4**: ROOT, SCL (die Skala), CHRD (die Akkordtasten), VOIC (das Voicing).
- **OCT–**: stellt Skala und Akkorde wieder her (SCALE PUT BACK).

SEQ: die Sequenzwerkzeuge



SEQ gehalten: [SEQ] TOOLS.

- **Weiße Tasten**: F3 CLEAR, G3 REVERSE, A3 SHIFT nach links, B3 SHIFT nach rechts, C4 RANDOM, D4 COOK (eine musikalische Variation; erneut drücken für mehr), E4 BEAT (DRUM), F4 EUCLID, dann auf DRUM-Spuren G4 bis C5 CLEAR, REVERSE, FILL und RANDOM der Lane sowie D5 DOUBLE (Länge ×2), E5 HALF (Länge ÷2). Auf einer DRUM-Spur wählt eine schwarze Taste (1 bis 8) zuerst die Lane, auf die die Lane-Werkzeuge wirken.
- **KNOB 1 bis 4**: LEN (1 bis 64 Steps), DIV (die Länge eines Steps), SWG (Swing), GATE (die Länge der Noten).
- **EUCLID** (F4): KNOB 1 HITS, KNOB 2 STEPS, KNOB 3 ROT; OCT+ wendet an, OCT– bricht ab. Auch das Schließen der Ansicht, erneutes F4 oder eine andere Werkzeugtaste wendet es an.
- Jedes Werkzeug lässt sich einzeln rückgängig machen (SAVE halten). **OCT–**: stellt die Sequenz so wieder her, wie sie beim Öffnen der Ansicht war.

REC: Aufnahmeeinstellungen



REC gehalten: [REC] SET.

- **F3** CLEAR: löscht Sequenz und Automation der Spur (rückgängig machbar). **G3** CLICK: OFF, REC (nur während der Aufnahme), ON. **A3** COUNT-IN: OFF, 1 BAR, 2 BARS. **B3** LEVEL: die Lautstärke des Klicks, LOW, MID, HIGH.
- **KNOB 1 bis 3**: dieselben drei Einstellungen wie unter MENU › AUDIO.
- Ein Tippen auf REC schaltet weiterhin die Aufnahme scharf; nur das Halten öffnet die Ansicht.

Felucca · Die Seite Controls von Felucca beschreibt die Schnellansichten (dort „layers“ genannt). Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (auf Englisch).

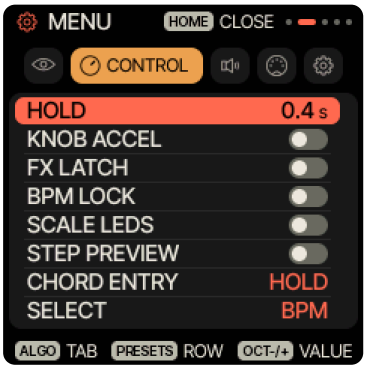
17 Das Menü, Zeile für Zeile

Das Menü bedienen

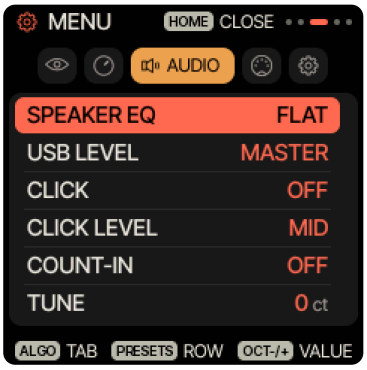
- **Öffnen**: Halten Sie HOME 1s lang gedrückt. Es öffnet sich wieder auf dem Reiter und der Zeile, wo Sie es verlassen haben.
- **ALGORITHM**: der Reiter (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM). **PRESETS**: die Zeile. **KNOB 1 bis 4** oder **OCT– / OCT+**: der Wert. Bei einer Zeile, die mit einem Winkel (›) endet, öffnet oder startet **OCT+** sie.
- Änderungen wirken sofort. Die OCT-Lämpchen atmen in der Richtung, in die sich der Wert noch bewegen lässt.
- **Schließen**: Tippen Sie auf HOME. Die Einstellungen werden beim Schließen des Menüs gespeichert, sofern der Sequencer gestoppt ist: **Schließen Sie das Menü, bevor Sie ausschalten**.
- Solange das Menü geöffnet ist, spielen die Tasten weiterhin; die anderen Tasten bewirken nichts.



DISPLAY



CONTROL



AUDIO



MIDI



SYSTEM

DISPLAY

Zeile	Werte (Standard fett)	Funktion
COLOR	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.
STYLE	**FLAT**, LINE	FLAT: gefüllte Karten. LINE: dunkle Flächen, durch dünne Linien getrennt.
LARGE	**OFF**, ON	Größere Namen und Werte auf den Seiten.
ANIM	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).
SCREEN OFF	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Schaltet das Display nach dieser Zeit der Inaktivität aus; der Klang spielt weiter.
SCOPE	**OUT**, MIX	Wo die Visualisierungen den Klang abgreifen: nach MASTER (OUT) oder davor (MIX).

CONTROL

Zeile	Werte (Standard fett)	Funktion
HOLD	0.3, **0.4**, 0.5, 0.6 s	Wie lange eine Taste mit Schnellansicht gehalten wird, bevor sich ihre Ansicht öffnet.
KNOB ACCEL	**OFF**, ON	Schnelles Drehen bewegt sich bei großen Wertebereichen schneller.
FX LATCH	**OFF**, ON	Schnellansicht FX: Tasten schalten Effekte ein und aus, statt nur beim Halten zu wirken.
BPM LOCK	**OFF**, ON	SELECT ändert das Tempo nur bei gehaltenem GLO.
SCALE LEDS	**OFF**, ON	Die Tasten der Skala leuchten.
STEP PREVIEW	**OFF**, ON	Auf SEQ › STEP erklingt der Step unter dem Cursor, wenn Sie zu ihm wechseln (Sequencer gestoppt).
CHORD ENTRY	**HOLD**, ADD	Step-Aufnahme: HOLD schreibt die zusammen gehaltenen Tasten; ADD fügt jede Taste dem Step hinzu oder entfernt sie.
SELECT	**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

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

MIDI

Zeile	Werte (Standard fett)	Funktion
MIDI IN	**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 SELECT	**OFF**, ON	Eine MIDI-Note für eine andere Spur wählt diese Spur aus.
SCREEN WAKE	**+MIDI**, PANEL	Was ein dunkles Display aufweckt: das Bedienfeld und MIDI-Noten oder nur das Bedienfeld.
LEARN CLEAR	NONE / n CC ›	OCT+ löscht alle MIDI-LEARN-Zuweisungen auf einmal, ohne Bestätigung (LEARN CLEARED; NOTHING LEARNED, wenn es keine gab). Wird sofort gespeichert, auch bei geöffnetem Menü.

SYSTEM

Zeile	Werte (Standard fett)	Funktion
RESTORE LAST	**ON**, OFF	ON: Musik und Sounds bleiben beim Ausschalten erhalten und kommen beim Einschalten zurück. OFF: Der FM-1 startet jedes Mal neu.
HELP	**OFF**, ON	Hinweise am unteren Rand jeder Seite und Schnellansicht (Kapitel 8).
2ND CORE	**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.
CALIBRATION	›	Bringt dem FM-1 jede Taste und jeden Regler erneut bei (Kapitel 19).
RESET SOUNDS	›	Löscht alle P600-Sounds, die Sie gespeichert oder importiert haben (Kapitel 19).
RESET GURU-600	›	Löscht alles und startet nach ARE YOU SURE? neu (Kapitel 19).
INFO	›	Die Firmware-Version (v1.6.1, Nummerierung von Felucca), der USB-Status (OFF, WAIT, BUS, ENUM, MIDI) und die Auslastung des Audioprozessors. OCT– geht zurück. Die eigene Version des Guru-600 wird auf seinem Startbildschirm angezeigt.
ABOUT	›	Mitwirkende und Lizenzen von Felucca, mit einem QR-Code zu seiner Website; PRESETS scrollt. OCT– geht zurück.

2ND CORE: Der Chip des FM-1 hat zwei Kerne; der Guru-600 nutzt standardmäßig einen. Mit 2ND CORE auf ON wird ein Teil der Berechnung der Spuren auf den zweiten verlagert, und die Last sinkt (am FM-1 gemessen mit vier Spuren, Effekten und einem großen Akkord: von 72 % auf 60 %). Das Einschalten lohnt sich, ohne nötig zu sein: Ein Kern reicht bereits, aber der zweite schafft Reserven, damit der Klang sauber bleibt, wenn alles gleichzeitig spielt (vier Spuren, beide INSERTs, aufwendige Sounds). Es ist noch eine Testoption (BETA): Bei einem Problem schaltet sie sich selbst ab, und alles läuft weiter.

Felucca · Die Seite Menu von Felucca beschreibt das Menü der ursprünglichen Firmware. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Menu (auf Englisch).

18 Das Modulationsrad, MIDI und MIDI LEARN

Über ein MIDI-Keyboard spielen

- Schließen Sie es per USB oder an der MIDI-Buchse (TRS) an. Es spielt die Spuren gemäß der Einstellung unter MENU › MIDI › MIDI IN: Standardmäßig spielen die Kanäle 1 bis 4 die Spuren 1 bis 4 (Kapitel 17).
- Um unabhängig vom Kanal des Keyboards die ausgewählte Spur zu spielen: MIDI IN = **SEL**.
- Anschlagdynamik, Modulationsrad (CC 1), Aftertouch, Expression-Pedal (CC 11) und Sustain-Pedal (CC 64) des Keyboards funktionieren alle. Das Pitch-Bend-Rad beugt die Noten um ±2 Halbtöne (ein Keyboard kann diesen Bereich mit RPN 0 ändern). Aftertouch und Expression-Pedal wirken nur über die Modulationsmatrix (LFO › MOD, Quellen AT und EXPR).
- **Es spielt nichts?** Das Keyboard sendet auf einem Kanal, den MIDI IN nicht verwendet (stellen Sie zur Kontrolle MIDI IN = SEL ein), oder die Spur ist stummgeschaltet.

Das Modulationsrad

Der Anhang nennt die Rolle des Modulationsrads in jedem Werksklang. Der FM-1 hat kein Modulationsrad:

- Verwenden Sie das Modulationsrad eines MIDI-Keyboards (CC 1);
- oder stellen Sie MENU › CONTROL › **SELECT = MODW** ein: SELECT wird zum Modulationsrad der ausgewählten Spur (MODW 0 bis 127 im Band). Das Tempo liegt dann auf GLO + SELECT.

WHEEL auf der Seite EXTRAS stellt die Wirkung des Rads ein (Kapitel 9). Das Rad federt nicht zurück: Auf 0 fügt es nichts hinzu.

Jeder P600-Parameter auf einem MIDI-CC

Auf einer P600-Spur reagiert jede Einstellung des Guru-600 auf einen festen MIDI-CC, von den Reglern eines Controllers oder aus einer Musiksoftware (Logic, Ableton…). Die Nummern sind die der GliGli-Firmware für den Prophet-600: Ein für einen echten Prophet-600 eingerichtetes Setup funktioniert ohne Änderungen, außer dem Glide, das auf CC 5 statt auf 38 liegt. Der CC wird auf dem Kanal der Spur empfangen (MENU › MIDI). Ein mit MIDI LEARN zugewiesener CC hat Vorrang. Während die Spur aufnimmt, werden CC-Bewegungen als Automation aufgenommen.

CC	Bedienelement	Werte
1	**MOD WHEEL**	0 bis 127
5	**GLIDE**	0 bis 127
7	**VOLUME**	0 bis 127
16	**OSC A FREQUENCY**	0 bis 127
17	**OSC A LEVEL (MIXER)**	127 = nur A

CC	Bedienelement	Werte
18	**OSC A PULSE WIDTH**	0 bis 127
19	**OSC B FREQUENCY**	0 bis 127
20	**OSC B LEVEL (MIXER)**	127 = nur B
21	**OSC B PULSE WIDTH**	0 bis 127
22	**OSC B FINE**	0 bis 127
23 / 74	**FILTER CUTOFF**	0 bis 127
24 / 71	**RESONANCE**	0 bis 127
25	**FILTER ENVELOPE AMOUNT**	0 bis 127
26 · 27 · 28 · 29	**FILTER ENVELOPE RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 bis 127
30 · 31 · 32 · 33	**AMPLIFIER RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 bis 127
34	**POLY-MOD FIL ENV**	0 bis 127
35	**POLY-MOD OSC B**	0 bis 127
36	**LFO FREQUENCY**	0 bis 127
37	**LFO INITIAL AMOUNT**	0 bis 127
40	**VEL > FLT (EXTRAS)**	0 bis 127
44	**DETUNE (UNISON)**	0 bis 127
48 · 49 · 50	**OSC A SAW · TRI · PULSE**	64 bis 127 = an
51 · 52 · 53	**OSC B SAW · TRI · PULSE**	64 bis 127 = an
54	**SYNC**	64 bis 127 = an
55 · 56	**POLY-MOD › FREQ A · FILTER**	64 bis 127 = an
57	**LFO SHAPE**	0 bis 63 Dreieck, 64 bis 127 Rechteck
60	**FILTER KEYBOARD**	0 bis 42 OFF, 43 bis 85 HALF, 86 bis 127 FULL
66	**UNISON**	64 bis 127 = an
113 · 114 · 115	**LFO › FREQ A-B · PW A-B · FILTER**	64 bis 127 = an
116	**VINTAGE (EXTRAS)**	0 bis 127

Für alle Klangerzeugungen

- Diese CCs wirken auf jede Spur, unabhängig von ihrer Klangerzeugung: 5 GLIDE, 7 LEVEL, 10 PAN, 71 Resonanz, 72 Release, 73 Attack, 74 Helligkeit, 75 Decay, 91 Hall-Send, 93 Chorus-Send, 94 Delay-Send.
- **Program Change**: Die Spur lädt einen Sound ihrer eigenen Klangerzeugung: Programm 0 ist der erste Sound der Klangerzeugung, 1 der zweite und so weiter (bei P600: Programme 0 bis 127 = Sounds 1 bis 128). Ein Programm jenseits des letzten Sounds der Klangerzeugung wird ignoriert; die Klangerzeugung wechselt nicht. Die P600-Plätze 129 bis 255 sind auf diesem Weg nicht erreichbar. Auf einer DRUM-Spur wählt das Programm das KIT; bei FM6 wählen Programme jenseits der acht Sounds die Stimmen B1 bis B32 der vom Felucca-Webeditor gesendeten Bank.
- Die eigenen Tasten des FM-1 senden ihre Noten per USB-MIDI auf dem Kanal der ausgewählten Spur: Sie können Software auf dem Computer spielen.
- **USB-Audio**: Mit einem Computer verbunden, ist der FM-1 auch ein Audioeingang, um seinen Ausgang aufzunehmen, ohne das Metronom.

MIDI LEARN: Ihr eigener CC auf jedem Regler

1. Halten Sie **GLO** und drücken Sie die Taste **D4** (LEARN): Das Band meldet MIDI LEARN ON. Lassen Sie GLO los.
2. Drehen Sie den Regler, den Sie steuern möchten, auf einer beliebigen Seite (HOME, eine Klangseite, MIXER, die Pegel von GLO): Die untere Zeile zeigt die Einstellung, zum Beispiel T2 CUT: SEND A CC (vor jedem Regler: LEARN: TURN A KNOB; nach dem Lernen: T2 CUT = CC74).
3. Bewegen Sie einen Regler Ihres MIDI-Controllers: CC74 → T2 CUT. Dieser CC steuert nun diese Einstellung auf dieser Spur.
4. Wiederholen Sie das für andere Regler und drücken Sie dann **OCT+** (oder erneut GLO + D4): LEARN DONE.

- Ein CC steuert eine Einstellung, und eine Einstellung reagiert auf einen CC: Erneutes Lernen ersetzt beides. Höchstens 16 Zuweisungen (LEARN FULL).
- Während des Lernens entfernt **OCT–** den CC der gerade gedrehten Einstellung (T2 CUT CC CLEARED).
- CC NOT LEARNABLE: Die CCs 0, 1, 6, 11, 32, 38, 64, 96 bis 101 und 120 bis 127 lassen sich nicht zuweisen.
- Die Zuweisungen bleiben nach dem Ausschalten erhalten. MENU › MIDI › LEARN CLEAR löscht sie alle.

Tempo und Clock

Auf HOME › CLOCK wählt **CLK**, wer das Tempo vorgibt: INT (der FM-1), USB oder TRS (eine externe MIDI-Clock gibt das Tempo vor und startet den Sequencer). Bei externer Clock antworten TAP und RESTART mit CLK IS EXT (Kapitel 20).

Felucca · Die Seite Features von Felucca beschreibt MIDI, MIDI LEARN und die Clock. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (auf Englisch).

19 Resets, Kalibrierung und Rettung

	RESET SOUNDS	RESET GURU-600
Löscht	Alle P600-Sounds, die Sie auf einem Platz gespeichert oder vom Computer gesendet haben	Alles: Einstellungen, USER-Sounds, Projekte, die aktuelle Musik, Samples, P600-Sounds, die FM6-Bank, MIDI LEARN
Behält	Alles andere: USER-Sounds, Projekte, Einstellungen, die aktuelle Musik	Nur die Kalibrierung der Bedienelemente
Danach	Die 255 eingebauten Sounds sind zurück	Der Guru-600 startet wie neu

RESET SOUNDS: die Originalsounds zurückholen



MENU › SYSTEM.

Drei Wege mit demselben Ergebnis:

1. **Über das Menü**: Halten Sie HOME gedrückt, wechseln Sie mit ALGORITHM zum Reiter SYSTEM, wählen Sie mit PRESETS RESET SOUNDS und drücken Sie OCT+. Das Band meldet SOUNDS RESET (oder NO IMPORTED SOUND, wenn es keinen gab).
2. **Beim Einschalten**: Halten Sie SAVE gedrückt, während Sie einschalten. Das Display fragt RESET SOUNDS?: OCT+ ja (DONE), OCT– nein (CANCELLED). Es wartet, bis Sie antworten.
3. **Vom Computer aus**: Klicken Sie auf der Seite Sound Sender auf Originalsounds wiederherstellen (Kapitel 14).

Im Menü fragt RESET SOUNDS nicht nach einer Bestätigung: OCT+ löscht Ihre P600-Sounds sofort. Um sie zu behalten, kopieren Sie sie zuerst auf einen Computer (Kapitel 14). Um einen einzelnen Platz zurückzusetzen, verwenden Sie stattdessen ORIG auf SAVE › PLACE (Kapitel 13).

RESET GURU-600: wie neu

1. Halten Sie HOME gedrückt, wechseln Sie zu SYSTEM, wählen Sie **RESET GURU-600** und drücken Sie OCT+.
2. ARE YOU SURE? / ALL WILL BE ERASED: **OCT+** bestätigt, OCT– bricht ab.
3. Der Guru-600 startet wie neu.

Sichern Sie vorher, was Sie behalten möchten (die Seite BACKUP des Guru-600-Editors, Kapitel 4). Die Mac-Anwendung funktioniert genauso.

CALIBRATION: wenn eine Taste oder ein Regler falsch reagiert

Wenn eine Taste wie eine andere wirkt oder ein Regler in die falsche Richtung dreht, bringen Sie dem FM-1 seine Bedienelemente erneut bei:

1. MENU › SYSTEM › **CALIBRATION**, OCT+; oder halten Sie beim Einschalten OCT– und OCT+ zusammen gedrückt.
2. HARDWARE CALIBRATION: Lassen Sie alle Tasten los. Drücken Sie bei jedem PRESS die genannte Taste: die 14 Tasten in der Reihenfolge FX, SCL, ENV, LFO, EDIT, GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ, PLAY, REC, OCT–, OCT+.
3. Dann TURN RIGHT für jeden der sieben Regler (SELECT, ALGORITHM, PRESETS, KNOB 1 bis 4): Drehen Sie den genannten Regler im Uhrzeigersinn.
4. Die Kalibrierung wird gespeichert (über das Menü: beim Schließen des Menüs). Das Drücken einer Klaviertaste oder 30 s Inaktivität brechen sie ab: SETUP CANCELLED, und die alten Einstellungen bleiben erhalten.

Wenn der FM-1 nicht mehr reagiert

- **Wiederherstellungsmodus gezielt aufrufen**: Halten Sie OCT– und OCT+ 5 s lang gedrückt. Lassen Sie während des Countdowns UPDATE MODE IN 3, 2, 1 los, um abzubrechen (UPDATE CANCELLED). Der FM-1 ist dann im Wiederherstellungsmodus (ein Computer sieht ihn als WL80UBOOT). Wie Sie ihn verlassen, steht in Kapitel 2.
- **FELUCCA CRASH** mit Zahlen: ein Firmware-Fehler. Der FM-1 startet nach 4 s von selbst neu. Passiert es erneut, notieren Sie die Zahlen und installieren Sie neu.
- **Nach zwei fehlgeschlagenen Starts in Folge** wechselt der FM-1 beim nächsten Start von selbst in denselben Wiederherstellungsmodus: siehe Kapitel 2.
- **2ND CORE MISREAD: OFF**: Der zweite Kern hat sich selbst abgeschaltet; alles läuft normal weiter.
- **Der Klang friert ein oder eine Note hängt**: Schalten Sie den FM-1 aus und wieder ein; Ihre Musik kommt zurück (RESTORE LAST).

20 Vier Spuren, der Mixer und das Tempo

Der FM-1 spielt vier Spuren gleichzeitig. Jede hat ihre eigene Klangerzeugung, ihren Sound, ihre Sequenz und ihre Effekt-Sends; die acht Stimmen des FM-1 werden zwischen ihnen geteilt. **ALGORITHM** wählt die Spur, auf die die Tasten, die Regler und PRESETS wirken; ihre Nummer steht oben links auf dem Display.

HOME › MIXER



Die Seite MIXER.

Der Platz der ausgewählten Spur im Mix. Auf HOME drücken Sie HOME.

Regler	Funktion	Werte
LEVEL	Die Lautstärke der Spur, in dB.	dB
PAN	Links / rechts.	–100 / +100 %
REV	Der Hall-Send der Spur.	0–100 %
MUTE	Rechts: stummgeschaltet; links: nicht stummgeschaltet.	OFF / ON

HOME › CLOCK



Die Seite CLOCK.

Das Tempo und die Clock. Auf MIXER drücken Sie erneut HOME.

Regler	Funktion	Werte
BPM	Das Tempo, auch mit BPM LOCK.	40–240
SWG	Der Swing aller Spuren.	0–100 %
CLK	Wer das Tempo vorgibt: INT (der FM-1), USB oder TRS (eine externe MIDI-Clock).	3 Optionen

- Sie können auch in der Schnellansicht GLO mischen: Pegel auf den Reglern, Solos, Stummschaltungen und Tap-Tempo (Kapitel 16).
- Pegel, Panorama und Stummschaltung einer Spur bleiben unverändert, wenn Sie ihren Sound wechseln.
- **Eine Spur ist stumm?** MUTE steht auf ON (MIXER oder GLO), ihr LEVEL ist ganz unten, oder eine andere Spur ist auf Solo geschaltet.
- **Noten werden abgeschnitten?** Die acht Stimmen werden geteilt: Vier Spuren, die gleichzeitig Akkorde spielen, können die Stimmen aufbrauchen; die ältesten Noten enden zuerst.

Felucca · Die Seite Features von Felucca beschreibt die Spuren, den Mixer und die Clock. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (auf Englisch).

21 Die weiteren Klangerzeugungen von Felucca

Neben P600 kann jede Spur eine von dreizehn Klangerzeugungen von Felucca verwenden. Wechseln Sie die Klangerzeugung einer Spur, indem Sie PRESETS über die P600-Sounds hinaus drehen, auf SAVE › PRESETS mit KNOB 2 (ENG) oder indem Sie EDIT halten und die Taste der Klangerzeugung drücken (Kapitel 16). Jede Klangerzeugung hat ihre eigenen Seiten auf EDIT (EDIT 1, EDIT 2, dann VOICE, VOICE 2, VOICE 3) und ihre vier wichtigsten Einstellungen auf HOME.

Klangerzeugung	Was sie ist	Regler auf HOME	Sounds
ANALOG	Virtuell-analog: zwei Oszillatoren (WAVE: SAW, SQR, TRI, SIN, PWM, SYNC, SUB), Rauschen, Drive und ein resonanzfähiges Filter, Tiefpass, Bandpass oder Hochpass (EDIT › FILTER).	CUT RES ATK REL	12
FM6	FM mit sechs Operatoren: 32 Algorithmen, ein vollständiger Patch pro Spur, bearbeitet auf EDIT › OPERATOR, OP ENV und OPERATOR 2, jeweils ein Operator; SLOT wählt einen Werkspatch (F1–F8), den eigenen der Spur (OWN) oder eine Stimme der vom Felucca-Webeditor gesendeten Bank (B1–B32).	MLVL MRAT MEG SLOT	8

Klangerzeugung	Was sie ist	Regler auf HOME	Sounds
PHASE	Phasenverzerrung, mit einer zweiten Wellenform, einer zweiten verstimmten Stimme, beigemischt oder ringmoduliert, einem Suboszillator und einem Wavefolder (FOLD).	DCW ENV DTN REL	6
LOFI	Chiptune: Puls, Dreieck, Sägezahn, Rauschen und ein Wave-RAM, gestufte Hüllkurve, Pitch-Sweep und Arpeggio.	WAVE DUTY CRSH REL	5
SAMPLE	Multisample-Instrumente (PIANO, FLUTE und SAX) und drei User-Slots USR1 bis USR3, die Sie über den Guru-600-Editor füllen.	SET CUT ATK REL	3
VOICE	Eine singende Formantstimme: die Vokale A E I O U mit Übergängen dazwischen (TALK), Atem und Schnarren.	VOWL BUZZ BRTH TALK	4
TRIO	Drei Oszillatoren mit Ringmodulation und Sync, in ein 12-dB-Multimodefilter, im Stil der 8-Bit-Computer.	CUT RES PW INT2	5
WHEEL	Eine Tonradorgel: 16 Zugriegel-Registrierungen, Perkussion, Tastenklick, Drive und ein Rotorlautsprecher.	REG PERC DRV ROTR	5
GRAIN	Granulare Texturen aus den Samples (eingebaut oder eigene): Position, Größe, Dichte, Streuung.	POS SIZE DENS SPRD	4
PHYS	Physikalische Modelle: modale Resonatoren, Saiten, angeschlagene Membranen und Resonanzsaiten.	STRC BRIT DAMP POS	9
NOISE	Rauschen von analog bis digital: Farben, Knistern, Schieberegister und metallische Töne.	FREQ RES COLR REL	4
SLICE	Ein Drumbreak, eine Klaviernote oder Ihr eigenes Sample, in Slices zerlegt, eines pro Taste; die Slices lassen sich auf EDIT › SLICES von Hand festlegen.	SRC DIV PTCH DCAY	2
DRUM	Ein Drumkit mit 8 Lanes (KICK, SNARE, CLAP, HAT CL, HAT OP, TOM, RIM, BELL) auf der General-MIDI-Tastenbelegung, vollständig synthetisiert: STD und die Kits 80, 10, 66, 55, 77, DEEP, TIGHT und PERC; Lane-Pegel auf EDIT › LANES.	TUNE TONE DECY SNAP	4



ANALOG: EDIT 1.



FM6: EDIT › OPERATOR.



SLICE: EDIT › SLICES.



DRUM: das Drum-Raster (SEQ › STEP).

Samples: NO SAMPLE

- SAMPLE, GRAIN und SLICE können Ihre eigenen Samples aus den User-Slots USR1, USR2 und USR3 abspielen. Senden Sie sie über die Seite SAMPLES des Guru-600-Editors (Kapitel 4). Der FM-1 kann kein Sample aufnehmen.
- Ein leerer Slot spielt eine einfache Sinuswelle in der Tonhöhe der Note, und das Band meldet NO SAMPLE, einmal pro Spur und Slot.
- Beim Guru-600 fasst der dritte Slot (USR3) 68 KB statt 80 KB.

Gut zu wissen

- Eine DRUM-Spur spielt ihr Kit auf den Tasten und zeigt auf SEQ › STEP ein Raster statt der Pianorolle (Kapitel 22). Ihre Sounds ignorieren Hüllkurve, Glide und Akkordtasten.
- SLICE spielt ein Slice pro Taste, von der tiefsten Taste aufwärts, ohne Rücksicht auf die Skala.
- VOICE spielt höchstens vier Noten, GRAIN und PHYS drei, P600 und FM6 sechs, die anderen acht (innerhalb der acht Stimmen des FM-1).
- Die FM6-Patches werden im Felucca-Webeditor bearbeitet; die Samples und die vollständigen Backups werden im Guru-600-Editor erstellt (Kapitel 4).

Felucca · Die Seite Engines von Felucca beschreibt jede Klangerzeugung und ihre Einstellungen. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Engines (auf Englisch).

22 Der Sequencer

Jede Spur hat ihre eigene Sequenz mit bis zu 64 Steps, mit Akkorden, Bindungen, Akzenten, Slides, Wahrscheinlichkeit, Anschlagstärke und Wiederholungen. **PLAY** startet und stoppt alle vier Spuren zusammen. Drücken Sie **SEQ**: drei Seiten, STEP, DETAIL und AUTOMATION.

Aufnehmen

- **Live**: Tippen Sie auf **REC**; ist der Sequencer gestoppt, startet er, mit Einzähler, falls einer eingestellt ist. Spielen Sie: Ihre Noten werden in einer Schleife aufgenommen, zusätzlich zu dem, was bereits da ist.
- **Schritt für Schritt**: Tippen Sie auf SEQ › STEP bei gestopptem Sequencer auf REC (KEYS WRITE STEPS). Jeder Akkord und jede Note, die Sie spielen, füllt den Step unter dem Cursor, und der Cursor rückt beim Loslassen weiter. Mit MENU › CONTROL › CHORD ENTRY = ADD fügt jede Taste eine Note hinzu oder entfernt sie, und der Cursor bleibt stehen.
- Tippen Sie erneut auf REC, um die Aufnahme zu beenden. Ihr Timing wird als NUDGE pro Step bewahrt; mit QUANTIZE ON der Spur (Voreinstellung) spielen die Steps auf dem Raster.
- Klick und Einzähler: Stellen Sie sie in der Schnellansicht REC oder unter MENU › AUDIO ein (Kapitel 16). Der Einzähler (nur bei interner Clock) zeigt COUNT-IN, den Takt (1 BAR, BAR 1 OF 2…) und die Schläge; PLAY bricht ihn ab. Eine im letzten Achtel des Einzählers gespielte Note wird auf Step 1 aufgenommen.

SEQ › STEP



SEQ › STEP.

Die Pianorolle der Steps der Spur; ihr Titel zeigt die Skala (C CHR).

Regler	Funktion	Werte
STEP	Der Cursor (auch PRESETS).	1–64
NOTE	Transponiert die Noten des Steps (auf einem leeren Step: schreibt die letzte Note).	Halbtöne
TIME / LEN	Auf einer Note: ihre Länge in Steps (Bindungen danach). Sonst: NOTE, TIE oder REST.	1–64
FLAG	– , ACC (Akzent), SLD (Slide), A+S.	4 Optionen

- **EDIT** auf STEP: löscht den Step unter dem Cursor und rückt weiter (STEP CLEARED).
- **Parameter-Lock**: Während Sie einen Step eingeben (Tasten gehalten) oder einen Drum-Step halten, drehen Sie KNOB 1 bis 4: Dieser Step erhält seinen eigenen Wert für die Einstellung, die diese Regler auf der zuletzt angesehenen Klangseite gesteuert haben. EDIT bei gehaltenem Step löscht seine Locks. PRESETS bei gehaltenen Steps stellt ihren NUDGE ein.
- **DRUM-Spur**: STEP ist ein Raster (GRID). Weiße Tasten = die 16 Steps der angezeigten Seite; schwarze Tasten 1 bis 8 = die Lanes, 9 gehalten = Akzent, 10 und 11 = Seite zurück und vor. Regler: STEP, LANE, HIT, ACC.
- MENU › CONTROL › STEP PREVIEW ON: Das Bewegen des Cursors spielt den Step.

SEQ › DETAIL

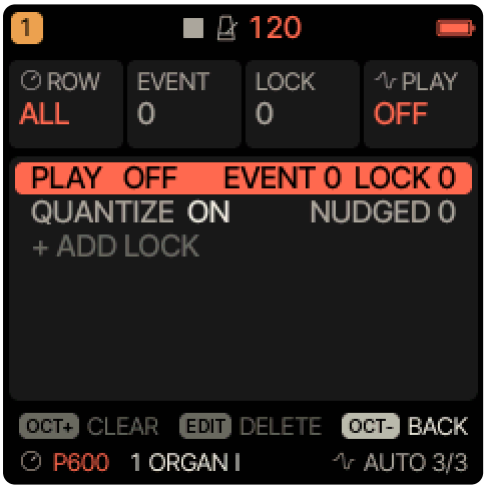


SEQ › DETAIL.

Der Step unter dem Cursor im Detail. PRESETS bewegt den Cursor.

Regler	Funktion	Werte
CHANCE	Wie oft er spielt (0–100 %), oder eine Bedingung: 1:2, 2:2, 1:3… (Durchlauf 1 von 2…), FILL (nur bei gehaltenem GLO + E4),!FILL (nur, wenn sie nicht gehalten werden).	%, Bedingungen
RATCH	Spielt den Step 1- bis 4-mal innerhalb seiner Länge.	x1–x4
NUDGE	Früher oder später, in Sechzehnteln eines Steps (wirkt nur bei QUANTIZE OFF).	−8 / +7
VEL	Die Anschlagstärke des Steps.	1–127

EDIT auf DETAIL setzt den Step auf 100 %, x1, 0 und 96 zurück (STEP RESET).



SEQ › AUTOMATION.

Die Liste von allem auf den Steps der Spur: PLAY und QUANTIZE, die Locks, die aufgenommenen Reglerbewegungen und die Details der Steps (CHANCE, RATCH, NUDGE, VEL). KNOB 1 (oder PRESETS) wählt die Zeile; die anderen Karten zeigen ihren Step, ihre Einstellung und ihren Wert. Die Zeile PLAY schaltet die gesamte Automation ein oder aus; QUANTIZE ON spielt jeden Step auf dem Raster, OFF spielt die NUDGEs.

- **Reglerbewegungen aufnehmen**: Schalten Sie die Spur scharf und spielen Sie: Jeder Regler, den Sie drehen, wird Step für Step aufgenommen.
- OCT+ auf + ADD fügt einen Lock oder ein Detail hinzu; auf einem Eintrag schaltet es zwischen Lock und Automation um; auf PLAY fragt es CLEAR T1 AUTOMATION?. EDIT löscht die Zeile.
- Höchstens 128 Einträge, geteilt von den vier Spuren (AUTOMATION FULL).

Länge, Geschwindigkeit und Werkzeuge

Halten Sie **SEQ** auf einer beliebigen Seite: KNOB 1 bis 4 stellen LEN (1 bis 64 Steps), DIV (die Länge eines Steps, 4 Takte bis 1/32), SWG (Swing) und GATE ein, und die weißen Tasten sind die Werkzeuge: CLEAR, REVERSE, SHIFT, RANDOM, COOK, EUCLID, DOUBLE, HALF… (Kapitel 16). Jede Bearbeitung lässt sich durch Halten von SAVE rückgängig machen.

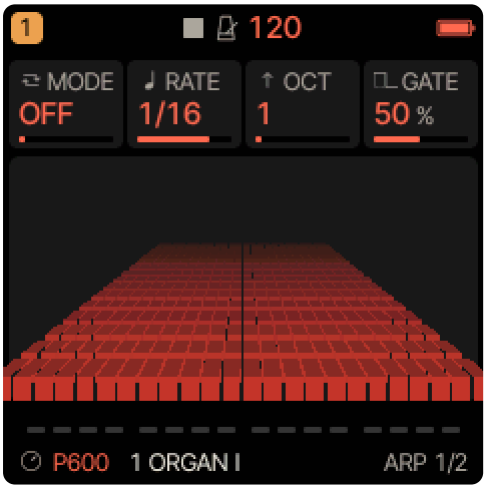
- STOP TO EDIT: Ein Song läuft (Kapitel 25); stoppen Sie ihn, um die Steps zu bearbeiten.
- Ein Wechsel des Sounds ändert nie die Sequenz; das Laden einer Phrase (SAVE › PHRASES) ersetzt sie, nach einer Bestätigung, wenn sie Ihre eigenen Steps enthält.

Felucca · Die Seite Features von Felucca beschreibt den Sequencer, die Locks und die Automation im Detail. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (auf Englisch).

23 Der Arpeggiator

Der Arpeggiator spielt die gehaltenen Noten nacheinander, im Takt des Tempos. Drücken Sie **ARP**. Er wirkt auf die ausgewählte Spur, mit jeder Klangerzeugung. Stellen Sie MODE auf OFF, um wieder normal zu spielen.

ARP 1/2



Die Seite ARP.

Das Muster und seine Geschwindigkeit.

Regler	Funktion	Werte
MODE	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
RATE	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 %

ARP 2 2/2



Die Seite ARP 2.

Groove und Latch.

Regler	Funktion	Werte
SWG	Swing.	0–100 %
PROB	Die Wahrscheinlichkeit, dass jede Note spielt.	0–100 %
HOLD	ON: Die Noten spielen nach dem Loslassen weiter (Latch); ein neuer Akkord ersetzt sie.	OFF / ON
ORD	NOTE: nach Tonhöhe. PLAY: in der gespielten Reihenfolge.	2 Optionen

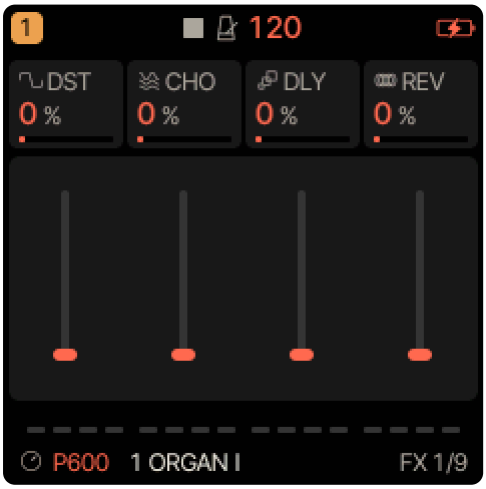
- **Er spielt von selbst?** HOLD steht auf ON: Stellen Sie es auf OFF oder stellen Sie MODE auf OFF. REC › CLEAR löscht auch einen gehaltenen Akkord.
- Mit den Akkordtasten (SCL › CHORD) spielt ein Finger einen ganzen arpeggierten Akkord.
- Die Einstellungen des Arpeggiators gehören zur Spur: Sie bleiben beim Wechseln des Sounds erhalten.

Felucca · Die Seite Features von Felucca listet die Modi des Arpeggiators auf. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (auf Englisch).

24 Die Effekte

Drücken Sie **FX**. Die ersten sechs Seiten gehören zur ausgewählten Spur (ihre Sends, SLICER und ihre zwei INSERTs). DLY, REVERB und CHORUS werden von den vier Spuren geteilt; jede Spur stellt ihren eigenen Send ein. Halten Sie FX für die Performance-Effekte (Kapitel 16).

FX 1/9



Die Seite FX.

Die Verzerrung der Spur und ihre Sends zu den gemeinsamen Effekten.

Regler	Funktion	Werte
DST	Verzerrung.	0–100 %
CHO	Chorus-Send.	0–100 %
DLY	Delay-Send.	0–100 %
REV	Hall-Send.	0–100 %

SLICER 2/9

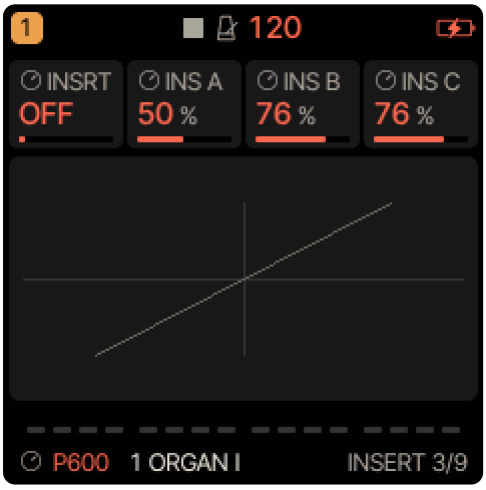


Die Seite SLICER.

Ein rhythmisches Gate oder Stottern, im Takt des Tempos.

Regler	Funktion	Werte
SLCR	OFF, GATE, STUT.	3 Optionen
PAT	Eines von 16 Mustern.	1–16
RATE	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T.	6 Werte
DEPTH	Wie tief es schneidet.	0–100 %

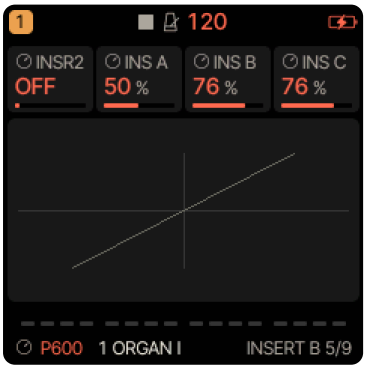
INSERT 3/9



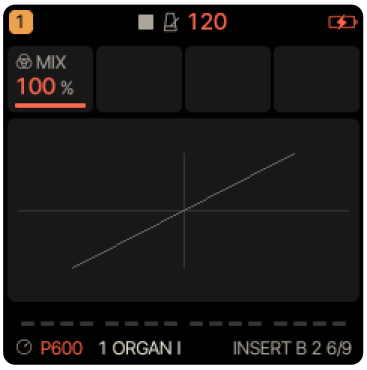
Die Seite INSERT; INSERT 2 4/9 stellt ihren Dry/Wet-MIX ein.

Ein auf der Spur eingeschleifter Effekt: SOFT, HARD, FOLD, FUZZ (Verzerrungen: DRIVE, TONE, LEVEL), CRUSH (BITS, RATE, LPF), PHASR, FLANG, CHOR (RATE, DEPTH, FDBK).

Regler	Funktion	Werte
INSRT	Der Typ, OFF bis CHOR.	9 Typen
A, B, C	Seine drei Einstellungen, je nach Typ benannt.	



INSERT B 5/9: ein zweiter Insert-Effekt nach dem ersten, mit denselben Typen und Einstellungen.



INSERT B 2 6/9: sein Trocken-/Effektanteil (MIX).

Der Klang durchläuft DIST, INSERT, dann INSERT B: zum Beispiel ein Phaser, dann ein Flanger. INSERT B auf OFF ändert nichts.



DLY 7/9: TIME (in Notenwerten), FDBK, COLR, MIX.



REVERB 8/9: TYPE (HALL, ROOM, SPRING), SIZE, DAMP.



CHORUS 9/9: CRT (Rate), CDP (Tiefe).

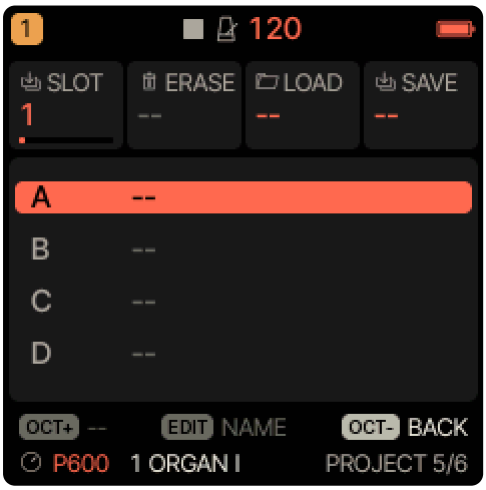
- Die FX-Sends sind Teil eines Sounds: Das Laden eines Sounds setzt sie zurück. Die gemeinsamen Einstellungen von DLY, REVERB und CHORUS bleiben; das Projekt speichert sie.
- **Kein Hall?** Der REV-Send der Spur steht auf 0 %, auf FX oder auf HOME › MIXER (dieselbe Einstellung).
- Ein Limiter auf der Summe verhindert, dass der Ausgang übersteuert.

Felucca · Die Seite Features von Felucca beschreibt die Effekte, den SLICER und die Halltypen. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (auf Englisch).

25 Projekte, Phrasen und Songs

Projekte: alles auf einmal

SAVE › PROJECT



SAVE › PROJECT, Seite 5 von 6.

Vier Projekt-Slots, A bis D. Ein Projekt enthält die vier Spuren: ihre Sounds, Sequenzen, Automation, Mix, Effekte, Skalen, Arpeggiatoren und den Song.

Regler	Funktion	Werte
SLOT	Das Projekt, A bis D (auch PRESETS).	A–D
ERASE	Auswählen, dann OCT+: ERASE PROJECT A?	Aktion
LOAD	Auswählen, dann OCT+: LOADED.	Aktion
SAVE	Auswählen, dann OCT+: die Seite NAME (KNOB 3: ein zufälliger Name), OCT+ zum Speichern: SAVED.	Aktion

- Stoppen Sie zuerst den Sequencer (STOP TO SAVE, STOP TO ERASE). EDIT benennt das Projekt um.
- Das Speichern auf einem belegten Slot zeigt OVERWRITE PROJECT A? mit seinem Namen.
- Ein Projekt, das mit einem fehlenden Sample geladen wird, meldet NO SAMPLE nach LOADED.

- Die aktuelle Musik wird beim Ausschalten automatisch bewahrt (RESTORE LAST). Verwenden Sie ein Projekt, um mehrere Stücke zu behalten oder eine Version, zu der Sie zurückkehren möchten.

Phrasen: fertige Sequenzen

SAVE › PHRASES



SAVE › PHRASES, Seite 4 von 6.

Lädt eine fertige Sequenz auf die ausgewählte Spur: 13 Werksphrasen (ACID, OFFBEAT, MELODY, LEAD, PAD, KEYS, BELL, SUB, CHOP, STUTTER, SLICES, BEAT, ARP), dann die Ihrer USER-Sounds.

Regler	Funktion	Werte
PAT	Die Phrase (auch PRESETS).	Liste
LOAD	OCT+ lädt sie (REPLACE T1 SEQUENCE?, wenn die Spur Ihre eigenen Steps enthält). SAVE halten zum Rückgängigmachen.	Aktion

Songs: Abschnitte hintereinander

GLO › SONG



GLO › SONG.

Bis zu 16 Abschnitte, die nacheinander gespielt werden. Für jede Spur legt ein Abschnitt das Projekt (A bis D) fest, dessen Pattern sie spielt, oder - für Stille, sowie die Zahl seiner Wiederholungen.

Regler	Funktion	Werte
SEC	Der Abschnitt (auch PRESETS); die letzte Zeile, + ADD, fügt einen hinzu.	1–16
TRACK	Die Spur, T1 bis T4.	T1–T4
PAT	A, B, C, D oder - (auch die Tasten A3, B3, C4, D4).	5 Optionen
REPS	Wie oft der Abschnitt gespielt wird.	1–16

- **PLAY** (oder OCT+) auf SONG spielt den Song ab dem ersten Abschnitt; erneut PLAY stoppt ihn. Anderswo spielt PLAY die aktuellen Patterns in einer Schleife.
- Während ein Song läuft, lassen sich die Sequenzen nicht bearbeiten: STOP TO EDIT.
- ADD A SECTION: Der Song ist leer. PATTERN A EMPTY: Das in einem Abschnitt genannte Projekt hat kein Pattern für diese Spur.

SAVE › TOOLS: Löschen

SAVE › TOOLS



SAVE › TOOLS, Seite 6 von 6.

Löschwerkzeuge, jeweils mit Bestätigung.

Regler	Funktion	Werte
PAT	CLEAR: Sequenz und Automation der Spur (CLEAR T1 SEQUENCE?).	Aktion
SOUND	Einmal nach rechts drehen: INIT (der erste Sound der Klangerzeugung); zweimal: CLEAN (ihre schlichte Stimme).	Aktion
SEC	DELETE: der auf GLO › SONG angezeigte Song-Abschnitt.	Aktion
SONG	CLEAR: die gesamte Song-Reihenfolge.	Aktion

Felucca · Die Seite Features von Felucca beschreibt Projekte, Phrasen und Songs. Details: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (auf Englisch).

26 Fragen und Antworten, und alle Meldungen

Kein Ton oder nicht der erwartete Ton

Ich höre überhaupt nichts.

> Drehen Sie MASTER auf. Prüfen Sie, ob die Spur nicht stummgeschaltet ist (HOME › MIXER oder die Schnellansicht GLO) und ob keine andere Spur auf Solo steht. Bei einem veränderten Sound können ein auf OFF gestellter Oszillator, ein geschlossenes CUTOFF oder SUSTAIN auf 0 mit kurzem DECAY ihn verstummen lassen; drehen Sie PRESETS einen Schritt weiter und zurück, um ihn neu zu laden.

Die Tasten spielen andere Noten als die, die ich drücke.

> Eine Skala oder eine Transposition ist eingestellt: Stellen Sie auf SCL die Skala SCL auf CHR, QNT auf OFF und TRN auf 0. Für die Oktave drücken Sie OCT– und OCT+ zusammen. Für die Akkordtasten stellen Sie CHRD auf SCL › CHORD auf OFF.

Eine Note spielt von selbst weiter.

> HOLD des Arpeggiators steht auf ON (ARP 2), oder RELEASE ist sehr lang (ENV). Drücken Sie PLAY, um zu prüfen, ob es nicht der Sequencer ist. Als letztes Mittel aus- und wieder einschalten: Die Musik kommt zurück.

Noten werden abgeschnitten, wenn ich Akkorde spiele.

> Die acht Stimmen werden von den vier Spuren geteilt, und eine P600-Spur hat höchstens sechs. Spielen Sie weniger Noten auf den anderen Spuren, oder stellen Sie eine Bassspur auf MONO / LEG.

Der Klang knistert in der Mac-Anwendung.

> Wählen Sie Audio › Latency 35 ms oder 50 ms und schließen Sie die anderen Anwendungen.

Das Modulationsrad bewirkt nichts.

> EXTRAS › WHEEL des Sounds steht auf 0 % (der LFO wirkt dann immer voll, unabhängig vom Rad), oder der LFO des Sounds ist nirgendwohin geleitet (LFO DEST). Um SELECT als Rad zu verwenden, stellen Sie MENU › CONTROL › SELECT auf MODW.

Meine Modulationen auf den MOD-Slots 1 und 2 sind verschwunden.

> Das Laden eines Sounds setzt sie zurück, und ein P600-Platz bewahrt sie nicht. Behalten Sie den Sound auf einem USER-Speicherplatz oder in einem Projekt.

VINTAGE ist wieder auf 24.

> Jeder P600-Sound wird mit VINTAGE auf 24 (etwa 19 %) geladen; ein P600-Platz bewahrt es nicht. Ein USER-Speicherplatz oder ein Projekt schon.

Die 3D-Bilder bewegen sich nicht.

> MASTER ist heruntergedreht und MENU › DISPLAY › SCOPE steht auf OUT: Die Bilder nehmen den Klang nach MASTER ab. Drehen Sie MASTER auf oder stellen Sie SCOPE auf MIX.

Seiten und Tasten

Ich bin auf einer unbekannten Seite. Wie komme ich da heraus?

> Drücken Sie HOME: Von überall zurück zur Seite HOME. Der Name der aktuellen Seite steht unten rechts; Kapitel 8 listet alle Seiten nach Tasten auf.

Eine Ansicht voller Tasten hat sich geöffnet und schließt sich nicht.

> Es ist eine dauerhaft geöffnete Schnellansicht (ein Vorhängeschloss neben ihrem Namen): Tippen Sie auf ihre Taste (EDIT, FX…), um sie zu schließen. Das passiert, wenn Sie eine Taste länger als 1 s halten.

Ein Druck auf EDIT bewirkt zunächst nichts, dann wechselt die Seite mit Verzögerung.

> Innerhalb der bereits angezeigten Familie wartet ein Tippen eine Drittelsekunde, falls ein zweites Tippen folgt (Doppeltippen geht eine Seite zurück).

OCT+ ändert die Oktave nicht.

> Auf Aktionsseiten (SAVE-Seiten, MORPH, CHORD, SONG, AUTOMATION…), in Dialogen, im Menü und in den Schnellansichten GLO, SCL, EDIT, SEQ und REC steuern OCT– und OCT+ stattdessen die Seite. Wechseln Sie zu HOME, um die Oktave zu ändern.

Beim Drehen von PRESETS werden Sounds übersprungen.

> SAVE › PRESETS › LIST steht auf einer Kategorie oder auf FAV: Stellen Sie es wieder auf ALL.

PRESETS bewegt einen Cursor, statt den Sound zu wechseln.

> Auf STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES und PROJECT bewegt er den Cursor, die Zeile oder den Slot, wie KNOB 1; auf TOOLS und SLICES bewirkt er nichts. Wechseln Sie zu HOME, um den Sound zu wechseln.

SELECT ändert das Tempo nicht.

> MENU › CONTROL › BPM LOCK steht auf ON, SELECT ist auf PAGE, MODW oder VEL eingestellt, oder eine externe Clock gibt das Tempo vor (HOME › CLOCK › CLK).

Die P600-Seiten sind verschwunden.

> Die ausgewählte Spur ist keine P600-Spur: Prüfen Sie die Klangerzeugung unten links, wählen Sie mit ALGORITHM eine P600-Spur oder laden Sie einen P600-Sound auf diese.

Eine Taste wirkt wie eine andere.

> Kalibrieren Sie das Bedienfeld neu (Kapitel 19).

Auf SAVE › PLACE hat das Drehen von PRESETS meinen Sound gewechselt.

> Auf PLACE lädt PRESETS Sounds; wählen Sie den Platz mit KNOB 1. Halten Sie SAVE einen Moment gedrückt, um Ihren Sound zurückzuholen, und speichern Sie ihn dann.

Das Schließen des Menüs bringt mich zu HOME.

> Das ist immer so, egal von welcher Seite aus Sie es geöffnet haben.

Was bedeuten A* neben der Spurnummer, OCT +1 oben rechts oder ein roter Ring?

> A*: Das Pattern der Spur stammt aus Projekt A und wurde seitdem bearbeitet. OCT +1: Die Tastatur liegt eine Oktave höher. Ein roter Ring: Eine andere Spur ist für die Aufnahme scharfgeschaltet (Kapitel 8).

Welche Version des Guru-600 ist installiert?

> Sie wird auf dem Startbildschirm angezeigt. MENU › SYSTEM › INFO zeigt die Nummerierung von Felucca (v1.6.1), und ABOUT zeigt nur die Mitwirkenden von Felucca.

Sounds und Speicher

Ich habe einen Sound verändert und ihn durch Drehen an PRESETS verloren.

> Halten Sie sofort SAVE 1s gedrückt: Ihr vorheriger Sound kommt mit seinen Änderungen zurück (nur der letzte Ladevorgang: Eine schnelle Folge von Drehungen zählt als einer). Speichern Sie ihn dann (Kapitel 13).

Bleibt ein veränderter Sound beim Ausschalten erhalten?

> Ja, wenn Sie vor dem Ausschalten bei gestopptem Sequencer etwa eine Minute warten: Der FM-1 startet so wieder, wie Sie ihn verlassen haben (RESTORE LAST). Um ihn dauerhaft zu behalten, speichern Sie ihn auf einem USER-Speicherplatz oder einem P600-Platz.

USER-Speicherplatz oder P600-Platz?

> Ein P600-Platz ersetzt einen eingebauten Sound und erscheint unter dessen Nummer; er bewahrt die Prophet-600-Einstellungen, aber nicht die Effekte, den INSERT, MONO / LEG oder VINTAGE. Ein USER-Speicherplatz akzeptiert jede Klangerzeugung, bewahrt alles (Effekte, VINTAGE) und verwendet einen Namen Ihrer Wahl. Kapitel 13 vergleicht beide.

Habe ich den ursprünglichen Werksklang verloren, den ich ersetzt habe?

> Nein: Die eingebauten Sounds werden nie gelöscht. ORIG auf SAVE › PLACE holt einen zurück, RESET SOUNDS holt alle zurück.

Wie sichere ich alles?

> Mit der Seite BACKUP des Guru-600-Editors (Kapitel 4): die Musik, die Projekte, die USER-Sounds, die P600-Plätze, die Samples, die Einstellungen. In der Mac-Anwendung: Kopieren Sie die Datei flash.bin (Kapitel 3).

Kann ich meine Sounds aus der Mac-Anwendung auf den FM-1 übertragen?

> Ja, mit allem anderen: in der Anwendung Backup › Backup exportieren..., dann RESTORE IT ON THE FM-1 auf der Seite BACKUP des Guru-600-Editors (Kapitel 4).

Kann ich die Sounds meines Prophet-600 verwenden?

> Ja: Senden Sie seine .syx-Dumps mit der Seite Sound Sender (Kapitel 14). Umgekehrt können Sie Ihre Guru-600-Sounds im Format des Prophet-600 zurückholen.

Wie gebe ich einem Sound auf einem P600-Platz einen Namen oder benenne ihn um?

> Am FM-1 geht das nicht: Er behält seinen eigenen Namen mit der Nummer des Platzes (ORGAN I, auf Platz 30 gespeichert, heißt 30 ORGAN I). Um einen Namen zu wählen, verwenden Sie einen USER-Speicherplatz.

Gibt es leere P600-Plätze?

> Nein: Alle 255 enthalten einen Sound, und Ihre ersetzen bis zu 55 davon. Sie erscheinen auf SAVE › PLACE farbig.

Mein gespeicherter P600-Sound spielt ohne seine Effekte oder POLY statt MONO.

> Ein P600-Platz bewahrt nur den Prophet-600-Teil des Sounds: Ein behaltener Sound spielt POLY (oder UNI), trocken, ohne Effekt-Send. Verwenden Sie einen USER-Speicherplatz, um alles zu behalten (Kapitel 13).

Meine P600-Sounds waren nach dem Ausschalten weg.

> Der FM-1 wurde weniger als etwa 2 s nach dem Speichern ausgeschaltet oder während der Sequencer lief (sie werden nur bei gestopptem Sequencer geschrieben). Oder ein USR3-Sample, das von einer älteren Firmware gesendet wurde, belegt ihren Speicherbereich: Senden Sie über die Seite SAMPLES des Guru-600-Editors ein neues Sample an USR3 oder löschen Sie es.

Die Namen sind nach dem Zurückholen und erneuten Senden der Sounds weg.

> Das Prophet-600-Format enthält keine Namen: Ein zurückgesendeter Sound heißt P600 mit einer Nummer (Kapitel 14).

Kann ich die Datei von Alle 255 holen in meinen Prophet-600 laden?

> Nur die Plätze 1 bis 100 ergeben Sinn: Ein Prophet-600 hat 100 Programme, und die Plätze 101 bis 255 würden die Programme 1 bis 100 überschreiben.

Kann ich Sounds mit meinem eigenen SysEx-Programm senden?

> Ja, per USB. Jeder Sound kommt auf den ersten Platz ab 201, der keinen Ihrer Sounds enthält, und ersetzt dort einen eingebauten Guru-600-Sound.

Kann ein MIDI-Program-Change die Plätze 129 bis 255 erreichen?

> Nein: Die Programme 0 bis 127 sind die Sounds 1 bis 128. Wählen Sie die höheren Plätze mit PRESETS.

Kann ich RESET SOUNDS rückgängig machen?

> Nein: Nur eine vorher zurückgeholte .syx-Datei bringt Ihre P600-Sounds zurück (Kapitel 14).

Übersteht das Morphen einen Wechsel der Spur oder des Sounds?

> Nein: Es beginnt erneut vom dann aktuellen Sound, mit MORPH zurück auf 0 %. Um den erzeugten Sound zu behalten, legen Sie ihn vorher ab: SAVE › PLACE, SAVE › USER oder ein Projekt (Kapitel 11).

Alle Meldungen und was zu tun ist

Das Band oben auf dem Display zeigt das Ergebnis jeder Aktion.

Meldung	Bedeutung, was zu tun ist
STOP TO SAVE / STOP TO ERASE	Speichern oder Löschen ist nur bei gestopptem Sequencer möglich: Drücken Sie PLAY, um ihn zu stoppen, und versuchen Sie es erneut.
STOP TO EDIT	Ein Song läuft: Stoppen Sie ihn, um die Steps, den Song oder die Werkzeuge zu bearbeiten.
STOP TO RECORD / STOP TO UNDO	Nicht möglich, während ein Song läuft: Stoppen Sie ihn zuerst.
[SEQ] TO RECORD	Auf der Seite SONG schaltet REC die Aufnahme nicht scharf: Wechseln Sie zu einer SEQ-Seite.
KEYS WRITE STEPS / KEYS ADD TO STEP	Die Step-Aufnahme ist aktiv (SEQ › STEP, gestoppt): Die Tasten schreiben in den Step unter dem Cursor.
KEYS RECORD LIVE / LANE KEYS RECORD	Die Live-Aufnahme ist aktiv, in der Pianorolle oder im Drum-Raster.
SAVED Uxx / LOADED Uxx / ERASED Uxx / RENAMED Uxx	Erledigt für USER-Speicherplatz xx.
SAVED / LOADED / RENAMED / PROJECT A ERASED	Erledigt für das Projekt.
SAVED (RAM) / ERASED (RAM)	Vorläufig behalten, aber nicht im Speicher gesichert (der Speicher war nicht verfügbar): Speichern Sie erneut.
SAVE ERROR / ERASE ERROR / SAVE FORMAT ERROR	Der Speicher konnte nicht beschrieben werden: Versuchen Sie es erneut; bleibt das Problem bestehen, sichern Sie alles und installieren Sie neu.
EMPTY SLOT	Auf diesem Platz gibt es nichts zu laden, umzubenennen oder zu löschen.
NAME FULL	Ein Name hat höchstens 12 Zeichen.

Meldung	Bedeutung, was zu tun ist
SAVED 30 ORGAN I	Ihr P600-Sound ist auf diesem Platz gespeichert: Sein Name beginnt mit der Nummer des Platzes.
P600 MEMORY FULL / P600: NO FREE PLACE	Alle 55 eigenen Plätze sind belegt: Geben Sie mit ORIG einige frei oder verwenden Sie einen USER-Speicherplatz.
NOT A P600 SOUND	SAVE › PLACE ist für P600-Sounds: Verwenden Sie für diese Klangerzeugung SAVE › USER.
ALREADY ORIGINAL / ORIGINAL BACK	Der Platz enthält seinen eingebauten Sound (bereits oder wieder).
RECEIVED 12 P600 05	Ein vom Computer empfangener Sound; sein Name beginnt mit seinem Platz (hier 12).
P600 PLACE CLEARED / SOUNDS RESET / NO IMPORTED SOUND	Ein Platz oder alle Plätze sind wieder bei ihrem eingebauten Sound (oder es gab nichts zurückzusetzen).
P600: NOT SAVED	Ihre P600-Sounds konnten nicht in den Speicher geschrieben werden, und der FM-1 versucht es nicht von selbst erneut: Stoppen Sie den Sequencer und speichern Sie den Platz erneut.
MUTATED	Seite MORPH: eine neue Variante des Sounds.
PLAY THE CHORD / CHORD KEPT: MEM / NO NOTE	Akkordspeicher: Spielen Sie Ihren Akkord / er ist gespeichert / es wurde keine Note gespielt.
ENGINE DRUM	Die Spur hat die Klangerzeugung gewechselt.
NO FAVORITES / NO SOUNDS IN LIST	Die unter SAVE › PRESETS › LIST gewählte Liste ist leer: Stellen Sie LIST auf ALL.
SOUND INIT / CLEAN INIT	Der Sound der Spur wurde initialisiert.
UNDO/REDO T1 / NOTHING TO UNDO	SAVE gehalten: Der letzte Ladevorgang wurde rückgängig gemacht oder wiederhergestellt / nichts rückgängig zu machen.
[SAVE] HOLD TO UNDO	Eine Erinnerung nach einem Werkzeug oder dem Laden einer Phrase: Halten von SAVE macht es rückgängig.
HOLD [EDIT] QUICK	Halten Sie diese Taste, um ihre Schnellansicht zu öffnen. Die Erinnerung verschwindet, sobald Sie sie geöffnet haben.
MIX PUT BACK / SCALE PUT BACK / SEQUENCE PUT BACK / REC PUT BACK / MUTES PUT BACK	OCT– in einer Schnellansicht: Ihre Änderungen wurden rückgängig gemacht.
FX ALL OFF	FX LATCH: Alle Performance-Effekte sind aus.
HOLD A KEY: ASSIGN / B4 FLANGER...	Schnellansicht FX: Halten Sie eine weiße Taste und drehen Sie PRESETS, um ihr einen Effekt zuzuweisen.

Meldung	Bedeutung, was zu tun ist
MOMENTARY [OCT+] KEEP / BACK / KEPT / MOMENTARY FULL	LFO gehalten + Regler: vorübergehende Werte / wiederhergestellt / behalten / höchstens acht Werte.
BPM LOCKED	MENU › CONTROL › BPM LOCK ist aktiviert: Stellen Sie das Tempo mit GLO + SELECT oder auf HOME › CLOCK ein.
MODW n / VEL n	SELECT dient als Modulationsrad oder stellt die Anschlagstärke ein (MENU › CONTROL › SELECT).
TAP: CLK IS EXT / RESTART: CLK IS EXT	Eine externe Clock gibt das Tempo vor (HOME › CLOCK › CLK).
CLICK … / COUNT-IN … / CLICK LEVEL …	Schnellansicht REC: der neue Wert.
MIDI IN → T2	MIDI-Noten treffen für eine andere als die ausgewählte Spur ein.
MIDI LEARN ON / LEARN DONE / CC74 → T2 CUT	MIDI LEARN: gestartet / beendet / ein CC zugewiesen.
CC NOT LEARNABLE / LEARN FULL / TURN A KNOB / NO CC TO CLEAR	MIDI LEARN: ein reservierter CC / bereits 16 Zuweisungen / zuerst einen Regler drehen / diese Einstellung hat keinen CC.
LEARN CLEARED / NOTHING LEARNED	MENU › MIDI › LEARN CLEAR: alle Zuweisungen gelöscht / es gab keine.
NO SAMPLE	SAMPLE, GRAIN oder SLICE auf einem leeren User-Slot: Er spielt eine einfache Sinuswelle. Senden Sie ein Sample über die Seite SAMPLES des Guru-600-Editors oder wählen Sie eine andere Quelle.
USR1 EMPTY / SRC USR1-3 TO EDIT / SAMPLE TOO SHORT / PICK A SLICE / FIRST SLICE / 32 SLICES AT MOST / SLICE TOO SHORT / DIV MAN / SLICES SAVED / TOO LONG TO SAVE	EDIT › SLICES: was der Slice-Editor mit diesem Sample kann und was nicht.
STEP CLEARED / STEP RESET / NOTHING TO RESET / LOCKS CLEARED / NO LOCKS	SEQ › STEP oder DETAIL: Step gelöscht oder zurückgesetzt / seine Locks gelöscht.
NOTE AHEAD / END OF PATTERN	Eine Note kann nicht länger sein: Die nächste Note oder das Ende des Patterns steht im Weg.
QUANTIZE IS ON	Ein NUDGE wird nicht angewendet, solange QUANTIZE der Spur auf ON steht (SEQ › AUTOMATION).
NUDGE +3	Der Nudge der gehaltenen Steps.
ACC PLAYS 127	Ein akzentuierter Step spielt immer mit voller Anschlagstärke.
AUTOMATION FULL	Alle 128 Automationseinträge sind belegt: Löschen Sie einige auf SEQ › AUTOMATION.

Meldung	Bedeutung, was zu tun ist
REVERSED, SHIFTED..., RANDOM BEAT, COOKED, DOUBLED, HALVED, EUCLID...	Schnellansicht SEQ: das Ergebnis des Werkzeugs.
NOTHING TO CLEAR / NOTHING TO COOK / 64 STEPS: NO ROOM / 1 STEP: NO HALF	Das Werkzeug hatte nichts zu tun.
PATTERN CLEARED / SEQUENCE CLEARED / AUTOMATION CLEARED / SECTION DELETED / SONG CLEARED	Gelöscht.
ADD A SECTION / STOP FIRST / PATTERN A EMPTY	Der Song kann nicht spielen: Er ist leer / zuerst stoppen / ein Abschnitt nennt ein leeres Pattern.
2ND CORE ON: RESTART / 2ND CORE MISREAD: OFF	Die Einstellung des zweiten Kerns wirkt ab dem nächsten Einschalten / er hat sich selbst abgeschaltet.
SETUP CANCELLED / UPDATE CANCELLED	Kalibrierung oder Wiederherstellungsmodus abgebrochen: Nichts wurde geändert.
2ND CORE OFF: RESTART	Der zweite Kern ist ab dem nächsten Einschalten aus.
RENAMED (RAM)	Vorläufig umbenannt, aber nicht in den Speicher geschrieben: Benennen Sie erneut um.
LOADED 03 MELODY	SAVE › PHRASES: Die Phrase ist auf der Spur geladen.
KICK MUTED / KICK ON	Schnellansicht EDIT, DRUM-Spur: eine Lane stummgeschaltet / wieder an (nicht gespeichert).
NO NOTE	SEQ › DETAIL: Der Step hat keine Note, die sich einstellen ließe.
EUCLID 4/16 (+2) / EUCLID APPLIED / EUCLID CANCELLED	Schnellansicht SEQ, EUCLID: Hits / Steps (Rotation) / angewendet / abgebrochen.
COOKED 3	Schnellansicht SEQ: COOK erneut gedrückt, während die Ansicht noch geöffnet ist (die Anzahl).
T2 CUT CC CLEARED	MIDI LEARN: OCT– hat den CC der gerade gedrehten Einstellung entfernt.
VEL SHOWN / VEL HIDDEN	SEQ › AUTOMATION: Die VEL-Zeilen der Steps werden angezeigt / ausgeblendet.
ALREADY LISTED	SEQ › AUTOMATION: Diese Zeile ist bereits in der Liste.
CHANCE ADDED / RATCH ADDED / NUDGE ADDED / LOCK ADDED	SEQ › AUTOMATION, + ADD: Das Detail oder der Lock wurde hinzugefügt.
NOW A LOCK / NOW AUTOMATION	SEQ › AUTOMATION: OCT+ hat den Eintrag in einen Lock / in Automation umgewandelt.
DELETED / VEL 96	SEQ › AUTOMATION, EDIT: Eintrag gelöscht / Anschlagstärke des Steps zurück auf 96.

Während MIDI LEARN zeigt die untere Zeile (nicht das Band), wo Sie sich befinden: **LEARN: TURN A KNOB** (den zu steuernden Regler drehen), **T2 CUT: SEND A CC** (einen Regler am Controller bewegen), **T2 CUT = CC74** (diese Einstellung reagiert auf CC 74), mit **OCT+** DONE rechts.

Dialoge

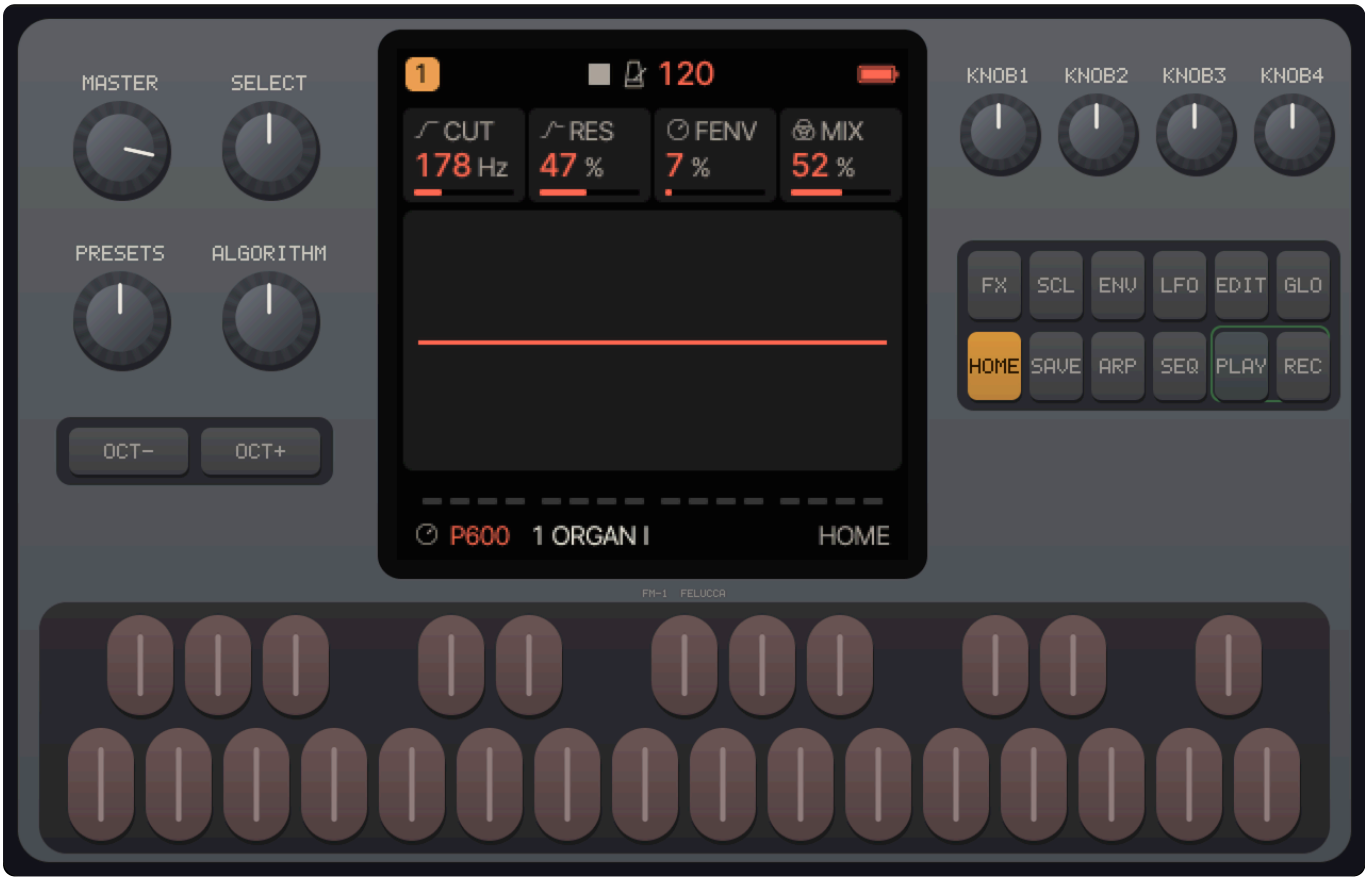
Frage	OCT+ (YES) bewirkt
OVERWRITE U05? / OVERWRITE PROJECT A?	Öffnet NAME, um den Sound oder das Projekt zu ersetzen (vor dem OCT+ auf NAME wird nichts geschrieben).
ERASE U05? / ERASE PROJECT A?	Löscht es.
SAVE IN PLACE 12?	Speichert den P600-Sound auf diesem Platz.
ORIGINAL TO 12?	Holt den eingebauten Sound des Platzes zurück.
REPLACE T1 SEQUENCE?	Lädt die Phrase über Ihre eigenen Steps (SAVE halten zum Rückgängigmachen).
CLEAR T1 SEQUENCE? / CLEAR T1 AUTOMATION?	Löscht die Steps der Spur / ihre Automation.
DELETE SECTION? / CLEAR SONG ORDER?	Löscht den Song-Abschnitt / die gesamte Song-Reihenfolge.
INITIALIZE SOUND? / CLEAN INIT SOUND?	Initialisiert den Sound der Spur / setzt ihn auf seine schlichte Stimme zurück, ohne Effekte und ohne Modulation.
ARE YOU SURE? ALL WILL BE ERASED	RESET GURU-600: löscht alles und startet neu.

OCT– antwortet immer NO und ändert nichts.

Der Guru-600 ist ein freies Projekt und kann sich immer weiterentwickeln. Wenn Sie eine Idee für eine Funktion oder Verbesserung haben oder einen Fehler bemerken, schreiben Sie uns auf github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues für Fehler, Discussions für Ideen. Ohne GitHub-Konto: guru600fm1@gmail.com.

Für alles, was von Felucca stammt (der Sequenzer, die anderen Klangerzeugungen…): github.com/hugelton/Felucca.

27 Das Bedienfeld des Prophet-600 ↔ der Guru-600



Wo sich jedes Bedienelement des Bedienfelds des Prophet-600 im Guru-600 befindet.

Bedienfeld des Prophet-600	Guru-600 auf dem FM-1
POLY-MOD › FILTER ENVELOPE, OSC B	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM EN, PM B
POLY-MOD › FREQ A, FILTER (switches)	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM DS: FRQ A, FILT, BOTH
LFO › FREQUENCY, SHAPE	LFO › RATE, WAVE
LFO › INITIAL AMOUNT	EDIT › EXTRAS (7/11) › WHEEL (niedrigeres WHEEL = mehr LFO ohne das Rad)
LFO › FREQ, PW, FILTER (switches)	LFO › LFO DEST › PIT, SHP, FLT (0 oder 100 %)
OSC A › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › A FRQ, A WAV
OSC A › PULSE WIDTH, SYNC	EDIT › OSC 2 (3/11) › A PW, SYNC
OSC B › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › B FRQ, B WAV
OSC B › FINE, PULSE WIDTH	EDIT › OSC 2 (3/11) › B FIN, B PW

Bedienfeld des Prophet-600	Guru-600 auf dem FM-1
MIXER › OSC A / OSC B	EDIT › MIXER (4/11) › MIX (auch HOME › KNOB 4)
GLIDE	EDIT › MIXER (4/11) › GLD
UNISON	EDIT › MIXER (4/11) › VCE = UNI
FILTER › CUTOFF, RESONANCE, ENVELOPE AMOUNT	EDIT › FILTER (5/11) › CUT, RES, FENV (auch HOME › KNOB 1 bis 3)
FILTER › KEYBOARD HALF / FULL	EDIT › FILTER (5/11) › KBD
FILTER ENVELOPE › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	EDIT › FLT ENV (6/11)
AMPLIFIER › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	ENV (1/2)
MASTER VOLUME	MASTER
TUNE	MENU › AUDIO › TUNE
PROGRAM (die Zifferntasten)	PRESETS
RECORD	SAVE › PLACE
Pitch-Bend-Rad	das Pitch-Bend-Rad eines MIDI-Keyboards
Modulationsrad	das Modulationsrad eines MIDI-Keyboards oder SELECT = MODW; seine Intensität: EDIT › EXTRAS › WHEEL

Dieselben Bedienelemente reagieren auf die MIDI-CC-Nummern der GliGli-Firmware (Kapitel 18).

28 Mitwirkende und Lizenzen

- Guru-600: Marc Massé, 2026, Lizenz GPL-3.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), Lizenz GPL-3. 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.
- Sammlung v2022: ihre Autoren (siehe Anhang), Lizenz GPL, aus dem Prophet-600-Firmware-Projekt GliGli.
- Sounds 201 bis 230: nach den Werksklängen von Surge XT (surge-synthesizer.github.io, GPL-3) von Claes Johanson. Sounds 231 bis 255: für den Guru-600 geschaffene Originale.
- FM-1-Emulator: fm1-emu (Joakim Eriksson).
- Schriften: Inter Tight (Lizenz SIL Open Font); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

Der Guru-600 ist ein freies Projekt und kann sich immer weiterentwickeln. Wenn Sie eine Idee für eine Funktion oder Verbesserung haben oder einen Fehler bemerken, schreiben Sie uns auf github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues für Fehler, Discussions für Ideen. Ohne GitHub-Konto: guru600fm1@gmail.com.

Für alles, was von Felucca stammt (der Sequenzer, die anderen Klangerzeugungen…): github.com/hugelton/Felucca.

Für Éric Le Yavanc, meinen Herzensbruder,
Klangbegeisterter und Techie ohnegleichen.
Hab dich lieb, kleiner Bro! Das alles verdanke ich dir!

Manual de usuario

Índice

1	Lo que aporta el Guru-600	222
2	Instalar el Guru-600 en un FM-1	223
3	La aplicación Guru-600 en un Mac	225
4	El editor Guru-600	227
5	Primeros pasos	228
6	El sintetizador, en palabras sencillas	229
7	Los controles y gestos del FM-1	231
8	Leer la pantalla: páginas, colores, mensajes, ayuda	235
9	El motor P600, página a página	240
10	La envolvente del amplificador, el LFO y la modulación	247
11	MORPH y MUTATE	250
12	Los sonidos: encontrar un sonido	252
13	Guardar sus sonidos	254
14	Enviar sonidos desde un ordenador y recuperarlos	256
15	Escalas, acordes y la memoria de acordes	259
16	Las pantallas rápidas	261
17	El menú, línea por línea	265
18	La rueda de modulación, MIDI y MIDI LEARN	269
19	Reinicios, calibración y rescate	271
20	Cuatro pistas, el mezclador y el tempo	273
21	Los demás motores de sonido de Felucca	274
22	El secuenciador	276
23	El arpegiador	279
24	Los efectos	280
25	Proyectos, frases y canciones	282
26	Preguntas y respuestas, y todos los mensajes	285
27	El panel del Prophet-600 ↔ el Guru-600	293
28	Créditos y licencias	294
29	Anexo: los 255 sonidos	516

Gracias por descargar el Guru-600, un emulador del Prophet-600 de Sequential Circuits. Esperamos que disfrute tocándolo tanto como nosotros disfrutamos creándolo. Esta guía le muestra todo lo que su FM-1 sabe hacer ahora. ¡Disfrute de la música!

1 Lo que aporta el Guru-600

El Guru-600 convierte el M-VAVE FM-1 en un emulador del **Sequential Circuits Prophet-600** (1982), uno de los primeros sintetizadores con MIDI. Es un firmware: sustituye al firmware original del FM-1 y puede quitarse en cualquier momento.

Lo que añade

- **Un motor de sonido P600** construido como el original: dos osciladores por voz con sincronización, un filtro de 24 dB con su propia envolvente, Poly-Mod, un LFO, unísono y seis voces (capítulo 9).
- **255 sonidos**: los 100 programas de fábrica del Prophet-600 con sus nombres reales, 100 sonidos libres de la comunidad del Prophet-600 y 55 sonidos creados para el Guru-600. Con los 71 sonidos de los demás motores de Felucca, la lista reúne 326 sonidos, más 32 posiciones USER para los suyos (capítulo 12).
- **MORPH y MUTATE**: transformar progresivamente un sonido en otro, o crear una variación de un sonido con un solo gesto (capítulo 11).
- **55 posiciones propias** para sonidos P600, además de las 32 posiciones USER, con el sonido original siempre a un gesto de distancia (capítulo 13).
- **Sonidos enviados desde un ordenador**: los archivos originales del Prophet-600 (.syx) entran en el FM-1 y vuelven a salir en el formato propio del Prophet-600 (capítulo 14).
- **Una memoria de acordes**: toque un acorde una vez y luego un solo dedo lo toca en cualquier tonalidad (capítulo 15).
- **Un mapa MIDI que sigue el del firmware GliGli**: una configuración hecha para un Prophet-600 real controla el Guru-600 tal cual (capítulo 18).
- **Un aspecto nuevo**: páginas al estilo del Prophet-600, una pantalla que dibuja el sonido en 3D en tiempo real, una banda de mensajes en color y una pantalla de inicio animada (capítulo 8).
- **Una navegación más sencilla**: una doble pulsación en un botón de página vuelve una página atrás, y una pantalla rápida mantenida 1 s se queda abierta (capítulos 7 y 16).
- **Dos reinicios**, claramente separados: uno solo para los sonidos y otro para todo el instrumento (capítulo 19).
- **Una aplicación para Mac**: todo el Guru-600 en la pantalla del ordenador, para explorarlo, preparar sonidos o tocar sin el FM-1 (capítulo 3).

Lo que conserva de Felucca

El Guru-600 se basa en **Felucca**, un firmware libre para el FM-1 creado por Leo Kuroshita. Todo lo que hace Felucca se mantiene y funciona con el motor P600: cuatro pistas, otros trece motores de sonido, un secuenciador de 64 pasos con automatización, un arpegiador, efectos, escalas y acordes, canciones y proyectos. Los capítulos 20 a 25 los resumen; la wiki de Felucca da los detalles.

> La wiki de Felucca (github.com/hugelton/Felucca/wiki) describe Felucca, el firmware original: algunos detalles pueden diferir en el Guru-600. Está en inglés.

Frente al Prophet-600

El Guru-600 es una imitación digital de un sintetizador analógico. Los 100 sonidos de fábrica usan los ajustes originales, leídos de los archivos de Sequential. Las envolventes, el filtro y el LFO están calibrados según un Prophet-600 medido. Cada Prophet-600 sonaba un poco distinto del siguiente: espere el mismo carácter, no la misma máquina.

Más allá del original, en el motor P600:

- Un LFO con sincronización al tempo y más formas, una matriz de modulación, velocidad sobre el filtro, separación estéreo.
- Mono, legato y prioridades de notas; la deriva VINTAGE; audio y MIDI por USB.

Cómo leer esta guía

- **¿Es nuevo en los sintetizadores?** Lea los capítulos 5 (primeros pasos) y 6 (el sintetizador en palabras sencillas), y después 7 y 8.
- **¿Ya conoce los sintetizadores?** Vaya directamente al motor P600 (9), a MORPH (11) y a cómo guardar sus sonidos (13).
- **¿Algo no funciona como esperaba?** El capítulo 26 responde a las preguntas habituales y explica todos los mensajes que puede mostrar la pantalla.

Convenciones

- Las palabras en **MAYÚSCULAS** son lo que usted lee en los botones y en la pantalla del FM-1: **EDIT**, **CUTOFF**, **OCT+**.
- **KNOB 1** a **KNOB 4** son los cuatro potenciómetros de arriba a la derecha, bajo los cuatro ajustes de la pantalla, de izquierda a derecha.
- **MENU › SYSTEM › HELP** significa: abra el menú, vaya a la pestaña SYSTEM y elija la línea HELP.
- **Pulsar**: pulsar y soltar enseguida. **Mantener**: mantener pulsado. **Doble pulsación**: dos pulsaciones rápidas en el mismo botón.
- Las notas se escriben con letras: C D E F G A B (do re mi fa sol la si); C4 es el do central.

---

2 Instalar el Guru-600 en un FM-1

El Guru-600 se ha probado en el FM-1: el sonido, el secuenciador, las copias de seguridad y la instalación funcionan, y hasta la fecha no se conoce ningún fallo. Sustituye al firmware oficial de M-VAVE, que puede volver a instalar en cualquier momento. Como todo software libre, se ofrece tal cual, sin garantía: haga una copia de seguridad de sus proyectos antes de instalar.

Lo que necesita

- El FM-1.
- Un cable USB **de datos**, conectado directamente al ordenador.
- Un Mac, un PC o un ordenador con Linux.
- Un navegador compatible con MIDI: Chrome, Edge, Brave, Opera…
- La página de instalación del Guru-600: marcgoudy.github.io/guru-600.

La instalación, paso a paso

1. Encienda el FM-1 y conéctelo al ordenador con el cable USB de datos.
2. Cierre todas las aplicaciones que usen MIDI (programas de música, otra pestaña del navegador con un editor).
3. Abra la página de instalación y pulse **Instalar**. Cuando el navegador solicite el acceso MIDI (SysEx), permítalo.
4. No desconecte el cable ni cierre la página durante la instalación.
5. El FM-1 se reinicia.

Si la instalación se detiene

La página indica	Qué hacer
Este navegador no puede hacerlo.	Abra la página en un navegador compatible con MIDI: Chrome, Edge, Brave, Opera...
No se permitió el acceso MIDI (SysEx).	Haga clic en el icono situado a la izquierda de la barra de direcciones, permita MIDI para el sitio y pulse Instalar de nuevo.
No se encontró el FM-1.	Compruebe el cable (un cable de datos), encienda el FM-1, cierre las demás aplicaciones que usen MIDI y pulse Instalar de nuevo.
El dispositivo conectado no es un FM-1.	Desconecte los demás dispositivos MIDI e inténtelo de nuevo.
Se perdió la conexión USB. / Detenido.	Vuelva a conectar el cable y pulse de nuevo Instalar.
No se encontró el FM-1 en modo de actualización.	Vuelva a conectar el cable USB y pulse Instalar de nuevo.
El FM-1 no ha vuelto a responder.	Apáguelo y vuelva a encenderlo.
El archivo que se va a instalar está dañado.	Vuelva a cargar la página y empiece de nuevo.

Desde el firmware oficial, Felucca u otra versión del Guru-600, la instalación es directa. Solo un firmware de otro autor, que la página no reconocería, requiere volver primero al firmware oficial de M-VAVE (con su herramienta de actualización).

Si el FM-1 ya no arranca y el ordenador ve un dispositivo USB llamado **WL80UBOOT**: pruebe otro cable USB de datos, cierre las demás aplicaciones que usan MIDI y vuelva a lanzar la instalación. Si el FM-1 sigue en ese modo, recupérelo con el FM-1 Transporter (enlace en la página de instalación).

Actualizar el Guru-600

Una nueva versión se instala de la misma manera, desde la página de instalación. Antes, haga una copia de seguridad con la página BACKUP del editor Guru-600 (capítulo 4).

Cambiar a otro firmware y volver

1. En el editor Guru-600 (enlace en la página de instalación), en la página BACKUP, haga clic en **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**: se guarda un archivo en el ordenador.
2. Instale el otro firmware con su propia herramienta. Para el firmware oficial de M-VAVE: el actualizador de M-VAVE, en el sitio de M-VAVE.
3. Para volver, instale el Guru-600 desde la página de instalación y, en el editor Guru-600, en la página BACKUP, elija el archivo y haga clic en **RESTORE IT ON THE FM-1**.

El FM-1 vuelve exactamente como lo dejó: la música actual, los proyectos, los sonidos USER, los sonidos P600 guardados en los lugares, las muestras y sus cortes, el banco de voces FM6 y los ajustes.

Felucca · La guía de instalación de Felucca explica también el Transporter y las herramientas de recuperación. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Installation (en inglés).

---

3 La aplicación Guru-600 en un Mac

Guru-600.app ejecuta el firmware Guru-600 en un emulador del FM-1 en el Mac. Todo lo que describe esta guía funciona en ella: explore el Guru-600 antes de instalarlo, prepare sonidos, aprenda las páginas o toque sin el aparato.

Necesita un Mac con chip de Apple (M1 o posterior).

Instalarla y abrirla

1. Descomprima **Guru-600-Mac.zip**.
2. Haga doble clic en **Guru-600.app**. La primera vez, el Mac la bloquea: abra Ajustes del Sistema › Privacidad y seguridad y haga clic en **Abrir igualmente**.

Tocar con el ratón

- **Botones y teclas**: haga clic. Mantenga pulsado el botón del ratón para mantenerlos pulsados; arrastre sobre las teclas para hacer un glissando.
- **Potenciómetros** (SELECT, PRESETS, ALGORITHM, KNOB 1 a 4, MASTER): arrastre hacia arriba o hacia abajo sobre ellos, o desplácese sobre ellos con la rueda o el trackpad. Hacia arriba gira en el sentido de las agujas del reloj.
- **Doble pulsación**: dos clics rápidos en el mismo botón.
- **Pantallas rápidas** (capítulo 16): mantenga pulsado el botón más de 1 s y suéltelo: la pantalla rápida se queda abierta y puede hacer clic en sus teclas y potenciómetros. Vuelva a hacer clic en el botón para cerrarla.
- **Dos controles a la vez** (GLO + PLAY, OCT− + OCT+...): mantenga uno con el teclado del ordenador y haga clic en el otro.

Tocar con el teclado del ordenador

Tecla del Mac	FM-1
A W S E D F T G Y H U J K O L P ; '	las teclas, de C4 (A) a F5 (')
← / →	OCT– / OCT+
Space	PLAY
R	REC
1 2 3 4 5	FX, SCL, ENV, LFO, EDIT
6 7 8 9 0	GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ
[/]	girar SELECT
- / =	girar PRESETS
, / .	girar ALGORITHM
Esc	salir (la memoria se conserva)

KNOB 1 a 4 y MASTER solo se pueden girar con el ratón. Las letras corresponden a posiciones de tecla en un teclado QWERTY; en otro teclado (AZERTY…), use las teclas situadas en las mismas posiciones.

Un teclado MIDI

Cualquier teclado o controlador MIDI conectado al Mac **antes de abrir la aplicación** la hace sonar. Si conecta uno después, salga de la aplicación y vuelva a abrirla. Su rueda de modulación y sus mandos funcionan como se describe en el capítulo 18.

Los menús

- **Copia de seguridad** › **Exportar copia de seguridad…**: guarda toda la memoria de la aplicación en un archivo. **Importar copia de seguridad…**: sustituye esa memoria por la de un archivo, de la aplicación o de un FM-1; la aplicación se reinicia (más abajo).
- **Audio** › **Latency** (latencia): **20 ms (fastest)**: respuesta inmediata, pero el sonido puede crepitar si hay otras aplicaciones abiertas. **50 ms (safest)**: sin crepitaciones, un ligero retraso. **35 ms**: un término medio.
- Si el título de la ventana muestra menos de 1.00x, cierre otras aplicaciones o elija una latencia mayor.
- **Ventana**: los comandos habituales de macOS para colocar y dimensionar la ventana.
- **Ayuda** (Help, Aide, Hilfe…) › **Guru-600 User Guide** abre esta guía en su navegador, en el idioma del Mac.

Su memoria

La aplicación conserva sus sonidos, sus proyectos y sus ajustes. Salga con **Esc** o el botón rojo para conservarlos. Para hacer una copia de seguridad: **Copia de seguridad › Exportar copia de seguridad…**. Para empezar de cero, borre el archivo **~/Library/Application Support/Guru-600/flash.bin** con la aplicación cerrada.

De la aplicación al FM-1, y al revés

De la aplicación al FM-1

1. En la aplicación: **Copia de seguridad › Exportar copia de seguridad...**, y elija dónde guardar el archivo.
2. Conecte el FM-1, abra el editor Guru-600 (enlace en la página de instalación) y, en su página BACKUP, elija ese archivo y haga clic en **RESTORE IT ON THE FM-1**.

Del FM-1 a la aplicación

1. En el editor Guru-600, en la página BACKUP, haga clic en **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**.
2. En la aplicación: **Copia de seguridad › Importar copia de seguridad...**, y elija ese archivo. La aplicación se reinicia con la memoria del FM-1.

- Todo pasa: la música, los proyectos, los sonidos USER, los lugares P600, las muestras y sus cortes, el banco de voces FM6 y los ajustes. Lo que contenía la otra máquina se sustituye.
- La aplicación guarda la música actual por sí sola, como mucho algo más de un minuto después de su último cambio. Para estar seguro, guárdela en un proyecto antes de exportar (capítulo 25).

Con el editor Guru-600

Abra la aplicación y, después, el editor Guru-600 (capítulo 4): el editor se conecta a la aplicación como a un FM-1, y usted oye todo lo que hace en él. La página Sound Sender envía sonidos a la aplicación de la misma manera. Su puerto MIDI se llama **Guru-600**.

Lo que la aplicación no puede hacer

- Funcionar con el editor web Felucca: use el editor Guru-600.
- Enviar audio a otras aplicaciones.

> **RESET GURU-600** (capítulo 19) también funciona en la aplicación.

---

4 El editor Guru-600

El editor Guru-600 muestra el FM-1 en la pantalla de un ordenador, en forma de un panel inspirado en el Prophet-600, con un teclado: cada ajuste de los sonidos P600, el secuenciador, la canción, el arpegiador, los efectos, el mezclador, los proyectos, las muestras, la copia de seguridad y los ajustes. Cada cambio se oye al instante en el FM-1, y lo que cambia en el FM-1 aparece en el editor.

- **En línea**: marcgoudy.github.io/guru-600/editor/, con Chrome, Edge, Brave u Opera (también el enlace en la página de instalación).
- **Sin internet**: la carpeta **Guru-600 Editor**, **editor › index.html**.
- Conecte el FM-1 por USB y haga clic en **CONNECT FM-1**; la primera vez, permita el acceso MIDI en el navegador. También se conecta a la aplicación para Mac (capítulo 3).
- **SOUNDS**, en la página SOUND, enumera todos los sonidos que puede tocar el FM-1 (los 255 sonidos Guru-600, los de los demás motores, sus sonidos USER); un clic derecho cambia el nombre de un sonido Guru-600.
- **En su idioma**: elíjalo en SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE. Los nombres de los ajustes del sonido y del secuenciador siguen en inglés, como en la pantalla del FM-1; al pasar sobre ellos, una ayuda emergente muestra su traducción y para qué sirven.

> 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 SEQUENCER del editor mientras ajusta un sonido en el FM-1.

Su propia guía, **Guru-600 Editor – Guide**, describe cada página: el botón **?** del editor la abre en la página mostrada.

5 Primeros pasos

Diez minutos para escuchar el Guru-600, cambiar de sonido y orientarse. Todo cambio se puede deshacer.

1. Encender



La página HOME.

1. Encienda el FM-1.
2. Gire **MASTER** (arriba a la izquierda) para ajustar el volumen.
3. Toque las teclas: la pista 1 toca el primer sonido de fábrica del Prophet-600, **1 ORGAN I**.

2. Cambiar de sonido

1. Gire **PRESETS**: un paso, un sonido.
2. Los sonidos 1 a 100 son los sonidos de fábrica del Prophet-600; del 101 al 200, la colección libre v2022; del 201 al 255, los propios del Guru-600. Después del 255 vienen los sonidos de los demás motores (capítulo 21) y luego los suyos (capítulo 13).
3. Gire PRESETS en sentido contrario para volver atrás.

3. Dar forma al sonido

En HOME, los cuatro potenciómetros de arriba a la derecha cambian estos ajustes:

Potenciómetro	Qué hace	Valores
KNOB 1	CUT: el corte del filtro. Bajo: apagado; alto: brillante.	Hz
KNOB 2	RES: la resonancia. El sonido se vuelve nasal y luego silba.	0–100 %
KNOB 3	FENV: cuánto abre el filtro la envolvente del filtro en cada nota.	0–100 %
KNOB 4	MIX: el equilibrio entre los osciladores A y B.	0–100 %

Para recuperar el sonido original, gire PRESETS un paso y vuelva atrás. Si giró PRESETS demasiado y perdió un sonido modificado, mantenga pulsado **SAVE** 1s: vuelve el sonido anterior con sus cambios (manténgalo de nuevo para volver hacia delante). Solo vuelve la última carga: una serie rápida de giros cuenta como uno; tras varios giros separados, solo vuelve el sonido anterior al último.

4. Tocar más agudo o más grave

OCT– y **OCT+** bajan o suben el teclado una octava, hasta tres octavas en cada sentido; sus luces indican cuándo está fuera del centro. Pulse los dos a la vez para volver al centro.

5. Ir más allá

1. Pulse **EDIT** para abrir las páginas del motor P600; púlselo de nuevo para pasar a la página siguiente. Once páginas, en el orden del panel del Prophet-600 (capítulo 9).
2. Doble pulsación en **EDIT**: vuelta a la página anterior.
3. Pulse **HOME**: vuelta a la página HOME, desde cualquier lugar.

6. Cuatro pistas

El FM-1 toca cuatro pistas a la vez, cada una con su propio sonido. Gire **ALGORITHM** para elegir la pista (1 a 4). Al encender, la pista 1 es un órgano P600, la pista 2 un pad FM6, la pista 3 un solo LOFI y la pista 4 una batería. Las teclas, PRESETS y los potenciómetros actúan siempre sobre la pista mostrada.

7. Apagar

Apague cuando quiera: el FM-1 vuelve a arrancar con los sonidos y la música tal como los dejó (**MENU › SYSTEM › RESTORE LAST**). Tras un cambio, detenga el secuenciador y espere un minuto antes de apagar.

> **Restaurado no es guardado.** Un sonido modificado vuelve después de apagar, pero no está guardado: girar PRESETS lo sustituye. Para conservarlo definitivamente, guárdelo en una posición propia (capítulo 13).

---

6 El sintetizador, en palabras sencillas

Un sintetizador construye un sonido en unas pocas etapas, siempre en el mismo orden.

Osciladores → **Mezclador →** **Filtro →** **Amplificador →** **Efectos**

1. Los osciladores: el sonido en bruto

Un oscilador vibra y produce un tono continuo, como una cuerda frotada con el arco sin parar. Su **forma** (forma de onda) le da su color:

- **SAW** (diente de sierra): brillante y zumbón, rico en armónicos: metales, cuerdas, solos.
- **TRI** (triángulo): suave y redondo, parecido a una flauta.
- **PLS** (pulso): hueco y amaderado. Su **ancho de pulso** cambia su carácter: cuadrado (50 %) suena como un clarinete; estrecho, suena fino y nasal. Mover el ancho lentamente da el brillo ondulante de los conjuntos de cuerdas.

El Guru-600, como el Prophet-600, tiene dos osciladores por voz, **A** y **B**. Cada uno puede usar varias formas a la vez. Afinarlos de forma distinta (una octava, una quinta o solo ligeramente) hace el sonido más lleno. **SYNC** obliga a A a

reiniciarse con cada ciclo de B: un sonido duro y mordiente, muy de los años 80.

2. El mezclador

El **MIXER** (mezclador) ajusta el equilibrio entre el oscilador A y el oscilador B.

3. El filtro: el control del timbre

El filtro elimina las frecuencias agudas, como un control de agudos muy potente. **CUTOFF** (corte) ajusta el brillo del sonido: bajo, el sonido queda apagado; alto, es brillante. **RESONANCE** (resonancia) refuerza las frecuencias justo en el punto de corte: el sonido se vuelve nasal y luego silba. Muy alta, el filtro silba por sí solo.

4. Las envolventes: cómo evoluciona el sonido

Una envolvente describe lo que ocurre desde el momento en que pulsa una tecla hasta después de soltarla, en cuatro etapas:

- **ATTACK** (ataque): la rapidez con la que aparece el sonido (un piano: instantáneo; unas cuerdas: lento).
- **DECAY** (caída): la rapidez con la que después vuelve a bajar.
- **SUSTAIN** (sostenimiento): el nivel que se mantiene mientras sigue pulsando la tecla.
- **RELEASE** (liberación): el tiempo que tarda en apagarse una vez que suelta la tecla.

El Guru-600, como el Prophet-600, tiene dos: la envolvente del **AMPLIFIER** (amplificador) da forma al volumen; la **FILTER ENVELOPE** (envolvente del filtro) abre y cierra el filtro: el «wah» del ataque de un metal, el «pluck» de un clavinet.

5. El LFO: el movimiento

El LFO (oscilador de baja frecuencia) es una onda lenta e inaudible que hace subir y bajar otro ajuste: la afinación (**vibrato**), el filtro (**wah-wah**), el ancho de pulso (brillo ondulante) o el volumen (**trémolo**).

6. Poly-Mod: la firma del Prophet

POLY-MOD permite que la envolvente del filtro o el oscilador B modifiquen la afinación del oscilador A o el filtro, dentro de cada voz. Con cantidades pequeñas se añade mordiente; con cantidades mayores se obtienen campanas, sonidos metálicos, barridos y efectos de sonido que los sintetizadores corrientes no pueden hacer.

7. Voces, unísono y portamento

Seis **voces** significan seis notas a la vez. **UNISON** (unísono) apila todas las voces en una sola nota para obtener un sonido enorme de una nota (bajos, solos). **GLIDE** (portamento) desliza de una nota a la siguiente en lugar de saltar.

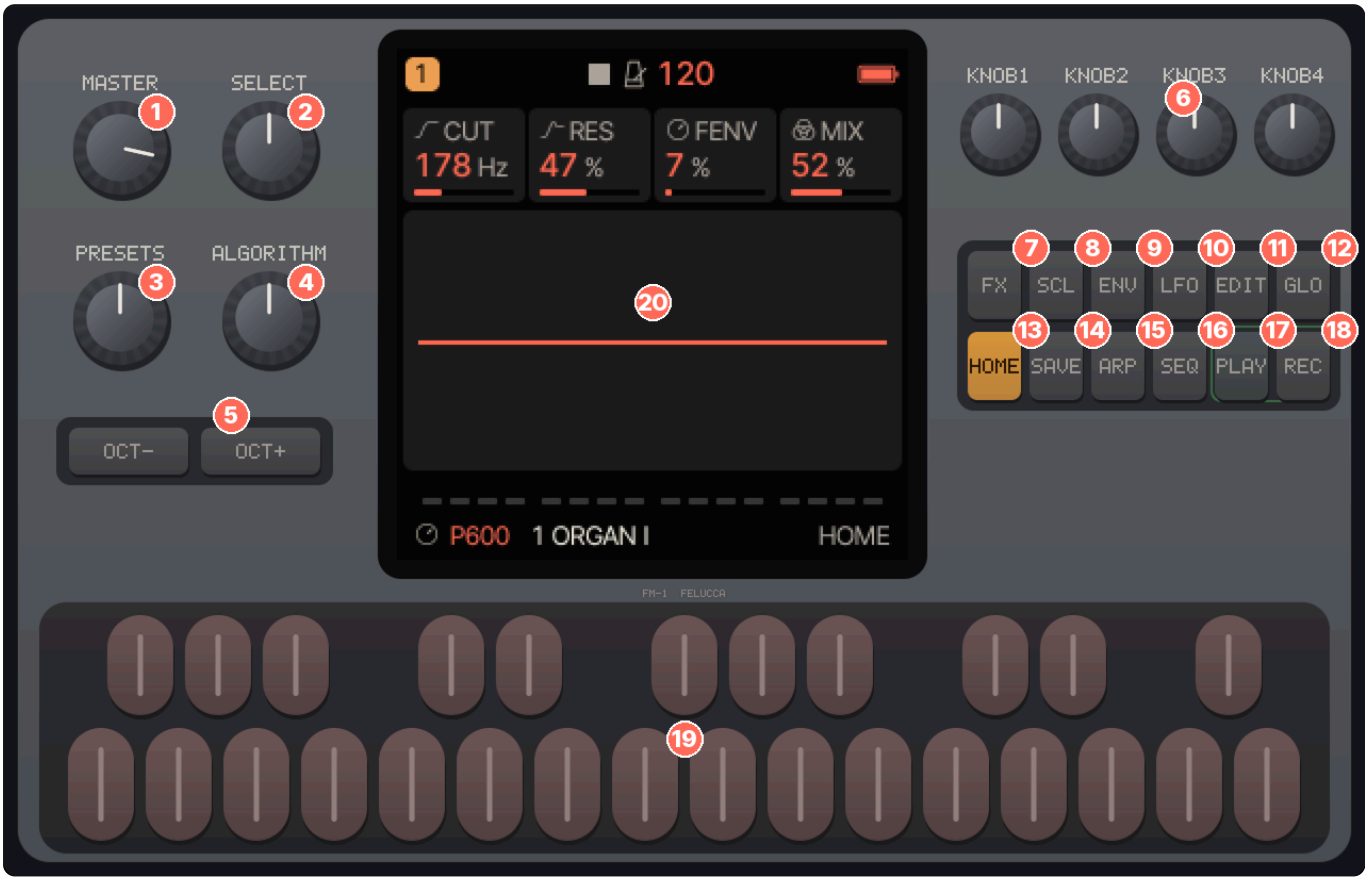
8. Efectos

- **REV** (reverberación): el sonido de una sala o de un auditorio alrededor del instrumento.
- **DLY** (retardo): ecos que repiten el sonido.
- **CHO** (chorus): un sonido ligeramente duplicado y más amplio.
- **DST** (distorsión): satura el sonido, de cálido a agresivo.

> El capítulo 9 muestra dónde está cada uno de estos controles en el Guru-600, página a página.

---

7 Los controles y gestos del FM-1



N.º	Mando	Qué hace
1	**MASTER**	Volumen general (altavoz, auriculares y audio USB, salvo con MENU › AUDIO › USB LEVEL = FIXED).
2	**SELECT**	El tempo por defecto. Puede, en su lugar, recorrer las páginas, hacer de rueda de modulación o ajustar la velocidad de las teclas (MENU › CONTROL › SELECT).
3	**PRESETS**	Cambia el sonido de la pista seleccionada. En algunas páginas mueve en su lugar el cursor o la línea.
4	**ALGORITHM**	Selecciona la pista, de 1 a 4. En el menú: la pestaña.
5	**OCT– / OCT+**	Octava abajo / arriba. En las páginas de acción, en los cuadros de diálogo y en el menú: atrás o cancelar / confirmar.
6	**KNOB 1–4**	Los cuatro ajustes que se muestran en la parte superior de la pantalla.
7	**FX**	Las páginas de efectos. Mantenido: la pantalla rápida FX (efectos de interpretación).
8	**SCL**	Las páginas de escala y de acordes. Mantenido: la pantalla rápida SCL.
9	**ENV**	Las páginas de la envolvente del amplificador.
10	**LFO**	Las páginas del LFO y la matriz de modulación. Mantenido mientras se giran los potenciómetros: cambios MOMENTARY.

N.º	Mando	Qué hace
11	**EDIT**	Las páginas del motor de sonido (para P600: sus once páginas). Mantenido: la pantalla rápida EDIT (motores).
12	**GLO**	La página de la canción. Mantenido: la pantalla rápida GLO (silencios, solos, niveles, tap tempo, MIDI LEARN).
13	**HOME**	Vuelta a HOME; en HOME: MIXER y luego CLOCK. Mantenido: el menú.
14	**SAVE**	Las páginas para guardar y cargar sonidos y proyectos. Mantenido: deshacer / rehacer.
15	**ARP**	Las páginas del arpegiador.
16	**SEQ**	Las páginas del secuenciador. Mantenido: la pantalla rápida SEQ TOOLS.
17	**PLAY**	Inicia / detiene el secuenciador.
18	**REC**	Prepara la grabación en la pista seleccionada. Mantenido: la pantalla rápida REC.
19	**TECLAS**	27 teclas, de F3 a G5: para tocar; en una pantalla rápida, atajos.
20	**PANTALLA**	La página, sus cuatro ajustes, la pista, el sonido y los mensajes.

La toma **USB**, en la parte trasera, transmite la alimentación, el MIDI y el audio, y recibe el firmware y los sonidos importados. La toma MIDI (TRS) recibe notas y controladores, pero no sonidos.

Pulsar, mantener, doble pulsación

Gesto	En un botón de página
Pulsar	Actúa al soltar. Desde otra familia: abre esa familia en la última página que vio. Si ya está en la familia: la página siguiente.
Doble pulsación	Dos pulsaciones en menos de un tercio de segundo: una página atrás. En GLO (una sola página) y REC: bloquea su pantalla rápida abierta.
Mantener (FX, SCL, EDIT, GLO, SEQ, REC)	Al cabo de 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD): la pantalla rápida, mientras se mantenga pulsado.
Mantener más de 1 s sin tocar nada más	Suelte: la pantalla rápida se queda abierta. Una pulsación en su botón la cierra.
HOME mantenido 1 s	Abre el menú (se queda abierto).
SAVE mantenido 1 s	Deshacer; mantenido de nuevo: rehacer.

- Para avanzar varias páginas, deje una breve pausa entre pulsaciones; dos pulsaciones demasiado seguidas cuentan como una doble pulsación.
- Desde la primera página de una familia, retroceder lleva a su última página; desde la última, avanzar lleva a la primera.
- **SAVE** pulsado desde otra familia abre siempre **USER**, la página para guardar un sonido.
- **HOME** pulsado en HOME muestra MIXER, luego CLOCK y luego HOME de nuevo. Una doble pulsación recorre el ciclo en sentido inverso.
- Para cambiar de página con SELECT: MENU › CONTROL › **SELECT = PAGE**. Gire a la derecha para avanzar, a la izquierda para retroceder. El tempo pasa entonces a GLO + SELECT y a HOME › CLOCK.

OCT– y OCT+

En las páginas normales desplazan el teclado por octavas (–3 a +3) en cuanto se pulsan; su luz se enciende fuera de la octava central. En otros lugares actúan al soltarlos:

- **Páginas de acción** (guardar, cargar, borrar, MUTATE de MORPH, LEARN…): **OCT+** ejecuta la acción; **OCT–** la cancela, y una segunda pulsación vuelve a HOME (en PHRASES, SONG y AUTOMATION, OCT– va directamente a HOME). En estas páginas la octava no cambia.
- **Cuadros de diálogo** (ERASE U01?, SAVE IN PLACE 5?…): **OCT+** = SÍ, **OCT–** = NO. Hasta que responda, solo responden las teclas (suenan).
- **Pantallas rápidas** GLO, SCL, EDIT, SEQ y REC: **OCT–** deshace todo lo que se ha cambiado en la pantalla rápida desde que se abrió.
- **Menú**: baja / sube el valor un paso.
- Una luz de OCT+ que **respira** significa que OCT+ haría algo en este momento.

Los potenciómetros

- **KNOB 1 a 4** cambian los cuatro ajustes mostrados. En una página de acción, gire el potenciómetro de la tarjeta de la acción a la derecha para seleccionarla, a la izquierda para cancelarla, y luego pulse OCT+.
- MENU › CONTROL › **KNOB ACCEL** en ON: un giro rápido sobre un ajuste con muchos valores avanza de 2 a 8 veces más rápido.
- **ALGORITHM** selecciona las pistas 1 a 4, una por paso, sin dar la vuelta. No hace nada mientras se mantiene una pantalla rápida.
- **PRESETS** cambia el sonido de la pista, salvo: en STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES y PROJECT mueve el cursor, la línea o la ranura, como KNOB 1; en TOOLS y SLICES no hace nada. En SAVE › PLACE también cambia el sonido: elija la posición solo con KNOB 1.
- **SELECT**: el tempo (40 a 240 BPM) por defecto. Con MENU › CONTROL › **BPM LOCK** en ON, SELECT ya no cambia el tempo (BPM LOCKED): ajústelo manteniendo GLO, en HOME › CLOCK o con la tecla TAP de GLO.

Las teclas

- 27 teclas, de F3 a G5 en la octava central. Sin teclado MIDI tocan con una velocidad fija de 100; MENU › CONTROL › SELECT = **VEL** permite ajustarla con SELECT (1 a 127); vuelve a 100 en cada encendido.
- Un pedal de sustain MIDI (CC 64) funciona.
- Una tecla pulsada mientras se mantiene el botón de una pantalla rápida es un atajo: muda, nunca se graba.

Todas las combinaciones

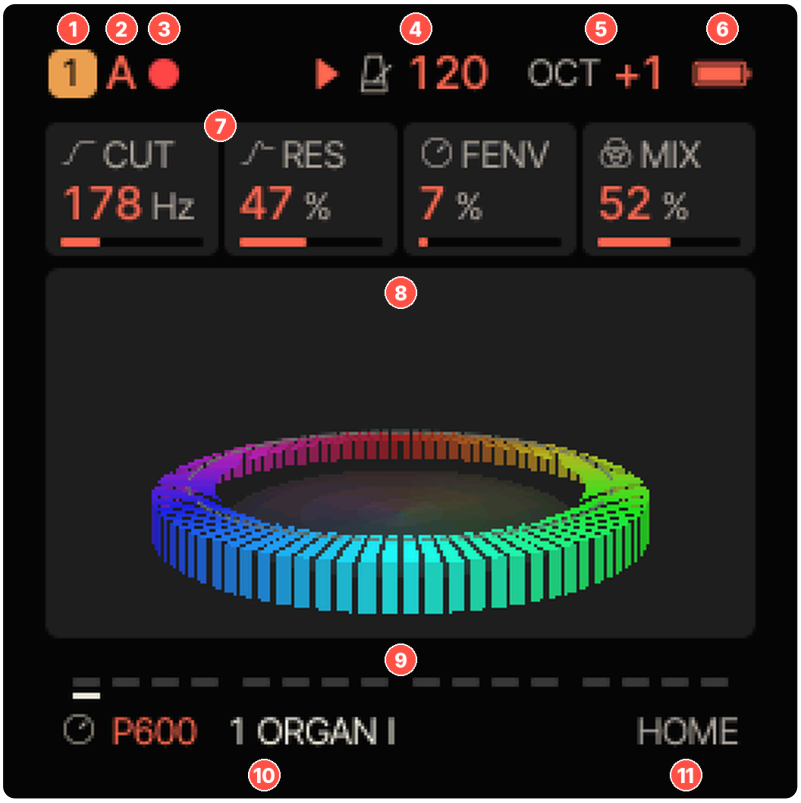
Gesto	Efecto
OCT– + OCT+	Vuelta a la octava central.
OCT– + OCT+ mantenidos 5 s	Modo de recuperación (WL80UBOOT, capítulo 2). Suelte antes de 5 s para cancelar.
OCT– + OCT+ mantenidos al encender	Calibración del hardware (capítulo 19).
SAVE mantenido al encender	RESET SOUNDS? (capítulo 19).
GLO mantenido + PLAY	RESTART: vuelta al principio sin detenerse.
GLO mantenido + SELECT	El tempo, sea cual sea el ajuste de SELECT.
GLO mantenido + tecla D4	MIDI LEARN activado / desactivado (capítulo 18).
LFO mantenido + KNOB 1–4	MOMENTARY: cambios que duran mientras se mantiene LFO (capítulo 10).
FX mantenido + tecla blanca mantenida + PRESETS	Asigna otro efecto a esa tecla (capítulo 16).
Paso mantenido + KNOB 1–4	Un bloqueo de parámetro en ese paso (capítulo 22).
SAVE mantenido 1 s	Deshacer / rehacer la última carga (sonido, patrón) o edición de secuencia.

Las luces

- **Encendida**: activo ahora. **Respirando** (más brillante y más tenue lentamente): disponible, puede pulsarlo. **Apagada**: nada disponible. MENU › DISPLAY › LEDS cambia el estilo.
- Mientras el secuenciador toca, la luz propia de PLAY se apaga y se enciende la luz verde; durante una cuenta previa, la luz verde parpadea en cada tiempo.
- REC está encendido mientras una pista está preparada para grabar.

Felucca · La página de controles de Felucca enumera los botones y gestos del firmware original. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (en inglés).

8 Leer la pantalla: páginas, colores, mensajes, ayuda



N.º	Elemento	Qué muestra
1	**Pista**	La pista seleccionada, de 1 a 4 (ALGORITHM); se ilumina cuando le llega una nota MIDI.
2	**Proyecto**	La letra del proyecto, de A a D: la ranura PROJECT de la que procede el patrón de la pista (o, mientras suena una canción, la que toca su sección; - para silencio). Un * detrás: el patrón tiene cambios sin guardar.
3	**Marca REC**	Un punto rojo relleno: la pista seleccionada está preparada para grabar. Un anillo rojo: otra pista está preparada.
4	**Reproducción y tempo**	Un cuadrado cuando el secuenciador está detenido, un triángulo cuando toca (en el color de acento durante una cuenta previa), un disco mientras suena una canción; después, el tempo en BPM, seguido de un candado cuando BPM LOCK está activado. En una pantalla rápida: su nombre ([EDIT] SET, [FX] HOLD...), con un candado cuando está bloqueada abierta.
5	**Octava**	OCT +1, OCT –2...: el teclado está fuera de la octava central. Mientras suena una canción: el disco y el número de la sección que se está tocando.
6	**Batería**	La batería (un icono de carga con alimentación USB).
7	**Las cuatro tarjetas**	Los cuatro ajustes de la página, uno por potenciómetro, de izquierda a derecha: nombre, valor y una barra. Una tarjeta atenuada no está disponible en ese momento; una vacía no está vinculada a ningún potenciómetro.

N.º	Elemento	Qué muestra
8	**El panel**	Una imagen de lo que ajusta la página: el sonido dibujado en tiempo real, una lista, un gráfico o un panel al estilo del Prophet-600.
9	**La fila de marcas**	Dieciséis pasos del patrón de la pista (el grupo en el que está el cursor); una barra es una nota (acentuada: en el color de acento); la marca blanca es el paso que suena en ese momento y, en las páginas SEQ, una marca de color indica el cursor. En las páginas de acción, esta fila muestra lo que hacen OCT+ y OCT−.
10	**Motor y sonido**	El motor de la pista (en el color principal de la paleta, rojo con P600) y su sonido.
11	**Página**	El nombre de la página y su número en la familia, por ejemplo FILTER 5/11.

Familias y colores

Cada botón abre una **familia** de páginas. En una pista P600, cada familia de controles tiene su color, en el marco de la página y en los arcos de los potenciómetros:

Osciladores, mezclador **Filtro** **Envolventes** **Poly-Mod** **LFO** **Voces** **Extras** **Morph**

El arco iluminado de un potenciómetro muestra su valor; en un ajuste de dos sentidos (− / +), el arco parte del centro. Algunas páginas P600 muestran potenciómetros redondos, como el Prophet-600; otras, las cuatro tarjetas con una imagen 3D del sonido.

Las páginas de cada familia

Botón	Páginas, en orden	Capítulo
HOME	HOME, MIXER, CLOCK	5, 20
EDIT	P600: POLY MOD, OSC, OSC 2, MIXER, FILTER, FLT ENV, EXTRAS, MORPH, VOICE, VOICE 2, VOICE 3. Otros motores: sus propias páginas y después VOICE, VOICE 2, VOICE 3.	9, 11, 21
ENV	ENV, ENV DEST	10
LFO	LFO, LFO 2, LFO DEST, MOD	10
FX	FX, SLICER, INSERT, INSERT 2, INSERT B, INSERT B 2, DLY, REVERB, CHORUS	24
SCL	SCL, CHORD	15
ARP	ARP, ARP 2	23
SEQ	STEP, DETAIL, AUTOMATION	22
GLO	SONG	25
SAVE	USER, PLACE (pistas P600), PRESETS, PHRASES, PROJECT, TOOLS	13, 12, 25

Una página que no tiene sentido para el motor de la pista no aparece (las páginas P600 en una pista DRUM, por ejemplo); los números n/m cuentan solo las páginas mostradas.

La banda de mensajes



Un mensaje: la banda en la parte superior de la pantalla.

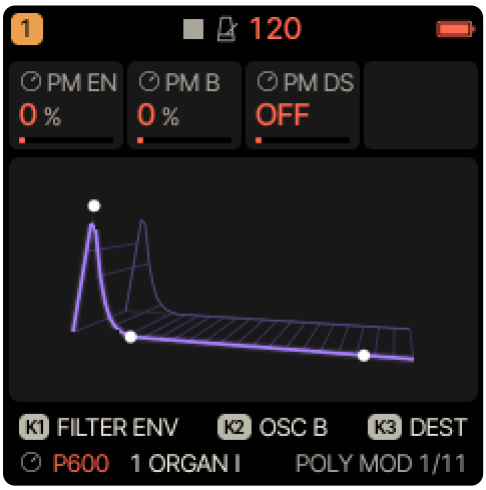
Los resultados de las acciones (SAVED U01, MUTATED, STOP TO SAVE...) aparecen unos 2 s en una banda verde y azul en la parte superior de la pantalla. No requiere respuesta. Dos mensajes pueden sucederse: LOADED y luego NO SAMPLE, o el resultado de una herramienta y luego [SAVE] HOLD TO UNDO. El capítulo 26 enumera todos los mensajes y qué hacer en cada caso.

Una muestra que falta: NO SAMPLE, con un icono de archivo tachado (capítulo 21). Hasta que haya abierto una pantalla rápida una vez, cada pulsación de su botón muestra HOLD [EDIT] QUICK: mantenga pulsado el botón para abrir la pantalla rápida.

Cuadros de diálogo

Antes de borrar o sustituir cualquier cosa, un cuadro de diálogo pide confirmación (a veces una segunda línea indica lo que se va a sustituir): **OCT–** NO, **OCT+** YES. Los demás controles no hacen entonces nada; mantener pulsado HOME abre el menú y cancela el cuadro de diálogo.

Ayuda en pantalla



MENU › SYSTEM › HELP en ON: la indicación bajo la página.

MENU › SYSTEM › HELP en ON: al abrir una página, la parte inferior de la pantalla muestra sus controles principales durante 2 s, por ejemplo **K1** FILTER ENV **K2** OSC B **K3** DEST. En una pantalla rápida, una segunda línea de ayuda permanece mientras está abierta.

En las páginas de acción, la parte inferior de la pantalla indica lo que hacen OCT+ y OCT–: **OCT+** SAVE **OCT–** CANCEL.

El sonido, dibujado en tiempo real

El panel bajo las cuatro tarjetas se dibuja a partir del propio sonido: salida izquierda y derecha, nivel, frecuencias y las notas que toca. Cada página tiene su propia imagen.



HOME: el espectro en barras alrededor de un disco, graves al fondo, agudos delante; la mitad izquierda es el canal izquierdo, la derecha el derecho.



REVERB: una forma redonda cuando el sonido es oscuro, cuadrada cuando es brillante, puntas en cada nota; se divide en estéreo y brilla con la reverberación.



CHORUS: las ondas izquierda y derecha como dos muros; uno solo en mono, se separan cuando el sonido se ensancha y sube.



DLY: cada forma de onda se convierte en un anillo que vuela hacia usted, como ecos.



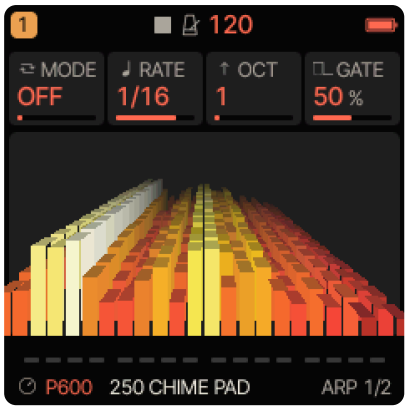
ARP 2: el teclado curvado en círculo; cada nota lanza chispas desde su lado, azules y lentas en los graves, rojas y rápidas en los agudos.



ENV DEST: las últimas formas de onda apiladas en profundidad.



CLOCK: la forma de onda enrollada en una flor, con más pétalos cuando el sonido es más brillante.



ARP: el espectro en bloques; cada fila nueva empuja las anteriores hacia el fondo.



OSC y OSC 2: la forma de onda tal como sale, con las anteriores cayendo en cascada.



POLY MOD: la envolvente que dirige la modulación, como una cinta en profundidad.



LFO 2: la onda del LFO enrollada en hélice.



MIXER (EDIT): las cuatro pistas, cada una con su sonido y su nivel.

Otras páginas de sonido: **ENV** el nivel real del sonido en los últimos segundos, con una luz que marca el momento presente; **FLT ENV** una placa de columnas donde el espectro se extiende desde el centro; **LFO** un anillo que la onda del LFO deforma; **FILTER** el espectro como un paisaje, cálido por debajo del corte, frío por encima, con un muro de luz en el corte que brilla más con la resonancia. Con MENU › DISPLAY › LARGE en ON, algunas páginas muestran valores grandes en su lugar. MENU › DISPLAY › SCOPE: OUT (por defecto) toma el sonido después de MASTER, así que con MASTER bajado las imágenes se quedan planas; MIX las muestra a cualquier volumen.

Pantalla y colores

- **MENU › DISPLAY › COLOR** elige la paleta (P600 por defecto); **STYLE** FLAT o LINE, **LARGE** valores más grandes, **ANIM** las animaciones (capítulo 17).
- **MENU › DISPLAY › SCREEN OFF** apaga la pantalla tras 5 a 60 minutos de inactividad (NEVER por defecto). El sonido y el secuenciador siguen funcionando. El toque que la despierta no hace nada más: ni nota ni cambio.

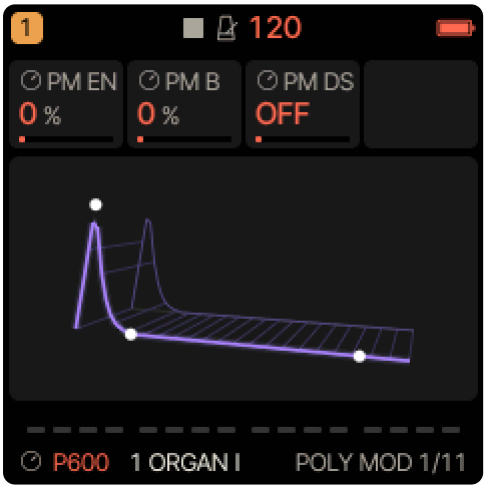
9 El motor P600, página a página

Una pista cuyo motor es **P600** toca como un Prophet-600: por voz, dos osciladores (A y B) cuyas formas de onda se pueden combinar, un mezclador, un filtro paso bajo de 24 dB con su propia envolvente y seguimiento de teclado, el Poly-Mod y después el amplificador y su envolvente.

Acceder a las páginas

- Elija una pista P600 (ALGORITHM; la pista 1 al encender) y pulse **EDIT**: página 1/11, POLY MOD. Pulse EDIT de nuevo para la página siguiente, doble pulsación para la anterior.
- EDIT vuelve a abrir la página que dejó. El nombre y el número de la página están abajo a la derecha de la pantalla: POLY MOD 1/11, OSC 2/11…
- KNOB 1 a 4 (arriba a la derecha) cambian los cuatro ajustes, de izquierda a derecha. La envolvente del amplificador está en **ENV** y el LFO en **LFO** (capítulo 10).
- Un cambio afecta al sonido de la pista, no al sonido guardado: para conservarlo, consulte el capítulo 13.

1/11 · POLY MOD



EDIT, página 1 de 11.

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

Potenciómetro	Qué hace	Valores
PM EN	FILTER ENV: cuánto modula la envolvente del filtro el destino.	0–100 %
PM B	OSC B: cuánto modula el oscilador B el destino, a velocidad de audio: sonidos metálicos, de campana.	0–100 %
PM DS	DEST: adónde va la modulación: OFF, FRQ A (afinación del oscilador A), FILT (el filtro), BOTH (ambos).	4 opciones

- **¿No ocurre nada?** DEST está en OFF, o las dos cantidades están a 0 %.
- FILTER ENV hacia FRQ A barre la afinación del oscilador A en cada nota, hasta cinco octavas: un barrido de sync cuando SYNC está activado (página 3), un zap o una caída en caso contrario.
- OSC B modula incluso fuera de la mezcla (MIXER a 0 %) o en OFF (actúa entonces como un triángulo): úselo únicamente como modulador.

2/11 · OSC



EDIT, página 2 de 11.

Las formas de onda y las afinaciones de los osciladores A y B.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
A WAV	SHAPE A: formas de onda del oscilador A: OFF (mudo), SAW, TRI, SAW+T, PLS, SAW+P, TRI+P, ALL (las tres).	8 opciones
A FRQ	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
B WAV	SHAPE B: formas de onda del oscilador B, las mismas ocho opciones.	8 opciones
B FRQ	FREQ B: afinación del oscilador B, de la misma manera.	0–63 st

- **¿No hay sonido?** El oscilador que escucha está en OFF, o el MIXER (página 4) lo envía todo a un oscilador en OFF.
- A una quinta (A 24, B 31) o a una octava (A 24, B 36): un sonido más lleno. Desafine ligeramente B con B FINE (página 3) para obtener el batimiento clásico.
- PLS (pulso) cambia con el ancho de pulso ajustado en la página 3.

3/11 · OSC 2



EDIT, página 3 de 11.

Anchos de pulso, afinación fina y sincronización.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
A PW	PW A: ancho de pulso de A (se oye cuando su forma incluye PLS). 50 %: cuadrado, hueco; estrecho: fino, nasal.	0–100 %
B PW	PW B: ancho de pulso de B.	0–100 %
B FIN	FINE B: sube ligeramente B, hasta un semitono: un sonido más lleno, con batimiento.	0–127
SYNC	A se reinicia con cada ciclo de B: un timbre duro y mordiente, que cambia cuando se mueve FREQ A.	OFF / ON

- SYNC suena mejor con A más agudo que B (FREQ A por encima de FREQ B) y A en la mezcla. Barra FREQ A, o deje que lo haga el Poly-Mod (página 1).
- El LFO puede mover los anchos de pulso (LFO DEST › SHP): el brillo ondulante de los conjuntos de cuerdas.

4/11 · MIXER



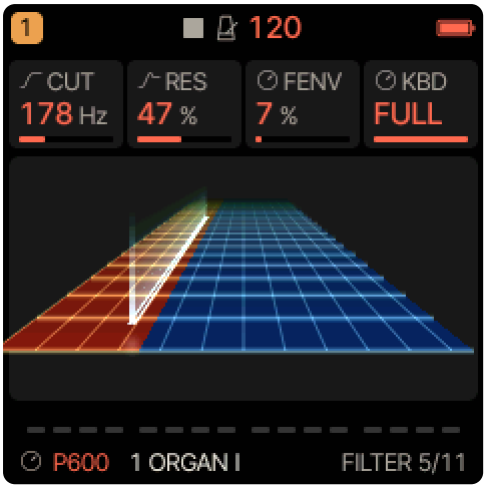
EDIT, página 4 de 11.

El equilibrio de los dos osciladores, el portamento y el modo de voz.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
MIX	MIXER: 0 % solo A, 50 % los dos por igual, 100 % solo B.	0–100 %
GLD	GLIDE: tiempo de deslizamiento de una nota a la siguiente (0: sin portamento).	1 ms – 10 s
VCE	VOICES: POLY (hasta seis notas), MONO (una nota; cada nota reinicia las envolventes), LEG (legato: una nota; las envolventes solo se reinician tras una pausa), UNI (unísono: todas las voces en una nota, enorme).	4 modos

- En UNI, DETUNE (página 7) separa las voces apiladas; la pista toca entonces una sola nota a la vez.
- 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.

5/11 · FILTER



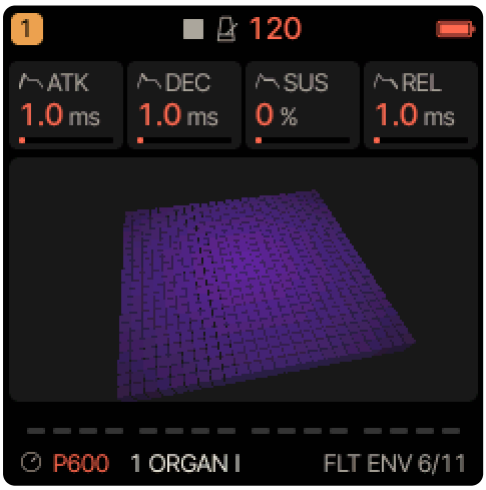
EDIT, página 5 de 11.

El filtro paso bajo de 24 dB.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
CUT	CUTOFF: el brillo. Lo mismo que KNOB 1 en HOME.	30 Hz – 16 kHz
RES	RESONANCE: realza las frecuencias en el punto de corte; a partir de un 70 % aproximadamente, el filtro silba por sí solo.	0–100 %
FENV	ENV AMT: cuánto abre el filtro la envolvente del filtro (página 6).	0–100 %
KBD	KEYBOARD: las notas más agudas abren el filtro: OFF, HALF, FULL (el filtro sigue el teclado nota a nota).	3 opciones

- **¿El sonido es apagado o no suena?** CUTOFF está muy bajo y ENV AMT a 0 %: suba uno de los dos.
- Con RES muy alto y KBD en FULL, el filtro silba afinado y puede tocarse como un tercer oscilador, incluso con los dos osciladores en OFF.
- Tocar más fuerte puede abrir el filtro: VEL>FLT en la página 7, con un teclado MIDI o con SELECT = VEL.

6/11 · FLT ENV



EDIT, página 6 de 11.

La envolvente propia del filtro.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
ATK	ATTACK: tiempo que tarda el filtro en abrirse.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: tiempo de caída hasta el nivel de sostenimiento.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: el nivel mantenido mientras la tecla está pulsada.	0–100 %
REL	RELEASE: tiempo de cierre después de soltar la tecla.	1 ms – 10 s

- Con ENV AMT (página 5) a 0 %, la envolvente no hace nada sobre el filtro. Sigue dirigiendo el Poly-Mod (página 1).
- ATTACK y DECAY cortos, SUSTAIN bajo: el ataque punteado de un clavinet o de un bajo. ATTACK lento: metales que crecen.

7/11 · EXTRAS



EDIT, página 7 de 11.

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

Potenciómetro	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 %
WHEEL	Qué parte del LFO controla la rueda de modulación. 0 %: el LFO suena siempre al completo y la rueda no hace nada. +100 %: no hay LFO hasta que empuja la rueda. Negativo: la rueda retira el LFO (capítulo 18).	–100 / +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

- WHEEL y VEL>FLT son las ranuras 4 y 3 de la matriz de modulación (LFO › MOD); cargar un sonido P600 las restablece (MODW › DEPTH y VEL › CUT). Las ranuras 1 y 2 quedan libres para sus propias modulaciones; cargar un sonido las borra, y solo una posición USER o un proyecto las conserva.
- VINTAGE no se guarda con un sonido en una posición P600 (capítulo 13): todo sonido P600 se carga con VINTAGE a 24 (un 19 % aproximadamente). Sí se guarda en las posiciones USER y en los proyectos.

8/11 · MORPH



EDIT, página 8 de 11.

Transformar progresivamente un sonido en otro, o crear una variación (capítulo 11).

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SOUND A	El sonido de partida: el sonido P600 de la pista.	1–255
SOUND B	El sonido al que llegar.	1–255
MORPH	Dónde se encuentra entre A y B.	0–100 %
MUTATE	Cuánto cambia el sonido OCT+ (MUTATE).	1–100 %

9/11 · VOICE



EDIT, página 9 de 11.

La página de voz de Felucca, común a todos los motores.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
VOICES	El modo de voz, el mismo ajuste que en la página 4.	4 modos
GLIDE	El tiempo de portamento, el mismo que en la página 4.	1 ms – 10 s
GLMOD	Cómo se mide el portamento: RATE (una velocidad constante: un intervalo amplio tarda más) o TIME (siempre el mismo tiempo).	2 opciones
PRIO	En MONO y LEG, qué nota suena cuando mantiene varias: LAST (la última), LOW (la más grave) o HIGH (la más aguda).	3 opciones

10/11 · VOICE 2



EDIT, página 10 de 11.

Asignación de voces, desafinación del unísono, panorama y silencio.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
ALLOC	Cómo toman voces las notas: ROT (por rotación, de modo que la liberación de una nota sigue sonando) o REUSE (una nota repetida recupera su propia voz).	2 opciones
DETUNE	La desafinación del unísono, la misma que en la página 7.	0–127
PAN	La posición de la pista, izquierda / derecha.	–100 / +100 %
MUTE	Silencia la pista (lo mismo que MIXER › MUTE).	OFF / ON

11/11 · VOICE 3



EDIT, página 11 de 11.

La separación estéreo de las voces.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SPRD	Las voces se alternan a izquierda y derecha del PAN de la pista: los acordes se abren en estéreo.	0–100 %

Qué contiene un sonido P600

Cada uno de los 255 sonidos P600 ajusta las páginas anteriores, más la envolvente del amplificador (ENV), el LFO (velocidad, forma, destinos y cantidad) y los envíos de efectos de la pista (FX). Cargar un sonido restablece todo esto, y también el INSERT, las ranuras MOD, ENV DEST, LFO 2 y los ajustes VOICE; VINTAGE vuelve a 24. Lo que no cambia: el nivel, el panorama y el silencio de la pista, la escala y las teclas de acordes (SCL), el arpegiador (ARP), el SLICER y la secuencia con su longitud y su swing. El capítulo 27 muestra dónde está en el Guru-600 cada potenciómetro del Prophet-600 real.

> Para empezar desde cero: mantenga pulsado EDIT y pulse la tecla CLEAN (G5), y después OCT+ para confirmar CLEAN INIT SOUND?. Obtiene la voz P600 básica: dos dientes de sierra, sin efectos y sin modulación

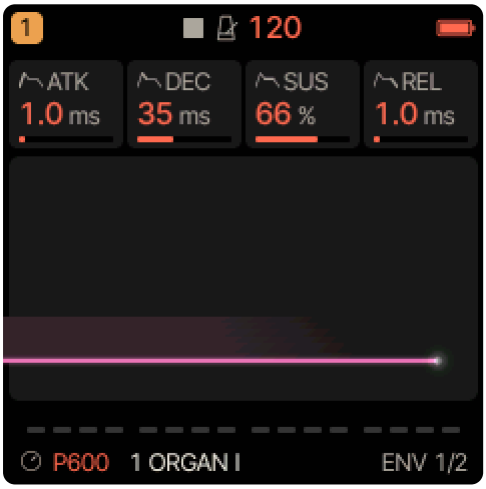
(capítulo 16). La tecla INIT (F5) carga en su lugar el primer sonido del motor.

10 La envolvente del amplificador, el LFO y la modulación

Estas páginas sirven a todos los motores. En una pista P600 son la envolvente del amplificador y el LFO del Prophet-600; cada sonido P600 los ajusta.

ENV: la envolvente del amplificador

ENV 1/2

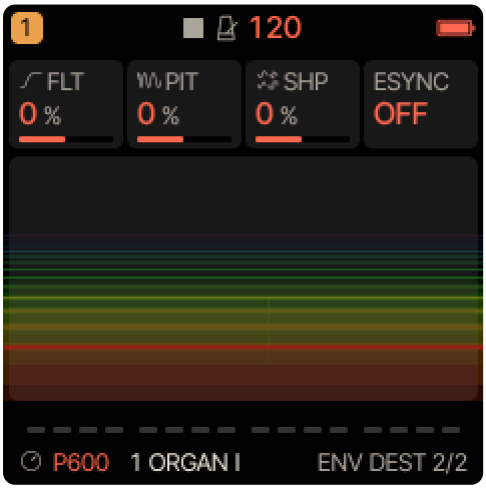


La página ENV.

Cómo cambia el volumen durante una nota. Pulse **ENV**.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
ATK	ATTACK: tiempo para alcanzar el volumen máximo.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: tiempo de caída hasta el nivel de sostenimiento.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: el volumen mantenido mientras la tecla está pulsada.	0–100 %
REL	RELEASE: tiempo que tarda en apagarse después de soltar la tecla.	1 ms – 10 s

ENV DEST 2/2



La página ENV DEST.

La envolvente también mueve otros ajustes, con una cantidad positiva o negativa.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
FLT	Hacia el corte.	–100 / +100 %
PIT	Hacia la afinación.	–100 / +100 %
SHP	Hacia la forma (en P600: los anchos de pulso).	–100 / +100 %
ESYNC	ON: ATK, DEC y REL se convierten en valores de nota (1/16, 1/4, 2BAR...) que siguen el tempo.	OFF / ON

- **¿No hay ningún sonido?** SUSTAIN a 0 % con un DECAY muy corto da un clic y nada más; suba SUSTAIN o DECAY.
- **¿El sonido no se detiene nunca?** RELEASE es muy largo: bájelo.
- En P600, el filtro tiene su propia envolvente en EDIT › FLT ENV (capítulo 9); ENV DEST › FLT añade además la envolvente del amplificador.

LFO: el movimiento lento

LFO 1/4



La página LFO.

Una onda lenta que hace subir y bajar otros ajustes. Pulse **LFO**.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
RATE	Su velocidad. Atenuado cuando LFO 2 › SYNC sigue el tempo.	0.05 – 40 Hz
WAVE	Su forma: SIN, TRI, SAW, SQR (cuadrada), S&H (pasos aleatorios).	5 opciones
PHS	Dónde empieza la onda en cada nota.	0–127
FADE	Tiempo que tarda el LFO en entrar después del inicio de la nota: un vibrato retardado.	1 ms – 10 s

LFO 2 2/4



La página LFO 2.

Sincronización al tempo y comportamiento.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SYNC	OFF (RATE 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
POL	BI: arriba y abajo alrededor del ajuste. UNI: solo por encima.	2 opciones

LFO DEST 3/4

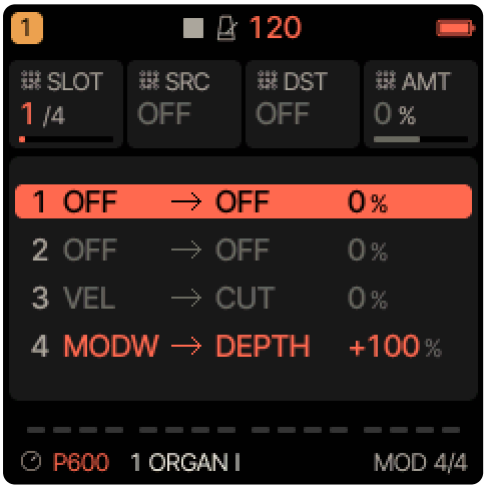


La página LFO DEST.

Adónde va el LFO y con qué cantidad.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
PIT	Afinación: vibrato.	–100 / +100 %
FLT	Corte: wah-wah.	–100 / +100 %
SHP	Forma (en P600: los anchos de pulso): el brillo ondulante de las cuerdas.	–100 / +100 %
AMP	Volumen: trémolo.	0–100 %

MOD 4/4



La página MOD.

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

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SLOT	Cuál de las cuatro ranuras editan los demás potenciómetros.	1–4
SRC	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
DST	El destino: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, los envíos de efectos DIST CHO DLY REV, RATE (la velocidad del LFO), VIB (profundidad del vibrato), E1 a E8 (los ajustes propios del motor), DEPTH (la profundidad del LFO), VEL (la velocidad de la nota), TIME (un paso suena ligeramente retrasado).	23 opciones
AMT	La cantidad, positiva o negativa.	–100 / +100 %

- **En una pista P600, las ranuras 3 y 4 pertenecen al sonido**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL>FLT) y MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Cargar un sonido P600 las restablece. Las ranuras 1 y 2 quedan libres para sus propias modulaciones; cualquier carga de sonido también las borra. Solo una posición USER o un proyecto las conserva, no una posición P600.
- 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.
- ENV › DEPTH da un LFO que sigue la envolvente de la nota; LFO › RATE da un LFO cuya velocidad cambia.

MOMENTARY: cambios que vuelven a su sitio

1. En HOME, en una página de sonido o de efectos, o en MIXER: **mantenga pulsado LFO** y gire cualquiera de KNOB 1 a 4 (banda: MOMENTARY [OCT+] KEEP).
2. Suelte LFO: todos los valores vuelven a donde estaban (BACK).
3. Para conservar los cambios, pulse **OCT+** sin soltar LFO (KEPT).

- Hasta ocho valores a la vez (más allá: MOMENTARY FULL). No se graban como automatización y no crean ningún paso de deshacer.
- Abrir el menú, un cuadro de diálogo o una pantalla rápida, o cargar otro sonido en esa pista, también los revierte.
- Una pulsación en LFO después de un giro MOMENTARY no cambia de página.

Felucca · La página de funciones de Felucca describe la envolvente, el LFO y la matriz de modulación del firmware original. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en inglés).

11 MORPH y MUTATE



EDIT › MORPH, página 8 de 11, en una pista P600.

MORPH transforma progresivamente un sonido P600 en otro con un solo potenciómetro. **MUTATE** crea una variación del sonido actual con una sola pulsación, cercana al original o alejada de él. Ambos están en la misma página, solo en las pistas P600.

1. Seleccione una pista P600 y pulse **EDIT** hasta que aparezca **MORPH 8/11**.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
KNOB 1	SOUND A: el sonido de partida (el sonido de la pista). Gírelo para cargar el sonido P600 siguiente o anterior (después del 255 viene el 1).	1–255
KNOB 2	SOUND B: el sonido al que llegar, cualquiera de las 255 posiciones (después del 255 viene el 1).	1–255

Potenciómetro	Qué hace	Valores
KNOB 3	MORPH: 0 % es A, 100 % es B; todo lo intermedio es una mezcla.	0–100 %
KNOB 4	MUTATE: cuánto aleja el sonido una pulsación de OCT+ (31 % al abrir la página).	1–100 %

Transformar, paso a paso

1. Elija A con **KNOB 1** (o conserve el sonido de la pista) y B con **KNOB 2**. A 0 %, oye A.
2. Toque y gire **KNOB 3** lentamente: el sonido se desplaza de A hacia B. Los ajustes continuos se deslizan; los conmutadores (VOICES, KBD, la forma del LFO…) cambian uno a uno, cada uno en su propio punto entre el 20 y el 80 %, y las formas de onda, SYNC y los destinos del Poly-Mod hacen un fundido cruzado. Al 100 % tiene B por completo, incluidos sus envíos de efectos; los ajustes que B no contiene (INSERT, ranuras MOD 1–2, LFO 2, ENV DEST) vuelven a sus valores por defecto.
3. Deténgase donde quiera: el sonido que oye pasa a ser el sonido de la pista.
4. Vuelta a 0 %: de nuevo exactamente A.

Lo que muestran las seis barras

Las barras muestran seis de los ajustes que se desplazan: **CUT** (corte), **RES** (resonancia), **ENV** (cantidad de envolvente del filtro), **MIX** (el mezclador), **PW** (ancho de pulso de A) y **PM** (cantidad FILTER ENV de POLY MOD). Cada barra muestra el valor actual; por encima de 0 %, una marca blanca indica A y una de color, B. El deslizador de arriba muestra la posición de MORPH.

Mutar, paso a paso

1. Ajuste la cantidad con **KNOB 4**: baja para una variación cercana, alta para un sonido muy diferente.
2. Pulse **OCT+** (la tecla OCT+ MUTATE, abajo a la izquierda).
3. Pulse OCT+ de nuevo para obtener otra variación. Cada pulsación parte del sonido que oye.
4. ¿Se ha pasado de una mutación? **Mantenga pulsado SAVE** 1 s: vuelve el sonido anterior a la última mutación.

MUTATE cambia las formas de onda y las afinaciones, el mezclador, el filtro y su envolvente, los anchos de pulso, la afinación fina y la sincronización, el Poly-Mod, la envolvente del amplificador y la velocidad del LFO, cada uno en una cantidad aleatoria dentro de lo que permite KNOB 4. Una mutación nunca es muda. Después de una mutación, MORPH vuelve a 0 %: el sonido mutado es el nuevo A.

Conservar el resultado

Un sonido transformado o mutado no está guardado: el siguiente sonido que cargue lo sustituye. Para conservarlo:

- **SAVE › PLACE**: en una de las 255 posiciones P600, sustituyendo su sonido (capítulo 13).
- **SAVE › USER**: en una de las 32 posiciones USER, con el nombre que elija (capítulo 13).
- O consérvelo en un proyecto, con la música (capítulo 25).

Conviene saber

- Volver a girar KNOB 3 sustituye cualquier ajuste cambiado a mano entretanto en otra página.
- Cambiar A con KNOB 1 conserva la posición de MORPH.
- MORPH actúa sobre la pista seleccionada. Cargar otro sonido en ella, o seleccionar otra pista, devuelve MORPH a 0 %, a partir del sonido actual.
- A y B pueden ser cualquier sonido P600, incluidos los que haya guardado o importado en las posiciones P600.
- En esta página, OCT+ significa siempre MUTATE y la octava no cambia. Pulse OCT– dos veces para volver a HOME.
- PRESETS sigue cambiando el sonido de la pista, por toda la lista.

12 Los sonidos: encontrar un sonido

Gire **PRESETS** en HOME o en cualquier página de sonido para cargar el sonido siguiente en la pista seleccionada. La lista contiene los sonidos de todos los motores, primero los P600.

En total: 326 sonidos incluidos, 32 posiciones USER para sus propios sonidos, de cualquier motor, y 55 lugares para sus sonidos P600 (capítulo 13).

Números	Qué
1–100	Los sonidos de fábrica del Prophet-600, los 100 programas que Sequential Circuits incluyó con él en 1982, con sus nombres originales.
101–200	La colección libre v2022: 100 sonidos creados por propietarios del Prophet-600 para el firmware GliGli y compartidos con licencia GPL.
201–255	Los sonidos propios del Guru-600: 30 adaptados del sintetizador libre Surge XT (sonidos de Claes Johanson, GPL-3) y 25 originales: campanas, gong, grito de sync, percusiones de filtro, efectos de sonido, secuencias aleatorias, pads lentos.
después	Los sonidos de los demás motores: ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM (capítulo 21): 71 sonidos.
al final	Sus sonidos USER, los que ha guardado (capítulo 13).

- La lista da la vuelta: después del último sonido viene el sonido 1, y antes del sonido 1, el último.
- Los nombres largos se abrevian en pantalla; los nombres completos están en el apéndice.
- Cargar un sonido nunca toca la secuencia de la pista, ni siquiera mientras suena.
- ¿Se ha pasado? **Mantenga pulsado SAVE** 1 s: vuelve su sonido anterior, con sus cambios. Solo vuelve la última carga: una serie rápida de giros cuenta como uno.

SAVE › PRESETS: explorar, favoritos, familias



SAVE › PRESETS, página 3 de 6.

Pulse **SAVE** varias veces hasta que aparezca **PRESETS** (página 3 en una pista P600, página 2 en las demás pistas).

Potenciómetro	Qué hace	Valores
KNOB 1	No.: el sonido y su número en la lista (1/326...). Lo mismo que PRESETS.	lista
KNOB 2	ENG: salta al primer sonido del motor siguiente o anterior.	14 motores
KNOB 3	FAV: gire a la derecha para marcar el sonido como favorito, a la izquierda para desmarcarlo.	OFF / ON
KNOB 4	LIST: qué sonidos recorre PRESETS: ALL (todos), FAV (sus favoritos) o una familia: BASS, LEAD, PAD, PLUCK (sonidos punteados y campanas), KEYS, DRUM, FX, OTHER.	10 listas

LIST se aplica en todas partes. Cuando no está en ALL, PRESETS en HOME y en todas las páginas recorre solo esa familia o sus favoritos. Si PRESETS parece saltarse sonidos, vuelva aquí y ajuste LIST en ALL. NO FAVORITES o NO SOUNDS IN LIST significa que la lista elegida está vacía.

Cada sonido P600 pertenece a una familia. Un sonido USER toma la familia que usted le asigna al ponerle nombre (capítulo 13).

Los sonidos del Prophet-600 y la rueda de modulación

Para los sonidos 1 a 100, el apéndice recoge las notas del manual del Prophet-600: lo que añade la rueda de modulación y cómo tocar cada sonido. El FM-1 no tiene rueda: use la de un teclado MIDI, o ajuste MENU › CONTROL › SELECT = MODW (capítulo 18).

La lista completa de los 255 sonidos P600, con sus familias, autores y notas, se encuentra en el **apéndice**, al final de esta guía.

13 Guardar sus sonidos

Lo esencial. Editar un sonido no cambia el sonido guardado: el siguiente sonido que cargue sustituye sus cambios. Para conservar un sonido, guárdelo en uno de los dos tipos de posiciones:

	32 posiciones USER	255 posiciones P600
Qué contienen	Cualquier sonido, de cualquier motor	Un sonido P600, que sustituye a uno integrado (55 como máximo en total)
Dónde	SAVE › USER (U01 a U32); al final de la lista PRESETS	SAVE › PLACE; en PRESETS, en el número de esa posición (1 a 255)
Su nombre	El que usted escriba (12 caracteres)	El nombre del sonido, precedido del número de la nueva posición: ORGAN I guardado en la posición 30 se convierte en 30 ORGAN I. No se puede cambiar en el FM-1
Se conserva al apagar	Sí	Sí
Se borra con	ERASE, o RESET GURU-600	ORIG, RESET SOUNDS o RESET GURU-600

Guarde con el secuenciador detenido. STOP TO SAVE: pulse PLAY para detenerlo y luego vuelva a guardar.

Guardar en una posición USER



SAVE › USER, página 1 de 6.

1. Pulse **SAVE**: se abre la página USER, con SAVE seleccionado.
2. Elija la posición, de U01 a U32, con **KNOB 1** o PRESETS. Una posición vacía indica --.
3. Pulse **OCT+**. Si la posición está ocupada (OVERWRITE U05?): OCT+ para sustituir su sonido, OCT– para conservarlo.
4. En la pantalla NAME, escriba un nombre si lo desea (tabla siguiente), elija su familia con KNOB 3 y pulse **OCT+**.

El guardado más rápido: **SAVE**, **OCT+**, **OCT+**.

En la pantalla NAME	
Teclas blancas	Letras, pulsando varias veces la misma tecla (AB, CD, EF... como en un teléfono antiguo); una pulsación en menos de 0,8 s pasa a la siguiente letra de la tecla.

En la pantalla NAME	
F#	Cursor a la izquierda.
G#	Un espacio.
A#	Cursor a la derecha.
C#	Borrar (mantenido: se repite).
D#	Letras ↔ números (123: 1 a 9, 0 y - . _ / # +).
KNOB 1	Mueve el cursor.
KNOB 2	Cambia el carácter bajo el cursor.
KNOB 3	USER: la familia del sonido (BASS, LEAD...). PROJECT: un nombre aleatorio.
OCT+	Guarda con ese nombre.
OCT–	Cancela: no se guarda nada.

Cargar, renombrar y borrar un sonido USER

- **Cargar**: gire PRESETS hasta el final de la lista. O en SAVE › USER: elija la posición con KNOB 1, gire **KNOB 2** a la derecha (LOAD) y pulse OCT+.
- **Renombrar**: en SAVE › USER, elija la posición, pulse **EDIT** y escriba el nuevo nombre.
- **Borrar**: elija la posición, gire **KNOB 3** a la derecha (ERASE), pulse OCT+ y luego OCT+ de nuevo para confirmar.
- Para cancelar: gire KNOB 2, 3 o 4 a la izquierda, o pulse OCT– (una segunda pulsación vuelve a HOME).

Guardar un sonido P600 en una posición



SAVE › PLACE, página 2 de 6 (solo pistas P600).

1. En una pista P600, pulse **SAVE** dos veces: se abre la página **PLACE**, en la posición propia del sonido, con SAVE seleccionado.
2. Para guardarlo en otro lugar, elija otra posición, de 1 a 255, con **KNOB 1**. Una posición en color ya contiene uno de sus sonidos. Todas las posiciones contienen un sonido: el suyo siempre sustituye a uno. No use PRESETS aquí: cambia el sonido de la pista, no la posición.
3. Pulse **OCT+** y luego **OCT+** de nuevo para confirmar (SAVE IN PLACE 12?).
4. La pista toca ahora esa posición, y PRESETS encuentra su sonido en ese número.

- Su sonido sustituye al integrado **solo mientras está ahí**: el sonido integrado nunca se pierde y vuelve con ORIG o RESET SOUNDS.
- **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 toca siempre

en POLY, o en UNI si su unísono estaba activado), PHS y FADE del LFO y la página LFO 2, ENV DEST, las ranuras MOD 1–2 y las páginas VOICE. Use una posición USER para conservarlo todo.

- Las 55 posiciones propias se reparten entre los sonidos que guarda aquí y los sonidos enviados desde un ordenador (capítulo 14). Más allá de 55: P600 MEMORY FULL. Libere posiciones con ORIG.
- Espere 1,5 s después de guardar antes de apagar; el sonido solo se escribe con el secuenciador detenido. P600: NOT SAVED: la escritura ha fallado; detenga el secuenciador y vuelva a guardar la posición. Si una muestra USR3 enviada por una versión anterior del firmware ocupa la zona de almacenamiento de los sonidos P600, estos solo se conservan hasta el apagado (sin mensaje): envíe una nueva muestra a USR3, o bórrela, desde la página SAMPLES del editor Guru-600.
- NOT A P600 SOUND: el motor de la pista no es P600. Use SAVE › USER para ese sonido.

Recuperar el sonido original de una posición

1. En SAVE › PLACE, elija la posición con KNOB 1.
2. Gire **KNOB 3** a la derecha (ORIG) y pulse **OCT+** (ORIGINAL TO 12?).
3. **OCT+** para confirmar. ALREADY ORIGINAL: la posición no contiene ningún sonido suyo.

Deshacer, recargar, olvidar

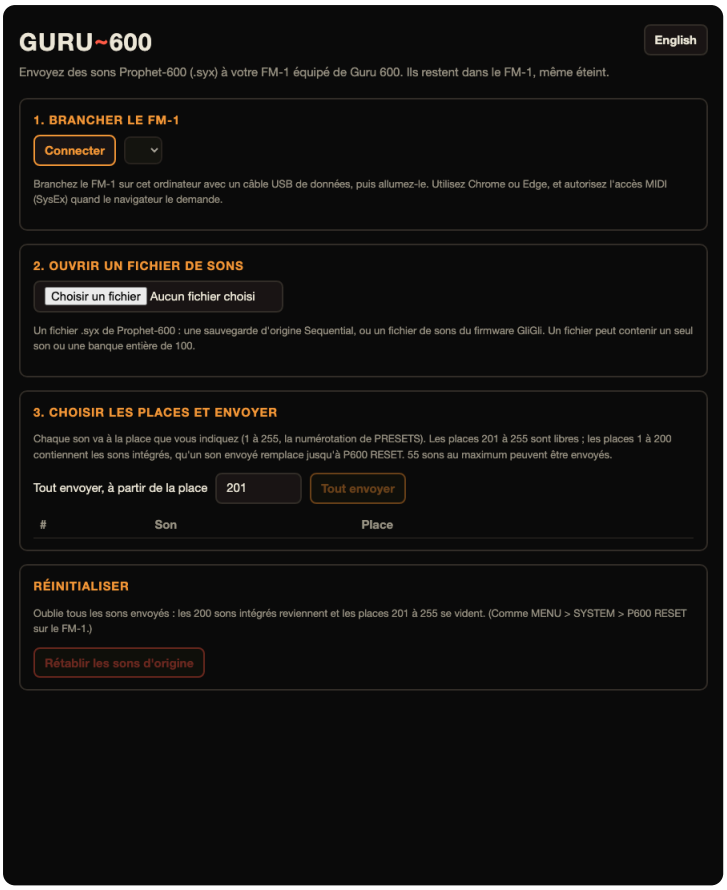
- **Volver al sonido guardado**: gire PRESETS un paso y vuelva atrás; el sonido se recarga tal como se guardó.
- **Deshacer una carga**: mantenga pulsado SAVE 1 s; manténgalo de nuevo para rehacer. Deshace la última carga de sonido de la pista (una serie rápida de giros de PRESETS cuenta como una), MUTATE, carga de patrón o edición de secuencia.
- **Borrar todos sus sonidos P600 de una vez**: RESET SOUNDS (capítulo 19). Sus sonidos USER no se ven afectados.

> Un proyecto (SAVE › PROJECT) conserva los sonidos de las cuatro pistas con la música, tal como están (capítulo 25).

---

14 Enviar sonidos desde un ordenador y recuperarlos

La página **Guru-600 Sound Sender** (marcgoudy.github.io/guru-600/envoi-sons.html) envía sonidos del Prophet-600 al FM-1 y los devuelve al ordenador. Los sonidos permanecen en el FM-1 tras apagarlo.



Lo que acepta

- Un archivo **.syx** de sonidos del Prophet-600: un volcado de programas original de Sequential o un archivo de patches del firmware GliGli.
- Un solo sonido o un banco completo de 100 en el mismo archivo.
- Cualquier otro archivo: No hay ningún sonido de Prophet-600 en este archivo.

El envío, paso a paso

1. Conecte el FM-1 al ordenador con un cable USB **de datos** y enciéndalo. Cierre las demás aplicaciones que usen MIDI.
2. Abra la página en **un navegador compatible con MIDI** (Chrome, Edge, Brave, Opera...) y pulse **Conectar**; permita MIDI (SysEx) cuando el navegador lo solicite.
3. Abra el archivo .syx.
4. Para cada sonido, escriba su posición (1 a 255, según la numeración de PRESETS) y pulse **Enviar**. O escriba una primera posición y pulse **Enviar todos**: los sonidos van a posiciones consecutivas a partir de ahí.
5. Los sonidos ya están en la lista PRESETS.
   - Un sonido enviado sustituye al sonido integrado de su posición hasta que ORIG o RESET SOUNDS lo restablezca.
   - **55 sonidos como máximo** en total, ya sean enviados o guardados en el FM-1, sean cuales sean sus posiciones. Más allá: P600: NO FREE PLACE en el FM-1.
   - Enviar a una posición que ya contiene un sonido suyo lo sustituye sin contar como un sonido adicional.
   - El nombre de un sonido importado empieza por su número de posición.
   - Un sonido enviado se conserva como un sonido guardado en SAVE › PLACE (capítulo 13): toca en POLY (o en UNI si su unísono está activado), seco (sin envío de efectos) y con VINTAGE a 24.
   - Cualquier utilidad SysEx también puede enviar un archivo .syx al FM-1 por USB. Un sonido enviado de esta forma, sin indicar posición, va a la primera posición a partir de la 201 que no contenga ningún sonido suyo, sustituyendo allí un sonido integrado del Guru-600.
   - Solo por USB: ni la toma MIDI (TRS) ni la aplicación para Mac reciben sonidos (capítulo 3).
   - Envíe con el secuenciador detenido.

Recuperar sonidos del FM-1

En el recuadro **RECUPERAR SONIDOS** de la misma página, una vez conectado:

- **Recuperar esta posición**: un sonido, de la posición que escriba.
- **Recuperar los sonidos guardados e importados**: todos sus sonidos (No hay ningún sonido guardado o importado en el FM-1 cuando no hay ninguno).
- **Recuperar las 255**: el banco completo.

Los sonidos llegan en un archivo .syx a su carpeta Descargas, en el formato del Prophet-600 (el de Sequential). Vuelva a enviarlo al FM-1, consérvelo como copia de seguridad, compártalo o cárguelo en un Prophet-600 real. Un sonido de fábrica sin modificar vuelve idéntico al original de Sequential; los ajustes más finos del Guru-600 se redondean al valor del Prophet-600 más cercano. Envíe a un Prophet-600 real solo las posiciones 1 a 100: la posición 101 cae en su programa 01, y la 201 también.

> Por esta vía solo viaja lo que puede contener un sonido del Prophet-600. WHEEL viaja como INITIAL AMOUNT del LFO; VEL>FLT, VINTAGE, DETUNE, el destino de volumen del LFO y los efectos no viajan; la forma del LFO se convierte en triángulo o cuadrada, y el portamento se redondea. Los nombres no viajan: al reenviarse, un sonido se llama P600 y un número. Para conservarlo todo, use las posiciones USER o los proyectos, y la página BACKUP del editor Guru-600 (capítulo 4).

Restaurar los sonidos originales desde el ordenador

En el recuadro RESTABLECER, **Restaurar los sonidos originales** borra todos los sonidos enviados o guardados, tras una confirmación, y restablece los 255 sonidos integrados. Equivale a RESET SOUNDS en el FM-1 (capítulo 19).

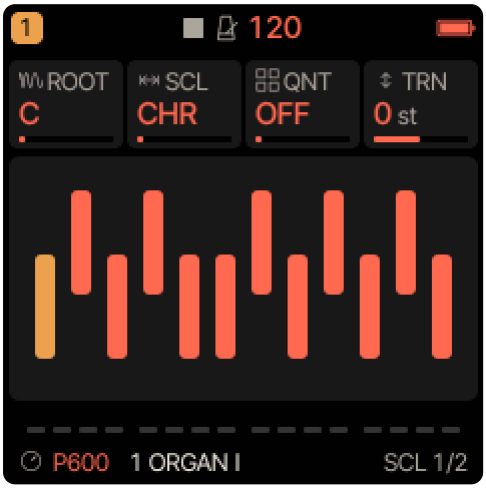
Si no funciona

La página indica	Qué hacer
Este navegador no admite Web MIDI.	Use un navegador compatible con MIDI: Chrome, Edge, Brave, Opera...
No se permitió el acceso MIDI (SysEx).	Permita MIDI en la configuración del sitio (el icono situado a la izquierda de la barra de direcciones) y vuelva a pulsar Conectar.
No se encontró ninguna salida MIDI.	Compruebe el cable (un cable de datos) y que el FM-1 esté encendido.
El FM-1 no responde.	Compruebe que tiene el Guru-600 y que está conectado por USB, y vuelva a pulsar Conectar.

15 Escalas, acordes y la memoria de acordes

Pulse **SCL**: dos páginas, SCL (la escala) y CHORD (las teclas de acordes). Ambas actúan sobre la pista seleccionada; en una pista DRUM, las teclas conservan su asignación de batería.

SCL 1/2



La página SCL.

La escala en la que tocan las teclas.

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

- MENU › CONTROL › **SCALE LEDS** en ON ilumina las teclas de la escala.
- **¿Las teclas tocan notas extrañas?** SCL no está en CHR, QNT no está en OFF o TRN no está a 0: restablézcalos.
- Mantenga pulsado SCL para abrir una pantalla rápida donde una tecla ajusta la fundamental al instante (capítulo 16).

CHORD 2/2



La página CHORD.

Un solo dedo toca un acorde. Pulse SCL de nuevo.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
CHRD	Las teclas de acordes: OFF, DIA3 (las tríadas de la escala: todos los acordes están en la tonalidad), DIA7 (las cuatriadas de séptima de la escala), MAJ, MIN, DOM7, MAJ7, MIN7, SUS4, POW (formas fijas en todas las teclas), MEM (su propio acorde, ver más abajo).	11 opciones
VOIC	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
LEARN	La memoria de acordes: gire a la derecha para seleccionar LEARN y pulse OCT+.	acción

DIA3 y DIA7 siguen la escala ajustada en la página SCL (con SCL 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, LEG o UNI, la pista solo toca la fundamental del acorde; las pistas DRUM y SLICE ignoran las teclas de acordes.

La memoria de acordes (MEM)

Toque una vez un acorde de hasta cuatro notas: cada tecla toca entonces ese acorde construido sobre ella.

1. En la página CHORD, gire **KNOB 3** a la derecha (LEARN).
2. Pulse **OCT+**: PLAY THE CHORD.
3. Toque las notas de su acorde, juntas o una tras otra (cuatro notas diferentes como máximo).
4. Pulse **OCT+** de nuevo: CHORD KEPT: MEM. Cada tecla toca su acorde.

- La forma del acorde se mide desde su nota más grave: C E G B da un acorde de séptima mayor en cada tecla.
- Las notas pueden abarcar más de una octava (hasta 31 semitonos por encima de la más grave).
- Ninguna nota tocada antes del segundo OCT+: NO NOTE, nada cambia. Salir de la página cancela el aprendizaje.
- La memoria de acordes pertenece a la pista: se mantiene al cambiar de sonido y se guarda con el proyecto. VOIC también se le aplica.
- Volver a las teclas normales: CHRD = OFF. Su acorde permanece en la memoria: CHRD = MEM lo recupera.
- En la página CHORD, OCT– y OCT+ no cambian la octava: controlan la acción LEARN.

Felucca · La página del teclado de escalas de Felucca describe las escalas, QNT y las teclas de acordes. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Scale-Keyboard (en inglés).

16 Las pantallas rápidas

Mantenga pulsado **FX, GLO, SCL, EDIT, SEQ** o **REC** para abrir su **pantalla rápida**: atajos en las teclas y en los cuatro potenciómetros. Suéltelo para cerrarla. Mientras se mantiene el botón, las teclas actúan como atajos y no suenan.

Abrir, mantener abierta, cerrar

- **Mantenga pulsado** el botón: la pantalla se abre al cabo de 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD: de 0,3 a 0,6 s).
- Pulse una tecla o gire un potenciómetro con el botón mantenido: el mapa se abre de inmediato y se ejecuta la acción. La página propia del botón no se abre.
- **Mantenerla abierta**: mantenga pulsado el botón más de 1s sin tocar nada más y suéltelo. Se queda abierta (candado junto a su nombre). Las teclas, los potenciómetros y OCT– actúan entonces como si el botón estuviera mantenido.
- GLO y REC también se quedan abiertas con una doble pulsación. En REC, la doble pulsación cancela además la preparación de grabación que hizo la primera pulsación.
- **Cerrarla**: pulse su botón. Cualquier otro botón de página, HOME o SAVE también la cierra y luego realiza su función habitual. PLAY, REC y OCT± no la cierran.
- **OCT–** (GLO, SCL, EDIT, SEQ, REC) deshace todo lo que se ha cambiado en la pantalla rápida desde que se abrió: MIX PUT BACK, SCALE PUT BACK, SEQUENCE PUT BACK…
- Una pantalla rápida a la vez. Con un botón mantenido, ALGORITHM, HOME, SAVE y los demás botones de página no hacen nada; PLAY y REC siguen funcionando.
- En el mapa, una tecla encendida está activa ahora, una tecla que respira se puede pulsar y una tecla apagada no hace nada.
- KNOB 1 a 4 no hacen nada durante un cuarto de segundo después de que se cierre una pantalla rápida.

EDIT: motores y sonido



EDIT mantenido: [EDIT] SET.

- **Teclas blancas**, desde F3: los motores, en orden: P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM. Una tecla cambia la pista a ese motor con su primer sonido. **Atención**: esto sustituye el sonido de la pista (mantenga pulsado SAVE para deshacer). La tecla del motor actual de la pista no hace nada.
- **F5 INIT**: INITIALIZE SOUND? (el primer sonido del motor, sus valores por defecto). **G5 CLEAN**: CLEAN INIT SOUND? (la voz básica del motor: sin efectos ni modulación). OCT+ confirma.
- **Teclas negras**, en una pista DRUM: silencian las líneas 1 a 8 (KICK, SNARE, CLAP, HATCL, HATOP, TOM, RIM, BELL); estos silencios no se graban ni se guardan. En otras pistas no hacen nada.
- **KNOB 1** ENG: el motor. **KNOB 2** No.: los sonidos del motor y luego sus sonidos USER de ese motor. **KNOB 3** FAV: favorito activado / desactivado.
- **OCT–**: devuelve el sonido de la pista al estado en que estaba al abrirse la pantalla rápida (y los silencios de las líneas DRUM).

FX: efectos de interpretación



FX mantenido: [FX] HOLD.

Mientras se mantiene FX, cada tecla blanca aplica un efecto a toda la mezcla mientras la tecla esté pulsada; las teclas negras F#3, G#3, A#3 y C#4 silencian las pistas 1 a 4 mientras se mantienen.

Tecla	Efecto
F3	REPEAT 1/8
G3	REPEAT 1/16
A3	REPEAT 1/32
B3	REVERSE
C4	LPF
D4	HPF
E4	TAPE STOP
F4	FREEZE
G4	OCT UP
A4	OCT DN
B4	FLANGER
C5	PHASER
D5	REV THROW
E5	ECHO THROW
F5	—
G5	—

- REPEAT y REVERSE empiezan en la siguiente semicorchea (de inmediato con el secuenciador detenido). Un efecto que no puede funcionar a este tempo (REPEAT 1/8 o REVERSE por debajo de unos 81 BPM) aparece atenuado.
- **KNOB 1** FILTER (a la izquierda paso bajo, a la derecha paso alto), **KNOB 2** CRUSH, **KNOB 3** THROW (hacia el retardo y la reverberación), **KNOB 4** DEPTH (SHIMR mientras suena OCT UP o DN). Vuelven a 0 al soltar FX.
- **Otro efecto en una tecla**: mantenga FX, mantenga la tecla blanca y gire PRESETS: la tecla recorre los efectos y NONE (B4 FLANGER…). Pulse EDIT con la tecla mantenida para restaurar su efecto original. Su mapa se conserva.
- MENU › CONTROL › **FX LATCH** en ON: una tecla activa y desactiva su efecto, los potenciómetros conservan sus valores ([FX] LATCH), y FX + OCT– lo desactiva todo (FX ALL OFF). La luz de FX permanece encendida mientras haya un efecto activo.
- Los efectos de interpretación nunca se graban ni se guardan con un sonido.

GLO: la mezcla y el tempo



GLO mantenido: [GLO] SET.

- **F3, G3, A3, B3**: SOLO de las pistas 1 a 4 mientras se mantienen.
- **Teclas negras F#3, G#3, A#3, C#4**: MUTE de las pistas 1 a 4 activado / desactivado (encendida: la pista se oye).
- **C4** ALL: quita el silencio a todas las pistas. **D4** LEARN: MIDI LEARN (capítulo 18). **E4** FILL: mientras se mantiene, suenan los pasos ajustados en FILL (capítulo 22). **F4** TAP: marque el tempo (se aplica a partir de la tercera pulsación; tras 2 s sin pulsar, el recuento vuelve a empezar).
- **KNOB 1 a 4**: los niveles de las pistas 1 a 4. **SELECT**: el tempo, incluso con BPM LOCK. **PLAY**: RESTART desde el principio (con GLO mantenido; en una pantalla GLO bloqueada, PLAY inicia y detiene como de costumbre).
- **OCT–**: restaura los silencios, los niveles y el tempo (MIX PUT BACK).

SCL: la escala



SCL mantenido: [SCL] SET.

- **Cualquier tecla**: ajusta la fundamental de la escala en esa nota.
- **KNOB 1 a 4**: ROOT, SCL (la escala), CHRD (las teclas de acordes), VOIC (la disposición).
- **OCT–**: restaura la escala y los acordes (SCALE PUT BACK).

SEQ: las herramientas de secuencia



SEQ mantenido: [SEQ] TOOLS.

- **Teclas blancas**: F3 CLEAR, G3 REVERSE, A3 SHIFT a la izquierda, B3 SHIFT a la derecha, C4 RANDOM, D4 COOK (una variación musical; pulse de nuevo para más), E4 BEAT (DRUM), F4 EUCLID; después, en las pistas DRUM, de G4 a C5 CLEAR, REVERSE, FILL y RANDOM de la línea, y D5 DOUBLE (longitud ×2), E5 HALF (longitud ÷2). En una pista DRUM, una tecla negra (1 a 8) selecciona primero la línea sobre la que actúan las herramientas de línea.
- **KNOB 1 a 4**: LEN (1 a 64 pasos), DIV (la duración del paso), SWG (swing), GATE (la duración de las notas).
- **EUCLID** (F4): KNOB 1 HITS, KNOB 2 STEPS, KNOB 3 ROT; OCT+ aplica, OCT– cancela. Cerrar la pantalla, pulsar F4 de nuevo u otra tecla de herramienta también lo aplica.
- Cada herramienta puede deshacerse por separado (mantenga pulsado SAVE). **OCT–**: restaura la secuencia tal como estaba al abrirse la pantalla.

REC: ajustes de grabación



REC mantenido: [REC] SET.

- **F3** CLEAR: borra la secuencia y la automatización de la pista (se puede deshacer). **G3** CLICK: OFF, REC (solo durante la grabación), ON. **A3** COUNT-IN: OFF, 1 BAR, 2 BARS. **B3** LEVEL: el nivel del clic, LOW, MID, HIGH.
- **KNOB 1 a 3**: los mismos tres ajustes que en MENU › AUDIO.
- Una pulsación en REC sigue preparando la grabación; solo mantenerlo pulsado abre la pantalla.

Felucca · La página de controles de Felucca describe las pantallas rápidas (allí llamadas layers). Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (en inglés).

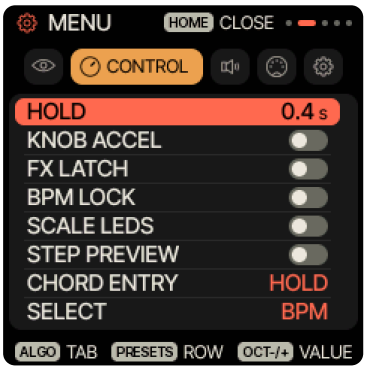
17 El menú, línea por línea

Usar el menú

- **Abrir**: mantenga pulsado HOME durante 1s. Se vuelve a abrir en la pestaña y la línea donde lo dejó.
- **ALGORITHM**: la pestaña (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM). **PRESETS**: la línea. **KNOB 1 a 4** u **OCT– / OCT+**: el valor. En una línea que termina con un galón (›), **OCT+** la abre o la ejecuta.
- Los cambios se aplican de inmediato. Las luces OCT respiran en el sentido en que aún puede moverse el valor.
- **Cerrar**: pulse HOME. Los ajustes se guardan al cerrar el menú, siempre que el secuenciador esté detenido: **cierre el menú antes de apagar**.
- Mientras el menú está abierto, las teclas siguen sonando; los demás botones no hacen nada.



DISPLAY



CONTROL



AUDIO



MIDI



SYSTEM

DISPLAY

Línea	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
COLOR	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.
STYLE	**FLAT**, LINE	FLAT: tarjetas rellenas. LINE: zonas oscuras separadas por líneas finas.
LARGE	**OFF**, ON	Nombres y valores más grandes en las páginas.
ANIM	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).
SCREEN OFF	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Apaga la pantalla tras ese tiempo de inactividad; el sonido sigue sonando.
SCOPE	**OUT**, MIX	Dónde toman el sonido las visualizaciones: después de MASTER (OUT) o antes (MIX).

CONTROL

Línea	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
HOLD	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.
KNOB ACCEL	**OFF**, ON	Un giro rápido avanza más deprisa en los rangos largos.
FX LATCH	**OFF**, ON	Pantalla rápida FX: las teclas activan y desactivan los efectos en lugar de funcionar solo mientras se mantienen.
BPM LOCK	**OFF**, ON	SELECT solo cambia el tempo con GLO mantenido.
SCALE LEDS	**OFF**, ON	Las teclas de la escala se iluminan.
STEP PREVIEW	**OFF**, ON	En SEQ › STEP, el paso bajo el cursor suena al desplazarse a él (secuenciador detenido).
CHORD ENTRY	**HOLD**, ADD	Grabación paso a paso: HOLD escribe las teclas mantenidas a la vez; ADD añade o quita cada tecla en el paso.
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

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

MIDI

Línea	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
MIDI IN	**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.
AUTO SELECT	**OFF**, ON	Una nota MIDI destinada a otra pista selecciona esa pista.
SCREEN WAKE	**+MIDI**, PANEL	Qué despierta una pantalla apagada: el panel y las notas MIDI, o solo el panel.
LEARN CLEAR	NONE / n CC ›	OCT+ olvida de una vez todas las asignaciones de MIDI LEARN, sin confirmación (LEARN CLEARED; NOTHING LEARNED si no había ninguna). Se guarda al instante, incluso con el menú abierto.

SYSTEM

Línea	Valores (por defecto en negrita)	Qué hace
RESTORE LAST	**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.
HELP	**OFF**, ON	Indicaciones en la parte inferior de cada página y pantalla rápida (capítulo 8).
2ND CORE	**OFF**, ON (BETA)	Usa el segundo núcleo del chip, a partir del siguiente encendido (2ND CORE ON: RESTART). Se desactiva solo si funciona mal.
CALIBRATION	›	Vuelve a enseñar al FM-1 cada botón y cada potenciómetro (capítulo 19).
RESET SOUNDS	›	Borra todos los sonidos P600 que haya guardado o importado (capítulo 19).
RESET GURU-600	›	Lo borra todo y arranca de cero, tras ARE YOU SURE? (capítulo 19).
INFO	›	La versión del firmware (v1.6.1, numeración de Felucca), el estado USB (OFF, WAIT, BUS, ENUM, MIDI) y la carga del procesador de audio. OCT– vuelve atrás. La versión propia del Guru-600 se muestra en su pantalla de inicio.
ABOUT	›	Los créditos y licencias de Felucca, con un código QR hacia su sitio; PRESETS desplaza el texto. OCT– vuelve atrás.

2ND CORE: el chip del FM-1 tiene dos núcleos; el Guru-600 usa uno por defecto. Con 2ND CORE en ON, parte del cálculo de las pistas pasa al segundo y la carga baja (medida en el FM-1 con cuatro pistas, efectos y un acorde grande: del 72 % al 60 %). Activarlo es beneficioso sin ser imprescindible: un solo núcleo ya basta, pero el segundo deja margen para que el sonido siga limpio cuando todo suena a la vez (cuatro pistas, los dos INSERT, sonidos pesados). Sigue siendo una opción en pruebas (BETA): si algo falla, se desactiva sola y todo continúa.

Felucca · La página del menú de Felucca describe el menú del firmware original. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Menu (en inglés).

18 La rueda de modulación, MIDI y MIDI LEARN

Tocar desde un teclado MIDI

- Conéctelo por USB o a la toma MIDI (TRS). Toca las pistas según lo ajustado en MENU › MIDI › MIDI IN: por defecto, los canales 1 a 4 tocan las pistas 1 a 4 (capítulo 17).
- Para tocar la pista seleccionada sea cual sea el canal del teclado: MIDI IN = **SEL**.
- La velocidad del teclado, la rueda de modulación (CC 1), el aftertouch, el pedal de expresión (CC 11) y el pedal de sustain (CC 64) funcionan. La rueda de inflexión desafina las notas ±2 semitonos (un teclado puede cambiar ese rango con RPN 0). El aftertouch y el pedal de expresión solo actúan a través de la matriz de modulación (LFO › MOD, fuentes AT y EXPR).
- **¿No suena nada?** El teclado envía en un canal que MIDI IN no usa (ajuste MIDI IN = SEL para comprobarlo), o la pista está silenciada.

La rueda de modulación

El apéndice indica la función de la rueda de modulación en cada sonido de fábrica. El FM-1 no tiene rueda de modulación:

- use la rueda de modulación de un teclado MIDI (CC 1);
- o ajuste MENU › CONTROL › **SELECT = MODW**: SELECT se convierte en la rueda de modulación de la pista seleccionada (MODW 0 a 127 en la banda). El tempo pasa entonces a GLO + SELECT.

WHEEL, en la página EXTRAS, ajusta el efecto de la rueda (capítulo 9). La rueda no vuelve sola: en 0, no añade nada.

Todos los controles P600 en un CC MIDI

En una pista P600, cada ajuste del Guru-600 responde a un CC MIDI fijo, desde los potenciómetros de un controlador o desde un programa de música (Logic, Ableton...). Los números son los del firmware GliGli para el Prophet-600: una configuración hecha para un Prophet-600 real funciona tal cual, salvo el portamento, en el CC 5 en lugar del 38. El CC se recibe en el canal de la pista (MENU › MIDI). Un CC ajustado con MIDI LEARN tiene prioridad. Mientras la pista graba, los movimientos de CC se graban como automatización.

CC	Mando	Valores
1	**MOD WHEEL**	0 a 127
5	**GLIDE**	0 a 127
7	**VOLUME**	0 a 127
16	**OSC A FREQUENCY**	0 a 127
17	**OSC A LEVEL (MIXER)**	127 = solo A
18	**OSC A PULSE WIDTH**	0 a 127
19	**OSC B FREQUENCY**	0 a 127
20	**OSC B LEVEL (MIXER)**	127 = solo B
21	**OSC B PULSE WIDTH**	0 a 127
22	**OSC B FINE**	0 a 127
23 / 74	**FILTER CUTOFF**	0 a 127

CC	Mando	Valores
24 / 71	**RESONANCE**	0 a 127
25	**FILTER ENVELOPE AMOUNT**	0 a 127
26 · 27 · 28 · 29	**FILTER ENVELOPE RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 a 127
30 · 31 · 32 · 33	**AMPLIFIER RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 a 127
34	**POLY-MOD FIL ENV**	0 a 127
35	**POLY-MOD OSC B**	0 a 127
36	**LFO FREQUENCY**	0 a 127
37	**LFO INITIAL AMOUNT**	0 a 127
40	**VEL > FLT (EXTRAS)**	0 a 127
44	**DETUNE (UNISON)**	0 a 127
48 · 49 · 50	**OSC A SAW · TRI · PULSE**	64 a 127 = activado
51 · 52 · 53	**OSC B SAW · TRI · PULSE**	64 a 127 = activado
54	**SYNC**	64 a 127 = activado
55 · 56	**POLY-MOD › FREQ A · FILTER**	64 a 127 = activado
57	**LFO SHAPE**	0 a 63 triángulo, 64 a 127 cuadrada
60	**FILTER KEYBOARD**	0 a 42 OFF, 43 a 85 HALF, 86 a 127 FULL
66	**UNISON**	64 a 127 = activado
113 · 114 · 115	**LFO › FREQ A-B · PW A-B · FILTER**	64 a 127 = activado
116	**VINTAGE (EXTRAS)**	0 a 127

Para todos los motores

- Estos CC actúan en todas las pistas, sea cual sea su motor: 5 GLIDE, 7 LEVEL, 10 PAN, 71 resonancia, 72 liberación, 73 ataque, 74 brillo, 75 caída, 91 envío de reverberación, 93 envío de chorus, 94 envío de retardo.
- **Program Change**: la pista carga un sonido de su propio motor: el programa 0 es el primer sonido del motor, el 1 el segundo, y así sucesivamente (en P600: programas 0 a 127 = sonidos 1 a 128). Un programa más allá del último sonido del motor se ignora; el motor no cambia. Las posiciones P600 129 a 255 no son accesibles de esta forma. En una pista DRUM, el programa elige el KIT; en FM6, los programas más allá de los ocho sonidos eligen las voces B1 a B32 del banco enviado desde el editor web Felucca.
- Las propias teclas del FM-1 envían sus notas por MIDI USB, en el canal de la pista seleccionada: pueden tocar programas en el ordenador.
- **Audio USB**: conectado a un ordenador, el FM-1 es también una entrada de audio para grabar su salida, sin el metrónomo.

MIDI LEARN: su propio CC en cualquier potenciómetro

1. Mantenga pulsado **GLO** y pulse la tecla **D4** (LEARN): la banda indica MIDI LEARN ON. Suelte GLO.
2. Gire el potenciómetro que quiera controlar, en cualquier página (HOME, una página de sonido, MIXER, los niveles de GLO): la línea inferior muestra el ajuste, por ejemplo T2 CUT: SEND A CC (antes de girar ningún potenciómetro: LEARN: TURN A KNOB; una vez aprendido: T2 CUT = CC74).
3. Mueva un potenciómetro de su controlador MIDI: CC74 → T2 CUT. Ese CC controla ahora ese ajuste, en esa pista.
4. Repita con otros potenciómetros y luego pulse **OCT+** (o GLO + D4 de nuevo): LEARN DONE.

- Un CC controla un ajuste, y un ajuste responde a un CC: volver a aprender sustituye ambos. 16 asignaciones como máximo (LEARN FULL).
- Durante el aprendizaje, **OCT–** quita el CC del ajuste que acaba de girar (T2 CUT CC CLEARED).
- CC NOT LEARNABLE: los CC 0, 1, 6, 11, 32, 38, 64, 96 a 101 y 120 a 127 no se pueden asignar.
- Las asignaciones se conservan al apagar. MENU › MIDI › LEARN CLEAR las borra todas.

Tempo y reloj

En HOME › CLOCK, **CLK** elige quién marca el tempo: INT (el FM-1), USB o TRS (un reloj MIDI externo marca el tempo e inicia el secuenciador). Con un reloj externo, TAP y RESTART responden con CLK IS EXT (capítulo 20).

Felucca · La página de funciones de Felucca describe su MIDI, MIDI LEARN y el reloj. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en inglés).

19 Reinicios, calibración y rescate

	RESET SOUNDS	RESET GURU-600
Borra	Todos los sonidos P600 que haya guardado en una posición o enviado desde un ordenador	Todo: ajustes, sonidos USER, proyectos, la música actual, muestras, sonidos P600, el banco FM6, MIDI LEARN
Conserva	Todo lo demás: sonidos USER, proyectos, ajustes, la música actual	Solo la calibración de los controles
Después	Vuelven los 255 sonidos integrados	El Guru-600 arranca de cero

RESET SOUNDS: vuelven los sonidos originales



MENU › SYSTEM.

Tres maneras, con el mismo resultado:

1. **Desde el menú**: mantenga pulsado HOME, vaya a la pestaña SYSTEM con ALGORITHM, elija RESET SOUNDS con PRESETS y pulse OCT+. La banda indica SOUNDS RESET (o NO IMPORTED SOUND si no había ninguno).
2. **Al encender**: mantenga pulsado SAVE mientras enciende. La pantalla pregunta RESET SOUNDS?: OCT+ sí (DONE), OCT– no (CANCELLED). Espera hasta que responda.
3. **Desde un ordenador**: en la página Sound Sender, haga clic en Restaurar los sonidos originales (capítulo 14).

En el menú, RESET SOUNDS no pide confirmación: OCT+ borra sus sonidos P600 de inmediato. Para conservarlos, cópielos antes a un ordenador (capítulo 14). Para restablecer una sola posición, use en su lugar ORIG en SAVE › PLACE (capítulo 13).

RESET GURU-600: como nuevo

1. Mantenga pulsado HOME, vaya a SYSTEM, elija **RESET GURU-600** y pulse OCT+.
2. ARE YOU SURE? / ALL WILL BE ERASED: **OCT+** confirma, OCT– cancela.
3. El Guru-600 se reinicia como nuevo.

Haga antes una copia de seguridad de lo que quiera conservar (la página BACKUP del editor Guru-600, capítulo 4). La aplicación para Mac funciona igual.

CALIBRATION: cuando un botón o un potenciómetro responde mal

Si un botón actúa como otro, o un potenciómetro gira en sentido contrario, vuelva a enseñar al FM-1 sus controles:

1. MENU › SYSTEM › **CALIBRATION**, OCT+; o mantenga pulsados OCT– y OCT+ a la vez mientras enciende.
2. HARDWARE CALIBRATION: suelte todos los botones. En cada PRESS, pulse el botón indicado: los 14 botones, en el orden FX, SCL, ENV, LFO, EDIT, GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ, PLAY, REC, OCT–, OCT+.
3. Después, TURN RIGHT para cada uno de los siete potenciómetros (SELECT, ALGORITHM, PRESETS, KNOB 1 a 4): gire el potenciómetro indicado en el sentido de las agujas del reloj.
4. La calibración se guarda (desde el menú: al cerrar el menú). Pulsar una tecla del teclado, o 30 s de inactividad, la cancela: SETUP CANCELLED, y se mantienen los ajustes anteriores.

Si el FM-1 deja de responder

- **Modo de recuperación a propósito**: mantenga OCT– y OCT+ durante 5 s. Durante la cuenta atrás UPDATE MODE IN 3, 2, 1, suelte para cancelar (UPDATE CANCELLED). El FM-1 queda entonces en modo de recuperación (un ordenador lo ve como WL80UBOOT). Para salir de él, consulte el capítulo 2.
- **FELUCCA CRASH** con números: un error del firmware. El FM-1 se reinicia solo al cabo de 4 s. Si vuelve a ocurrir, anote los números y reinstale.
- **Tras dos arranques fallidos seguidos**, el FM-1 entra solo en ese mismo modo de recuperación en el siguiente arranque: consulte el capítulo 2.
- **2ND CORE MISREAD: OFF**: el segundo núcleo se ha desactivado solo; todo sigue funcionando con normalidad.
- **El sonido se congela o una nota se queda colgada**: apague el FM-1 y vuelva a encenderlo; su música vuelve (RESTORE LAST).

20 Cuatro pistas, el mezclador y el tempo

El FM-1 toca cuatro pistas a la vez. Cada una tiene su propio motor, sonido, secuencia y envíos de efectos; las ocho voces del FM-1 se reparten entre ellas. **ALGORITHM** selecciona la pista sobre la que actúan las teclas, los potenciómetros y PRESETS; su número aparece arriba a la izquierda de la pantalla.

HOME › MIXER



La página MIXER.

El lugar de la pista seleccionada en la mezcla. En HOME, pulse HOME.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
LEVEL	El volumen de la pista, en dB.	dB
PAN	Izquierda / derecha.	–100 / +100 %
REV	El envío de reverberación de la pista.	0–100 %
MUTE	A la derecha: silenciada; a la izquierda: sin silenciar.	OFF / ON

HOME › CLOCK



La página CLOCK.

El tempo y el reloj. En MIXER, pulse HOME de nuevo.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
BPM	El tempo, incluso con BPM LOCK.	40–240
SWG	El swing de todas las pistas.	0–100 %
CLK	Quién marca el tempo: INT (el FM-1), USB o TRS (un reloj MIDI externo).	3 opciones

- También puede mezclar en la pantalla rápida GLO: niveles en los potenciómetros, solos, silencios y tap tempo (capítulo 16).
- El nivel, el panorama y el silencio de una pista no cambian cuando cambia su sonido.
- **¿Una pista no suena?** MUTE está en ON (MIXER o GLO), su LEVEL está al mínimo u otra pista está en solo.
- **¿Las notas se cortan?** Las ocho voces se comparten: cuatro pistas tocando acordes a la vez pueden quedarse sin voces; las notas más antiguas se detienen primero.

Felucca · La página de funciones de Felucca describe las pistas, el mezclador y el reloj. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en inglés).

21 Los demás motores de sonido de Felucca

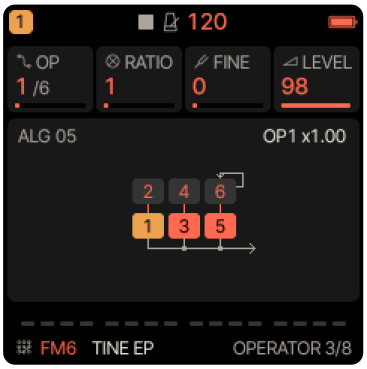
Además de P600, cada pista puede usar uno de los trece motores de Felucca. Cambie el motor de una pista girando PRESETS más allá de los sonidos P600, en SAVE › PRESETS con KNOB 2 (ENG), o manteniendo pulsado EDIT y pulsando la tecla del motor (capítulo 16). Cada motor tiene sus propias páginas en EDIT (EDIT 1, EDIT 2 y luego VOICE, VOICE 2, VOICE 3), y sus cuatro ajustes principales en HOME.

Motor	Qué es	Potenciómetros de HOME	Sonidos
ANALOG	Analógico virtual: dos osciladores (WAVE: SAW, SQR, TRI, SIN, PWM, SYNC, SUB), ruido, saturación y un filtro resonante, paso bajo, paso banda o paso alto (EDIT › FILTER).	CUT RES ATK REL	12
FM6	FM de seis operadores: 32 algoritmos, un patch completo por pista, editado en EDIT › OPERATOR, OP ENV y OPERATOR 2, un operador a la vez; SLOT elige un patch de fábrica (F1–F8), el propio de la pista (OWN) o una voz del banco enviado por el editor web Felucca (B1–B32).	MLVL MRAT MEG SLOT	8
PHASE	Distorsión de fase, con una segunda forma de onda, una segunda voz desafinada mezclada o modulada en anillo, un suboscilador y un plegador de onda (FOLD).	DCW ENV DTN REL	6

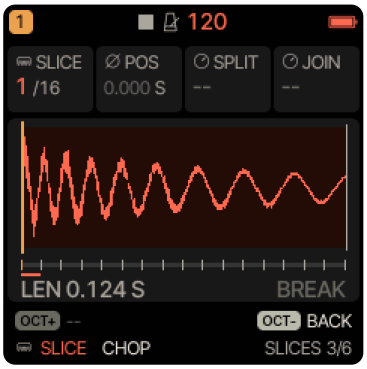
Motor	Qué es	Potenciómetros de HOME	Sonidos
LOFI	Chiptune: pulso, triángulo, diente de sierra, ruido y una RAM de ondas, envolvente escalonada, barrido de afinación y arpegio.	WAVE DUTY CRSH REL	5
SAMPLE	Instrumentos multimuestreados (PIANO, FLUTE y SAX) y tres ranuras de usuario USR1 a USR3 que se llenan desde el editor Guru-600.	SET CUT ATK REL	3
VOICE	Una voz cantada de formantes: las vocales A E I O U con transiciones entre ellas (TALK), soplo y zumbido.	VOWL BUZZ BRTH TALK	4
TRIO	Tres osciladores con modulación en anillo y sincronización, hacia un filtro multimodo de 12 dB, al estilo de los ordenadores de 8 bits.	CUT RES PW INT2	5
WHEEL	Un órgano de ruedas fónicas: 16 registraciones de tiradores, percusión, clic de tecla, saturación y un altavoz rotativo.	REG PERC DRV ROTR	5
GRAIN	Texturas granulares creadas a partir de las muestras (integradas o de usuario): posición, tamaño, densidad, dispersión.	POS SIZE DENS SPRD	4
PHYS	Modelos físicos: resonadores modales, cuerdas, membranas percutidas y cuerdas simpáticas.	STRC BRIT DAMP POS	9
NOISE	Ruidos de analógico a digital: colores, crepitación, registro de desplazamiento y tonos metálicos.	FREQ RES COLR REL	4
SLICE	Un break de batería, una nota de piano o su propia muestra, cortados en fragmentos, uno por tecla; los fragmentos pueden ajustarse a mano en EDIT › SLICES.	SRC DIV PTCH DCAY	2
DRUM	Una batería de 8 líneas (KICK, SNARE, CLAP, HAT CL, HAT OP, TOM, RIM, BELL) con el mapa de teclas General MIDI, toda sintetizada: STD y los kits 80, 10, 66, 55, 77, DEEP, TIGHT y PERC; niveles de línea en EDIT › LANES.	TUNE TONE DECY SNAP	4



ANALOG: EDIT 1.



FM6: EDIT › OPERATOR.



SLICE: EDIT › SLICES.



DRUM: la cuadrícula de batería (SEQ › STEP).

Muestras: NO SAMPLE

- SAMPLE, GRAIN y SLICE pueden tocar sus propias muestras desde las ranuras de usuario USR1, USR2 y USR3. Envíelas desde la página SAMPLES del editor Guru-600 (capítulo 4). El FM-1 no puede grabar una muestra.
- Una ranura vacía toca una simple onda sinusoidal a la altura de la nota, y la banda indica NO SAMPLE, una vez por pista y ranura.
- En el Guru-600, la tercera ranura (USR3) tiene 68 KB en lugar de 80 KB.

Conviene saber

- Una pista DRUM toca su kit en las teclas y muestra una cuadrícula en lugar del piano roll en SEQ › STEP (capítulo 22). Sus sonidos ignoran la envolvente, el portamento y las teclas de acordes.
- SLICE toca un fragmento por tecla, desde la tecla más grave hacia arriba, ignorando la escala.
- VOICE toca cuatro notas como máximo, GRAIN y PHYS tres, P600 y FM6 seis y los demás ocho (dentro de las ocho voces del FM-1).
- Los patches FM6 se editan en el editor web de Felucca; las muestras y las copias de seguridad completas se hacen en el editor Guru-600 (capítulo 4).

Felucca · La página de motores de Felucca describe cada motor y sus ajustes. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Engines (en inglés).

22 El secuenciador

Cada pista tiene su propia secuencia de hasta 64 pasos, con acordes, ligaduras, acentos, deslizamientos, probabilidad, velocidad y repeticiones. **PLAY** inicia y detiene las cuatro pistas a la vez. Pulse **SEQ**: tres páginas, STEP, DETAIL y AUTOMATION.

Grabar

- **En directo**: pulse **REC**; si está detenido, el secuenciador arranca, con una cuenta previa si está ajustada. Toque: sus notas se graban en bucle, encima de lo que ya hay.
- **Paso a paso**: en SEQ › STEP, con el secuenciador detenido, pulse REC (KEYS WRITE STEPS). Cada acorde o nota que toque llena el paso bajo el cursor, y el cursor avanza al soltar. Con MENU › CONTROL › CHORD ENTRY = ADD, cada tecla añade o quita una nota y el cursor no se mueve.
- Pulse REC de nuevo para detener la grabación. Su forma de tocar se conserva como un NUDGE por paso; con QUANTIZE de la pista en ON (por defecto), los pasos suenan en la cuadrícula.
- Clic y cuenta previa: ajústelos en la pantalla rápida REC o en MENU › AUDIO (capítulo 16). La cuenta previa (solo con reloj interno) muestra COUNT-IN, el compás (1 BAR, BAR 1 OF 2…) y los tiempos; PLAY la cancela. Una nota tocada en la última corchea de la cuenta previa se graba en el paso 1.

SEQ › STEP



SEQ › STEP.

El piano roll de los pasos de la pista; su título muestra la escala (C CHR).

Potenciómetro	Qué hace	Valores
STEP	El cursor (también PRESETS).	1–64
NOTE	Transpone las notas del paso (en un paso vacío: escribe la última nota).	st
TIME / LEN	Sobre una nota: su duración en pasos (ligaduras posteriores). Si no: NOTE, TIE o REST.	1–64
FLAG	—, ACC (acento), SLD (deslizamiento), A+S.	4 opciones

- **EDIT** en STEP: borra el paso bajo el cursor y avanza (STEP CLEARED).
- **Bloqueo de parámetro**: mientras introduce un paso (teclas mantenidas) o mantiene un paso de batería, gire KNOB 1 a 4: ese paso recibe su propio valor para el ajuste que esos potenciómetros controlaban en la última página de sonido que vio. EDIT con el paso mantenido borra sus bloqueos. PRESETS con pasos mantenidos ajusta su NUDGE.
- **Pista DRUM**: STEP es una cuadrícula (GRID). Teclas blancas = los 16 pasos de la página mostrada; teclas negras 1 a 8 = las líneas, 9 mantenida = acento, 10 y 11 = página anterior y siguiente. Potenciómetros: STEP, LANE, HIT, ACC.
- MENU › CONTROL › STEP PREVIEW en ON: mover el cursor hace sonar el paso.

SEQ › DETAIL

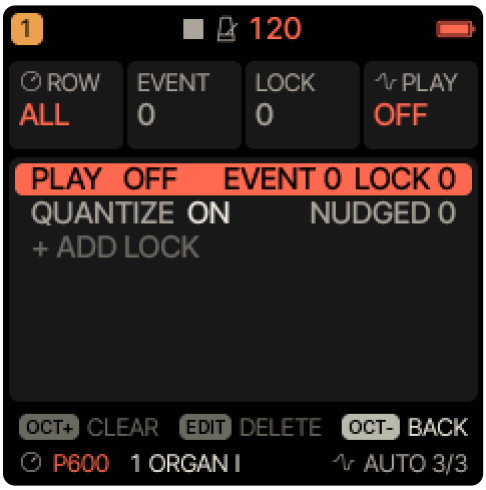


SEQ › DETAIL.

El paso bajo el cursor, en detalle. PRESETS mueve el cursor.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
CHANCE	Con qué frecuencia suena (0–100 %), o una condición: 1:2, 2:2, 1:3… (vuelta 1 de 2…), FILL (solo con GLO + E4 mantenidos),!FILL (solo cuando no están mantenidos).	%, condiciones
RATCH	Toca el paso de 1 a 4 veces dentro de su duración.	x1–x4
NUDGE	Adelantado o retrasado, en dieciseisavos de paso (solo se aplica con QUANTIZE en OFF).	−8 / +7
VEL	La velocidad del paso.	1–127

EDIT en DETAIL restablece el paso a 100 %, x1, 0 y 96 (STEP RESET).



SEQ › AUTOMATION.

La lista de todo lo que hay en los pasos de la pista: PLAY y QUANTIZE, los bloqueos, los movimientos de potenciómetro grabados y los detalles de los pasos (CHANCE, RATCH, NUDGE, VEL). KNOB 1 (o PRESETS) elige la línea; las demás tarjetas dan su paso, su ajuste y su valor. La línea PLAY activa o desactiva toda la automatización; QUANTIZE en ON toca cada paso en la cuadrícula, en OFF toca los NUDGE.

- **Grabar movimientos de potenciómetro**: prepare la pista para grabar y toque: cada potenciómetro que gire se graba paso a paso.
- OCT+ sobre + ADD añade un bloqueo o un detalle; sobre un registro, lo alterna entre bloqueo y automatización; sobre PLAY, pregunta CLEAR T1 AUTOMATION?. EDIT borra la línea.
- 128 registros como máximo, compartidos por las cuatro pistas (AUTOMATION FULL).

Longitud, velocidad y herramientas

Mantenga pulsado **SEQ** en cualquier página: KNOB 1 a 4 ajustan LEN (1 a 64 pasos), DIV (la duración del paso, de 4 compases a 1/32), SWG (swing) y GATE, y las teclas blancas son las herramientas: CLEAR, REVERSE, SHIFT, RANDOM, COOK, EUCLID, DOUBLE, HALF… (capítulo 16). Toda edición se puede deshacer manteniendo pulsado SAVE.

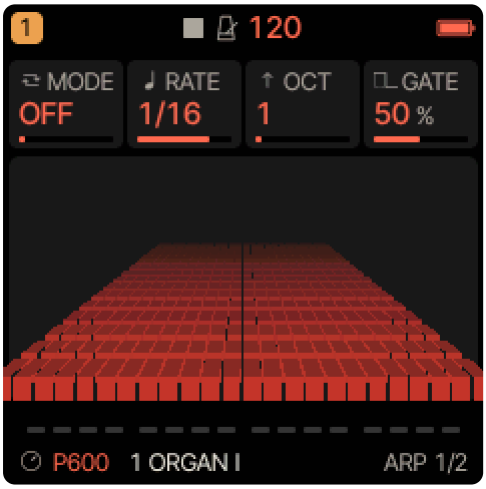
- STOP TO EDIT: está sonando una canción (capítulo 25); deténgala para editar los pasos.
- Cambiar el sonido nunca cambia la secuencia; cargar una frase (SAVE › PHRASES) la sustituye, tras una confirmación si contiene pasos suyos.

Felucca · La página de funciones de Felucca describe en detalle el secuenciador, los bloqueos y la automatización. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en inglés).

23 El arpegiador

El arpegiador toca una tras otra las notas que mantiene, al ritmo del tempo. Pulse **ARP**. Actúa sobre la pista seleccionada, con cualquier motor. Ajuste MODE en OFF para volver a tocar normalmente.

ARP 1/2



La página ARP.

El patrón y su velocidad.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
MODE	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
RATE	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 %

ARP 2 2/2



La página ARP 2.

Groove y retención.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SWG	Swing.	0–100 %
PROB	La probabilidad de que suene cada nota.	0–100 %
HOLD	ON: las notas siguen sonando después de soltarlas (retención); un nuevo acorde las sustituye.	OFF / ON
ORD	NOTE: por altura. PLAY: en el orden en que las tocó.	2 opciones

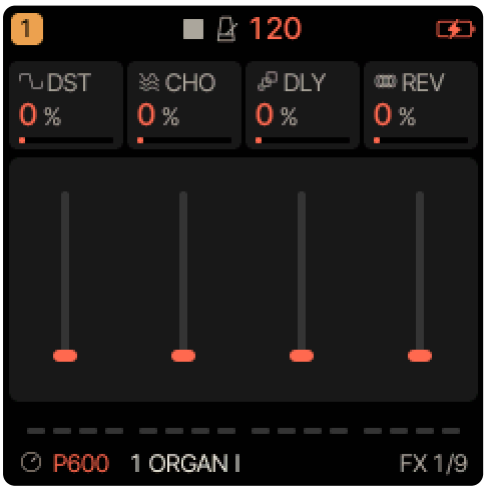
- **¿Toca solo?** HOLD está en ON: póngalo en OFF, o ajuste MODE en OFF. REC › CLEAR también borra un acorde retenido.
- Con las teclas de acordes (SCL › CHORD), un solo dedo toca todo un acorde arpegiado.
- Los ajustes del arpegiador pertenecen a la pista: se mantienen al cambiar de sonido.

Felucca · La página de funciones de Felucca enumera los modos del arpegiador. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en inglés).

24 Los efectos

Pulse **FX**. Las seis primeras páginas pertenecen a la pista seleccionada (sus envíos, el SLICER y sus dos INSERT). DLY, REVERB y CHORUS son comunes a las cuatro pistas; cada pista ajusta su propio envío. Mantenga FX para los efectos de interpretación (capítulo 16).

FX 1/9



La página FX.

La distorsión de la pista y sus envíos a los efectos compartidos.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
DST	Distorsión.	0–100 %
CHO	Envío de chorus.	0–100 %
DLY	Envío de retardo.	0–100 %
REV	Envío de reverberación.	0–100 %

SLICER 2/9

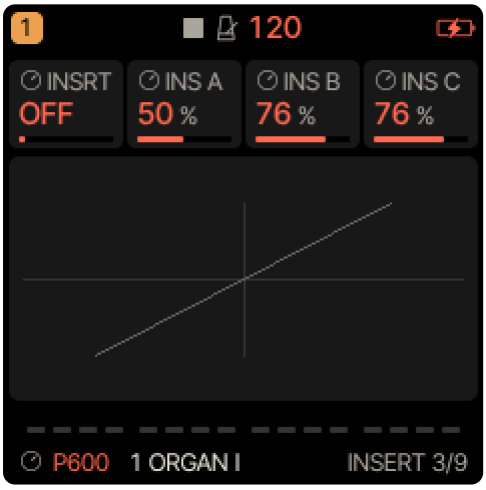


La página SLICER.

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

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SLCR	OFF, GATE, STUT.	3 opciones
PAT	Uno de 16 patrones.	1–16
RATE	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T.	6 valores
DEPTH	Con qué profundidad corta.	0–100 %

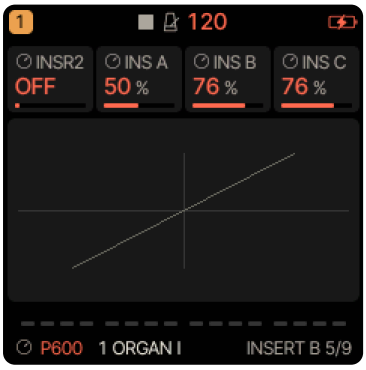
INSERT 3/9



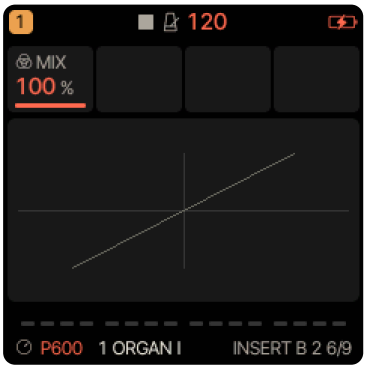
La página INSERT; INSERT 2 4/9 ajusta su MIX seco / procesado.

Un efecto insertado en la pista: SOFT, HARD, FOLD, FUZZ (distorsiones: DRIVE, TONE, LEVEL), CRUSH (BITS, RATE, LPF), PHASR, FLANG, CHOR (RATE, DEPTH, FDBK).

Potenciómetro	Qué hace	Valores
INSRT	El tipo, de OFF a CHOR.	9 tipos
A, B, C	Sus tres ajustes, cuyo nombre depende del tipo.	



INSERT B 5/9: un segundo efecto insertado, después del primero, con los mismos tipos y ajustes.



INSERT B 2 6/9: su mezcla seco / procesado (MIX).

El sonido pasa por DIST, el INSERT y luego el INSERT B: por ejemplo un phaser y luego un flanger. INSERT B en OFF no cambia nada.



DLY 7/9: TIME (en valores de nota), FDBK, COLR, MIX.



REVERB 8/9: TYPE (HALL, ROOM, SPRING), SIZE, DAMP.



CHORUS 9/9: CRT (velocidad), CDP (profundidad).

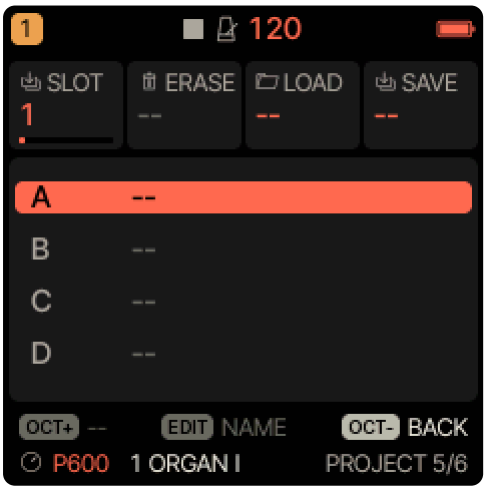
- Los envíos FX forman parte de un sonido: cargar un sonido los restablece. Los ajustes compartidos de DLY, REVERB y CHORUS se mantienen; el proyecto los guarda.
- **¿No hay reverberación?** El envío REV de la pista está a 0 %, en FX o en HOME › MIXER (es el mismo ajuste).
- Un limitador en la salida general evita que la salida sature.

Felucca · La página de funciones de Felucca describe los efectos, el SLICER y los tipos de reverberación. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en inglés).

25 Proyectos, frases y canciones

Proyectos: todo a la vez

SAVE › PROJECT



SAVE › PROJECT, página 5 de 6.

Cuatro ranuras de proyecto, de A a D. Un proyecto contiene las cuatro pistas: sus sonidos, secuencias, automatización, mezcla, efectos, escalas, arpegiadores y la canción.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SLOT	El proyecto, de A a D (también PRESETS).	A–D
ERASE	Seleccione y luego OCT+: ERASE PROJECT A?	acción
LOAD	Seleccione y luego OCT+: LOADED.	acción
SAVE	Seleccione y luego OCT+: la pantalla NAME (KNOB 3: un nombre aleatorio), OCT+ para guardar: SAVED.	acción

- Detenga antes el secuenciador (STOP TO SAVE, STOP TO ERASE). EDIT renombra el proyecto.
- Guardar en una ranura ocupada muestra OVERWRITE PROJECT A? con su nombre.
- Un proyecto cargado con una muestra que falta indica NO SAMPLE después de LOADED.
- La música actual se conserva automáticamente al apagar (RESTORE LAST). Use un proyecto para conservar varias piezas, o una versión a la que quiera volver.

Frases: secuencias listas para usar

SAVE › PHRASES



SAVE › PHRASES, página 4 de 6.

Carga una secuencia lista para usar en la pista seleccionada: 13 frases de fábrica (ACID, OFFBEAT, MELODY, LEAD, PAD, KEYS, BELL, SUB, CHOP, STUTTER, SLICES, BEAT, ARP) y después las de sus sonidos USER.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
PAT	La frase (también PRESETS).	lista
LOAD	OCT+ la carga (REPLACE T1 SEQUENCE? si la pista contiene pasos suyos). Mantenga pulsado SAVE para deshacer.	acción

Canciones: secciones encadenadas

GLO › SONG



GLO › SONG.

Hasta 16 secciones tocadas una tras otra. Para cada pista, una sección indica el proyecto (A a D) cuyo patrón toca, o - para silencio, y su número de repeticiones.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
SEC	La sección (también PRESETS); la última línea, + ADD, añade una.	1–16
TRACK	La pista, de T1 a T4.	T1–T4
PAT	A, B, C, D o - (también las teclas A3, B3, C4, D4).	5 opciones
REPS	Cuántas veces se toca la sección.	1–16

- **PLAY** (u OCT+) en SONG toca la canción desde la primera sección; PLAY de nuevo la detiene. En otros lugares, PLAY toca en bucle los patrones actuales.

- Mientras suena una canción, las secuencias no se pueden editar: STOP TO EDIT.
- ADD A SECTION: la canción está vacía. PATTERN A EMPTY: el proyecto indicado en una sección no tiene patrón para esa pista.

SAVE › TOOLS: borrar

SAVE › TOOLS



SAVE › TOOLS, página 6 de 6.

Herramientas de borrado, cada una con una confirmación.

Potenciómetro	Qué hace	Valores
PAT	CLEAR: la secuencia y la automatización de la pista (CLEAR T1 SEQUENCE?).	acción
SOUND	Gire a la derecha una vez: INIT (el primer sonido del motor); dos veces: CLEAN (su voz básica).	acción
SEC	DELETE: la sección de canción mostrada en GLO › SONG.	acción
SONG	CLEAR: todo el orden de la canción.	acción

Felucca · La página de funciones de Felucca describe los proyectos, las frases y las canciones. Detalles: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (en inglés).

26 Preguntas y respuestas, y todos los mensajes

Sin sonido, o no el sonido esperado

No oigo nada en absoluto.

> Suba MASTER. Compruebe que la pista no está silenciada (HOME › MIXER o la pantalla rápida GLO) y que no hay otra pista en solo. En un sonido que ha modificado, un oscilador en OFF, un CUTOFF cerrado o SUSTAIN a 0 con un DECAY corto pueden dejarlo mudo; gire PRESETS un paso y vuelva atrás para recargarlo.

Las teclas tocan notas distintas de las que pulso.

> Hay una escala o una transposición ajustada: en SCL, ajuste SCL en CHR, QNT en OFF y TRN a 0. Para la octava, pulse OCT– y OCT+ a la vez. Para las teclas de acordes, ajuste CHRD en OFF en SCL › CHORD.

Una nota sigue sonando sola.

> El HOLD del arpegiador está en ON (ARP 2), o RELEASE es muy largo (ENV). Pulse PLAY para comprobar que no es el secuenciador. Como último recurso, apague y vuelva a encender: la música vuelve.

Las notas se cortan cuando toco acordes.

> Las ocho voces se reparten entre las cuatro pistas, y una pista P600 tiene seis como máximo. Toque menos notas en las demás pistas, o ponga una pista de bajo en MONO / LEG.

El sonido crepita en la aplicación para Mac.

> Elija Audio › Latency 35 ms o 50 ms y cierre las demás aplicaciones.

La rueda de modulación no hace nada.

> EXTRAS › WHEEL del sonido está a 0 % (el LFO suena entonces siempre al completo, sea cual sea la rueda), o el LFO del sonido no está dirigido a ningún sitio (LFO DEST). Para usar SELECT como rueda, ponga MENU › CONTROL › SELECT en MODW.

Mis modulaciones de las ranuras MOD 1 y 2 han desaparecido.

> Cargar un sonido las restablece, y una posición P600 no las conserva. Guarde el sonido en una posición USER o en un proyecto.

VINTAGE ha vuelto a 24.

> Todo sonido P600 se carga con VINTAGE a 24 (un 19 % aproximadamente); una posición P600 no lo conserva. Una posición USER o un proyecto, sí.

Las imágenes 3D no se mueven.

> MASTER está bajado con MENU › DISPLAY › SCOPE en OUT: las imágenes toman el sonido después de MASTER. Suba MASTER o ajuste SCOPE en MIX.

Páginas y botones

Estoy en una página desconocida. ¿Cómo salgo?

> Pulse HOME: vuelta a la página HOME desde cualquier lugar. El nombre de la página actual está abajo a la derecha; el capítulo 8 enumera todas las páginas por botón.

Se ha abierto una pantalla llena de teclas y no se cierra.

> Es una pantalla rápida que se ha quedado abierta (un candado junto a su nombre): pulse su botón (EDIT, FX...) para cerrarla. Ocurre cuando se mantiene pulsado un botón más de 1 s.

Al pulsar EDIT no pasa nada al principio y luego la página cambia con retraso.

> Dentro de la familia ya mostrada, una pulsación espera un tercio de segundo por si le sigue una segunda (una doble pulsación vuelve una página atrás).

OCT+ no cambia la octava.

> En las páginas de acción (páginas SAVE, MORPH, CHORD, SONG, AUTOMATION...), en los cuadros de diálogo, en el menú y en las pantallas rápidas GLO, SCL, EDIT, SEQ y REC, OCT– y OCT+ controlan la página. Vaya a HOME para cambiar la octava.

Al girar PRESETS se saltan sonidos.

> SAVE › PRESETS › LIST está ajustado en una familia o en FAV: vuelva a ponerlo en ALL.

PRESETS mueve un cursor en lugar de cambiar el sonido.

> En STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES y PROJECT mueve el cursor, la línea o la ranura, como KNOB 1; en TOOLS y SLICES no hace nada. Vaya a HOME para cambiar el sonido.

SELECT no cambia el tempo.

> MENU › CONTROL › BPM LOCK está en ON, SELECT está ajustado en PAGE, MODW o VEL, o un reloj externo marca el tempo (HOME › CLOCK › CLK).

Las páginas P600 han desaparecido.

> La pista seleccionada no es una pista P600: compruebe el motor abajo a la izquierda, elija una pista P600 con ALGORITHM o cargue un sonido P600 en esta.

Un botón actúa como otro.

> Vuelva a calibrar el panel (capítulo 19).

En SAVE › PLACE, al girar PRESETS ha cambiado mi sonido.

> En PLACE, PRESETS carga sonidos; elija la posición con KNOB 1. Mantenga pulsado SAVE un momento para recuperar su sonido y luego guárdelo.

Al cerrar el menú voy a HOME.

> Siempre es así, sea cual sea la página desde la que lo abrió.

¿Qué significan A* junto al número de pista, OCT +1 arriba a la derecha o un anillo rojo?

> A*: el patrón de la pista procede del proyecto A y se ha editado desde entonces. OCT +1: el teclado está una octava más arriba. Un anillo rojo: otra pista está preparada para grabar (capítulo 8).

¿Qué versión del Guru-600 está instalada?

> Se muestra en la pantalla de inicio. MENU › SYSTEM › INFO muestra la numeración de Felucca (v1.6.1), y ABOUT muestra solo los créditos de Felucca.

Sonidos y memoria

He modificado un sonido y lo he perdido al girar PRESETS.

> Mantenga pulsado SAVE inmediatamente 1 s: vuelve su sonido anterior, con sus cambios (solo la última carga: una serie rápida de giros cuenta como una). Después guárdelo (capítulo 13).

¿Se conserva un sonido modificado al apagar?

> Sí, si espera alrededor de un minuto con el secuenciador detenido antes de apagar: el FM-1 vuelve a arrancar tal como lo dejó (RESTORE LAST). Para conservarlo definitivamente, guárdelo en una posición USER o en una posición P600.

¿Posición USER o posición P600?

> Una posición P600 sustituye a un sonido integrado y aparece en su número; conserva los ajustes del Prophet-600, pero no los efectos, el INSERT, MONO / LEG ni VINTAGE. Una posición USER acepta cualquier motor, lo conserva todo (efectos, VINTAGE) y usa el nombre que usted elija. El capítulo 13 las compara.

¿He perdido el sonido de fábrica original que sustituí?

> No: los sonidos integrados nunca se borran. ORIG en SAVE › PLACE recupera uno, RESET SOUNDS los recupera todos.

¿Cómo hago una copia de seguridad de todo?

> Con la página BACKUP del editor Guru-600 (capítulo 4): la música, los proyectos, los sonidos USER, los lugares P600, las muestras, los ajustes. En la aplicación para Mac: copie el archivo flash.bin (capítulo 3).

¿Puedo pasar mis sonidos de la aplicación para Mac al FM-1?

> Sí, con todo lo demás: en la aplicación, Copia de seguridad › Exportar copia de seguridad..., y luego RESTORE IT ON THE FM-1 en la página BACKUP del editor Guru-600 (capítulo 4).

¿Puedo usar los sonidos de mi Prophet-600?

> Sí: envíe sus volcados .syx con la página Sound Sender (capítulo 14). A la inversa, puede recuperar sus sonidos del Guru-600 en el formato del Prophet-600.

¿Cómo pongo nombre o cambio el nombre de un sonido en una posición P600?

> No se puede en el FM-1: conserva su propio nombre con el número de la posición (ORGAN I guardado en la posición 30 es 30 ORGAN I). Para elegir un nombre, use una posición USER.

¿Hay posiciones P600 vacías?

> No: las 255 contienen un sonido, y los suyos sustituyen hasta 55 de ellos. Aparecen en color en SAVE › PLACE.

Mi sonido P600 guardado suena sin sus efectos, o en POLY en lugar de MONO.

> Una posición P600 solo conserva la parte Prophet-600 del sonido: un sonido conservado toca en POLY (o UNI), seco, sin envío de efectos. Use una posición USER para conservarlo todo (capítulo 13).

Mis sonidos P600 habían desaparecido después de apagar.

> El FM-1 se apagó menos de unos 2 s después de guardar, o mientras el secuenciador tocaba (solo se escriben cuando está detenido). O bien una muestra USR3 enviada por un firmware anterior ocupa su zona de almacenamiento: envíe una nueva muestra a USR3, o bórrela, desde la página SAMPLES del editor Guru-600.

Los nombres han desaparecido después de recuperar los sonidos y volver a enviarlos.

> El formato del Prophet-600 no contiene nombres: un sonido reenviado se llama P600 y un número (capítulo 14).

¿Puedo cargar el archivo de Recuperar las 255 en mi Prophet-600?

> Solo tienen sentido las posiciones 1 a 100: un Prophet-600 tiene 100 programas, y las posiciones 101 a 255 sobrescribirían los programas 1 a 100.

¿Puedo enviar sonidos con mi propia herramienta SysEx?

> Sí, por USB. Cada sonido va a la primera posición a partir de la 201 que no contenga ningún sonido suyo, sustituyendo allí un sonido integrado del Guru-600.

¿Puede un Program Change MIDI llegar a las posiciones 129 a 255?

> No: los programas 0 a 127 son los sonidos 1 a 128. Elija las posiciones superiores con PRESETS.

¿Puedo deshacer RESET SOUNDS?

> No: solo un archivo .syx que haya recuperado antes le devuelve sus sonidos P600 (capítulo 14).

¿La transformación sobrevive a un cambio de pista o de sonido?

> No: vuelve a empezar a partir del sonido tal como esté en ese momento, con MORPH de nuevo a 0 %. Para conservar el sonido obtenido, guárdelo antes: SAVE › PLACE, SAVE › USER o un proyecto (capítulo 11).

Todos los mensajes y qué hacer

La banda de la parte superior de la pantalla muestra el resultado de cada acción.

Mensaje	Qué significa, qué hacer
STOP TO SAVE / STOP TO ERASE	Solo se puede guardar o borrar con el secuenciador detenido: pulse PLAY para detenerlo e inténtelo de nuevo.
STOP TO EDIT	Está sonando una canción: deténgala para editar los pasos, la canción o las herramientas.
STOP TO RECORD / STOP TO UNDO	No es posible mientras suena una canción: deténgala primero.
[SEQ] TO RECORD	En la página SONG, REC no prepara la grabación: vaya a una página SEQ.
KEYS WRITE STEPS / KEYS ADD TO STEP	La grabación paso a paso está activada (SEQ › STEP, detenido): las teclas escriben en el paso bajo el cursor.
KEYS RECORD LIVE / LANE KEYS RECORD	La grabación en directo está activada, en el piano roll o en la cuadrícula de batería.
SAVED Uxx / LOADED Uxx / ERASED Uxx / RENAMED Uxx	Hecho para la posición USER xx.
SAVED / LOADED / RENAMED / PROJECT A ERASED	Hecho para el proyecto.
SAVED (RAM) / ERASED (RAM)	Conservado por ahora pero no guardado en la memoria (la memoria no estaba disponible): vuelva a guardar.
SAVE ERROR / ERASE ERROR / SAVE FORMAT ERROR	No se pudo escribir en la memoria: inténtelo de nuevo; si persiste, haga una copia de seguridad y reinstale.
EMPTY SLOT	No hay nada en esa posición que cargar, renombrar o borrar.
NAME FULL	Un nombre tiene 12 caracteres como máximo.

Mensaje	Qué significa, qué hacer
SAVED 30 ORGAN I	Su sonido P600 está guardado en esa posición: su nombre empieza por el número de la posición.
P600 MEMORY FULL / P600: NO FREE PLACE	Las 55 posiciones propias están ocupadas: libere algunas con ORIG o use una posición USER.
NOT A P600 SOUND	SAVE › PLACE es para los sonidos P600: use SAVE › USER para este motor.
ALREADY ORIGINAL / ORIGINAL BACK	La posición contiene su sonido integrado (ya, o de nuevo).
RECEIVED 12 P600 05	Un sonido recibido del ordenador; su nombre empieza por su posición (aquí 12).
P600 PLACE CLEARED / SOUNDS RESET / NO IMPORTED SOUND	Una posición o todas las posiciones han vuelto a su sonido integrado (o no había nada que restablecer).
P600: NOT SAVED	Sus sonidos P600 no se han podido escribir en la memoria, y el FM-1 no lo reintenta solo: detenga el secuenciador y vuelva a guardar la posición.
MUTATED	Página MORPH: una nueva variación del sonido.
PLAY THE CHORD / CHORD KEPT: MEM / NO NOTE	Memoria de acordes: toque su acorde / está almacenado / no se tocó ninguna nota.
ENGINE DRUM	La pista ha cambiado de motor.
NO FAVORITES / NO SOUNDS IN LIST	La lista elegida en SAVE › PRESETS › LIST está vacía: ajuste LIST en ALL.
SOUND INIT / CLEAN INIT	El sonido de la pista se ha inicializado.
UNDO/REDO T1 / NOTHING TO UNDO	SAVE mantenido: la última carga deshecha o rehecha / nada que deshacer.
[SAVE] HOLD TO UNDO	Un recordatorio tras una herramienta o la carga de una frase: mantener pulsado SAVE lo deshace.
HOLD [EDIT] QUICK	Mantenga pulsado este botón para abrir su pantalla rápida. El recordatorio deja de aparecer una vez que la ha abierto.
MIX PUT BACK / SCALE PUT BACK / SEQUENCE PUT BACK / REC PUT BACK / MUTES PUT BACK	OCT– en una pantalla rápida: sus cambios se deshacen.
FX ALL OFF	FX LATCH: todos los efectos de interpretación están desactivados.
HOLD A KEY: ASSIGN / B4 FLANGER...	Pantalla rápida FX: mantenga una tecla blanca y gire PRESETS para asignarle un efecto.

Mensaje	Qué significa, qué hacer
MOMENTARY [OCT+] KEEP / BACK / KEPT / MOMENTARY FULL	LFO mantenido + potenciómetros: valores temporales / restaurados / conservados / ocho valores como máximo.
BPM LOCKED	MENU › CONTROL › BPM LOCK está activado: ajuste el tempo con GLO + SELECT o en HOME › CLOCK.
MODW n / VEL n	SELECT actúa como rueda de modulación o ajusta la velocidad (MENU › CONTROL › SELECT).
TAP: CLK IS EXT / RESTART: CLK IS EXT	Un reloj externo marca el tempo (HOME › CLOCK › CLK).
CLICK … / COUNT-IN … / CLICK LEVEL …	Pantalla rápida REC: el nuevo valor.
MIDI IN → T2	Están llegando notas MIDI para una pista distinta de la seleccionada.
MIDI LEARN ON / LEARN DONE / CC74 → T2 CUT	MIDI LEARN: iniciado / terminado / un CC asignado.
CC NOT LEARNABLE / LEARN FULL / TURN A KNOB / NO CC TO CLEAR	MIDI LEARN: un CC reservado / ya hay 16 asignaciones / gire primero un potenciómetro / ese ajuste no tiene CC.
LEARN CLEARED / NOTHING LEARNED	MENU › MIDI › LEARN CLEAR: todas las asignaciones borradas / no había ninguna.
NO SAMPLE	SAMPLE, GRAIN o SLICE en una ranura de usuario vacía: toca una simple onda sinusoidal. Envíe una muestra desde la página SAMPLES del editor Guru-600 o elija otra fuente.
USR1 EMPTY / SRC USR1-3 TO EDIT / SAMPLE TOO SHORT / PICK A SLICE / FIRST SLICE / 32 SLICES AT MOST / SLICE TOO SHORT / DIV MAN / SLICES SAVED / TOO LONG TO SAVE	EDIT › SLICES: lo que el editor de fragmentos puede y no puede hacer con esa muestra.
STEP CLEARED / STEP RESET / NOTHING TO RESET / LOCKS CLEARED / NO LOCKS	SEQ › STEP o DETAIL: el paso borrado o restablecido / sus bloqueos borrados.
NOTE AHEAD / END OF PATTERN	Una nota no puede ser más larga: la nota siguiente o el final del patrón lo impiden.
QUANTIZE IS ON	Un NUDGE no se aplica mientras QUANTIZE de la pista está en ON (SEQ › AUTOMATION).
NUDGE +3	El desplazamiento (nudge) de los pasos mantenidos.
ACC PLAYS 127	Un paso acentuado suena siempre a velocidad máxima.
AUTOMATION FULL	Los 128 registros de automatización están ocupados: borre algunos en SEQ › AUTOMATION.

Mensaje	Qué significa, qué hacer
REVERSED, SHIFTED..., RANDOM BEAT, COOKED, DOUBLED, HALVED, EUCLID...	Pantalla rápida SEQ: el resultado de la herramienta.
NOTHING TO CLEAR / NOTHING TO COOK / 64 STEPS: NO ROOM / 1 STEP: NO HALF	La herramienta no tenía nada que hacer.
PATTERN CLEARED / SEQUENCE CLEARED / AUTOMATION CLEARED / SECTION DELETED / SONG CLEARED	Borrado.
ADD A SECTION / STOP FIRST / PATTERN A EMPTY	La canción no puede sonar: está vacía / deténgala primero / una sección indica un patrón vacío.
2ND CORE ON: RESTART / 2ND CORE MISREAD: OFF	El ajuste del segundo núcleo se aplica en el siguiente encendido / se ha desactivado solo.
SETUP CANCELLED / UPDATE CANCELLED	Calibración o modo de recuperación cancelados: no ha cambiado nada.
2ND CORE OFF: RESTART	El segundo núcleo estará desactivado a partir del siguiente encendido.
RENAMED (RAM)	Renombrado por ahora, pero no escrito en la memoria: vuelva a renombrar.
LOADED 03 MELODY	SAVE › PHRASES: la frase se ha cargado en la pista.
KICK MUTED / KICK ON	Pantalla rápida EDIT, pista DRUM: una línea silenciada / reactivada (no se guarda).
NO NOTE	SEQ › DETAIL: el paso no tiene ninguna nota que ajustar.
EUCLID 4/16 (+2) / EUCLID APPLIED / EUCLID CANCELLED	Pantalla rápida SEQ, EUCLID: golpes / pasos (rotación) / aplicado / cancelado.
COOKED 3	Pantalla rápida SEQ: COOK pulsado de nuevo en la misma apertura (el recuento).
T2 CUT CC CLEARED	MIDI LEARN: OCT– ha quitado el CC del ajuste que acaba de girar.
VEL SHOWN / VEL HIDDEN	SEQ › AUTOMATION: las líneas VEL de los pasos se muestran / se ocultan.
ALREADY LISTED	SEQ › AUTOMATION: esa línea ya está en la lista.
CHANCE ADDED / RATCH ADDED / NUDGE ADDED / LOCK ADDED	SEQ › AUTOMATION, + ADD: se añade el detalle o el bloqueo.
NOW A LOCK / NOW AUTOMATION	SEQ › AUTOMATION: OCT+ ha convertido el registro en un bloqueo / en automatización.
DELETED / VEL 96	SEQ › AUTOMATION, EDIT: el registro borrado / la velocidad del paso de nuevo a 96.

Durante MIDI LEARN, la línea inferior (no la banda) indica dónde está: **LEARN: TURN A KNOB** (gire el potenciómetro que quiere controlar), **T2 CUT: SEND A CC** (mueva un potenciómetro del controlador), **T2 CUT = CC74** (ese ajuste responde al CC 74), con **OCT+** DONE a la derecha.

Cuadros de diálogo

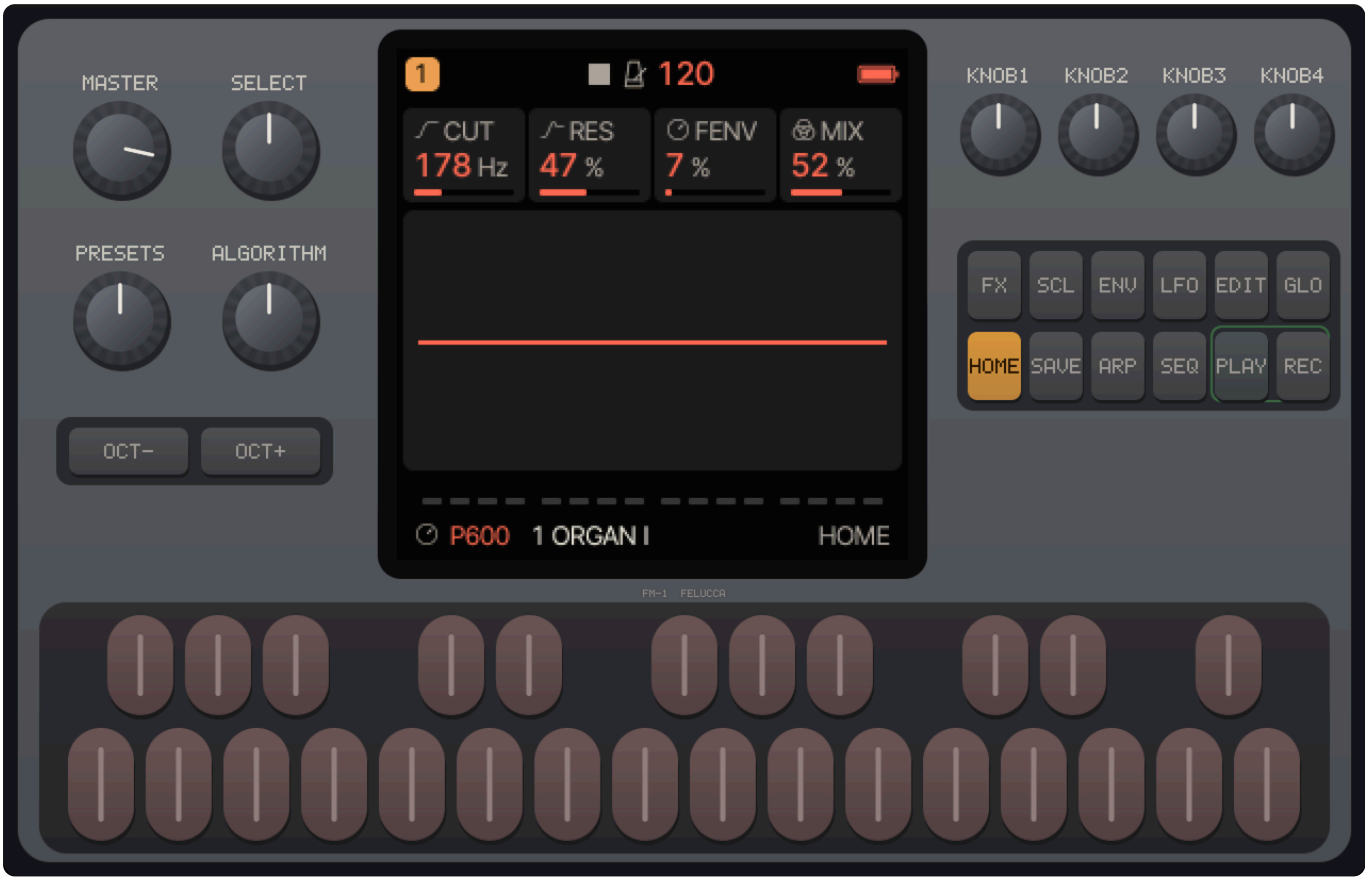
Pregunta	OCT+ (SÍ) hace
OVERWRITE U05? / OVERWRITE PROJECT A?	Abre NAME para sustituir el sonido o el proyecto (no se escribe nada antes del OCT+ de NAME).
ERASE U05? / ERASE PROJECT A?	Lo borra.
SAVE IN PLACE 12?	Guarda el sonido P600 en esa posición.
ORIGINAL TO 12?	Recupera el sonido integrado de la posición.
REPLACE T1 SEQUENCE?	Carga la frase sobre sus propios pasos (mantenga pulsado SAVE para deshacer).
CLEAR T1 SEQUENCE? / CLEAR T1 AUTOMATION?	Borra los pasos de la pista / su automatización.
DELETE SECTION? / CLEAR SONG ORDER?	Borra la sección de la canción / todo el orden de la canción.
INITIALIZE SOUND? / CLEAN INIT SOUND?	Inicializa el sonido de la pista / lo restablece a su voz básica, sin efectos ni modulación.
ARE YOU SURE? ALL WILL BE ERASED	RESET GURU-600: lo borra todo y reinicia.

OCT– responde siempre NO y no cambia nada.

El Guru-600 es un proyecto libre, que siempre puede evolucionar. Si tiene una idea de función o de mejora, o si detecta un error, escríbanos en github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues para los errores, Discussions para las ideas. Sin cuenta de GitHub: guru600fm1@gmail.com.

Para lo que viene de Felucca (el secuenciador, los demás motores...): github.com/hugelton/Felucca.

27 El panel del Prophet-600 ↔ el Guru-600



Dónde está en el Guru-600 cada control del panel del Prophet-600.

Panel del Prophet-600	Guru-600 en el FM-1
POLY-MOD › FILTER ENVELOPE, OSC B	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM EN, PM B
POLY-MOD › FREQ A, FILTER (switches)	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM DS: FRQ A, FILT, BOTH
LFO › FREQUENCY, SHAPE	LFO › RATE, WAVE
LFO › INITIAL AMOUNT	EDIT › EXTRAS (7/11) › WHEEL (WHEEL más bajo = más LFO sin la rueda)
LFO › FREQ, PW, FILTER (switches)	LFO › LFO DEST › PIT, SHP, FLT (0 o 100 %)
OSC A › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › A FRQ, A WAV
OSC A › PULSE WIDTH, SYNC	EDIT › OSC 2 (3/11) › A PW, SYNC
OSC B › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › B FRQ, B WAV
OSC B › FINE, PULSE WIDTH	EDIT › OSC 2 (3/11) › B FIN, B PW
MIXER › OSC A / OSC B	EDIT › MIXER (4/11) › MIX (también HOME › KNOB 4)
GLIDE	EDIT › MIXER (4/11) › GLD

Panel del Prophet-600	Guru-600 en el FM-1
UNISON	EDIT › MIXER (4/11) › VCE = UNI
FILTER › CUTOFF, RESONANCE, ENVELOPE AMOUNT	EDIT › FILTER (5/11) › CUT, RES, FENV (también HOME › KNOB 1 a 3)
FILTER › KEYBOARD HALF / FULL	EDIT › FILTER (5/11) › KBD
FILTER ENVELOPE › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	EDIT › FLT ENV (6/11)
AMPLIFIER › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	ENV (1/2)
MASTER VOLUME	MASTER
TUNE	MENU › AUDIO › TUNE
PROGRAM (las teclas numéricas)	PRESETS
RECORD	SAVE › PLACE
Rueda de inflexión	la rueda de inflexión de un teclado MIDI
Rueda de modulación	la rueda de modulación de un teclado MIDI, o SELECT = MODW; su cantidad: EDIT › EXTRAS › WHEEL

Los mismos controles responden a los números de CC MIDI del firmware GliGli (capítulo 18).

28 Créditos y licencias

- Guru-600: Marc Massé, 2026, licencia GPL-3.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), licencia GPL-3. 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.
- Colección v2022: sus autores (ver anexo), licencia GPL, del proyecto de firmware Prophet-600 GliGli.
- Sonidos 201 a 230: adaptados de los sonidos de fábrica de Surge XT (surge-synthesizer.github.io, GPL-3), de Claes Johanson. Sonidos 231 a 255: originales creados para el Guru-600.
- Emulador del FM-1: fm1-emu (Joakim Eriksson).
- Tipografías: Inter Tight (licencia SIL Open Font); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

El Guru-600 es un proyecto libre, que siempre puede evolucionar. Si tiene una idea de función o de mejora, o si detecta un error, escríbanos en github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues para los errores, Discussions para las ideas. Sin cuenta de GitHub: guru600fm1@gmail.com.

Para lo que viene de Felucca (el secuenciador, los demás motores…): github.com/hugelton/Felucca.

Para Éric Le Yavanc, mi hermano del alma,
apasionado del sonido y crack de la técnica.
¡Te quiero, hermanito! ¡Todo esto es gracias a ti!

Manuale d’uso

Indice

1	Cosa porta il Guru-600	297
2	Installare il Guru-600 su un FM-1	298
3	L’applicazione Guru-600 su un Mac	300
4	L’editor Guru-600	302
5	Primi passi	303
6	Il sintetizzatore, in parole semplici	304
7	I comandi e i gesti dell’FM-1	306
8	Leggere lo schermo: pagine, colori, messaggi, aiuto	310
9	Il motore P600, pagina per pagina	314
10	L’inviluppo dell’amplificatore, l’LFO e la modulazione	320
11	MORPH e MUTATE	324
12	I suoni: trovare un suono	326
13	Conservare i propri suoni	328
14	Inviare suoni da un computer, e recuperarli	330
15	Scale, accordi e memoria di accordi	333
16	Le schermate rapide	335
17	Il menu, riga per riga	338
18	La rotella di modulazione, il MIDI e MIDI LEARN	342
19	Reset, calibrazione e soccorso	345
20	Quattro tracce, il mixer e il tempo	346
21	Gli altri motori sonori di Felucca	347
22	Il sequencer	349
23	L’arpeggiatore	351
24	Gli effetti	353
25	Progetti, frasi e song	355
26	Domande e risposte, e tutti i messaggi	358
27	Il pannello del Prophet-600 ↔ il Guru-600	366
28	Riconoscimenti e licenze	367
29	Appendice: i 255 suoni	516

Grazie per aver scaricato il Guru-600, un emulatore del Prophet-600 di Sequential Circuits. Speriamo che suonarlo vi dia lo stesso piacere che abbiamo avuto noi nel crearlo. Questa guida vi mostra tutto ciò che il vostro FM-1 ora sa fare. Buona musica!

1 Cosa porta il Guru-600

Il Guru-600 trasforma l'M-VAVE FM-1 in un emulatore del **Sequential Circuits Prophet-600** (1982), uno dei primissimi sintetizzatori dotati di MIDI. È un firmware: sostituisce quello originale dell'FM-1 e si può rimuovere in qualsiasi momento.

Cosa aggiunge

- **Un motore sonoro P600** costruito come l'originale: due oscillatori per voce con sync, un filtro a 24 dB con il proprio inviluppo, Poly-Mod, un LFO, unisono e sei voci (capitolo 9).
- **255 suoni**: i 100 programmi di fabbrica del Prophet-600 con i loro veri nomi, 100 suoni liberi della comunità del Prophet-600 e 55 suoni creati per il Guru-600. Con i 71 suoni degli altri motori di Felucca, l'elenco conta 326 suoni, più 32 posizioni USER per i vostri (capitolo 12).
- **MORPH e MUTATE**: trasformare gradualmente un suono in un altro, o creare una variante di un suono con un solo gesto (capitolo 11).
- **55 posizioni personali** per i suoni P600, oltre alle 32 posizioni USER, con il suono originale sempre a portata di un gesto (capitolo 13).
- **Suoni inviati da un computer**: i file originali del Prophet-600 (.syx) entrano nell'FM-1 e ne escono nel formato proprio del Prophet-600 (capitolo 14).
- **Una memoria di accordi**: si suona un accordo una volta, poi un solo dito lo suona in qualsiasi tonalità (capitolo 15).
- **Una mappa MIDI che segue quella del firmware GliGli**: una configurazione pensata per un vero Prophet-600 controlla il Guru-600 così com'è (capitolo 18).
- **Un nuovo aspetto**: pagine in stile Prophet-600, uno schermo che disegna il suono in 3D in tempo reale, una banda colorata per i messaggi e una schermata di avvio animata (capitolo 8).
- **Una navigazione più semplice**: una doppia pressione su un pulsante di pagina torna indietro di una pagina, e una schermata rapida tenuta per 1 s resta aperta (capitoli 7 e 16).
- **Due reset**, ben distinti: uno solo per i suoni, uno per l'intero strumento (capitolo 19).
- **Un'applicazione per Mac**: tutto il Guru-600 sullo schermo del computer, per esplorarlo, preparare suoni o suonare senza l'FM-1 (capitolo 3).

Cosa conserva di Felucca

Il Guru-600 si basa su **Felucca**, un firmware libero per l'FM-1 di Leo Kuroshita. Tutto ciò che fa Felucca resta e funziona con il motore P600: quattro tracce, altri tredici motori sonori, un sequencer a 64 passi con automazione, un arpeggiatore, effetti, scale e accordi, song e progetti. I capitoli da 20 a 25 li riassumono; il wiki di Felucca fornisce i dettagli.

> Il wiki di Felucca (github.com/hugelton/Felucca/wiki) descrive Felucca, il firmware originale: alcuni dettagli possono differire nel Guru-600. È in inglese.

A confronto con il Prophet-600

Il Guru-600 è un'imitazione digitale di un sintetizzatore analogico. I 100 suoni di fabbrica usano i parametri originali, letti dai file di Sequential. Gli inviluppi, il filtro e l'LFO sono calibrati su un Prophet-600 misurato. Ogni Prophet-600 suonava in modo un po' diverso dall'altro: aspettarsi lo stesso carattere, non la stessa macchina.

Oltre l'originale, sul motore P600:

- Un LFO con sincronizzazione al tempo e più forme d'onda, una matrice di modulazione, la velocity sul filtro, l'apertura stereo.
- Mono, legato e priorità delle note; la deriva VINTAGE; audio e MIDI via USB.

Come leggere questo manuale

- **Nuovi ai sintetizzatori?** Leggere i capitoli 5 (primi passi) e 6 (il sintetizzatore in parole semplici), poi 7 e 8.
- **Conoscete già i sintetizzatori?** Passare direttamente al motore P600 (9), a MORPH (11) e al modo di conservare i propri suoni (13).
- **Qualcosa non funziona come previsto?** Il capitolo 26 risponde alle domande più comuni e spiega ogni messaggio che lo schermo può mostrare.

Convenzioni

- Le parole in **MAIUSCOLO** sono quelle che si leggono sui pulsanti e sullo schermo dell'FM-1: **EDIT**, **CUTOFF**, **OCT+**.
- Da **KNOB 1** a **KNOB 4**: sono le quattro manopole in alto a destra, sotto i quattro parametri dello schermo, da sinistra a destra.
- **MENU › SYSTEM › HELP** significa: aprire il menu, andare alla scheda SYSTEM, scegliere la riga HELP.
- **Toccare**: premere e rilasciare subito. **Tenere premuto**: mantenere la pressione. **Doppia pressione**: due tocchi rapidi sullo stesso pulsante.
- Le note usano la notazione anglosassone: C D E F G A B (do re mi fa sol la si); C4 è il do centrale.

---

2 Installare il Guru-600 su un FM-1

Il Guru-600 è stato testato sull'FM-1: il suono, il sequencer, i backup e l'installazione funzionano, e a oggi non è noto alcun difetto. Sostituisce il firmware ufficiale di M-VAVE, che si può reinstallare in qualsiasi momento. Come ogni software libero, è fornito così com'è, senza garanzia: salvare i propri progetti prima di installare.

Cosa serve

- L'FM-1.
- Un cavo USB **dati**, collegato direttamente al computer.
- Un Mac, un PC o un computer Linux.
- Un browser compatibile con il MIDI: Chrome, Edge, Brave, Opera…
- La pagina di installazione del Guru-600: marcgoudy.github.io/guru-600.

L'installazione, passo per passo

1. Accendere l'FM-1 e collegarlo al computer con il cavo USB dati.
2. Chiudere tutte le applicazioni che usano il MIDI (software musicali, un'altra scheda del browser con un editor).
3. Aprire la pagina di installazione e premere **Installa**. Quando il browser chiede l'accesso MIDI (SysEx), consentirlo.
4. Non scollegare il cavo e non chiudere la pagina durante l'installazione.
5. L'FM-1 si riavvia.

Se l'installazione si interrompe

La pagina indica	Cosa fare
Questo browser non può farlo.	Aprire la pagina in un browser compatibile MIDI: Chrome, Edge, Brave, Opera...
L'accesso MIDI (SysEx) non è stato consentito.	Fare clic sull'icona a sinistra della barra degli indirizzi, consentire il MIDI per il sito, poi premere di nuovo Installa.
FM-1 non trovato.	Controllare il cavo (un cavo dati), accendere l'FM-1, chiudere le altre applicazioni che usano il MIDI e premere di nuovo Installa.
Il dispositivo collegato non è un FM-1.	Scollegare gli altri dispositivi MIDI e riprovare.
La connessione USB si è interrotta. / Interrotto.	Ricollegare il cavo e premere di nuovo Installa.
L'FM-1 in modalità aggiornamento non è stato trovato.	Ricollegare il cavo USB e premere di nuovo Installa.
L'FM-1 non si è riavviato.	Spegnerlo e riaccenderlo.
Il file da installare è danneggiato.	Ricaricare la pagina e ricominciare.

Dal firmware ufficiale, da Felucca o da un'altra versione del Guru-600, l'installazione è diretta. Solo un firmware di un altro autore, che la pagina non riconoscerebbe, richiede di reinstallare prima il firmware ufficiale di M-VAVE (con il suo strumento di aggiornamento).

Se l'FM-1 non si avvia più e il computer vede un dispositivo USB chiamato **WL80UBOOT**: provare un altro cavo USB dati, chiudere le altre applicazioni che usano il MIDI e rilanciare l'installazione. Se l'FM-1 resta in questa modalità, ripristinarlo con l'FM-1 Transporter (link nella pagina di installazione).

Aggiornare il Guru-600

Una nuova versione si installa allo stesso modo, dalla pagina di installazione. Prima fare un backup con la pagina BACKUP dell'editor Guru-600 (capitolo 4).

Passare a un altro firmware, poi tornare

1. Nell'editor Guru-600 (link nella pagina di installazione), nella pagina BACKUP, fare clic su **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**: un file viene salvato sul computer.
2. Installare l'altro firmware con il suo strumento. Per il firmware ufficiale di M-VAVE: lo strumento di aggiornamento di M-VAVE, sul sito di M-VAVE.
3. Per tornare, installare il Guru-600 dalla pagina di installazione, poi nell'editor Guru-600, nella pagina BACKUP, scegliere il file e fare clic su **RESTORE IT ON THE FM-1**.

L'FM-1 torna esattamente come l'avevate lasciato: la musica attuale, i progetti, i suoni USER, i suoni P600 salvati nei posti, i campioni e le loro sezioni, il banco di voci FM6 e le impostazioni.

Felucca · La guida all'installazione di Felucca spiega anche il Transporter e gli strumenti di recupero. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Installation (in inglese).

---

3 L'applicazione Guru-600 su un Mac

Guru-600.app esegue il firmware Guru-600 in un emulatore dell'FM-1 sul Mac. Tutto ciò che è descritto in questo manuale funziona anche lì: esplorare il Guru-600 prima di installarlo, preparare suoni, imparare le pagine o suonare senza lo strumento.

Serve un Mac con chip Apple (M1 o successivo).

Installarla e aprirla

1. Decomprimere **Guru-600-Mac.zip**.
2. Fare doppio clic su **Guru-600.app**. La prima volta il Mac la blocca: aprire Impostazioni di Sistema › Privacy e sicurezza e fare clic su **Apri comunque**.

Suonare con il mouse

- **Pulsanti e tasti**: fare clic. Tenere premuto il pulsante del mouse per tenerli premuti; trascinare sui tasti per un glissando.
- **Manopole** (SELECT, PRESETS, ALGORITHM, da KNOB 1 a 4, MASTER): trascinare verso l'alto o verso il basso, oppure scorrere sopra di esse con la rotella o il trackpad. Verso l'alto si ruota in senso orario.
- **Doppia pressione**: due clic rapidi sullo stesso pulsante.
- **Schermate rapide** (capitolo 16): tenere premuto il pulsante per più di 1 s, poi rilasciarlo: la schermata rapida resta aperta e si può fare clic sui suoi tasti e sulle sue manopole. Fare di nuovo clic sul pulsante per chiuderla.
- **Due comandi insieme** (GLO + PLAY, OCT− + OCT+...): tenerne premuto uno con la tastiera del computer e fare clic sull'altro.

Suonare con la tastiera del computer

Tasto del Mac	FM-1
A W S E D F T G Y H U J K O L P ; '	i tasti, da C4 (A) fino a F5 (')
← / →	OCT– / OCT+
Space	PLAY
R	REC
1 2 3 4 5	FX, SCL, ENV, LFO, EDIT
6 7 8 9 0	GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ
[/]	ruotare SELECT
- / =	ruotare PRESETS
, / .	ruotare ALGORITHM
Esc	uscire (la memoria viene conservata)

Da KNOB 1 a 4 e MASTER si possono ruotare solo con il mouse. Le lettere si riferiscono alle posizioni dei tasti su una tastiera QWERTY; su una tastiera italiana o AZERTY, usare i tasti nelle stesse posizioni.

Una tastiera MIDI

Ogni tastiera o controller MIDI collegato al Mac **prima di aprire l'applicazione** la fa suonare. Se ne collegate uno dopo, uscire dall'applicazione e riaprirla. La sua rotella di modulazione e le sue manopole funzionano come descritto nel capitolo 18.

I menu

- **Backup** › **Esporta backup…**: salva tutta la memoria dell'applicazione in un file. **Importa backup…**: sostituisce questa memoria con quella di un file, dell'applicazione o di un FM-1; l'applicazione si riavvia (più sotto).
- **Audio** › **Latency** (latenza): **20 ms (fastest)**: risposta immediata, ma il suono può gracchiare se altre applicazioni sono aperte. **50 ms (safest)**: nessun gracchio, un leggero ritardo. **35 ms**: una via di mezzo.
- Se il titolo della finestra mostra meno di 1.00x, chiudere altre applicazioni o scegliere una latenza più alta.
- **Finestra**: i consueti comandi di macOS per posizionare e dimensionare la finestra.
- **Aiuto** (Help, Aide, Hilfe…) › **Guru-600 User Guide** apre questo manuale nel browser, nella lingua del Mac.

La sua memoria

L'applicazione conserva i vostri suoni, progetti e impostazioni. Uscire con **Esc** o il pulsante rosso per conservarli. Per fare un backup: **Backup › Esporta backup…**. Per ripartire da zero, cancellare il file **~/Library/Application Support/Guru-600/flash.bin** ad applicazione chiusa.

Dall'applicazione all'FM-1, e viceversa

Dall'applicazione all'FM-1

1. Nell'applicazione: **Backup › Esporta backup...**, e scegliere dove salvare il file.
2. Collegare l'FM-1, aprire l'editor Guru-600 (link nella pagina di installazione) e, nella sua pagina BACKUP, scegliere quel file e fare clic su **RESTORE IT ON THE FM-1**.

Dall'FM-1 all'applicazione

1. Nell'editor Guru-600, nella pagina BACKUP, fare clic su **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**.
2. Nell'applicazione: **Backup › Importa backup...**, e scegliere quel file. L'applicazione si riavvia con la memoria dell'FM-1.

- Passa tutto: la musica, i progetti, i suoni USER, i posti P600, i campioni e le loro sezioni, il banco di voci FM6 e le impostazioni. Ciò che conteneva l'altra macchina viene sostituito.
- L'applicazione salva da sola la musica attuale, al massimo poco più di un minuto dopo l'ultima modifica. Per esserne sicuri, salvarla in un progetto prima di esportare (capitolo 25).

Con l'editor Guru-600

Aprire l'applicazione, poi l'editor Guru-600 (capitolo 4): l'editor si collega all'applicazione come a un FM-1, e si sente tutto ciò che vi si fa. La pagina Sound Sender invia suoni all'applicazione allo stesso modo. La loro porta MIDI si chiama **Guru-600**.

Cosa l'applicazione non può fare

- Lavorare con l'editor web Felucca: usare l'editor Guru-600.
- Inviare audio ad altre applicazioni.

RESET GURU-600 (capitolo 19) funziona anche nell'applicazione.

4 L'editor Guru-600

L'editor Guru-600 mostra l'FM-1 sullo schermo di un computer, come un pannello ispirato al Prophet-600, con una tastiera: tutti i parametri dei suoni P600, il sequencer, la song, l'arpeggiatore, gli effetti, il mixer, i progetti, i campioni, il backup e le impostazioni. Ogni modifica si sente subito sull'FM-1, e ciò che si modifica sull'FM-1 compare nell'editor.

- **Online**: marcgoudy.github.io/guru-600/editor/, con Chrome, Edge, Brave o Opera (è anche il link nella pagina di installazione).
- **Senza internet**: la cartella **Guru-600 Editor**, **editor › index.html**.
- Collegare l'FM-1 via USB e fare clic su **CONNECT FM-1**; la prima volta, consentire il MIDI nel browser. Si collega anche all'applicazione per Mac (capitolo 3).
- **SOUNDS**, nella pagina SOUND, elenca tutti i suoni che l'FM-1 può suonare (i 255 suoni Guru-600, quelli degli altri motori, i propri suoni USER); un clic destro rinomina un suono Guru-600.
- **Nella vostra lingua**: sceglietela in SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE. I nomi delle impostazioni del suono e del sequencer restano in inglese, come sullo schermo dell'FM-1; passandoci sopra, un suggerimento mostra la loro traduzione e a cosa servono.

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.

Il suo manuale, **Guru-600 Editor – Guide**, descrive ogni pagina: il pulsante **?** dell'editor lo apre alla pagina mostrata.

5 Primi passi

Dieci minuti per ascoltare il Guru-600, cambiare suoni e orientarsi. Ogni modifica può essere annullata.

1. Accendere



La pagina HOME.

1. Accendere l'FM-1.
2. Ruotare **MASTER** (in alto a sinistra) per regolare il volume.
3. Suonare i tasti: la traccia 1 suona il primo suono di fabbrica del Prophet-600, **1 ORGAN I**.

2. Cambiare suono

1. Ruotare **PRESETS**: uno scatto, un suono.
2. I suoni da 1 a 100 sono i suoni di fabbrica del Prophet-600, quelli da 101 a 200 la collezione libera v2022, quelli da 201 a 255 i suoni propri del Guru-600. Dopo il 255 vengono i suoni degli altri motori (capitolo 21), poi i propri suoni (capitolo 13).
3. Ruotare PRESETS nell'altro senso per tornare indietro.

3. Modellare il suono

Nella pagina HOME, le quattro manopole in alto a destra modificano questi parametri:

Manopola	Funzione	Valori
KNOB 1	CUT: la frequenza di taglio del filtro. In basso: ovattato; in alto: brillante.	Hz
KNOB 2	RES: la risonanza. Il suono diventa nasale, poi fischia.	0–100 %
KNOB 3	FENV: quanto l'inviluppo del filtro apre il filtro a ogni nota.	0–100 %
KNOB 4	MIX: il bilanciamento tra gli oscillatori A e B.	0–100 %

Per ritrovare il suono originale, ruotare PRESETS di uno scatto e poi tornare indietro. Se si è ruotato PRESETS troppo oltre e si è perso un suono modificato, tenere premuto **SAVE** per 1 s: il suono precedente ritorna con le modifiche

(tenerlo di nuovo premuto per tornare avanti). Ritorna solo l'ultimo caricamento: una serie rapida di scatti conta come uno solo; dopo più rotazioni separate, ritorna solo il suono precedente all'ultima.

4. Suonare più in alto o più in basso

OCT– e **OCT+** spostano la tastiera di un'ottava verso il basso o verso l'alto, fino a tre ottave in ciascun senso; le loro spie indicano quando ci si trova lontani dal centro. Premerli insieme per tornare al centro.

5. Andare più a fondo

1. Premere **EDIT** per aprire le pagine del motore P600; premerlo di nuovo per la pagina successiva. Undici pagine, nell'ordine del pannello del Prophet-600 (capitolo 9).
2. Doppia pressione su **EDIT**: ritorno alla pagina precedente.
3. Premere **HOME**: ritorno alla pagina HOME, da qualsiasi punto.

6. Quattro tracce

L'FM-1 suona quattro tracce contemporaneamente, ciascuna con il proprio suono. Ruotare **ALGORITHM** per scegliere la traccia (da 1 a 4). All'accensione, la traccia 1 è un organo P600, la traccia 2 un pad FM6, la traccia 3 un lead LOFI e la traccia 4 un kit di batteria. I tasti, PRESETS e le manopole agiscono sempre sulla traccia mostrata.

7. Spegnere

Spegnere quando si vuole: l'FM-1 riparte con i suoni e la musica come li si è lasciati (**MENU › SYSTEM › RESTORE LAST**). Dopo una modifica, fermare il sequencer e attendere un minuto prima di spegnere.

> **Ripristinato non vuol dire salvato.** Un suono modificato ritorna dopo lo spegnimento, ma non è salvato: ruotando PRESETS lo si sostituisce. Per conservarlo definitivamente, salvarlo in una posizione personale (capitolo 13).

---

6 Il sintetizzatore, in parole semplici

Un sintetizzatore costruisce un suono in alcune fasi, sempre nello stesso ordine.

Oscillatori → **Mixer →** **Filtro →** **Amplificatore →** **Effetti**

1. Gli oscillatori: il suono grezzo

Un oscillatore vibra e produce un suono costante, come una corda suonata con l'archetto senza mai fermarsi. La sua **forma** (forma d'onda) ne determina il colore:

- **SAW** (dente di sega): brillante e ronzante, ricco di armonici – ottoni, archi, lead.
- **TRI** (triangolo): morbido e rotondo, simile a un flauto.
- **PLS** (impulso): cavo e legnoso. La sua **larghezza d'impulso** ne cambia il carattere: quadra (50 %) ricorda un clarinetto, stretta suona sottile e nasale. Variare lentamente la larghezza dà lo scintillio tipico degli ensemble d'archi.

Il Guru-600, come il Prophet-600, ha due oscillatori per voce, **A** e **B**. Ciascuno può usare più forme contemporaneamente. Accordarli a distanza (un'ottava, una quinta o anche di pochissimo) rende il suono più pieno. **SYNC** costringe A a ripartire a ogni ciclo di B: un suono duro e graffiante, molto anni '80.

2. Il mixer

Il **MIXER** regola il bilanciamento tra l'oscillatore A e l'oscillatore B.

3. Il filtro: il controllo del timbro

Il filtro elimina le frequenze alte, come una manopola degli acuti molto potente. **CUTOFF** regola la brillantezza del suono: in basso è ovattato, in alto è brillante. **RESONANCE** esalta le frequenze proprio attorno al punto di taglio: il suono diventa nasale, poi fischia. Portato molto in alto, il filtro fischia da solo.

4. Gli inviluppi: come evolve il suono

Un inviluppo descrive ciò che accade dal momento in cui si preme un tasto fino a dopo averlo rilasciato, in quattro fasi:

- **ATTACK** (attacco): la rapidità con cui il suono compare (un pianoforte: istantaneo; gli archi: lento).
- **DECAY** (decadimento): la rapidità con cui poi ridiscende.
- **SUSTAIN** (sostegno): il livello mantenuto finché si tiene premuto il tasto.
- **RELEASE** (rilascio): il tempo che impiega a spegnersi dopo aver lasciato il tasto.

Il Guru-600, come il Prophet-600, ne ha due: l'inviluppo dell'**AMPLIFIER** modella il volume; il **FILTER ENVELOPE** apre e chiude il filtro – il «wah» dell'attacco degli ottoni, il «pluck» di un clavinet.

5. L'LFO: il movimento

L'LFO (oscillatore a bassa frequenza) è un'onda lenta e non udibile che fa salire e scendere un altro parametro: l'intonazione (**vibrato**), il filtro (**wah-wah**), la larghezza d'impulso (scintillio) o il volume (**tremolo**).

6. Poly-Mod: la firma del Prophet

POLY-MOD permette all'inviluppo del filtro o all'oscillatore B di modulare l'intonazione dell'oscillatore A o il filtro, all'interno di ogni voce. Piccole quantità aggiungono mordente; quantità maggiori creano campane, suoni metallici, sweep ed effetti sonori che i sintetizzatori comuni non sanno fare.

7. Voci, unisono e glide

Sei **voci** significano sei note contemporaneamente. **UNISON** sovrappone tutte le voci su una sola nota per un suono monofonico enorme (bassi, lead). **GLIDE** scivola da una nota alla successiva invece di saltare.

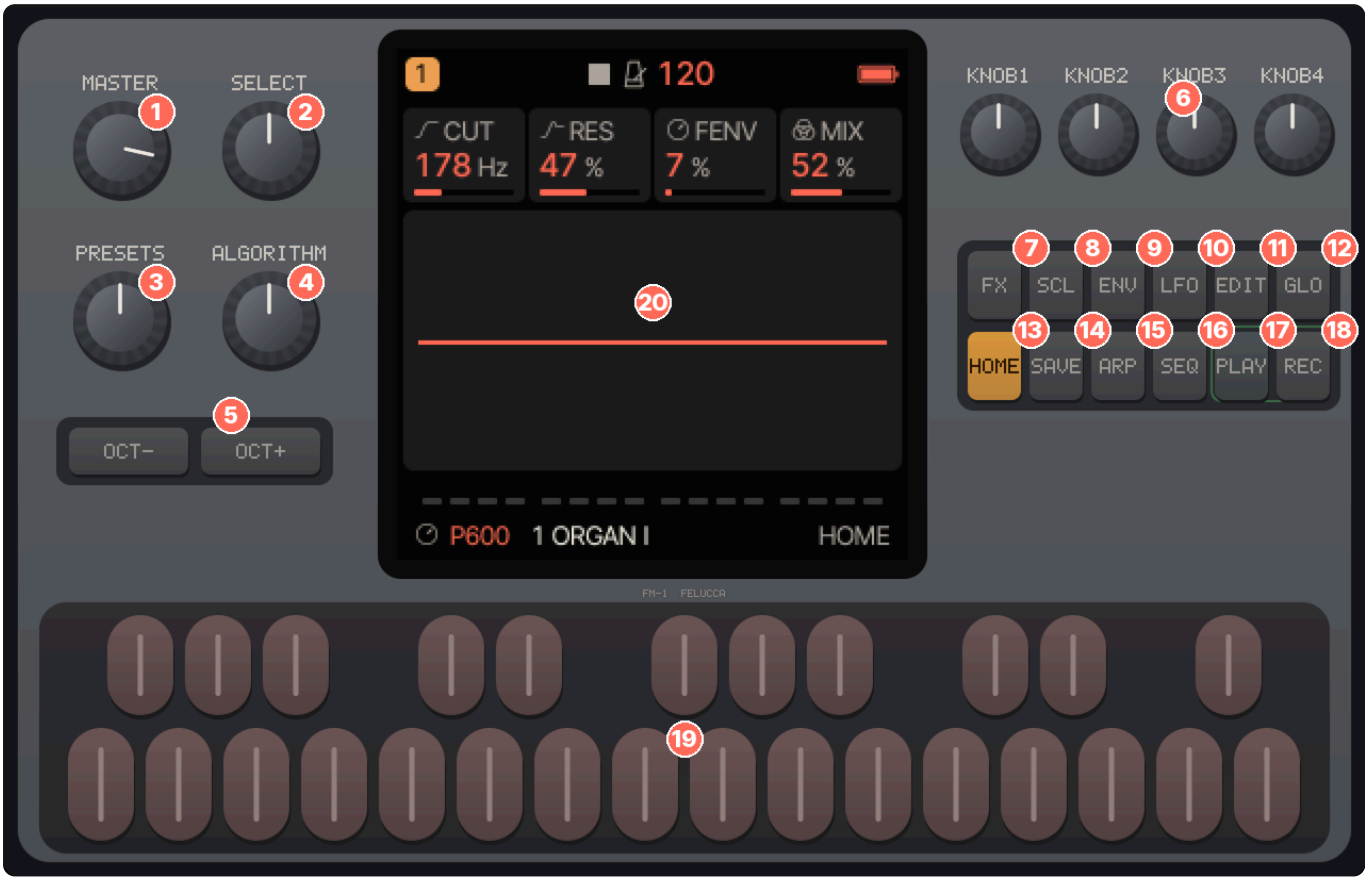
8. Effetti

- **REV** (riverbero): il suono di una stanza o di una sala attorno allo strumento.
- **DLY** (delay): echi che ripetono il suono.
- **CHO** (chorus): un suono leggermente raddoppiato, più ampio.
- **DST** (distorsione): satura il suono, da caldo ad aggressivo.

> Il capitolo 9 mostra dove si trova ciascuno di questi comandi sul Guru-600, pagina per pagina.

---

7 I comandi e i gesti dell’FM-1



N.	Comando	Funzione
1	**MASTER**	Volume generale (altoparlante, cuffie e audio USB, a meno che MENU › AUDIO › USB LEVEL = FIXED).
2	**SELECT**	Il tempo, per impostazione predefinita. Può invece scorrere le pagine, fare da rotella di modulazione o regolare la velocity dei tasti (MENU › CONTROL › SELECT).
3	**PRESETS**	Cambia il suono della traccia selezionata. In alcune pagine sposta invece il cursore o la riga.
4	**ALGORITHM**	Seleziona la traccia, da 1 a 4. Nel menu: la scheda.
5	**OCT– / OCT+**	Ottava sotto / sopra. Nelle pagine di azione, nelle finestre di dialogo e nel menu: indietro o annulla / conferma.
6	**KNOB 1–4**	I quattro parametri mostrati in alto sullo schermo.
7	**FX**	Le pagine degli effetti. Tenuto premuto: la schermata rapida FX (effetti performance).
8	**SCL**	Le pagine di scale e accordi. Tenuto premuto: la schermata rapida SCL.
9	**ENV**	Le pagine dell’inviluppo dell’amplificatore.
10	**LFO**	Le pagine dell’LFO e la matrice di modulazione. Tenuto premuto mentre si ruotano le manopole: modifiche MOMENTARY.

N.	Comando	Funzione
11	**EDIT**	Le pagine del motore sonoro (per P600: le sue undici pagine). Tenuto premuto: la schermata rapida EDIT (motori).
12	**GLO**	La pagina della song. Tenuto premuto: la schermata rapida GLO (mute, solo, livelli, tap tempo, MIDI LEARN).
13	**HOME**	Ritorno a HOME; su HOME: MIXER, poi CLOCK. Tenuto premuto: il menu.
14	**SAVE**	Le pagine per salvare e caricare suoni e progetti. Tenuto premuto: annulla / ripristina.
15	**ARP**	Le pagine dell'arpeggiatore.
16	**SEQ**	Le pagine del sequencer. Tenuto premuto: la schermata rapida SEQ TOOLS.
17	**PLAY**	Avvia / ferma il sequencer.
18	**REC**	Attiva la registrazione sulla traccia selezionata. Tenuto premuto: la schermata rapida REC.
19	**KEYS**	27 tasti, da F3 a G5: per suonare; in una schermata rapida, scorciatoie.
20	**DISPLAY**	La pagina, i suoi quattro parametri, la traccia, il suono e i messaggi.

La presa **USB**, sul retro, fornisce alimentazione, MIDI e audio, e riceve il firmware e i suoni importati. La presa MIDI (TRS) riceve note e controller, ma non suoni.

Toccare, tenere premuto, doppia pressione

Gesto	Su un pulsante di pagina
Tocco	Agisce al rilascio. Da un'altra famiglia: apre quella famiglia sull'ultima pagina visualizzata. Se si è già nella famiglia: la pagina successiva.
Doppia pressione	Due tocchi entro un terzo di secondo: una pagina indietro. Su GLO (una sola pagina) e REC: blocca aperta la loro schermata rapida.
Tenere premuto (FX, SCL, EDIT, GLO, SEQ, REC)	Dopo 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD): la schermata rapida, finché si tiene premuto.
Tenere premuto più di 1 s senza toccare nient'altro	Al rilascio, la schermata rapida resta aperta. Un tocco sul suo pulsante la chiude.
HOME tenuto 1 s	Apre il menu (che resta aperto).
SAVE tenuto 1 s	Annulla; tenuto di nuovo: ripristina.

- Per avanzare di più pagine, lasciare una breve pausa tra un tocco e l'altro; due tocchi troppo ravvicinati contano come una doppia pressione.
- Dalla prima pagina di una famiglia, tornando indietro si arriva all'ultima; dall'ultima, andando avanti si arriva alla prima.
- **SAVE** premuto da un'altra famiglia apre sempre **USER**, la pagina per salvare un suono.
- **HOME** premuto su HOME mostra MIXER, poi CLOCK, poi di nuovo HOME. Una doppia pressione va nel senso inverso.
- Per cambiare pagina con SELECT: MENU › CONTROL › **SELECT = PAGE**. Ruotare a destra per avanzare, a sinistra per tornare indietro. Il tempo passa allora su GLO + SELECT e HOME › CLOCK.

OCT– e OCT+

Nelle pagine normali spostano la tastiera di ottava in ottava (da –3 a +3) non appena premuti; la loro spia si accende fuori dall'ottava centrale. Altrove agiscono al rilascio:

- **Pagine di azione** (salvare, caricare, cancellare, MUTATE di MORPH, LEARN…): **OCT+** esegue l'azione; **OCT–** la annulla, e una seconda pressione riporta a HOME (su PHRASES, SONG e AUTOMATION, OCT– va direttamente a HOME). In queste pagine l'ottava non cambia.
- **Finestre di dialogo** (ERASE U01?, SAVE IN PLACE 5?…): **OCT+** = SÌ, **OCT–** = NO. Finché non si risponde, rispondono solo i tasti (suonano).
- **Schermate rapide** GLO, SCL, EDIT, SEQ e REC: **OCT–** annulla tutto ciò che è stato modificato nella schermata rapida dalla sua apertura.
- **Menu**: sposta il valore di un passo verso il basso / verso l'alto.
- Una spia di OCT+ che **pulsa** indica che OCT+ farebbe qualcosa in questo momento.

Le manopole

- Le manopole **KNOB 1 a 4** modificano i quattro parametri mostrati. In una pagina di azione, ruotare la manopola della scheda dell'azione a destra per selezionarla, a sinistra per annullarla, poi premere OCT+.
- MENU › CONTROL › **KNOB ACCEL** ON: una rotazione rapida su un parametro con molti valori si sposta da 2 a 8 volte più velocemente.
- **ALGORITHM** seleziona le tracce da 1 a 4, una per scatto, senza ricominciare dall'inizio. Non fa nulla mentre si tiene premuta una schermata rapida.
- **PRESETS** cambia il suono della traccia, tranne: su STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES e PROJECT sposta il cursore, la riga o lo slot, come KNOB 1; su TOOLS e SLICES non fa nulla. Su SAVE › PLACE cambia anch'esso il suono: scegliere la posizione solo con KNOB 1.
- **SELECT**: il tempo (da 40 a 240 BPM), per impostazione predefinita. Con MENU › CONTROL › **BPM LOCK** ON, SELECT non cambia più il tempo (BPM LOCKED): regolarlo tenendo premuto GLO, su HOME › CLOCK o con il tasto TAP di GLO.

I tasti

- 27 tasti, da F3 a G5 all'ottava centrale. Senza tastiera MIDI suonano con una velocity fissa di 100; MENU › CONTROL › SELECT = **VEL** permette di regolarla con SELECT (da 1 a 127); torna a 100 a ogni accensione.
- Un pedale di sustain MIDI (CC 64) funziona.
- Un tasto premuto mentre si tiene premuto il pulsante di una schermata rapida è una scorciatoia: muto, mai registrato.

Tutte le combinazioni

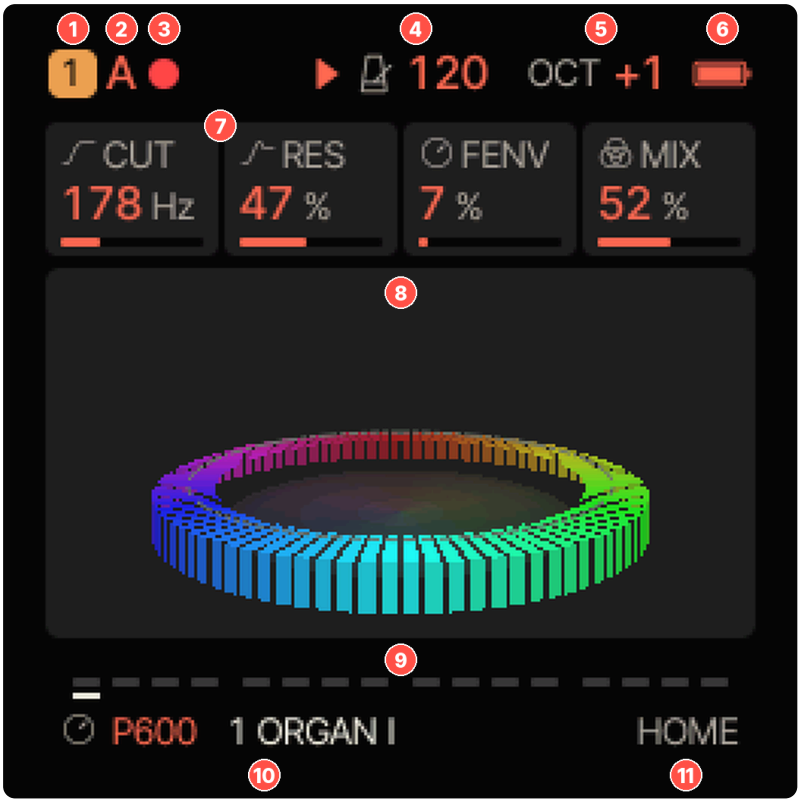
Gesto	Effetto
OCT– + OCT+	Ritorno all'ottava centrale.
OCT– + OCT+ tenuti 5 s	Modalità ripristino (WL80UBOOT, capitolo 2). Rilasciare prima di 5 s per annullare.
OCT– + OCT+ tenuti all'accensione	Calibrazione hardware (capitolo 19).
SAVE tenuto all'accensione	RESET SOUNDS? (capitolo 19).
GLO tenuto + PLAY	RESTART: ritorno all'inizio senza fermarsi.
GLO tenuto + SELECT	Il tempo, qualunque sia l'impostazione di SELECT.
GLO tenuto + tasto D4	MIDI LEARN attivo / disattivo (capitolo 18).
LFO tenuto + KNOB 1–4	MOMENTARY: modifiche che durano finché si tiene premuto LFO (capitolo 10).
FX tenuto + tasto bianco tenuto + PRESETS	Assegna un altro effetto a quel tasto (capitolo 16).
Passo tenuto + KNOB 1–4	Un parameter lock su quel passo (capitolo 22).
SAVE tenuto 1 s	Annulla / ripristina l'ultimo caricamento (suono, pattern) o l'ultima modifica della sequenza.

Le spie

- **Accesa**: attiva in questo momento. **Pulsante** (lentamente più luminosa e più fioca): disponibile, si può premere. **Spenta**: niente di disponibile. MENU › DISPLAY › LEDS cambia lo stile.
- Mentre il sequencer suona, la spia di PLAY si spegne e si accende la spia verde; durante un count-in la spia verde lampeggia a ogni battito.
- REC è acceso mentre una traccia è armata.

Felucca · La pagina dei comandi di Felucca elenca i pulsanti e i gesti del firmware originale. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (in inglese).

8 Leggere lo schermo: pagine, colori, messaggi, aiuto



N.	Elemento	Cosa mostra
1	**Traccia**	La traccia selezionata, da 1 a 4 (ALGORITHM); si illumina quando arriva una nota MIDI per essa.
2	**Progetto**	La lettera del progetto, da A a D: lo slot PROJECT da cui proviene il pattern della traccia (oppure, mentre suona una song, quello suonato dalla sua sezione; - per il silenzio). Un * dopo la lettera: il pattern ha modifiche non salvate.
3	**Indicatore REC**	Un punto rosso pieno: la traccia selezionata è armata per la registrazione. Un anello rosso: è armata un'altra traccia.
4	**Riproduzione e tempo**	Un quadrato quando il sequencer è fermo, un triangolo quando suona (nel colore di accento durante un count-in), un disco mentre suona una song; poi il tempo in BPM, seguito da un lucchetto quando BPM LOCK è attivo. In una schermata rapida: il suo nome ([EDIT] SET, [FX] HOLD...), con un lucchetto quando è bloccata aperta.
5	**Ottava**	OCT +1, OCT −2...: la tastiera è fuori dall'ottava centrale. Mentre suona una song: il disco e il numero della sezione in riproduzione.
6	**Batteria**	La batteria (un'icona di ricarica con l'alimentazione USB).
7	**Le quattro schede**	I quattro parametri della pagina, uno per manopola, da sinistra a destra: nome, valore e una barra. Una scheda attenuata non è disponibile al momento; una vuota non è collegata ad alcuna manopola.

N.	Elemento	Cosa mostra
8	**Il pannello**	Un'immagine di ciò che la pagina regola: il suono disegnato in tempo reale, un elenco, un grafico o un pannello in stile Prophet-600.
9	**La riga di segni**	Sedici passi del pattern della traccia (il gruppo in cui si trova il cursore); una barra è una nota (accentata: nel colore di accento); il segno bianco è il passo in riproduzione, e nelle pagine SEQ un segno colorato indica il cursore. Nelle pagine di azione questa riga mostra cosa fanno OCT+ e OCT–.
10	**Motore e suono**	Il motore della traccia (nel colore principale della palette, rosso con P600) e il suo suono.
11	**Pagina**	Il nome della pagina e il suo numero nella famiglia, per esempio FILTER 5/11.

Famiglie e colori

Ogni pulsante apre una **famiglia** di pagine. Su una traccia P600, ogni famiglia di comandi ha il suo colore, sulla cornice della pagina e sugli archi delle manopole:

Oscillatori, mixer **Filtro** **Inviluppi** **Poly-Mod** **LFO** **Voci** **Extra** **Morph**

L'arco illuminato di una manopola ne indica il valore; su un parametro bidirezionale (– / +) l'arco parte dal centro. Alcune pagine P600 mostrano manopole rotonde, come il Prophet-600; altre, le quattro schede con un'immagine 3D del suono.

Le pagine di ogni famiglia

Pulsante	Pagine, in ordine	Capitolo
HOME	HOME, MIXER, CLOCK	5, 20
EDIT	P600: POLY MOD, OSC, OSC 2, MIXER, FILTER, FLT ENV, EXTRAS, MORPH, VOICE, VOICE 2, VOICE 3. Altri motori: le loro pagine, poi VOICE, VOICE 2, VOICE 3.	9, 11, 21
ENV	ENV, ENV DEST	10
LFO	LFO, LFO 2, LFO DEST, MOD	10
FX	FX, SLICER, INSERT, INSERT 2, INSERT B, INSERT B 2, DLY, REVERB, CHORUS	24
SCL	SCL, CHORD	15
ARP	ARP, ARP 2	23
SEQ	STEP, DETAIL, AUTOMATION	22
GLO	SONG	25
SAVE	USER, PLACE (tracce P600), PRESETS, PHRASES, PROJECT, TOOLS	13, 12, 25

Una pagina che non ha senso per il motore della traccia non compare (per esempio le pagine P600 su una traccia DRUM); i numeri n/m contano solo le pagine mostrate.

La banda dei messaggi



Un messaggio: la banda in alto sullo schermo.

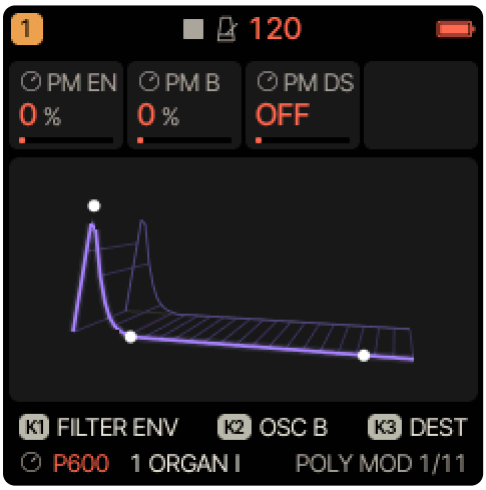
I risultati delle azioni (SAVED U01, MUTATED, STOP TO SAVE…) compaiono per circa 2 s in una banda verde-blu in alto sullo schermo. Non richiede risposta. Due messaggi possono susseguirsi: LOADED poi NO SAMPLE, oppure il risultato di uno strumento poi [SAVE] HOLD TO UNDO. Il capitolo 26 elenca tutti i messaggi e cosa fare.

Un campione mancante: NO SAMPLE, con un'icona di file barrata (capitolo 21). Finché non si è aperta una schermata rapida almeno una volta, ogni tocco del suo pulsante mostra HOLD [EDIT] QUICK: tenere premuto il pulsante per aprire la schermata rapida.

Finestre di dialogo

Prima che qualcosa venga cancellato o sostituito, una finestra di dialogo chiede conferma (a volte una seconda riga indica ciò che verrà sostituito): **OCT–** NO, **OCT+** YES. Gli altri comandi allora non fanno nulla; tenendo premuto HOME si apre il menu e si annulla la finestra di dialogo.

Aiuto sullo schermo



MENU › SYSTEM › HELP ON: il suggerimento sotto la pagina.

MENU › SYSTEM › HELP su ON: all'apertura di una pagina, la parte inferiore dello schermo mostra per 2 s i suoi comandi principali, per esempio **K1** FILTER ENV **K2** OSC B **K3** DEST. In una schermata rapida, una seconda riga di aiuto resta visibile finché è aperta.

Nelle pagine di azione, la parte inferiore dello schermo indica cosa fanno OCT+ e OCT–: **OCT+** SAVE **OCT–** CANCEL.

Il suono, disegnato in tempo reale

Il pannello sotto le quattro schede è disegnato a partire dal suono stesso: uscita sinistra e destra, livello, frequenze e note suonate. Ogni pagina ha la propria immagine.



HOME: lo spettro in barre intorno a un disco, bassi in fondo, acuti davanti; la metà sinistra è il canale sinistro, la destra il destro.



REVERB: una forma rotonda quando il suono è scuro, squadrata quando è brillante, punte a ogni nota; si divide in stereo e risplende con il riverbero.



CHORUS: le onde sinistra e destra come due muri; uno solo in mono, si separano quando il suono si allarga e sale.



DLY: ogni forma d'onda diventa un anello che vola verso di voi, come degli echi.



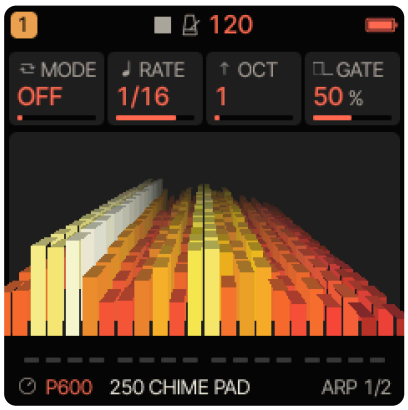
ARP 2: la tastiera piegata a cerchio; ogni nota lancia scintille dal suo lato, blu e lente nei bassi, rosse e veloci negli acuti.



ENV DEST: le ultime forme d'onda impilate in profondità.



CLOCK: la forma d'onda avvolta in un fiore, con più petali quando il suono è più brillante.



ARP: lo spettro a blocchi; ogni nuova fila spinge indietro le precedenti.



OSC e OSC 2: la forma d'onda così come esce, con le precedenti che ricadono a cascata.



POLY MOD: l'inviluppo che guida la modulazione, come un nastro in profondità.



LFO 2: l'onda dell'LFO avvolta a elica.



MIXER (EDIT): le quattro tracce, ciascuna con il proprio suono e il proprio livello.

Altre pagine del suono: **ENV** il livello reale del suono negli ultimi secondi, con una luce che segna il momento presente; **FLT ENV** una piastra di colonne su cui lo spettro si allarga dal centro; **LFO** un anello deformato dall'onda dell'LFO; **FILTER** lo spettro come un paesaggio, caldo sotto la frequenza di taglio, freddo sopra, con un muro di luce sul punto di taglio che brilla di più con la risonanza. Con MENU › DISPLAY › LARGE ON, alcune pagine mostrano invece valori grandi. MENU › DISPLAY › SCOPE: OUT (predefinito) prende il suono dopo MASTER, quindi con MASTER abbassato le immagini diventano piatte; MIX le mostra a qualsiasi volume.

Schermo e colori

- **MENU › DISPLAY › COLOR** sceglie la palette (P600 per impostazione predefinita); **STYLE** FLAT o LINE, **LARGE** valori più grandi, **ANIM** le animazioni (capitolo 17).
- **MENU › DISPLAY › SCREEN OFF** spegne lo schermo dopo un tempo da 5 a 60 minuti di inattività (NEVER per impostazione predefinita). Il suono e il sequencer continuano a funzionare. Il tocco che lo riattiva non fa nient'altro: nessuna nota, nessuna modifica.

---

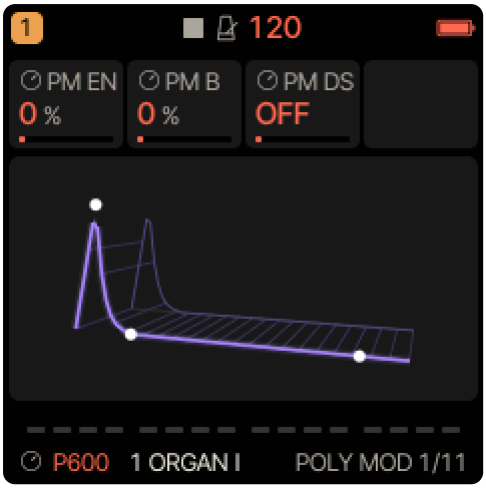
9 Il motore P600, pagina per pagina

Una traccia il cui motore è **P600** suona come un Prophet-600: per ogni voce, due oscillatori (A e B) le cui forme d'onda si possono combinare, un mixer, un filtro passa-basso a 24 dB con il proprio inviluppo e il keyboard tracking, il Poly-Mod, poi l'amplificatore e il suo inviluppo.

Raggiungere le pagine

- Scegliere una traccia P600 (ALGORITHM; la traccia 1 all'accensione) e premere **EDIT**: pagina 1/11, POLY MOD. Premere di nuovo EDIT per la pagina successiva, doppia pressione per la precedente.
- EDIT riapre la pagina lasciata. Il nome e il numero della pagina sono in basso a destra sullo schermo: POLY MOD 1/11, OSC 2/11...
- Da KNOB 1 a 4 (in alto a destra) si modificano i quattro parametri, da sinistra a destra. L'inviluppo dell'amplificatore si trova su **ENV** e l'LFO su **LFO** (capitolo 10).
- Una modifica riguarda il suono della traccia, non il suono salvato: per conservarlo, vedere il capitolo 13.

1/11 · POLY MOD



EDIT, pagina 1 di 11.

In ogni voce, due sorgenti modulano l'intonazione dell'oscillatore A e/o il filtro.

Manopola	Funzione	Valori
PM EN	FILTER ENV: quanto l'inviluppo del filtro modula la destinazione.	0–100 %
PM B	OSC B: quanto l'oscillatore B modula la destinazione, a velocità audio: suoni metallici, di campana.	0–100 %
PM DS	DEST: dove va la modulazione: OFF, FRQ A (l'intonazione dell'oscillatore A), FILT (il filtro), BOTH.	4 scelte

- **Non succede nulla?** DEST è su OFF, oppure entrambe le quantità sono a 0 %.
- FILTER ENV verso FRQ A fa scorrere l'intonazione dell'oscillatore A a ogni nota, fino a cinque ottave: uno sweep di sync quando SYNC è attivo (pagina 3), altrimenti uno zap o una caduta.
- OSC B modula anche escluso dal mix (MIXER a 0 %) o su OFF (agisce allora come un triangolo): usarlo unicamente come modulatore.

2/11 · OSC



EDIT, pagina 2 di 11.

Le forme d'onda e le intonazioni degli oscillatori A e B.

Manopola	Funzione	Valori
A WAV	SHAPE A: le forme d'onda dell'oscillatore A: OFF (muto), SAW, TRI, SAW+T, PLS, SAW+P, TRI+P, ALL (tutte e tre).	8 scelte
A FRQ	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
B WAV	SHAPE B: le forme d'onda dell'oscillatore B, con le stesse otto scelte.	8 scelte
B FRQ	FREQ B: l'intonazione dell'oscillatore B, allo stesso modo.	0–63 st

- **Nessun suono?** L'oscillatore che si sta ascoltando è su OFF, oppure il MIXER (pagina 4) manda tutto a un oscillatore su OFF.
- A una quinta di distanza (A 24, B 31) o a un'ottava (A 24, B 36): un suono più pieno. Scordare leggermente B con B FINE (pagina 3) per il classico battimento.

- PLS (impulso) cambia con la larghezza d'impulso impostata a pagina 3.

3/11 · OSC 2



EDIT, pagina 3 di 11.

Larghezze d'impulso, accordatura fine e sync.

Manopola	Funzione	Valori
A PW	PW A: larghezza d'impulso di A (udibile quando la sua forma include PLS). 50 %: quadra, cava; stretta: sottile, nasale.	0–100 %
B PW	PW B: larghezza d'impulso di B.	0–100 %
B FIN	FINE B: alza leggermente B, fino a un semitono: un suono più pieno, con battimenti.	0–127
SYNC	A riparte a ogni ciclo di B: un timbro duro e graffiante, che cambia quando FREQ A si sposta.	OFF / ON

- SYNC suona meglio con A più alto di B (FREQ A sopra FREQ B) e A presente nel mix. Far scorrere FREQ A, o lasciarlo fare al Poly-Mod (pagina 1).
- L'LFO può muovere le larghezze d'impulso (LFO DEST › SHP): lo scintillio degli ensemble d'archi.

4/11 · MIXER



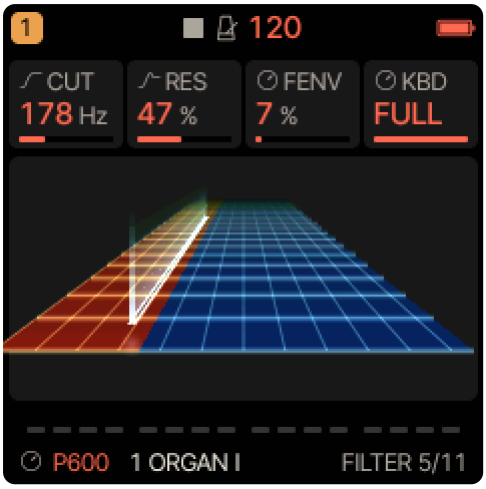
EDIT, pagina 4 di 11.

Il bilanciamento dei due oscillatori, il glide e la modalità delle voci.

Manopola	Funzione	Valori
MIX	MIXER: 0 % solo A, 50 % entrambi in parti uguali, 100 % solo B.	0–100 %
GLD	GLIDE: tempo per scivolare da una nota alla successiva (0: nessun glide).	1 ms – 10 s
VCE	VOICES: POLY (fino a sei note), MONO (una nota, ogni nota fa ripartire gli inviluppi), LEG (legato: una nota, gli inviluppi ripartono solo dopo una pausa), UNI (unisono: tutte le voci su una nota, enorme).	4 modalità

- In UNI, DETUNE (pagina 7) allarga le voci sovrapposte; la traccia suona allora una nota alla volta.
- 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.

5/11 · FILTER



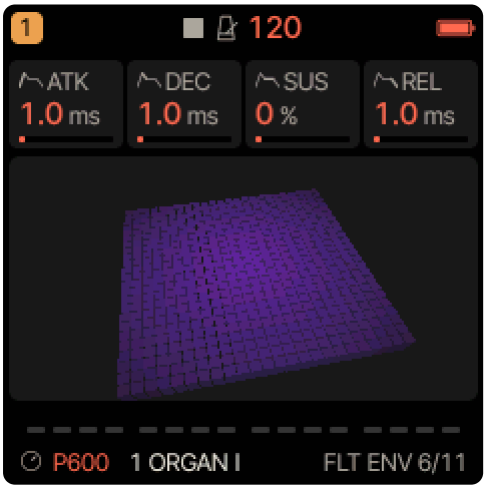
EDIT, pagina 5 di 11.

Il filtro passa-basso a 24 dB.

Manopola	Funzione	Valori
CUT	CUTOFF: la brillantezza. Lo stesso di KNOB 1 su HOME.	30 Hz – 16 kHz
RES	RESONANCE: esalta le frequenze attorno al punto di taglio; oltre il 70 % circa il filtro fischia da solo.	0–100 %
FENV	ENV AMT: quanto l'inviluppo del filtro (pagina 6) apre il filtro.	0–100 %
KBD	KEYBOARD: le note più acute aprono il filtro: OFF, HALF, FULL (il filtro segue la tastiera nota per nota).	3 scelte

- **Il suono è spento o muto?** CUTOFF è molto basso ed ENV AMT a 0 %: alzare uno dei due.
- Con RES molto alta e KBD FULL, il filtro fischia intonato e si può suonare come un terzo oscillatore, anche con entrambi gli oscillatori su OFF.
- Suonare più forte può aprire il filtro: VEL>FLT a pagina 7, con una tastiera MIDI o SELECT = VEL.

6/11 · FLT ENV



EDIT, pagina 6 di 11.

L'inviluppo proprio del filtro.

Manopola	Funzione	Valori
ATK	ATTACK: tempo di apertura del filtro.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: tempo per ricadere al livello di sustain.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: il livello mantenuto finché il tasto è premuto.	0–100 %
REL	RELEASE: tempo di chiusura dopo il rilascio del tasto.	1 ms – 10 s

- Con ENV AMT (pagina 5) a 0 %, l'inviluppo non fa nulla al filtro. Guida comunque il Poly-Mod (pagina 1).
- ATTACK e DECAY brevi, SUSTAIN basso: il pizzico di un clavinet o di un basso. ATTACK lento: ottoni che crescono.

7/11 · EXTRAS



EDIT, pagina 7 di 11.

Funzioni che il Prophet-600 non aveva, impostate per ogni suono.

Manopola	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 %
WHEEL	Quanta parte dell'LFO è controllata dalla rotella di modulazione. 0 %: l'LFO suona sempre al massimo e la rotella non fa nulla. +100 %: nessun LFO finché non si spinge la rotella. Negativo: la rotella toglie l'LFO (capitolo 18).	–100 / +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

- WHEEL e VEL>FLT sono gli slot 4 e 3 della matrice di modulazione (LFO › MOD); caricare un suono P600 li reimposta (MODW › DEPTH e VEL › CUT). Gli slot 1 e 2 sono liberi per le proprie modulazioni; caricare un suono li cancella, e solo una posizione USER o un progetto li conserva.
- VINTAGE non viene salvato con un suono in una posizione P600 (capitolo 13): ogni suono P600 si carica con VINTAGE a 24 (circa 19 %). Viene salvato nelle posizioni USER e nei progetti.

8/11 · MORPH



EDIT, pagina 8 di 11.

Trasformare gradualmente un suono in un altro, o creare una variante (capitolo 11).

Manopola	Funzione	Valori
SOUND A	Il suono di partenza: il suono P600 della traccia.	1–255
SOUND B	Il suono da raggiungere.	1–255
MORPH	Il punto in cui ci si trova tra A e B.	0–100 %
MUTATE	Quanto OCT+ (MUTATE) modifica il suono.	1–100 %

9/11 · VOICE



EDIT, pagina 9 di 11.

La pagina delle voci di Felucca, comune a tutti i motori.

Manopola	Funzione	Valori
VOICES	La modalità delle voci, lo stesso parametro di pagina 4.	4 modalità
GLIDE	Il tempo di glide, lo stesso di pagina 4.	1 ms – 10 s
GLMOD	Come viene calcolato il glide: RATE (una velocità costante: un intervallo ampio richiede più tempo) o TIME (sempre lo stesso tempo).	2 scelte
PRIO	In MONO e LEG, quale nota suona quando se ne tengono premute diverse: LAST, LOW o HIGH.	3 scelte

10/11 · VOICE 2



EDIT, pagina 10 di 11.

Assegnazione delle voci, detune dell'unisono, panning e mute.

Manopola	Funzione	Valori
ALLOC	Come le note prendono le voci: ROT (a rotazione, così il rilascio di una nota continua a suonare) o REUSE (una nota ripetuta riprende la propria voce).	2 scelte
DETUNE	Il detune dell'unisono, lo stesso di pagina 7.	0–127
PAN	La posizione della traccia, sinistra / destra.	–100 / +100 %
MUTE	Silenzia la traccia (come MIXER › MUTE).	OFF / ON

11/11 · VOICE 3



EDIT, pagina 11 di 11.

L’apertura stereo delle voci.

Manopola	Funzione	Valori
SPRD	Le voci si alternano a sinistra e a destra del PAN della traccia: gli accordi si aprono in stereo.	0–100 %

Cosa contiene un suono P600

Ciascuno dei 255 suoni P600 imposta le pagine qui sopra, più l’inviluppo dell’amplificatore (ENV), l’LFO (velocità, forma, destinazioni e quantità) e le mandate agli effetti della traccia (FX). Caricare un suono reimposta tutti questi parametri, e anche l’INSERT, gli slot MOD, ENV DEST, LFO 2 e le impostazioni VOICE; VINTAGE torna a 24. Ciò che resta invariato: il livello, il pan e il mute della traccia, la scala e i tasti accordo (SCL), l’arpeggiatore (ARP), lo SLICER, e la sequenza con la sua lunghezza e il suo swing. Il capitolo 27 mostra dove si trova sul Guru-600 ogni manopola del vero Prophet-600.

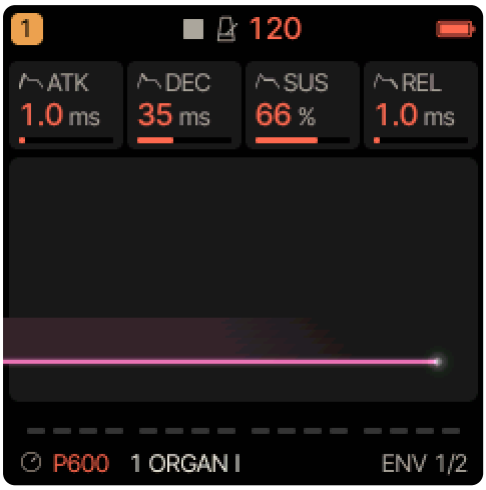
> Per partire da zero: tenere premuto EDIT e premere il tasto CLEAN (G5), poi OCT+ per confermare CLEAN INIT SOUND?. Si ottiene la voce P600 di base: due dente di sega, nessun effetto e nessuna modulazione (capitolo 16). Il tasto INIT (F5) carica invece il primo suono del motore.

10 L’inviluppo dell’amplificatore, l’LFO e la modulazione

Queste pagine servono tutti i motori. Su una traccia P600 sono l’inviluppo dell’amplificatore e l’LFO del Prophet-600; ogni suono P600 li imposta.

ENV: l'inviluppo dell'amplificatore

ENV 1/2



La pagina ENV.

Come cambia il volume durante una nota. Premere **ENV**.

Manopola	Funzione	Valori
ATK	ATTACK: tempo per raggiungere il volume massimo.	1 ms – 10 s
DEC	DECAY: tempo per scendere al livello di sustain.	1 ms – 10 s
SUS	SUSTAIN: il volume mantenuto finché il tasto è premuto.	0–100 %
REL	RELEASE: tempo di spegnimento dopo il rilascio del tasto.	1 ms – 10 s

ENV DEST 2/2



La pagina ENV DEST.

L'inviluppo muove anche altri parametri, di una quantità positiva o negativa.

Manopola	Funzione	Valori
FLT	Verso la frequenza di taglio.	–100 / +100 %
PIT	Verso l'intonazione.	–100 / +100 %
SHP	Verso la forma (su P600: le larghezze d'impulso).	–100 / +100 %
ESYNC	ON: ATK, DEC e REL diventano valori di nota (1/16, 1/4, 2BAR…) che seguono il tempo.	OFF / ON

- **Nessun suono?** SUSTAIN a 0 % con un DECAY molto breve dà un clic e nient'altro; alzare SUSTAIN o DECAY.
- **Il suono non si ferma mai?** RELEASE è molto lungo: abbassarlo.
- Su P600, il filtro ha il proprio inviluppo in EDIT › FLT ENV (capitolo 9); ENV DEST › FLT vi aggiunge l'inviluppo dell'amplificatore.

LFO: il movimento lento

LFO 1/4

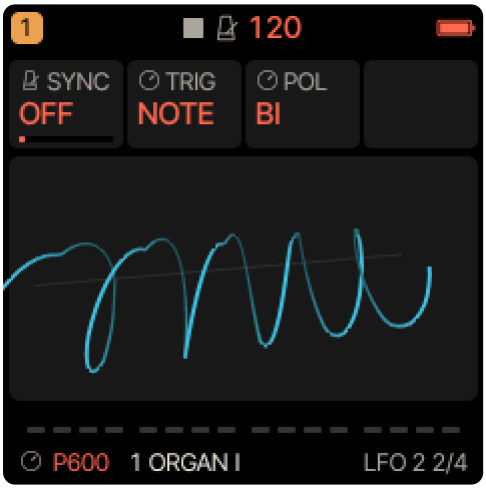


La pagina LFO.

Un'onda lenta che fa salire e scendere altri parametri. Premere **LFO**.

Manopola	Funzione	Valori
RATE	La sua velocità. Attenuata quando LFO 2 › SYNC segue il tempo.	0.05 – 40 Hz
WAVE	La sua forma: SIN, TRI, SAW, SQR (quadra), S&H (gradini casuali).	5 scelte
PHS	Il punto da cui parte l'onda a ogni nota.	0–127
FADE	Tempo prima che l'LFO entri dopo l'inizio della nota: un vibrato ritardato.	1 ms – 10 s

LFO 2 2/4



La pagina LFO 2.

Sincronizzazione al tempo e comportamento.

Manopola	Funzione	Valori
SYNC	OFF (RATE imposta la velocità) o 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
POL	BI: sopra e sotto il valore impostato. UNI: solo sopra.	2 scelte

LFO DEST 3/4

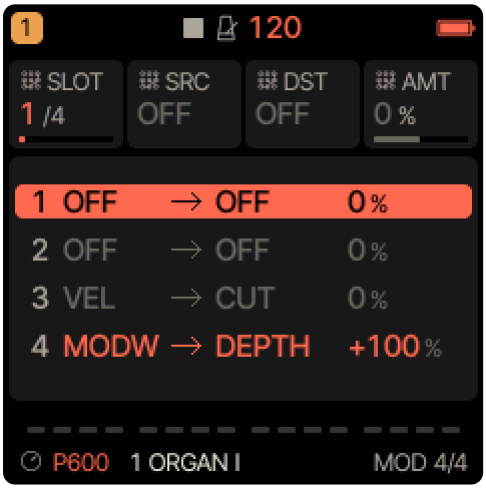


La pagina LFO DEST.

Dove va l'LFO, e in che quantità.

Manopola	Funzione	Valori
PIT	Intonazione: vibrato.	–100 / +100 %
FLT	Frequenza di taglio: wah-wah.	–100 / +100 %
SHP	Forma (su P600: le larghezze d'impulso): lo scintillio degli archi.	–100 / +100 %
AMP	Volume: tremolo.	0–100 %

MOD 4/4



La pagina MOD.

La matrice di modulazione: quattro slot per traccia, ciascuno dei quali invia una sorgente a una destinazione, oltre ai collegamenti descritti sopra.

Manopola	Funzione	Valori
SLOT	Quale dei quattro slot modificano le altre manopole.	1–4
SRC	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
DST	La destinazione: PITCH, CUT, SHP, AMP, PAN, le mandate agli effetti DIST CHO DLY REV, RATE (la velocità dell'LFO), VIB (profondità del vibrato), da E1 a E8 (i parametri propri del motore), DEPTH (la profondità dell'LFO), VEL (la velocity della nota), TIME (un passo suona leggermente in ritardo).	23 scelte
AMT	La quantità, positiva o negativa.	–100 / +100 %

- **Su una traccia P600, gli slot 3 e 4 appartengono al suono**: VEL › CUT (EXTRAS › VEL>FLT) e MODW › DEPTH (EXTRAS › WHEEL). Il caricamento di un suono P600 li reimposta. Gli slot 1 e 2 sono liberi per le proprie

modulazioni; anche questi vengono cancellati da qualsiasi caricamento di suono. Solo una posizione USER o un progetto li conserva, non una posizione P600.

- 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.
- ENV › DEPTH dà un LFO che segue l'inviluppo della nota; LFO › RATE dà un LFO la cui velocità cambia.

MOMENTARY: modifiche che tornano indietro

1. Su HOME, su una pagina del suono o degli effetti, o su MIXER: **tenere premuto LFO** e ruotare una qualsiasi delle manopole da KNOB 1 a 4 (banda: MOMENTARY [OCT+] KEEP).
2. Rilasciare LFO: ogni valore torna dov'era (BACK).
3. Per conservare le modifiche, premere **OCT+** senza rilasciare LFO (KEPT).

- Fino a otto valori alla volta (oltre: MOMENTARY FULL). Non vengono registrati come automazione e non creano un passo di annullamento.
- Anche aprire il menu, una finestra di dialogo o una schermata rapida, o caricare un altro suono su quella traccia, li fa tornare indietro.
- Un tocco su LFO dopo una rotazione MOMENTARY non cambia pagina.

Felucca · La pagina delle funzioni di Felucca descrive l'inviluppo, l'LFO e la matrice di modulazione del firmware originale. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in inglese).

11 MORPH e MUTATE



EDIT › MORPH, pagina 8 di 11, su una traccia P600.

MORPH trasforma gradualmente un suono P600 in un altro con una sola manopola. **MUTATE** crea una variante del suono attuale con una sola pressione, vicina all'originale o lontana. Entrambi si trovano sulla stessa pagina, solo sulle tracce P600.

1. Selezionare una traccia P600 e premere **EDIT** finché non compare **MORPH 8/11**.

Manopola	Funzione	Valori
KNOB 1	SOUND A: il suono di partenza (il suono della traccia). Ruotarla per caricare il suono P600 successivo o precedente (dopo il 255 viene l'1).	1–255
KNOB 2	SOUND B: il suono da raggiungere, una qualsiasi delle 255 posizioni (dopo il 255 viene l'1).	1–255
KNOB 3	MORPH: 0 % è A, 100 % è B, tutto ciò che sta in mezzo è una miscela.	0–100 %

Manopola	Funzione	Valori
KNOB 4	MUTATE: quanto una pressione di OCT+ allontana il suono (31 % all'apertura della pagina).	1–100 %

Il morphing, passo per passo

1. Scegliere A con **KNOB 1** (o mantenere il suono della traccia) e B con **KNOB 2**. A 0 % si sente A.
2. Suonare e ruotare lentamente **KNOB 3**: il suono si sposta da A verso B. I parametri continui scivolano; gli interruttori (VOICES, KBD, la forma dell'LFO…) cambiano uno alla volta, ciascuno in un proprio punto tra il 20 e l'80 %, e le forme d'onda, SYNC e le destinazioni del Poly-Mod passano in dissolvenza incrociata. Al 100 % si ha B completamente, mandate agli effetti comprese; i parametri che B non contiene (INSERT, slot MOD 1–2, LFO 2, ENV DEST) tornano ai valori predefiniti.
3. Fermarsi dove si vuole: il suono che si sente diventa il suono della traccia.
4. Tornando a 0 %: di nuovo esattamente A.

Cosa mostrano le sei barre

Le barre mostrano sei dei parametri che si spostano: **CUT** (frequenza di taglio), **RES** (risonanza), **ENV** (quantità dell'inviluppo del filtro), **MIX** (il mixer), **PW** (larghezza d'impulso di A) e **PM** (la quantità FILTER ENV di POLY MOD). Ogni barra mostra il valore attuale; sopra lo 0 %, un segno bianco indica A e uno colorato B. Il cursore in alto mostra la posizione di MORPH.

La mutazione, passo per passo

1. Impostare la quantità con **KNOB 4**: bassa per una variante vicina, alta per un suono molto diverso.
2. Premere **OCT+** (il tasto OCT+ MUTATE, in basso a sinistra).
3. Premere di nuovo OCT+ per un'altra variante. Ogni pressione parte dal suono che si sente.
4. Una mutazione di troppo? **Tenere premuto SAVE** per 1 s: ritorna il suono precedente all'ultima mutazione.

MUTATE modifica le forme d'onda e le intonazioni, il mixer, il filtro e il suo inviluppo, le larghezze d'impulso, l'accordatura fine e il sync, il Poly-Mod, l'inviluppo dell'amplificatore e la velocità dell'LFO, ciascuno di una quantità casuale entro quanto consente KNOB 4. Una mutazione non è mai muta. Dopo una mutazione, MORPH torna a 0 %: il suono mutato è il nuovo A.

Conservare il risultato

Un suono ottenuto con MORPH o MUTATE non è salvato: il prossimo suono caricato lo sostituisce. Per conservarlo:

- **SAVE › PLACE**: in una delle 255 posizioni P600, al posto del suono che contiene (capitolo 13).
- **SAVE › USER**: in una delle 32 posizioni USER, con un nome a scelta (capitolo 13).
- Oppure conservarlo in un progetto, insieme alla musica (capitolo 25).

Da sapere

- Ruotare di nuovo KNOB 3 sostituisce ogni parametro modificato a mano nel frattempo su un'altra pagina.
- Cambiare A con KNOB 1 mantiene la posizione di MORPH.
- MORPH agisce sulla traccia selezionata. Caricare un altro suono su di essa, o selezionare un'altra traccia, riporta MORPH a 0 %, a partire dal suono attuale.
- A e B possono essere suoni P600 qualsiasi, compresi quelli salvati o importati nelle posizioni P600.
- Su questa pagina, OCT+ significa sempre MUTATE, e l'ottava non cambia. Premere due volte OCT– per tornare a HOME.
- PRESETS cambia sempre il suono della traccia, attraverso tutto l'elenco.

12 I suoni: trovare un suono

Ruotare **PRESETS** su HOME o su una qualsiasi pagina del suono per caricare il suono successivo sulla traccia selezionata. L'elenco contiene i suoni di tutti i motori, prima i P600.

In tutto: 326 suoni forniti, 32 posizioni USER da riempire con i vostri suoni, di qualsiasi motore, e 55 posti per i vostri suoni P600 (capitolo 13).

Numeri	Cosa
1–100	I suoni di fabbrica del Prophet-600, i 100 programmi con cui Sequential Circuits lo forniva nel 1982, con i loro nomi originali.
101–200	La collezione libera v2022: 100 suoni creati da possessori del Prophet-600 per il firmware GliGli e condivisi con licenza GPL.
201–255	I suoni propri del Guru-600: 30 adattati dal sintetizzatore libero Surge XT (suoni di Claes Johanson, GPL-3) e 25 originali: campane, gong, urlo di sync, percussioni di filtro, effetti sonori, sequenze casuali, pad lenti.
poi	I suoni degli altri motori: ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM (capitolo 21): 71 suoni.
infine	I propri suoni USER, quelli salvati (capitolo 13).

- L'elenco ricomincia da capo: dopo l'ultimo suono viene il suono 1, e prima del suono 1 l'ultimo.
- I nomi lunghi sono abbreviati sullo schermo; i nomi completi sono in appendice.
- Caricare un suono non tocca mai la sequenza della traccia, nemmeno mentre suona.
- Andati troppo oltre? **Tenere premuto SAVE** per 1 s: il suono precedente ritorna, con le sue modifiche. Ritorna solo l'ultimo caricamento: una serie rapida di scatti conta come uno solo.

SAVE › PRESETS: sfogliare, preferiti, famiglie



SAVE › PRESETS, pagina 3 di 6.

Premere più volte **SAVE** finché non compare **PRESETS** (pagina 3 su una traccia P600, pagina 2 sulle altre tracce).

Manopola	Funzione	Valori
KNOB 1	No.: il suono, e il suo numero nell'elenco (1/326...). Come PRESETS.	elenco
KNOB 2	ENG: salta al primo suono del motore successivo o precedente.	14 motori
KNOB 3	FAV: ruotare a destra per contrassegnare il suono come preferito, a sinistra per togliere il contrassegno.	OFF / ON
KNOB 4	LIST: quali suoni scorre PRESETS: ALL, FAV (i preferiti), o una famiglia: BASS, LEAD, PAD, PLUCK (suoni pizzicati e campane), KEYS, DRUM, FX, OTHER.	10 elenchi

LIST vale ovunque. Quando non è su ALL, PRESETS su HOME e su ogni pagina scorre solo quella famiglia o i preferiti. Se PRESETS sembra saltare dei suoni, tornare qui e impostare LIST su ALL. NO FAVORITES o NO SOUNDS IN LIST significa che l'elenco scelto è vuoto.

Ogni suono P600 appartiene a una famiglia. Un suono USER prende la famiglia che gli si assegna quando lo si nomina (capitolo 13).

I suoni del Prophet-600 e la rotella di modulazione

Per i suoni da 1 a 100, l'appendice riporta le note del manuale del Prophet-600: cosa aggiunge la rotella di modulazione e come suonare ogni suono. L'FM-1 non ha una rotella: usare quella di una tastiera MIDI, o impostare MENU › CONTROL › SELECT = MODW (capitolo 18).

L'elenco completo dei 255 suoni P600, con le loro famiglie, i loro autori e le note, si trova nell'**appendice**, alla fine di questo manuale.

13 Conservare i propri suoni

L'essenziale. Modificare un suono non cambia il suono salvato: il prossimo suono caricato sostituisce le modifiche. Per conservare un suono, salvarlo in uno dei due tipi di posizioni:

	32 posizioni USER	255 posizioni P600
Cosa contengono	Qualsiasi suono, di qualsiasi motore	Un suono P600, al posto di uno integrato (55 al massimo in totale)
Dove	SAVE › USER (da U01 a U32); alla fine dell'elenco PRESETS	SAVE › PLACE; in PRESETS, al numero di quella posizione (da 1 a 255)
Il suo nome	Quello che si digita (12 caratteri)	Il nome del suono, preceduto dal numero della nuova posizione: ORGAN I salvato nella posizione 30 diventa 30 ORGAN I. Non si può modificare sull'FM-1
Conservato allo spegnimento	Sì	Sì
Cancellato da	ERASE, o RESET GURU-600	ORIG, RESET SOUNDS, o RESET GURU-600

Salvare a sequencer fermo. STOP TO SAVE: premere PLAY per fermarlo, poi salvare di nuovo.

Salvare in una posizione USER



SAVE › USER, pagina 1 di 6.

1. Premere **SAVE**: si apre la pagina USER, con SAVE selezionato.
2. Scegliere la posizione, da U01 a U32, con **KNOB 1** o PRESETS. Una posizione vuota mostra --.
3. Premere **OCT+**. Se la posizione è occupata (OVERWRITE U05?): OCT+ per sostituirne il suono, OCT– per conservarlo.
4. Nella schermata NAME, digitare un nome, se si vuole (tabella qui sotto), sceglierne la famiglia con KNOB 3, poi premere **OCT+**.

Il salvataggio più rapido: **SAVE**, **OCT+**, **OCT+**.

Nella schermata NAME	
Tasti bianchi	Lettere, toccando più volte lo stesso tasto (AB, CD, EF... come su un vecchio telefono); un tocco entro 0,8 s passa alla lettera successiva del tasto.

Nella schermata NAME	
F#	Cursore a sinistra.
G#	Uno spazio.
A#	Cursore a destra.
C#	Cancella (tenuto premuto: ripete).
D#	Lettere ↔ numeri (123: da 1 a 9, 0 e - . _ / # +).
KNOB 1	Sposta il cursore.
KNOB 2	Cambia il carattere sotto il cursore.
KNOB 3	USER: la famiglia del suono (BASS, LEAD...). PROJECT: un nome casuale.
OCT+	Salva con quel nome.
OCT–	Annulla: non viene salvato nulla.

Caricare, rinominare, cancellare un suono USER

- **Caricare**: ruotare PRESETS fino alla fine dell'elenco. Oppure su SAVE › USER: scegliere la posizione con KNOB 1, ruotare **KNOB 2** a destra (LOAD) e premere OCT+.
- **Rinominare**: su SAVE › USER, scegliere la posizione, toccare **EDIT** e digitare il nuovo nome.
- **Cancellare**: scegliere la posizione, ruotare **KNOB 3** a destra (ERASE), premere OCT+, poi di nuovo OCT+ per confermare.
- Per annullare: ruotare KNOB 2, 3 o 4 verso sinistra, o premere OCT– (una seconda pressione riporta a HOME).

Salvare un suono P600 in una posizione



SAVE › PLACE, pagina 2 di 6 (solo tracce P600).

1. Su una traccia P600, premere due volte **SAVE**: si apre la pagina **PLACE**, sulla posizione propria del suono, con SAVE selezionato.
2. Per salvarlo altrove, scegliere un'altra posizione, da 1 a 255, con **KNOB 1**. Una posizione a colori contiene già uno dei propri suoni. Ogni posizione contiene un suono: il proprio ne sostituisce sempre uno. Non usare PRESETS qui: cambia il suono della traccia, non la posizione.
3. Premere **OCT+**, poi di nuovo **OCT+** per confermare (SAVE IN PLACE 12?).
4. La traccia suona ora quella posizione, e PRESETS trova il proprio suono a quel numero.

- Il proprio suono sostituisce quello integrato **solo finché resta lì**: il suono integrato non va mai perso e ritorna con ORIG o RESET SOUNDS.
- **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 (di nuovo 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), PHS e FADE dell'LFO e la pagina LFO 2, ENV DEST, gli slot MOD 1–2 e le pagine VOICE. Usare una posizione USER per conservare tutto.

- Le 55 posizioni personali sono condivise tra i suoni salvati qui e i suoni inviati da un computer (capitolo 14). Oltre 55: P600 MEMORY FULL. Liberare posizioni con ORIG.
- Attendere 1,5 s dopo il salvataggio prima di spegnere; il suono viene scritto solo a sequencer fermo. P600: NOT SAVED: la scrittura non è riuscita; fermare il sequencer e salvare di nuovo la posizione. Se un campione USR3 inviato da una versione precedente del firmware occupa l'area di memoria dei suoni P600, questi vengono conservati solo fino allo spegnimento (nessun messaggio): inviare un nuovo campione in USR3, o cancellarlo, dalla pagina SAMPLES dell'editor Guru-600.
- NOT A P600 SOUND: il motore della traccia non è P600. Usare SAVE › USER per questo suono.

Ritrovare il suono originale di una posizione

1. Su SAVE › PLACE, scegliere la posizione con KNOB 1.
2. Ruotare **KNOB 3** a destra (ORIG) e premere **OCT+** (ORIGINAL TO 12?).
3. **OCT+** per confermare. ALREADY ORIGINAL: la posizione non contiene alcun suono personale.

Annullare, ricaricare, dimenticare

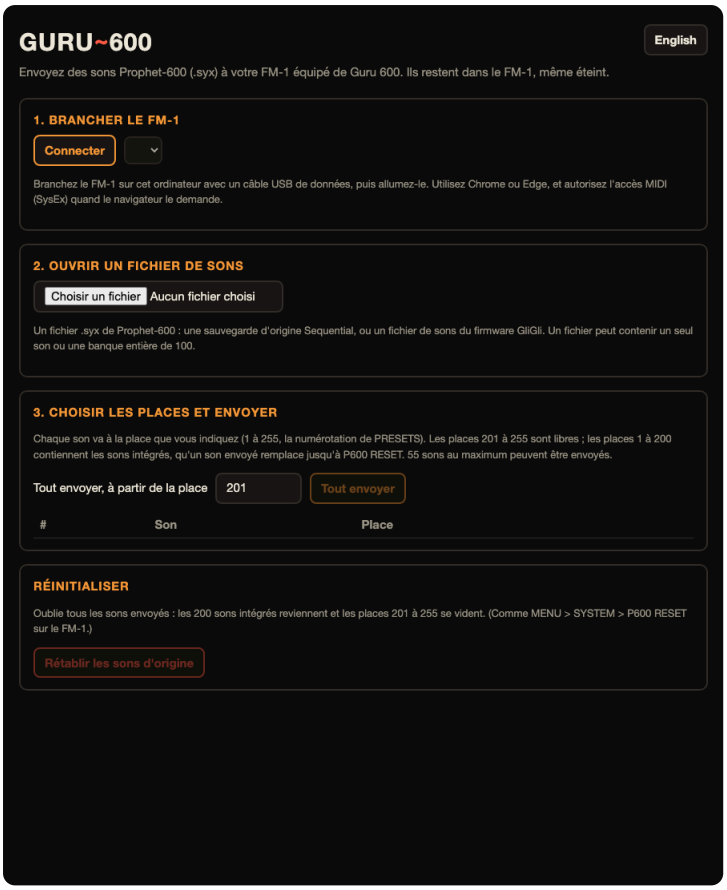
- **Tornare al suono salvato**: ruotare PRESETS di uno scatto e poi tornare indietro; il suono viene ricaricato come era stato salvato.
- **Annullare un caricamento**: tenere premuto SAVE per 1 s; tenerlo di nuovo premuto per ripristinare. Annulla l'ultimo caricamento di suono della traccia (una serie rapida di scatti di PRESETS conta come uno solo), MUTATE, caricamento di pattern o modifica della sequenza.
- **Cancellare tutti i propri suoni P600 in una volta**: RESET SOUNDS (capitolo 19). I suoni USER non vengono toccati.

> Un progetto (SAVE › PROJECT) conserva i suoni delle quattro tracce insieme alla musica, così come sono (capitolo 25).

---

14 Inviare suoni da un computer, e recuperarli

La pagina **Guru-600 Sound Sender** (marcgoudy.github.io/guru-600/envoi-sons.html) invia suoni Prophet-600 all'FM-1 e li riporta sul computer. I suoni restano nell'FM-1 dopo lo spegnimento.



Cosa accetta

- Un file **.syx** di suoni Prophet-600: un dump di programmi originale Sequential o un file di patch del firmware GliGli.
- Un solo suono o un intero banco di 100 nello stesso file.
- Qualsiasi altro file: Nessun suono Prophet-600 in questo file.

L'invio, passo per passo

1. Collegare l'FM-1 al computer con un cavo USB **dati** e accenderlo. Chiudere le altre applicazioni che usano il MIDI.
2. Aprire la pagina in **un browser compatibile MIDI** (Chrome, Edge, Brave, Opera...) e premere **Connetti**; consentire il MIDI (SysEx) quando il browser lo chiede.
3. Aprire il file .syx.
4. Per ogni suono, digitare la sua posizione (da 1 a 255, secondo la numerazione di PRESETS) e premere **Invia**. Oppure digitare una prima posizione e premere **Invia tutti**: i suoni vanno in posizioni consecutive a partire da lì.
5. I suoni sono ora nell'elenco PRESETS.
   - Un suono inviato sostituisce il suono integrato della sua posizione finché ORIG o RESET SOUNDS non lo ripristina.
   - **55 suoni al massimo** in totale, inviati o salvati sull'FM-1, qualunque sia la loro posizione. Oltre: P600: NO FREE PLACE sull'FM-1.
   - Inviare a una posizione che contiene già un proprio suono lo sostituisce senza contare come un suono in più.
   - Il nome di un suono importato inizia con il numero della sua posizione.
   - Un suono inviato viene conservato come un suono salvato su SAVE › PLACE (capitolo 13): suona POLY (o UNI se il suo unisono è attivo), senza effetti (nessuna mandata) e con VINTAGE a 24.
   - Anche qualsiasi utility SysEx può inviare un file .syx all'FM-1 via USB. Un suono inviato in questo modo, senza indicare una posizione, va nella prima posizione a partire dalla 201 che non contiene alcun suono personale, sostituendo lì un suono integrato del Guru-600.
   - Solo USB: né la presa MIDI (TRS) né l'applicazione per Mac ricevono suoni (capitolo 3).
   - Inviare con il sequencer fermo.

Recuperare i suoni dall'FM-1

Nel riquadro **RECUPERARE I SUONI** della stessa pagina, una volta connessi:

- **Recupera questa posizione**: un suono, dalla posizione digitata.
- **Recupera i suoni salvati e importati**: tutti i propri suoni (Nessun suono salvato o importato sull'FM-1 quando non ce n'è nessuno).
- **Recupera tutte le 255**: l'intero banco.

I suoni arrivano in un file .syx nella cartella Download, nel formato del Prophet-600 (quello di Sequential). Rinviarlo all'FM-1, conservarlo come backup, condividerlo o caricarlo in un vero Prophet-600. Un suono di fabbrica non modificato ritorna identico all'originale di Sequential; le impostazioni più fini del Guru-600 vengono arrotondate al valore del Prophet-600 più vicino. Inviare a un vero Prophet-600 solo le posizioni da 1 a 100: la posizione 101 finisce sul suo programma 01, e così anche la 201.

> In questo modo viaggia solo ciò che un suono Prophet-600 può contenere. WHEEL viaggia come INITIAL AMOUNT dell'LFO; VEL>FLT, VINTAGE, DETUNE, la destinazione volume dell'LFO e gli effetti no; la forma dell'LFO diventa triangolo o quadra, e il glide viene arrotondato. I nomi non viaggiano: rinviato, un suono si chiama P600 seguito da un numero. Per conservare tutto, usare le posizioni USER o i progetti, e la pagina BACKUP dell'editor Guru-600 (capitolo 4).

Ripristinare i suoni originali dal computer

Nel riquadro RIPRISTINO, **Ripristina i suoni originali** cancella tutti i suoni inviati o salvati, dopo conferma, e ripristina i 255 suoni integrati. Equivale a RESET SOUNDS sull'FM-1 (capitolo 19).

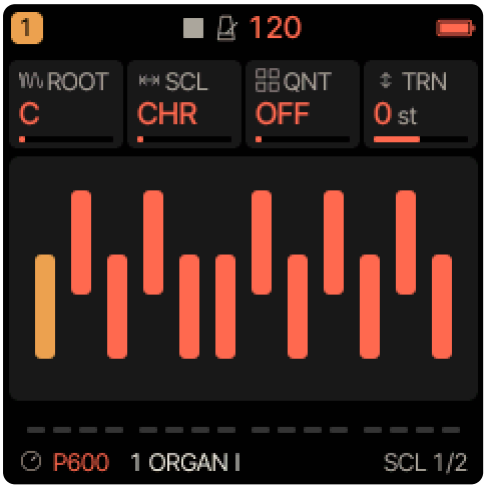
Se non funziona

La pagina indica	Cosa fare
Questo browser non supporta Web MIDI.	Usare un browser compatibile MIDI: Chrome, Edge, Brave, Opera…
L'accesso MIDI (SysEx) non è stato consentito.	Consentire il MIDI nelle impostazioni del sito (l'icona a sinistra della barra degli indirizzi) e premere di nuovo Connetti.
Nessuna uscita MIDI trovata.	Controllare il cavo (un cavo dati) e che l'FM-1 sia acceso.
L'FM-1 non risponde.	Verificare che abbia il Guru-600 e sia collegato via USB, poi premere di nuovo Connetti.

15 Scale, accordi e memoria di accordi

Premere **SCL**: due pagine, SCL (la scala) e CHORD (i tasti accordo). Entrambe agiscono sulla traccia selezionata; su una traccia DRUM i tasti mantengono la loro mappatura di batteria.

SCL 1/2



La pagina SCL.

La scala in cui suonano i tasti.

Manopola	Funzione	Valori
ROOT	La tonica della scala, da C a B.	12 note
SCL	La scala: CHR (cromatica: nessuna scala), MAJ, MIN, DOR, MIX, PEN, MPEN, HARM, PHRY, LYD, LOC, MEL, BLUES, WHOLE, DIMHW, DIMWH.	16 scale
QNT	Come i tasti seguono la scala: OFF (ogni tasto suona la propria nota), SNAP (una nota fuori scala viene spostata verso il basso dentro la scala), WHITE (la scala solo sui tasti bianchi: C4 suona ROOT, i tasti neri sono muti), SEQ (come SNAP, e anche la sequenza suona nella scala), SEQ+T (come SEQ, e TRN traspone anche la sequenza).	5 modalità
TRN	Traspone ciò che suonano i tasti, in semitoni.	−24 / +24 st

- MENU › CONTROL › **SCALE LEDS** ON illumina i tasti della scala.
- **I tasti suonano note strane?** SCL non è su CHR, QNT non è su OFF, o TRN non è a 0: reimpostarli.
- Tenere premuto SCL per aprire una schermata rapida in cui un tasto imposta subito la tonica (capitolo 16).

CHORD 2/2



La pagina CHORD.

Un dito suona un accordo. Premere di nuovo SCL.

Manopola	Funzione	Valori
CHRD	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 (il proprio accordo, vedi sotto).	11 scelte
VOIC	Il voicing: CLOSE, OPEN (aperto), INV1, INV2 (rivolti), +OCT (la tonica aggiunta un'ottava sotto; una settima perde allora la quinta).	5 scelte
LEARN	La memoria di accordi: ruotare a destra per selezionare LEARN, poi premere OCT+.	azione

DIA3 e DIA7 seguono la scala impostata nella pagina SCL (con SCL su CHR, la scala maggiore di ROOT); un tasto fuori scala prende la nota della scala sotto di esso. Un accordo usa tante voci quante sono le sue note. In MONO, LEG o UNI, la traccia suona solo la fondamentale dell'accordo; le tracce DRUM e SLICE ignorano i tasti accordo.

La memoria di accordi (MEM)

Suonare una volta un accordo di massimo quattro note: ogni tasto suona poi quell'accordo costruito su di sé.

1. Nella pagina CHORD, ruotare **KNOB 3** a destra (LEARN).
2. Premere **OCT+**: PLAY THE CHORD.
3. Suonare le note dell'accordo, insieme o una dopo l'altra (al massimo quattro note diverse).
4. Premere di nuovo **OCT+**: CHORD KEPT: MEM. Ogni tasto suona l'accordo.

- La forma dell'accordo si misura dalla sua nota più bassa: C E G B dà un accordo di settima maggiore su ogni tasto.
- Le note possono estendersi su più di un'ottava (fino a 31 semitoni sopra la più bassa).
- Nessuna nota suonata prima del secondo OCT+: NO NOTE, non cambia nulla. Lasciare la pagina annulla l'apprendimento.
- La memoria di accordi appartiene alla traccia: resta quando si cambia suono e viene salvata con il progetto. Anche VOIC si applica ad essa.
- Per tornare ai tasti normali: CHRD = OFF. L'accordo resta in memoria: CHRD = MEM lo richiama.
- Nella pagina CHORD, OCT– e OCT+ non cambiano l'ottava: controllano l'azione LEARN.

Felucca · La pagina della tastiera in scala di Felucca descrive le scale, QNT e i tasti accordo. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Scale-Keyboard (in inglese).

16 Le schermate rapide

Tenere premuto **FX, GLO, SCL, EDIT, SEQ** o **REC** per aprirne la **schermata rapida**: scorciatoie sui tasti e sulle quattro manopole. Rilasciare per chiuderla. Mentre il pulsante è tenuto premuto, i tasti fungono da scorciatoie e non suonano.

Aprire, tenere aperta, chiudere

- **Tenere premuto** il pulsante: la schermata si apre dopo 0,4 s (MENU › CONTROL › HOLD: da 0,3 a 0,6 s).
- Premere un tasto o ruotare una manopola tenendo premuto il pulsante: la mappa si apre subito e l'azione viene eseguita. La pagina del pulsante non si apre.
- **Tenerla aperta**: tenere premuto il pulsante per più di 1 s senza toccare nient'altro, poi rilasciarlo. Resta aperta (lucchetto accanto al nome). Tasti, manopole e OCT− agiscono allora come se il pulsante fosse tenuto premuto.
- GLO e REC restano aperti anche con una doppia pressione. Su REC, la doppia pressione annulla anche l'armamento fatto dal primo tocco.
- **Chiuderla**: toccare il suo pulsante. Anche qualsiasi altro pulsante di pagina, HOME o SAVE la chiude, poi svolge la sua funzione abituale. PLAY, REC e OCT± non la chiudono.
- **OCT−** (GLO, SCL, EDIT, SEQ, REC) annulla tutto ciò che è stato modificato nella schermata rapida dalla sua apertura: MIX PUT BACK, SCALE PUT BACK, SEQUENCE PUT BACK…
- Una schermata rapida alla volta. Con un pulsante tenuto premuto, ALGORITHM, HOME, SAVE e gli altri pulsanti di pagina non fanno nulla; PLAY e REC funzionano ancora.
- Nella mappa, un tasto acceso è attivo in questo momento, un tasto che pulsa si può premere, un tasto spento non fa nulla.
- Le manopole da KNOB 1 a 4 non fanno nulla per un quarto di secondo dopo la chiusura di una schermata rapida.

EDIT: motori e suono



EDIT tenuto premuto: [EDIT] SET.

- **Tasti bianchi**, da F3: i motori, in ordine: P600, ANALOG, FM6, PHASE, LOFI, SAMPLE, VOICE, TRIO, WHEEL, GRAIN, PHYS, NOISE, SLICE, DRUM. Un tasto passa la traccia a quel motore con il suo primo suono. **Attenzione**: questo sostituisce il suono della traccia (tenere premuto SAVE per annullare). Il tasto del motore attuale della traccia non fa nulla.
- **F5 INIT**: INITIALIZE SOUND? (il primo suono del motore, con i valori predefiniti). **G5 CLEAN**: CLEAN INIT SOUND? (la voce di base del motore: nessun effetto, nessuna modulazione). OCT+ conferma.
- **Tasti neri**, su una traccia DRUM: mute delle corsie da 1 a 8 (KICK, SNARE, CLAP, HATCL, HATOP, TOM, RIM, BELL); questi mute non vengono né registrati né salvati. Altrove non fanno nulla.
- **KNOB 1** ENG: il motore. **KNOB 2** No.: i suoni del motore, poi i propri suoni USER di quel motore. **KNOB 3** FAV: preferito sì / no.
- **OCT−**: rimette il suono della traccia com'era all'apertura della schermata rapida (e i mute delle corsie DRUM).

FX: effetti performance



FX tenuto premuto: [FX] HOLD.

Mentre si tiene premuto FX, ogni tasto bianco applica un effetto all'intero mix finché il tasto resta premuto; i tasti neri F#3, G#3, A#3 e C#4 silenziano le tracce da 1 a 4 finché sono premuti.

Tasto	Effetto
F3	REPEAT 1/8
G3	REPEAT 1/16
A3	REPEAT 1/32
B3	REVERSE
C4	LPF
D4	HPF
E4	TAPE STOP
F4	FREEZE
G4	OCT UP
A4	OCT DN
B4	FLANGER
C5	PHASER
D5	REV THROW
E5	ECHO THROW
F5	—
G5	—

- REPEAT e REVERSE partono alla semicroma successiva (subito a sequencer fermo). Un effetto che non può funzionare a questo tempo (REPEAT 1/8 o REVERSE sotto gli 81 BPM circa) appare attenuato.
- **KNOB 1** FILTER (a sinistra passa-basso, a destra passa-alto), **KNOB 2** CRUSH, **KNOB 3** THROW (verso delay e riverbero), **KNOB 4** DEPTH (SHIMR mentre suona OCT UP o DN). Tornano a 0 al rilascio di FX.
- **Un altro effetto su un tasto**: tenere premuto FX, tenere premuto il tasto bianco, ruotare PRESETS: il tasto scorre gli effetti e NONE (B4 FLANGER…). Premere EDIT tenendo premuto il tasto per ripristinarne l'effetto originale. La propria mappa viene conservata.
- MENU › CONTROL › **FX LATCH** ON: un tasto attiva e disattiva il proprio effetto, le manopole mantengono i loro valori ([FX] LATCH), e FX + OCT– spegne tutto (FX ALL OFF). La spia FX resta accesa mentre un effetto è attivo.
- Gli effetti performance non vengono mai registrati né salvati con un suono.

GLO: il mix e il tempo



GLO tenuto premuto: [GLO] SET.

- **F3, G3, A3, B3**: SOLO delle tracce da 1 a 4 finché sono premuti.
- **Tasti neri F#3, G#3, A#3, C#4**: MUTE delle tracce da 1 a 4 sì / no (acceso: la traccia è udibile).
- **C4** ALL: riattiva tutte le tracce. **D4** LEARN: MIDI LEARN (capitolo 18). **E4** FILL: finché è premuto, suonano i passi impostati su FILL (capitolo 22). **F4** TAP: battere il tempo (ha effetto dal terzo tocco; dopo 2 s senza tocchi, il conteggio ricomincia).
- **Da KNOB 1 a 4**: i livelli delle tracce da 1 a 4. **SELECT**: il tempo, anche con BPM LOCK. **PLAY**: RESTART dall'inizio (con GLO tenuto premuto: in una schermata GLO bloccata, PLAY avvia e ferma come al solito).
- **OCT–**: ripristina i mute, i livelli e il tempo (MIX PUT BACK).

SCL: la scala



SCL tenuto premuto: [SCL] SET.

- **Qualsiasi tasto**: imposta la tonica della scala su quella nota.
- **Da KNOB 1 a 4**: ROOT, SCL (la scala), CHRD (i tasti accordo), VOIC (il voicing).
- **OCT–**: ripristina la scala e gli accordi (SCALE PUT BACK).

SEQ: gli strumenti della sequenza



SEQ tenuto premuto: [SEQ] TOOLS.

- **Tasti bianchi**: F3 CLEAR, G3 REVERSE, A3 SHIFT a sinistra, B3 SHIFT a destra, C4 RANDOM, D4 COOK (una variazione musicale; premere di nuovo per averne altre), E4 BEAT (DRUM), F4 EUCLID, poi sulle tracce DRUM da G4 a C5 CLEAR, REVERSE, FILL e RANDOM della corsia, e D5 DOUBLE (lunghezza ×2), E5 HALF (lunghezza ÷2). Su una traccia DRUM, un tasto nero (da 1 a 8) seleziona prima la corsia su cui agiscono gli strumenti di corsia.
- **Da KNOB 1 a 4**: LEN (da 1 a 64 passi), DIV (la durata del passo), SWG (swing), GATE (la durata delle note).
- **EUCLID** (F4): KNOB 1 HITS, KNOB 2 STEPS, KNOB 3 ROT; OCT+ applica, OCT– annulla. Anche chiudere la schermata, premere di nuovo F4 o un altro tasto strumento lo applica.
- Ogni strumento si può annullare separatamente (tenere premuto SAVE). **OCT–**: ripristina la sequenza com'era all'apertura della schermata.

REC: impostazioni di registrazione



REC tenuto premuto: [REC] SET.

- **F3** CLEAR: cancella la sequenza e l'automazione della traccia (si può annullare). **G3** CLICK: OFF, REC (solo durante la registrazione), ON. **A3** COUNT-IN: OFF, 1 BAR, 2 BARS. **B3** LEVEL: il livello del click, LOW, MID, HIGH.
- **Da KNOB 1 a 3**: le stesse tre impostazioni di MENU › AUDIO.
- Un tocco su REC arma comunque la registrazione; solo tenendolo premuto si apre la schermata.

Felucca · La pagina dei comandi di Felucca descrive le schermate rapide (lì chiamate layer). Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls (in inglese).

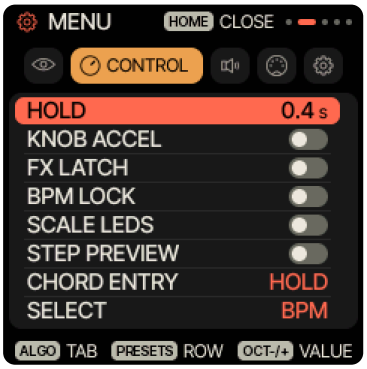
17 Il menu, riga per riga

Usare il menu

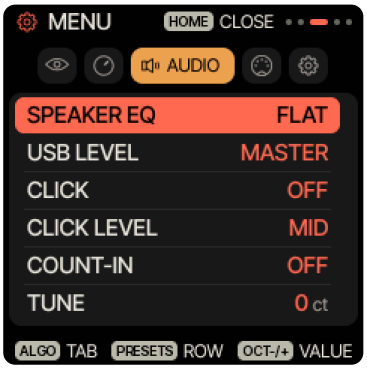
- **Aprire**: tenere premuto HOME per 1s. Si riapre sulla scheda e sulla riga in cui lo si era lasciato.
- **ALGORITHM**: la scheda (DISPLAY, CONTROL, AUDIO, MIDI, SYSTEM). **PRESETS**: la riga. **Da KNOB 1 a 4** o **OCT– / OCT+**: il valore. Su una riga che termina con una freccia (›), **OCT+** la apre o la esegue.
- Le modifiche si applicano subito. Le spie OCT pulsano nella direzione in cui il valore può ancora spostarsi.
- **Chiudere**: toccare HOME. Le impostazioni vengono salvate alla chiusura del menu, purché il sequencer sia fermo: **chiudere il menu prima di spegnere**.
- Mentre il menu è aperto, i tasti suonano ancora; gli altri pulsanti non fanno nulla.



DISPLAY



CONTROL



AUDIO



MIDI



SYSTEM

DISPLAY

Riga	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
COLOR	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.
STYLE	**FLAT**, LINE	FLAT: schede piene. LINE: aree scure separate da linee sottili.
LARGE	**OFF**, ON	Nomi e valori più grandi nelle pagine.
ANIM	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.
LEDS	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).
SCREEN OFF	**NEVER**, 5, 15, 30, 60 MIN	Spegne lo schermo dopo questo tempo di inattività; il suono continua.
SCOPE	**OUT**, MIX	Dove le immagini prelevano il suono: dopo MASTER (OUT) o prima (MIX).

CONTROL

Riga	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
HOLD	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.
KNOB ACCEL	**OFF**, ON	Una rotazione rapida si sposta più velocemente sulle escursioni lunghe.
FX LATCH	**OFF**, ON	Schermata rapida FX: i tasti attivano e disattivano gli effetti invece di agire solo finché sono premuti.
BPM LOCK	**OFF**, ON	SELECT cambia il tempo solo tenendo premuto GLO.
SCALE LEDS	**OFF**, ON	I tasti della scala si illuminano.
STEP PREVIEW	**OFF**, ON	Su SEQ › STEP, il passo sotto il cursore suona quando ci si sposta su di esso (sequencer fermo).
CHORD ENTRY	**HOLD**, ADD	Registrazione a passi: HOLD scrive i tasti tenuti premuti insieme; ADD aggiunge o toglie ogni tasto nel passo.
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

Riga	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
SPEAKER EQ	**FLAT**, LOWCUT, BASS+	Una correzione del timbro per il piccolo altoparlante; agisce anche sulle cuffie e sull'audio USB.
USB LEVEL	**MASTER**, FIXED	FIXED: l'audio USB resta a livello massimo indipendentemente da MASTER.
CLICK	**OFF**, REC, ON	Il metronomo; REC: solo durante la registrazione.
CLICK LEVEL	LOW, **MID**, HIGH	Il volume del metronomo.
COUNT-IN	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	Un conteggio prima che inizi la registrazione.
TUNE	−50 … **0** … +50 ct	L'accordatura generale, in cent. Conservata con il progetto, non con le impostazioni.

MIDI

Riga	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
MIDI IN	**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.
AUTO SELECT	**OFF**, ON	Una nota MIDI destinata a un'altra traccia seleziona quella traccia.
SCREEN WAKE	**+MIDI**, PANEL	Cosa riattiva uno schermo spento: il pannello e le note MIDI, o solo il pannello.
LEARN CLEAR	NONE / n CC ›	OCT+ dimentica tutte le assegnazioni MIDI LEARN in una volta, senza conferma (LEARN CLEARED; NOTHING LEARNED se non ce n'erano). Salvato subito, anche con il menu aperto.

SYSTEM

Riga	Valori (predefinito in grassetto)	Funzione
RESTORE LAST	**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.
HELP	**OFF**, ON	Suggerimenti in fondo a ogni pagina e schermata rapida (capitolo 8).
2ND 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.
CALIBRATION	›	Insegna di nuovo all'FM-1 ogni pulsante e manopola (capitolo 19).
RESET SOUNDS	›	Cancella tutti i suoni P600 salvati o importati (capitolo 19).
RESET GURU-600	›	Cancella tutto e riparte da zero, dopo ARE YOU SURE? (capitolo 19).
INFO	›	La versione del firmware (v1.6.1, secondo la numerazione di Felucca), lo stato USB (OFF, WAIT, BUS, ENUM, MIDI) e il carico del processore audio. OCT– torna indietro. La versione propria del Guru-600 è indicata nella sua schermata di avvio.
ABOUT	›	I riconoscimenti e le licenze di Felucca, con un codice QR verso il suo sito; PRESETS scorre. OCT– torna indietro.

2ND CORE: il chip dell'FM-1 ha due core; il Guru-600 ne usa uno per impostazione predefinita. Con 2ND CORE su ON, parte del calcolo delle tracce passa al secondo e il carico scende (misurato sull'FM-1 con quattro tracce, effetti e un grande accordo: dal 72 % al 60 %). Attivarlo è vantaggioso senza essere indispensabile: un solo core basta già, ma il secondo lascia margine, così il suono resta pulito quando tutto suona insieme (quattro tracce, entrambi gli INSERT, suoni pesanti). È ancora un'opzione in prova (BETA): in caso di problemi si disattiva da sola e tutto continua.

Felucca · La pagina del menu di Felucca descrive il menu del firmware originale. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Menu (in inglese).

18 La rotella di modulazione, il MIDI e MIDI LEARN

Suonare da una tastiera MIDI

- Collegarla via USB o alla presa MIDI (TRS). Suona le tracce secondo l'impostazione di MENU › MIDI › MIDI IN: per impostazione predefinita i canali da 1 a 4 suonano le tracce da 1 a 4 (capitolo 17).
- Per suonare la traccia selezionata qualunque sia il canale della tastiera: MIDI IN = **SEL**.
- La velocity della tastiera, la rotella di modulazione (CC 1), l'aftertouch, il pedale d'espressione (CC 11) e il pedale di sustain (CC 64) funzionano tutti. La rotella del pitch bend piega le note di ±2 semitoni (una tastiera può cambiare questa escursione con RPN 0). L'aftertouch e il pedale d'espressione agiscono solo tramite la matrice di modulazione (LFO › MOD, sorgenti AT ed EXPR).
- **Non suona nulla?** La tastiera trasmette su un canale che MIDI IN non usa (impostare MIDI IN = SEL per verificare), oppure la traccia è in mute.

La rotella di modulazione

L'appendice indica il ruolo della rotella di modulazione in ogni suono di fabbrica. L'FM-1 non ha la rotella di modulazione:

- usare la rotella di modulazione di una tastiera MIDI (CC 1);
- oppure impostare MENU › CONTROL › **SELECT = MODW**: SELECT diventa la rotella di modulazione della traccia selezionata (MODW da 0 a 127 nella banda). Il tempo passa allora su GLO + SELECT.

WHEEL nella pagina EXTRAS imposta l'effetto della rotella (capitolo 9). La rotella non torna da sola: a 0 non aggiunge nulla.

Ogni comando P600 su un CC MIDI

Su una traccia P600, ogni parametro del Guru-600 risponde a un CC MIDI fisso, dalle manopole di un controller o da un software musicale (Logic, Ableton…). I numeri sono quelli del firmware GliGli per il Prophet-600: una configurazione pensata per un vero Prophet-600 funziona così com'è, tranne il glide, sul CC 5 invece del 38. Il CC viene ricevuto sul canale della traccia (MENU › MIDI). Un CC impostato con MIDI LEARN ha la priorità. Mentre la traccia registra, i movimenti dei CC vengono registrati come automazione.

CC	Comando	Valori
1	**MOD WHEEL**	da 0 a 127
5	**GLIDE**	da 0 a 127
7	**VOLUME**	da 0 a 127
16	**OSC A FREQUENCY**	da 0 a 127
17	**OSC A LEVEL (MIXER)**	127 = solo A

CC	Comando	Valori
18	**OSC A PULSE WIDTH**	da 0 a 127
19	**OSC B FREQUENCY**	da 0 a 127
20	**OSC B LEVEL (MIXER)**	127 = solo B
21	**OSC B PULSE WIDTH**	da 0 a 127
22	**OSC B FINE**	da 0 a 127
23 / 74	**FILTER CUTOFF**	da 0 a 127
24 / 71	**RESONANCE**	da 0 a 127
25	**FILTER ENVELOPE AMOUNT**	da 0 a 127
26 · 27 · 28 · 29	**FILTER ENVELOPE RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	da 0 a 127
30 · 31 · 32 · 33	**AMPLIFIER RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	da 0 a 127
34	**POLY-MOD FIL ENV**	da 0 a 127
35	**POLY-MOD OSC B**	da 0 a 127
36	**LFO FREQUENCY**	da 0 a 127
37	**LFO INITIAL AMOUNT**	da 0 a 127
40	**VEL > FLT (EXTRAS)**	da 0 a 127
44	**DETUNE (UNISON)**	da 0 a 127
48 · 49 · 50	**OSC A SAW · TRI · PULSE**	da 64 a 127 = attivo
51 · 52 · 53	**OSC B SAW · TRI · PULSE**	da 64 a 127 = attivo
54	**SYNC**	da 64 a 127 = attivo
55 · 56	**POLY-MOD › FREQ A · FILTER**	da 64 a 127 = attivo
57	**LFO SHAPE**	da 0 a 63 triangolo, da 64 a 127 quadra
60	**FILTER KEYBOARD**	da 0 a 42 OFF, da 43 a 85 HALF, da 86 a 127 FULL
66	**UNISON**	da 64 a 127 = attivo
113 · 114 · 115	**LFO › FREQ A-B · PW A-B · FILTER**	da 64 a 127 = attivo
116	**VINTAGE (EXTRAS)**	da 0 a 127

Per tutti i motori

- Questi CC agiscono su ogni traccia, qualunque sia il suo motore: 5 GLIDE, 7 LEVEL, 10 PAN, 71 risonanza, 72 release, 73 attack, 74 brillantezza, 75 decay, 91 mandata riverbero, 93 mandata chorus, 94 mandata delay.
- **Program Change**: la traccia carica un suono del proprio motore: il programma 0 è il primo suono del motore, 1 il secondo, e così via (su P600: programmi da 0 a 127 = suoni da 1 a 128). Un programma oltre l'ultimo suono del motore viene ignorato; il motore non cambia. Le posizioni P600 da 129 a 255 non si possono raggiungere in questo modo. Su una traccia DRUM, il programma sceglie il KIT; su FM6, i programmi oltre gli otto suoni scelgono le voci da B1 a B32 del banco inviato dall'editor web Felucca.
- I tasti dell'FM-1 inviano le loro note via MIDI USB, sul canale della traccia selezionata: possono suonare un software sul computer.
- **Audio USB**: collegato a un computer, l'FM-1 è anche un ingresso audio per registrarne l'uscita, metronomo escluso.

MIDI LEARN: il proprio CC su qualsiasi manopola

1. Tenere premuto **GLO** e premere il tasto **D4** (LEARN): la banda indica MIDI LEARN ON. Rilasciare GLO.
2. Ruotare la manopola che si vuole controllare, su qualsiasi pagina (HOME, una pagina del suono, MIXER, i livelli di GLO): la riga in basso mostra il parametro, per esempio T2 CUT: SEND A CC (prima di qualsiasi manopola: LEARN: TURN A KNOB; una volta appreso: T2 CUT = CC74).
3. Muovere una manopola del controller MIDI: CC74 → T2 CUT. Quel CC ora controlla quel parametro, su quella traccia.
4. Ripetere per altre manopole, poi premere **OCT+** (o di nuovo GLO + D4): LEARN DONE.

- Un CC controlla un parametro, e un parametro risponde a un CC: un nuovo apprendimento sostituisce entrambi. 16 assegnazioni al massimo (LEARN FULL).
- Durante l'apprendimento, **OCT–** rimuove il CC del parametro appena ruotato (T2 CUT CC CLEARED).
- CC NOT LEARNABLE: i CC 0, 1, 6, 11, 32, 38, 64, da 96 a 101 e da 120 a 127 non si possono assegnare.
- Le assegnazioni vengono conservate dopo lo spegnimento. MENU › MIDI › LEARN CLEAR le cancella tutte.

Tempo e clock

Su HOME › CLOCK, **CLK** sceglie chi imposta il tempo: INT (l'FM-1), USB o TRS (un clock MIDI esterno imposta il tempo e avvia il sequencer). Con un clock esterno, TAP e RESTART rispondono con CLK IS EXT (capitolo 20).

Felucca · La pagina delle funzioni di Felucca descrive il suo MIDI, MIDI LEARN e il clock. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in inglese).

19 Reset, calibrazione e soccorso

	RESET SOUNDS	RESET GURU-600
Cancella	Tutti i suoni P600 salvati in una posizione o inviati da un computer	Tutto: impostazioni, suoni USER, progetti, la musica attuale, campioni, suoni P600, il banco FM6, MIDI LEARN
Conserva	Tutto il resto: suoni USER, progetti, impostazioni, la musica attuale	Solo la calibrazione dei comandi
Dopo	Tornano i 255 suoni integrati	Il Guru-600 riparte da zero

RESET SOUNDS: il ritorno dei suoni originali



MENU › SYSTEM.

Tre modi, con lo stesso risultato:

1. **Dal menu**: tenere premuto HOME, andare alla scheda SYSTEM con ALGORITHM, scegliere RESET SOUNDS con PRESETS e premere OCT+. La banda indica SOUNDS RESET (o NO IMPORTED SOUND se non ce n'erano).
2. **All'accensione**: tenere premuto SAVE mentre si accende. Lo schermo chiede RESET SOUNDS?: OCT+ sì (DONE), OCT– no (CANCELLED). Attende finché non si risponde.
3. **Da un computer**: nella pagina Sound Sender, fare clic su Ripristina i suoni originali (capitolo 14).

Nel menu, RESET SOUNDS non chiede conferma: OCT+ cancella subito i propri suoni P600. Per conservarli, copiarli prima su un computer (capitolo 14). Per reimpostare una sola posizione, usare invece ORIG su SAVE › PLACE (capitolo 13).

RESET GURU-600: come nuovo

1. Tenere premuto HOME, andare su SYSTEM, scegliere **RESET GURU-600** e premere OCT+.
2. ARE YOU SURE? / ALL WILL BE ERASED: **OCT+** conferma, OCT– annulla.
3. Il Guru-600 si riavvia come nuovo.

Salvare prima ciò che si vuole conservare (la pagina BACKUP dell'editor Guru-600, capitolo 4). L'applicazione per Mac funziona allo stesso modo.

CALIBRATION: quando un pulsante o una manopola risponde in modo errato

Se un pulsante agisce come un altro, o una manopola gira nel verso sbagliato, insegnare di nuovo all'FM-1 i suoi comandi:

1. MENU › SYSTEM › **CALIBRATION**, OCT+; oppure tenere premuti insieme OCT– e OCT+ mentre si accende.
2. HARDWARE CALIBRATION: rilasciare tutti i pulsanti. A ogni PRESS, premere il pulsante indicato: i 14 pulsanti, nell'ordine FX, SCL, ENV, LFO, EDIT, GLO, HOME, SAVE, ARP, SEQ, PLAY, REC, OCT–, OCT+.
3. Poi TURN RIGHT per ciascuna delle sette manopole (SELECT, ALGORITHM, PRESETS, da KNOB 1 a 4): ruotare in senso orario la manopola indicata.
4. La calibrazione viene salvata (dal menu: alla chiusura del menu). Premere un tasto della tastiera, o 30 s di inattività, la annulla: SETUP CANCELLED, e restano le vecchie impostazioni.

Se l'FM-1 non risponde più

- **Modalità ripristino volontaria**: tenere premuti OCT– e OCT+ per 5 s. Durante il conto alla rovescia UPDATE MODE IN 3, 2, 1, rilasciare per annullare (UPDATE CANCELLED). L'FM-1 è quindi in modalità ripristino (un computer lo vede come WL80UBOOT). Per uscirne, vedere il capitolo 2.
- **FELUCCA CRASH** con dei numeri: un errore del firmware. L'FM-1 si riavvia da solo dopo 4 s. Se succede di nuovo, annotare i numeri e reinstallare.
- **Dopo due avvii falliti di seguito**, l'FM-1 entra da solo nella stessa modalità ripristino all'avvio successivo: vedere il capitolo 2.
- **2ND CORE MISREAD: OFF**: il secondo core si è disattivato da solo; tutto continua normalmente.
- **Il suono si blocca o una nota resta appesa**: spegnere e riaccendere l'FM-1; la musica ritorna (RESTORE LAST).

20 Quattro tracce, il mixer e il tempo

L'FM-1 suona quattro tracce contemporaneamente. Ciascuna ha il proprio motore, suono, sequenza e mandate agli effetti; le otto voci dell'FM-1 sono condivise tra loro. **ALGORITHM** seleziona la traccia su cui agiscono i tasti, le manopole e PRESETS; il suo numero è in alto a sinistra sullo schermo.

HOME › MIXER



La pagina MIXER.

La posizione della traccia selezionata nel mix. Su HOME, premere HOME.

Manopola	Funzione	Valori
LEVEL	Il volume della traccia, in dB.	dB
PAN	Sinistra / destra.	–100 / +100 %
REV	La mandata al riverbero della traccia.	0–100 %
MUTE	A destra: in mute; a sinistra: udibile.	OFF / ON

HOME › CLOCK



La pagina CLOCK.

Il tempo e il clock. Su MIXER, premere di nuovo HOME.

Manopola	Funzione	Valori
BPM	Il tempo, anche con BPM LOCK.	40–240
SWG	Lo swing di tutte le tracce.	0–100 %
CLK	Chi imposta il tempo: INT (l'FM-1), USB o TRS (un clock MIDI esterno).	3 scelte

- Si può anche mixare nella schermata rapida GLO: livelli sulle manopole, solo, mute e tap tempo (capitolo 16).
- Il livello, il pan e il mute di una traccia restano invariati quando se ne cambia il suono.
- **Una traccia è muta?** MUTE è su ON (MIXER o GLO), il suo LEVEL è al minimo, oppure un'altra traccia è in solo.
- **Le note vengono troncate?** Le otto voci sono condivise: quattro tracce che suonano accordi contemporaneamente possono esaurire le voci; le note più vecchie si fermano per prime.

Felucca · La pagina delle funzioni di Felucca descrive le tracce, il mixer e il clock. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in inglese).

21 Gli altri motori sonori di Felucca

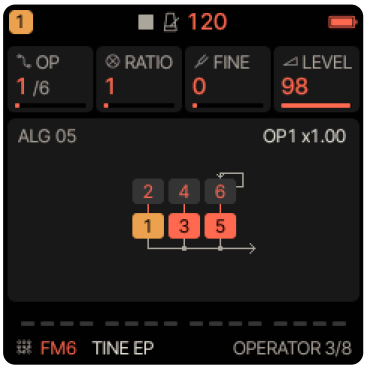
Oltre a P600, ogni traccia può usare uno dei tredici motori di Felucca. Si cambia il motore di una traccia ruotando PRESETS oltre i suoni P600, su SAVE › PRESETS con KNOB 2 (ENG), o tenendo premuto EDIT e premendo il tasto del motore (capitolo 16). Ogni motore ha le proprie pagine su EDIT (EDIT 1, EDIT 2, poi VOICE, VOICE 2, VOICE 3), e i suoi quattro parametri principali su HOME.

Motore	Cos'è	Manopole HOME	Suoni
ANALOG	Analogico virtuale: due oscillatori (WAVE: SAW, SQR, TRI, SIN, PWM, SYNC, SUB), rumore, drive e un filtro risonante, passa-basso, passa-banda o passa-alto (EDIT › FILTER).	CUT RES ATK REL	12
FM6	FM a sei operatori: 32 algoritmi, una patch completa per traccia, modificata su EDIT › OPERATOR, OP ENV e OPERATOR 2, un operatore alla volta; SLOT seleziona una patch di fabbrica (F1–F8), quella propria della traccia (OWN) o una voce del banco inviato dall'editor web Felucca (B1–B32).	MLVL MRAT MEG SLOT	8
PHASE	Distorsione di fase, con una seconda forma d'onda, una seconda voce scordata mixata o modulata ad anello, un sub-oscillatore e un wavefolder (FOLD).	DCW ENV DTN REL	6

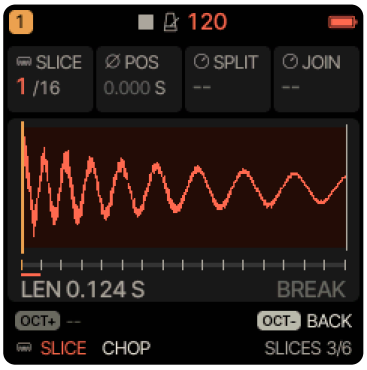
Motore	Cos'è	Manopole HOME	Suoni
LOFI	Chiptune: impulso, triangolo, dente di sega, rumore e una wave RAM, inviluppo a gradini, sweep d'intonazione e arpeggio.	WAVE DUTY CRSH REL	5
SAMPLE	Strumenti multicampionati (PIANO, FLUTE e SAX) e tre slot utente da USR1 a USR3 che si riempiono dall'editor Guru-600.	SET CUT ATK REL	3
VOICE	Una voce cantata a formanti: le vocali A E I O U con transizioni tra di esse (TALK), respiro e ronzio.	VOWL BUZZ BRTH TALK	4
TRIO	Tre oscillatori con modulazione ad anello e sync, in un filtro multimodo a 12 dB, nello stile dei computer a 8 bit.	CUT RES PW INT2	5
WHEEL	Un organo a ruote foniche: 16 registrazioni di drawbar, percussione, key click, drive e un altoparlante rotante.	REG PERC DRV ROTR	5
GRAIN	Texture granulari create dai campioni (integrati o utente): posizione, dimensione, densità, apertura.	POS SIZE DENS SPRD	4
PHYS	Modelli fisici: risonatori modali, corde, membrane percosse e corde simpatiche.	STRC BRIT DAMP POS	9
NOISE	Rumori dall'analogico al digitale: colori, crepitio, shift register e timbri metallici.	FREQ RES COLR REL	4
SLICE	Un break di batteria, una nota di pianoforte o un proprio campione, tagliato in slice, una per tasto; le slice si possono impostare a mano su EDIT › SLICES.	SRC DIV PTCH DCAY	2
DRUM	Un kit di batteria a 8 corsie (KICK, SNARE, CLAP, HAT CL, HAT OP, TOM, RIM, BELL) sulla mappa dei tasti General MIDI, tutto sintetizzato: STD e i kit 80, 10, 66, 55, 77, DEEP, TIGHT e PERC; livelli delle corsie su EDIT › LANES.	TUNE TONE DECY SNAP	4



ANALOG: EDIT 1.



FM6: EDIT › OPERATOR.



SLICE: EDIT › SLICES.



DRUM: la griglia di batteria (SEQ › STEP).

Campioni: NO SAMPLE

- SAMPLE, GRAIN e SLICE possono suonare i propri campioni dagli slot utente USR1, USR2 e USR3. Inviarli dalla pagina SAMPLES dell'editor Guru-600 (capitolo 4). L'FM-1 non può registrare un campione.
- Uno slot vuoto suona una semplice onda sinusoidale all'altezza della nota, e la banda indica NO SAMPLE, una volta per traccia e per slot.
- Sul Guru-600, il terzo slot (USR3) contiene 68 KB invece di 80 KB.

Da sapere

- Una traccia DRUM suona il proprio kit sui tasti e mostra una griglia al posto del piano roll su SEQ › STEP (capitolo 22). I suoi suoni ignorano l'inviluppo, il glide e i tasti accordo.
- SLICE suona una slice per tasto, dal tasto più basso verso l'alto, ignorando la scala.
- VOICE suona al massimo quattro note, GRAIN e PHYS tre, P600 e FM6 sei, gli altri otto (entro le otto voci dell'FM-1).
- Le patch FM6 si modificano nell'editor web Felucca; i campioni e i backup completi si fanno nell'editor Guru-600 (capitolo 4).

Felucca · La pagina dei motori di Felucca descrive ogni motore e i suoi parametri. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Engines (in inglese).

---

22 Il sequencer

Ogni traccia ha la propria sequenza fino a 64 passi, con accordi, legature, accenti, slide, probabilità, velocity e ripetizioni. **PLAY** avvia e ferma insieme tutte e quattro le tracce. Premere **SEQ**: tre pagine, STEP, DETAIL e AUTOMATION.

Registrare

- **Dal vivo**: toccare **REC**; se è fermo, il sequencer parte, con un count-in se impostato. Suonare: le note vengono registrate in loop, sopra a ciò che c'è già.
- **Passo per passo**: su SEQ › STEP, a sequencer fermo, toccare REC (KEYS WRITE STEPS). Ogni accordo o nota suonata riempie il passo sotto il cursore, e il cursore avanza al rilascio. Con MENU › CONTROL › CHORD ENTRY = ADD, ogni tasto aggiunge o toglie una nota e il cursore resta fermo.
- Toccare di nuovo REC per fermare la registrazione. Il proprio timing viene conservato come NUDGE per passo; con QUANTIZE della traccia su ON (predefinito) i passi suonano sulla griglia.
- Click e count-in: impostarli nella schermata rapida REC o in MENU › AUDIO (capitolo 16). Il count-in (solo clock interno) mostra COUNT-IN, la battuta (1 BAR, BAR 1 OF 2…) e i battiti; PLAY lo annulla. Una nota suonata nell'ultimo ottavo del count-in viene registrata sul passo 1.

SEQ › STEP



SEQ › STEP.

Il piano roll dei passi della traccia; il titolo mostra la scala (C CHR).

Manopola	Funzione	Valori
STEP	Il cursore (anche PRESETS).	1–64
NOTE	Traspone le note del passo (su un passo vuoto: scrive l'ultima nota).	st
TIME / LEN	Su una nota: la sua durata in passi (legature dopo di essa). Altrimenti: NOTE, TIE o REST.	1–64
FLAG	– , ACC (accento), SLD (slide), A+S.	4 scelte

- **EDIT** su STEP: cancella il passo sotto il cursore e avanza (STEP CLEARED).
- **Parameter lock**: mentre si inserisce un passo (tasti premuti) o si tiene premuto un passo di batteria, ruotare da KNOB 1 a 4: quel passo riceve un proprio valore per il parametro che quelle manopole controllavano nell'ultima pagina del suono visualizzata. EDIT con il passo tenuto premuto ne cancella i lock. PRESETS con dei passi tenuti premuti ne imposta il NUDGE.
- **Traccia DRUM**: STEP è una griglia (GRID). Tasti bianchi = i 16 passi della pagina mostrata; tasti neri da 1 a 8 = le corsie, 9 tenuto premuto = accento, 10 e 11 = pagina giù e su. Manopole: STEP, LANE, HIT, ACC.
- MENU › CONTROL › STEP PREVIEW ON: spostando il cursore si suona il passo.

SEQ › DETAIL

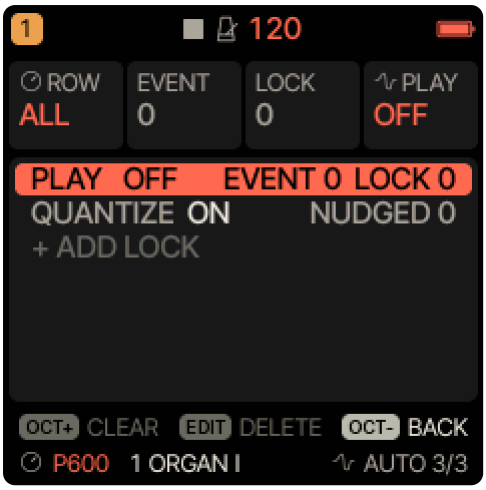


SEQ › DETAIL.

Il passo sotto il cursore, nel dettaglio. PRESETS sposta il cursore.

Manopola	Funzione	Valori
CHANCE	Quanto spesso suona (0–100 %), o una condizione: 1:2, 2:2, 1:3… (loop 1 di 2…), FILL (solo con GLO + E4 tenuti premuti),!FILL (solo quando non sono premuti).	%, condizioni
RATCH	Suona il passo da 1 a 4 volte entro la sua durata.	x1–x4
NUDGE	In anticipo o in ritardo, in sedicesimi di passo (si applica solo con QUANTIZE OFF).	−8 / +7
VEL	La velocity del passo.	1–127

EDIT su DETAIL reimposta il passo a 100 %, x1, 0 e 96 (STEP RESET).



SEQ › AUTOMATION.

L'elenco di tutto ciò che c'è sui passi della traccia: PLAY e QUANTIZE, i lock, i movimenti delle manopole registrati e i dettagli dei passi (CHANCE, RATCH, NUDGE, VEL). KNOB 1 (o PRESETS) sceglie la riga; le altre schede ne indicano il passo, il parametro e il valore. La riga PLAY attiva o disattiva l'intera automazione; QUANTIZE ON suona ogni passo sulla griglia, OFF suona i NUDGE.

- **Registrare i movimenti delle manopole**: armare la traccia e suonare: ogni manopola ruotata viene registrata passo per passo.
- OCT+ su + ADD aggiunge un lock o un dettaglio; su un record, lo commuta tra lock e automazione; su PLAY, chiede CLEAR T1 AUTOMATION?. EDIT elimina la riga.
- 128 record al massimo, condivisi tra le quattro tracce (AUTOMATION FULL).

Lunghezza, velocità e strumenti

Tenere premuto **SEQ** su qualsiasi pagina: da KNOB 1 a 4 impostano LEN (da 1 a 64 passi), DIV (la durata del passo, da 4 battute a 1/32), SWG (swing) e GATE, e i tasti bianchi sono gli strumenti: CLEAR, REVERSE, SHIFT, RANDOM, COOK, EUCLID, DOUBLE, HALF… (capitolo 16). Ogni modifica si può annullare tenendo premuto SAVE.

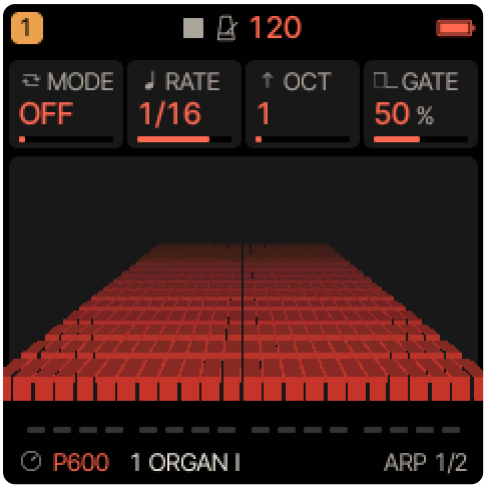
- STOP TO EDIT: è in riproduzione una song (capitolo 25); fermarla per modificare i passi.
- Cambiare suono non cambia mai la sequenza; caricare una frase (SAVE › PHRASES) la sostituisce, dopo conferma se contiene passi propri.

Felucca · La pagina delle funzioni di Felucca descrive in dettaglio il sequencer, i lock e l'automazione. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in inglese).

23 L'arpeggiatore

L'arpeggiatore suona le note tenute premute una dopo l'altra, a tempo. Premere **ARP**. Agisce sulla traccia selezionata, con qualsiasi motore. Impostare MODE su OFF per tornare a suonare normalmente.

ARP 1/2



La pagina ARP.

Lo schema e la sua velocità.

Manopola	Funzione	Valori
MODE	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
RATE	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 %

ARP 2 2/2



La pagina ARP 2.

Groove e latch.

Manopola	Funzione	Valori
SWG	Swing.	0–100 %
PROB	La probabilità che ogni nota suoni.	0–100 %
HOLD	ON: le note continuano a suonare dopo il rilascio (latch); un nuovo accordo le sostituisce.	OFF / ON
ORD	NOTE: per altezza. PLAY: nell'ordine in cui sono state suonate.	2 scelte

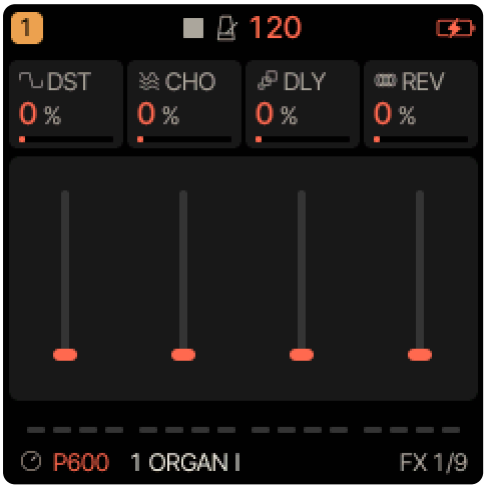
- **Suona da solo?** HOLD è su ON: impostarlo su OFF, o impostare MODE su OFF. REC › CLEAR cancella anche un accordo in latch.
- Con i tasti accordo (SCL › CHORD), un dito suona un intero accordo arpeggiato.
- Le impostazioni dell'arpeggiatore appartengono alla traccia: restano quando si cambia suono.

Felucca · La pagina delle funzioni di Felucca elenca le modalità dell'arpeggiatore. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in inglese).

24 Gli effetti

Premere **FX**. Le prime sei pagine appartengono alla traccia selezionata (le sue mandate, lo SLICER e i suoi due INSERT). DLY, REVERB e CHORUS sono comuni alle quattro tracce; ogni traccia regola la propria mandata. Tenere premuto FX per gli effetti performance (capitolo 16).

FX 1/9



La pagina FX.

La distorsione della traccia e le sue mandate agli effetti condivisi.

Manopola	Funzione	Valori
DST	Distorsione.	0–100 %
CHO	Mandata chorus.	0–100 %
DLY	Mandata delay.	0–100 %
REV	Mandata riverbero.	0–100 %

SLICER 2/9

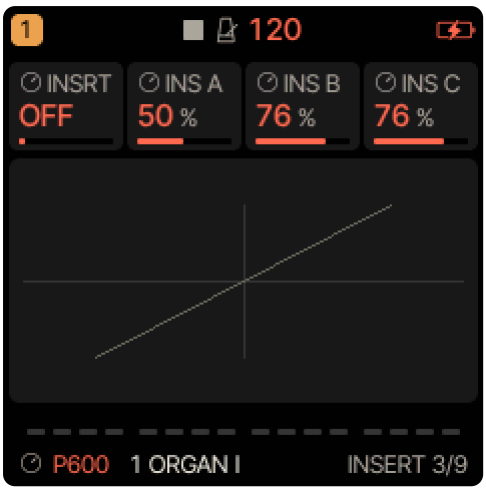


La pagina SLICER.

Un gate ritmico o uno stutter, a tempo.

Manopola	Funzione	Valori
SLCR	OFF, GATE, STUT.	3 scelte
PAT	Uno di 16 schemi.	1–16
RATE	1/8, 8T, 1/16, 16T, 1/32, 32T.	6 valori
DEPTH	Quanto profondamente taglia.	0–100 %

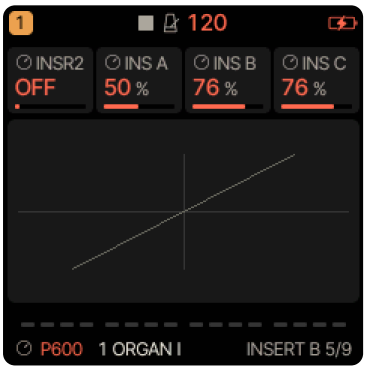
INSERT 3/9



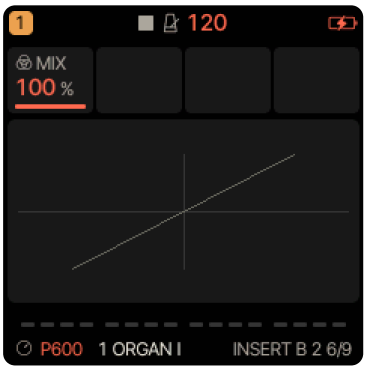
La pagina INSERT; INSERT 2 4/9 ne imposta il MIX dry / wet.

Un effetto inserito sulla traccia: SOFT, HARD, FOLD, FUZZ (distorsioni: DRIVE, TONE, LEVEL), CRUSH (BITS, RATE, LPF), PHASR, FLANG, CHOR (RATE, DEPTH, FDBK).

Manopola	Funzione	Valori
INSRT	Il tipo, da OFF a CHOR.	9 tipi
A, B, C	I suoi tre parametri, denominati in base al tipo.	



INSERT B 5/9: un secondo effetto inserito, dopo il primo, con gli stessi tipi e regolazioni.



INSERT B 2 6/9: il suo dosaggio secco / effetto (MIX).

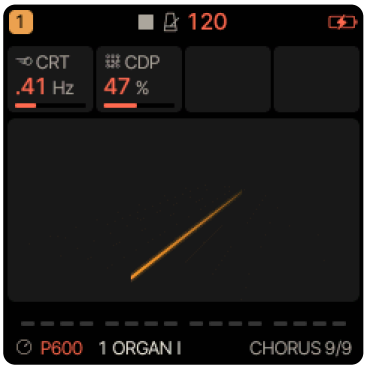
Il suono passa per DIST, l'INSERT, poi l'INSERT B: per esempio un phaser poi un flanger. INSERT B su OFF non cambia nulla.



DLY 7/9: TIME (in valori di nota), FDBK, COLR, MIX.



REVERB 8/9: TYPE (HALL, ROOM, SPRING), SIZE, DAMP.



CHORUS 9/9: CRT (velocità), CDP (profondità).

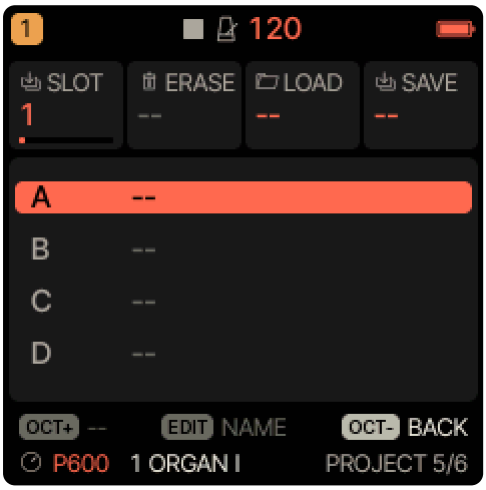
- Le mandate FX fanno parte di un suono: caricare un suono le reimposta. Le impostazioni condivise di DLY, REVERB e CHORUS restano; il progetto le salva.
- **Nessun riverbero?** La mandata REV della traccia è a 0 %, su FX o su HOME › MIXER (lo stesso parametro).
- Un limiter sul master impedisce all'uscita di saturare.

Felucca · La pagina delle funzioni di Felucca descrive gli effetti, lo SLICER e i tipi di riverbero. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in inglese).

25 Progetti, frasi e song

Progetti: tutto in una volta

SAVE › PROJECT



SAVE › PROJECT, pagina 5 di 6.

Quattro slot di progetto, da A a D. Un progetto contiene le quattro tracce: i loro suoni, sequenze, automazioni, mix, effetti, scale, arpeggiatori, e la song.

Manopola	Funzione	Valori
SLOT	Il progetto, da A a D (anche PRESETS).	A–D
ERASE	Selezionare, poi OCT+: ERASE PROJECT A?	azione
LOAD	Selezionare, poi OCT+: LOADED.	azione
SAVE	Selezionare, poi OCT+: la schermata NAME (KNOB 3: un nome casuale), OCT+ per salvare: SAVED.	azione

- Fermare prima il sequencer (STOP TO SAVE, STOP TO ERASE). EDIT rinomina il progetto.
- Salvare in uno slot occupato mostra OVERWRITE PROJECT A? con il suo nome.
- Un progetto caricato con un campione mancante indica NO SAMPLE dopo LOADED.
- La musica attuale viene conservata automaticamente allo spegnimento (RESTORE LAST). Usare un progetto per conservare più brani, o una versione a cui tornare.

Frasi: sequenze pronte

SAVE › PHRASES



SAVE › PHRASES, pagina 4 di 6.

Carica una sequenza pronta sulla traccia selezionata: 13 frasi di fabbrica (ACID, OFFBEAT, MELODY, LEAD, PAD, KEYS, BELL, SUB, CHOP, STUTTER, SLICES, BEAT, ARP), poi quelle dei propri suoni USER.

Manopola	Funzione	Valori
PAT	La frase (anche PRESETS).	elenco
LOAD	OCT+ la carica (REPLACE T1 SEQUENCE? se la traccia contiene passi propri). Tenere premuto SAVE per annullare.	azione

Song: sezioni in successione

GLO › SONG



GLO › SONG.

Fino a 16 sezioni suonate una dopo l'altra. Per ogni traccia, una sezione stabilisce il progetto (da A a D) di cui suona il pattern, o - per il silenzio, e il numero di ripetizioni.

Manopola	Funzione	Valori
SEC	La sezione (anche PRESETS); l'ultima riga, + ADD, ne aggiunge una.	1–16
TRACK	La traccia, da T1 a T4.	T1–T4
PAT	A, B, C, D o - (anche i tasti A3, B3, C4, D4).	5 scelte
REPS	Quante volte suona la sezione.	1–16

- **PLAY** (o OCT+) su SONG suona la song dalla prima sezione; premendo di nuovo PLAY la si ferma. Altrove, PLAY suona i pattern attuali in loop.
- Mentre suona una song, le sequenze non si possono modificare: STOP TO EDIT.
- ADD A SECTION: la song è vuota. PATTERN A EMPTY: il progetto indicato in una sezione non ha alcun pattern per quella traccia.

SAVE › TOOLS: cancellare

SAVE › TOOLS



SAVE › TOOLS, pagina 6 di 6.

Strumenti di cancellazione, ciascuno con una conferma.

Manopola	Funzione	Valori
PAT	CLEAR: la sequenza e l'automazione della traccia (CLEAR T1 SEQUENCE?).	azione
SOUND	Ruotare a destra una volta: INIT (il primo suono del motore); due volte: CLEAN (la sua voce di base).	azione
SEC	DELETE: la sezione della song mostrata su GLO › SONG.	azione
SONG	CLEAR: l'intero ordine della song.	azione

Felucca · La pagina delle funzioni di Felucca descrive progetti, frasi e song. Dettagli: github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features (in inglese).

26 Domande e risposte, e tutti i messaggi

Nessun suono, o non il suono atteso

Non sento proprio nulla.

> Alzare MASTER. Verificare che la traccia non sia in mute (HOME › MIXER, o la schermata rapida GLO) e che un'altra traccia non sia in solo. Su un suono modificato, un oscillatore su OFF, un CUTOFF chiuso, o SUSTAIN a 0 con un DECAY breve possono renderlo muto; ruotare PRESETS di uno scatto e tornare indietro per ricaricarlo.

I tasti suonano note diverse da quelle che premo.

> È impostata una scala o una trasposizione: su SCL, impostare SCL su CHR, QNT su OFF e TRN a 0. Per l'ottava, premere insieme OCT– e OCT+. Per i tasti accordo, impostare CHRD su OFF in SCL › CHORD.

Una nota continua a suonare da sola.

> HOLD dell'arpeggiatore è su ON (ARP 2), oppure RELEASE è molto lungo (ENV). Premere PLAY per verificare che non sia il sequencer. Come ultima risorsa, spegnere e riaccendere: la musica ritorna.

Le note vengono troncate quando suono accordi.

> Le otto voci sono condivise dalle quattro tracce, e una traccia P600 ne ha al massimo sei. Suonare meno note sulle altre tracce, o impostare una traccia di basso su MONO / LEG.

Il suono gracchia nell'applicazione per Mac.

> Scegliere Audio › Latency 35 ms o 50 ms e chiudere le altre applicazioni.

La rotella di modulazione non fa nulla.

> EXTRAS › WHEEL del suono è a 0 % (l'LFO suona allora sempre al massimo, qualunque sia la posizione della rotella), oppure l'LFO del suono non è indirizzato da nessuna parte (LFO DEST). Per usare SELECT come rotella, impostare MENU › CONTROL › SELECT su MODW.

Le mie modulazioni sugli slot MOD 1 e 2 sono scomparse.

> Caricare un suono le reimposta, e una posizione P600 non le conserva. Conservare il suono in una posizione USER o in un progetto.

VINTAGE è tornato a 24.

> Ogni suono P600 si carica con VINTAGE a 24 (circa 19 %); una posizione P600 non lo conserva. Una posizione USER o un progetto sì.

Le immagini 3D non si muovono.

> MASTER è abbassato con MENU › DISPLAY › SCOPE su OUT: le immagini prendono il suono dopo MASTER. Alzare MASTER, o impostare SCOPE su MIX.

Pagine e pulsanti

Sono su una pagina che non conosco. Come esco?

> Premere HOME: ritorno alla pagina HOME da qualsiasi punto. Il nome della pagina attuale è in basso a destra; il capitolo 8 elenca tutte le pagine per pulsante.

Si è aperta una schermata piena di tasti che non si chiude.

> È una schermata rapida tenuta aperta (un lucchetto accanto al nome): toccare il suo pulsante (EDIT, FX...) per chiuderla. Succede quando si tiene premuto un pulsante per più di 1 s.

Premere EDIT all'inizio non fa nulla, poi la pagina cambia dopo un ritardo.

> All'interno della famiglia già mostrata, un tocco attende un terzo di secondo nel caso segua un secondo tocco (una doppia pressione torna indietro di una pagina).

OCT+ non cambia l'ottava.

> Nelle pagine di azione (pagine SAVE, MORPH, CHORD, SONG, AUTOMATION...), nelle finestre di dialogo, nel menu e nelle schermate rapide GLO, SCL, EDIT, SEQ e REC, OCT– e OCT+ controllano invece la pagina. Andare su HOME per cambiare l'ottava.

Ruotando PRESETS si saltano dei suoni.

> SAVE › PRESETS › LIST è impostato su una famiglia o su FAV: rimetterlo su ALL.

PRESETS sposta un cursore invece di cambiare il suono.

> Su STEP, DETAIL, AUTOMATION, SONG, USER, PHRASES e PROJECT sposta il cursore, la riga o lo slot, come KNOB 1; su TOOLS e SLICES non fa nulla. Andare su HOME per cambiare il suono.

SELECT non cambia il tempo.

> MENU › CONTROL › BPM LOCK è su ON, SELECT è impostato su PAGE, MODW o VEL, oppure un clock esterno imposta il tempo (HOME › CLOCK › CLK).

Le pagine P600 sono scomparse.

> La traccia selezionata non è una traccia P600: controllare il motore in basso a sinistra, scegliere una traccia P600 con ALGORITHM, o caricare un suono P600 su questa.

Un pulsante agisce come un altro.

> Ricalibrare il pannello (capitolo 19).

Su SAVE › PLACE, ruotando PRESETS ho cambiato il mio suono.

> Su PLACE, PRESETS carica suoni; scegliere la posizione con KNOB 1. Tenere premuto SAVE per un istante per ritrovare il proprio suono, poi salvarlo.

Chiudendo il menu arrivo su HOME.

> Succede sempre, da qualunque pagina lo si sia aperto.

Cosa significano A* accanto al numero di traccia, OCT +1 in alto a destra, o un anello rosso?

> A*: il pattern della traccia proviene dal progetto A ed è stato modificato da allora. OCT +1: la tastiera è un'ottava sopra. Un anello rosso: un'altra traccia è armata per la registrazione (capitolo 8).

Quale versione del Guru-600 è installata?

> È indicata nella schermata di avvio. MENU › SYSTEM › INFO mostra la numerazione di Felucca (v1.6.1), e ABOUT mostra solo i riconoscimenti di Felucca.

Suoni e memoria

Ho modificato un suono e l'ho perso ruotando PRESETS.

> Tenere subito premuto SAVE per 1 s: il suono precedente ritorna, con le sue modifiche (solo l'ultimo caricamento: una serie rapida di scatti conta come uno solo). Poi salvarlo (capitolo 13).

Un suono modificato viene conservato quando spengo?

> Sì, se si attende circa un minuto a sequencer fermo prima di spegnere: l'FM-1 riparte come lo si era lasciato (RESTORE LAST). Per conservarlo definitivamente, salvarlo in una posizione USER o in una posizione P600.

Posizione USER o posizione P600?

> Una posizione P600 sostituisce un suono integrato e compare al suo numero; conserva i parametri del Prophet-600, ma non gli effetti, l'INSERT, MONO / LEG o VINTAGE. Una posizione USER accetta qualsiasi motore, conserva tutto (effetti, VINTAGE) e usa un nome a scelta. Il capitolo 13 le confronta.

Ho perso il suono di fabbrica originale che ho sostituito?

> No: i suoni integrati non vengono mai cancellati. ORIG su SAVE › PLACE ne richiama uno, RESET SOUNDS li richiama tutti.

Come faccio il backup di tutto?

> Con la pagina BACKUP dell'editor Guru-600 (capitolo 4): la musica, i progetti, i suoni USER, i posti P600, i campioni, le impostazioni. Nell'applicazione per Mac: copiare il file flash.bin (capitolo 3).

Posso trasferire i miei suoni dall'applicazione per Mac all'FM-1?

> Sì, insieme a tutto il resto: nell'applicazione, Backup › Esporta backup..., poi RESTORE IT ON THE FM-1 nella pagina BACKUP dell'editor Guru-600 (capitolo 4).

Posso usare i suoni del mio Prophet-600?

> Sì: inviarne i dump .syx con la pagina Sound Sender (capitolo 14). Al contrario, si possono recuperare i propri suoni del Guru-600 nel formato del Prophet-600.

Come nomino o rinomino un suono in una posizione P600?

> Non si può fare sull'FM-1: mantiene il proprio nome con il numero della posizione (ORGAN I salvato nella posizione 30 è 30 ORGAN I). Per scegliere un nome, usare una posizione USER.

Ci sono posizioni P600 vuote?

> No: tutte le 255 contengono un suono, e i propri ne sostituiscono fino a 55. Sono mostrate a colori su SAVE › PLACE.

Il mio suono P600 salvato suona senza effetti, o POLY invece di MONO.

> Una posizione P600 conserva solo la parte Prophet-600 del suono: un suono conservato suona POLY (o UNI), senza effetti, senza alcuna mandata. Usare una posizione USER per conservare tutto (capitolo 13).

I miei suoni P600 erano spariti dopo lo spegnimento.

> L'FM-1 è stato spento meno di 2 s circa dopo il salvataggio, o mentre il sequencer suonava (vengono scritti solo quando è fermo). Oppure un campione USR3 inviato da un firmware precedente occupa la loro area di memoria: inviare un nuovo campione in USR3, o cancellarlo, dalla pagina SAMPLES dell'editor Guru-600.

I nomi sono spariti dopo aver recuperato i suoni e averli inviati di nuovo.

> Il formato del Prophet-600 non contiene nomi: un suono rinviato si chiama P600 seguito da un numero (capitolo 14).

Posso caricare il file di Recupera tutte le 255 nel mio Prophet-600?

> Hanno senso solo le posizioni da 1 a 100: un Prophet-600 ha 100 programmi, e le posizioni da 101 a 255 sovrascriverebbero i programmi da 1 a 100.

Posso inviare suoni con il mio strumento SysEx?

> Sì, via USB. Ogni suono va nella prima posizione a partire dalla 201 che non contiene alcun suono personale, sostituendo lì un suono integrato del Guru-600.

Un Program Change MIDI può raggiungere le posizioni da 129 a 255?

> No: i programmi da 0 a 127 sono i suoni da 1 a 128. Scegliere le posizioni più alte con PRESETS.

Posso annullare RESET SOUNDS?

> No: solo un file .syx recuperato in precedenza riporta i propri suoni P600 (capitolo 14).

Il morphing sopravvive a un cambio di traccia o di suono?

> No: riparte dal suono così com'è in quel momento, con MORPH di nuovo a 0 %. Per conservare il suono ottenuto, salvarlo prima: SAVE › PLACE, SAVE › USER o un progetto (capitolo 11).

Tutti i messaggi, e cosa fare

La banda in alto sullo schermo mostra il risultato di ogni azione.

Messaggio	Cosa significa, cosa fare
STOP TO SAVE / STOP TO ERASE	Si può salvare o cancellare solo a sequencer fermo: premere PLAY per fermarlo, poi riprovare.
STOP TO EDIT	È in riproduzione una song: fermarla per modificare i passi, la song o gli strumenti.
STOP TO RECORD / STOP TO UNDO	Non possibile mentre suona una song: fermarla prima.
[SEQ] TO RECORD	Nella pagina SONG, REC non arma la registrazione: andare su una pagina SEQ.
KEYS WRITE STEPS / KEYS ADD TO STEP	La registrazione a passi è attiva (SEQ › STEP, fermo): i tasti scrivono nel passo sotto il cursore.
KEYS RECORD LIVE / LANE KEYS RECORD	La registrazione dal vivo è attiva, sul piano roll o sulla griglia di batteria.
SAVED Uxx / LOADED Uxx / ERASED Uxx / RENAMED Uxx	Fatto per la posizione USER xx.
SAVED / LOADED / RENAMED / PROJECT A ERASED	Fatto per il progetto.
SAVED (RAM) / ERASED (RAM)	Conservato per ora ma non salvato in memoria (la memoria non era disponibile): salvare di nuovo.
SAVE ERROR / ERASE ERROR / SAVE FORMAT ERROR	Non è stato possibile scrivere la memoria: riprovare; se persiste, fare un backup e reinstallare.
EMPTY SLOT	In quella posizione non c'è nulla da caricare, rinominare o cancellare.
NAME FULL	Un nome ha al massimo 12 caratteri.
SAVED 30 ORGAN I	Il proprio suono P600 è salvato in quella posizione: il suo nome inizia con il numero della posizione.
P600 MEMORY FULL / P600: NO FREE PLACE	Tutte le 55 posizioni personali sono occupate: liberarne alcune con ORIG, o usare una posizione USER.

Messaggio	Cosa significa, cosa fare
NOT A P600 SOUND	SAVE › PLACE è per i suoni P600: usare SAVE › USER per questo motore.
ALREADY ORIGINAL / ORIGINAL BACK	La posizione contiene il suo suono integrato (già, o di nuovo).
RECEIVED 12 P600 05	Un suono ricevuto dal computer; il suo nome inizia con la sua posizione (qui 12).
P600 PLACE CLEARED / SOUNDS RESET / NO IMPORTED SOUND	Una posizione o tutte le posizioni sono tornate al loro suono integrato (oppure non c'era nulla da reimpostare).
P600: NOT SAVED	Non è stato possibile scrivere in memoria i propri suoni P600, e l'FM-1 non riprova da solo: fermare il sequencer e salvare di nuovo la posizione.
MUTATED	Pagina MORPH: una nuova variante del suono.
PLAY THE CHORD / CHORD KEPT: MEM / NO NOTE	Memoria di accordi: suonare l'accordo / è memorizzato / non è stata suonata alcuna nota.
ENGINE DRUM	La traccia ha cambiato motore.
NO FAVORITES / NO SOUNDS IN LIST	L'elenco scelto in SAVE › PRESETS › LIST è vuoto: impostare LIST su ALL.
SOUND INIT / CLEAN INIT	Il suono della traccia è stato inizializzato.
UNDO/REDO T1 / NOTHING TO UNDO	SAVE tenuto premuto: l'ultimo caricamento annullato o ripristinato / niente da annullare.
[SAVE] HOLD TO UNDO	Un promemoria dopo uno strumento o il caricamento di una frase: tenendo premuto SAVE lo si annulla.
HOLD [EDIT] QUICK	Tenere premuto questo pulsante per aprire la sua schermata rapida. Il promemoria non compare più dopo averla aperta.
MIX PUT BACK / SCALE PUT BACK / SEQUENCE PUT BACK / REC PUT BACK / MUTES PUT BACK	OCT– in una schermata rapida: le sue modifiche vengono annullate.
FX ALL OFF	FX LATCH: tutti gli effetti performance sono spenti.
HOLD A KEY: ASSIGN / B4 FLANGER...	Schermata rapida FX: tenere premuto un tasto bianco e ruotare PRESETS per assegnargli un effetto.
MOMENTARY [OCT+] KEEP / BACK / KEPT / MOMENTARY FULL	LFO tenuto premuto + manopole: valori temporanei / ripristinati / conservati / otto valori al massimo.
BPM LOCKED	MENU › CONTROL › BPM LOCK è attivo: impostare il tempo con GLO + SELECT o su HOME › CLOCK.
MODW n / VEL n	SELECT funge da rotella di modulazione o imposta la velocity (MENU › CONTROL › SELECT).

Messaggio	Cosa significa, cosa fare
TAP: CLK IS EXT / RESTART: CLK IS EXT	Un clock esterno imposta il tempo (HOME › CLOCK › CLK).
CLICK … / COUNT-IN … / CLICK LEVEL …	Schermata rapida REC: il nuovo valore.
MIDI IN → T2	Arrivano note MIDI per una traccia diversa da quella selezionata.
MIDI LEARN ON / LEARN DONE / CC74 → T2 CUT	MIDI LEARN: avviato / terminato / un CC assegnato.
CC NOT LEARNABLE / LEARN FULL / TURN A KNOB / NO CC TO CLEAR	MIDI LEARN: un CC riservato / già 16 assegnazioni / ruotare prima una manopola / quel parametro non ha CC.
LEARN CLEARED / NOTHING LEARNED	MENU › MIDI › LEARN CLEAR: tutte le assegnazioni cancellate / non ce n'erano.
NO SAMPLE	SAMPLE, GRAIN o SLICE su uno slot utente vuoto: suona una semplice onda sinusoidale. Inviare un campione dalla pagina SAMPLES dell'editor Guru-600 o scegliere un'altra sorgente.
USR1 EMPTY / SRC USR1-3 TO EDIT / SAMPLE TOO SHORT / PICK A SLICE / FIRST SLICE / 32 SLICES AT MOST / SLICE TOO SHORT / DIV MAN / SLICES SAVED / TOO LONG TO SAVE	EDIT › SLICES: cosa l'editor di slice può e non può fare con quel campione.
STEP CLEARED / STEP RESET / NOTHING TO RESET / LOCKS CLEARED / NO LOCKS	SEQ › STEP o DETAIL: il passo cancellato o reimpostato / i suoi lock cancellati.
NOTE AHEAD / END OF PATTERN	Una nota non può essere più lunga: la nota successiva o la fine del pattern lo impedisce.
QUANTIZE IS ON	Un NUDGE non viene applicato mentre QUANTIZE della traccia è su ON (SEQ › AUTOMATION).
NUDGE +3	Il nudge dei passi tenuti premuti.
ACC PLAYS 127	Un passo accentato suona sempre alla velocity massima.
AUTOMATION FULL	Tutti i 128 record di automazione sono occupati: eliminarne alcuni su SEQ › AUTOMATION.
REVERSED, SHIFTED…, RANDOM BEAT, COOKED, DOUBLED, HALVED, EUCLID…	Schermata rapida SEQ: il risultato dello strumento.
NOTHING TO CLEAR / NOTHING TO COOK / 64 STEPS: NO ROOM / 1 STEP: NO HALF	Lo strumento non aveva nulla da fare.
PATTERN CLEARED / SEQUENCE CLEARED / AUTOMATION CLEARED / SECTION DELETED / SONG CLEARED	Cancellato.

Messaggio	Cosa significa, cosa fare
ADD A SECTION / STOP FIRST / PATTERN A EMPTY	La song non può suonare: è vuota / fermare prima / una sezione indica un pattern vuoto.
2ND CORE ON: RESTART / 2ND CORE MISREAD: OFF	L'impostazione del secondo core ha effetto alla prossima accensione / si è disattivato da solo.
SETUP CANCELLED / UPDATE CANCELLED	Calibrazione o modalità ripristino annullata: non è cambiato nulla.
2ND CORE OFF: RESTART	Il secondo core sarà disattivato dalla prossima accensione.
RENAMED (RAM)	Rinominato per ora, ma non scritto in memoria: rinominare di nuovo.
LOADED 03 MELODY	SAVE › PHRASES: la frase è caricata sulla traccia.
KICK MUTED / KICK ON	Schermata rapida EDIT, traccia DRUM: una corsia in mute / di nuovo attiva (non salvato).
NO NOTE	SEQ › DETAIL: il passo non ha alcuna nota da impostare.
EUCLID 4/16 (+2) / EUCLID APPLIED / EUCLID CANCELLED	Schermata rapida SEQ, EUCLID: colpi / passi (rotazione) / applicato / annullato.
COOKED 3	Schermata rapida SEQ: COOK premuto di nuovo nella stessa apertura (il conteggio).
T2 CUT CC CLEARED	MIDI LEARN: OCT– ha rimosso il CC del parametro appena ruotato.
VEL SHOWN / VEL HIDDEN	SEQ › AUTOMATION: le righe VEL dei passi sono mostrate / nascoste.
ALREADY LISTED	SEQ › AUTOMATION: quella riga è già nell'elenco.
CHANCE ADDED / RATCH ADDED / NUDGE ADDED / LOCK ADDED	SEQ › AUTOMATION, + ADD: il dettaglio o il lock è stato aggiunto.
NOW A LOCK / NOW AUTOMATION	SEQ › AUTOMATION: OCT+ ha trasformato il record in un lock / in automazione.
DELETED / VEL 96	SEQ › AUTOMATION, EDIT: il record eliminato / la velocity del passo di nuovo a 96.

Durante MIDI LEARN, la riga in basso (non la banda) indica a che punto si è: **LEARN: TURN A KNOB** (ruotare la manopola da controllare), **T2 CUT: SEND A CC** (muovere una manopola del controller), **T2 CUT = CC74** (quel parametro risponde al CC 74), con [OCT+] DONE a destra.

Finestre di dialogo

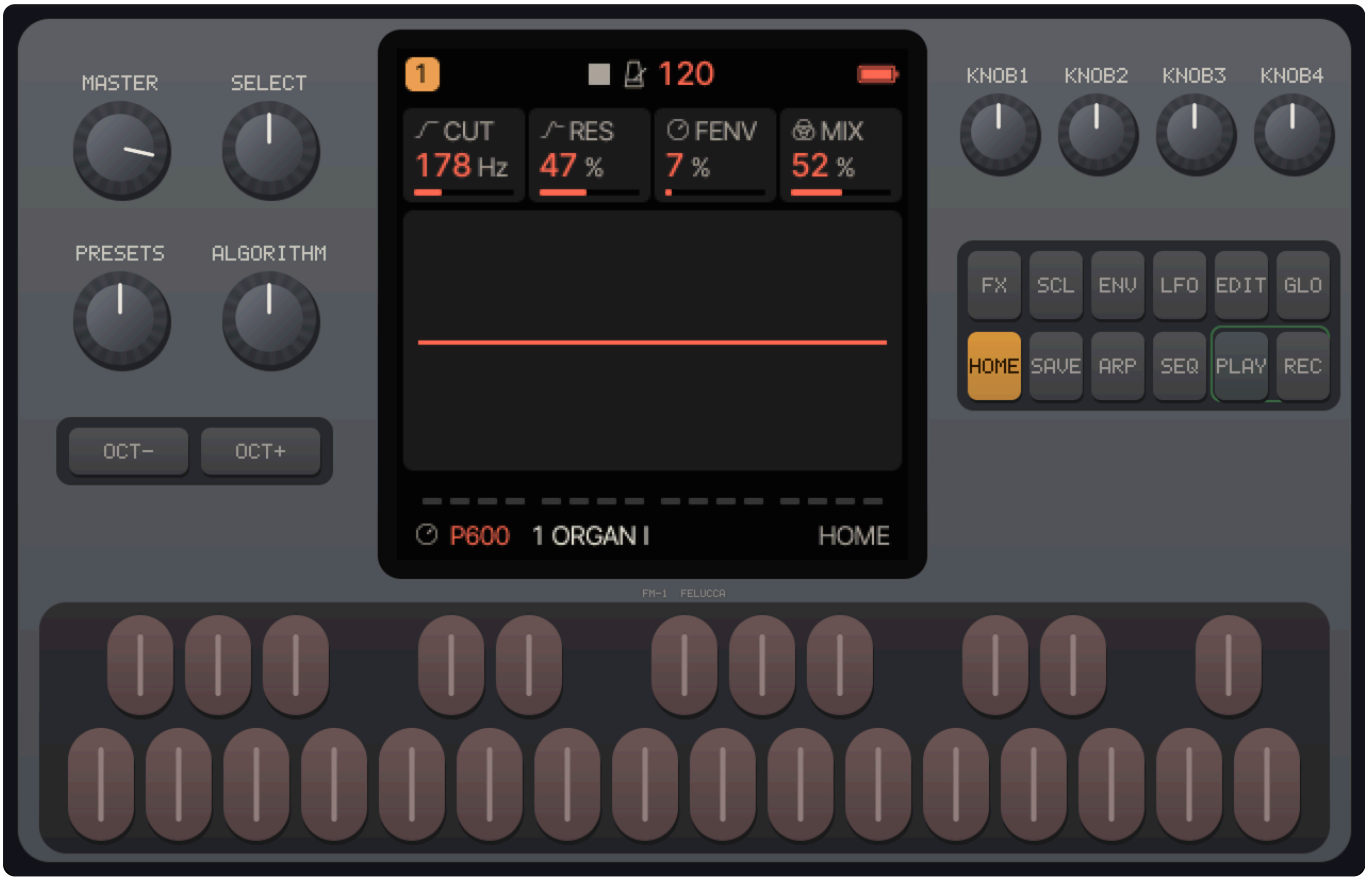
Domanda	OCT+ (YES) esegue
OVERWRITE U05? / OVERWRITE PROJECT A?	Apre NAME per sostituire il suono o il progetto (nulla viene scritto prima dell'OCT+ di NAME).
ERASE U05? / ERASE PROJECT A?	Lo cancella.
SAVE IN PLACE 12?	Salva il suono P600 in quella posizione.
ORIGINAL TO 12?	Richiama il suono integrato della posizione.
REPLACE T1 SEQUENCE?	Carica la frase sopra i propri passi (tenere premuto SAVE per annullare).
CLEAR T1 SEQUENCE? / CLEAR T1 AUTOMATION?	Cancella i passi della traccia / la sua automazione.
DELETE SECTION? / CLEAR SONG ORDER?	Elimina la sezione della song / l'intero ordine della song.
INITIALIZE SOUND? / CLEAN INIT SOUND?	Inizializza il suono della traccia / lo riporta alla sua voce di base, senza effetti né modulazione.
ARE YOU SURE? ALL WILL BE ERASED	RESET GURU-600: cancella tutto e riavvia.

OCT– risponde sempre NO e non cambia nulla.

Il Guru-600 è un progetto libero, che può sempre evolvere. Se avete un'idea per una funzione o un miglioramento, o se notate un bug, scriveteci su github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues per i bug, Discussions per le idee. Senza un account GitHub: guru600fm1@gmail.com.

Per ciò che viene da Felucca (il sequencer, gli altri motori...): github.com/hugelton/Felucca.

27 Il pannello del Prophet-600 ↔ il Guru-600



Dove si trova sul Guru-600 ogni comando del pannello del Prophet-600.

Pannello del Prophet-600	Guru-600 sull'FM-1
POLY-MOD › FILTER ENVELOPE, OSC B	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM EN, PM B
POLY-MOD › FREQ A, FILTER (switches)	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM DS: FRQ A, FILT, BOTH
LFO › FREQUENCY, SHAPE	LFO › RATE, WAVE
LFO › INITIAL AMOUNT	EDIT › EXTRAS (7/11) › WHEEL (WHEEL più basso = più LFO senza la rotella)
LFO › FREQ, PW, FILTER (switches)	LFO › LFO DEST › PIT, SHP, FLT (0 o 100 %)
OSC A › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › A FRQ, A WAV
OSC A › PULSE WIDTH, SYNC	EDIT › OSC 2 (3/11) › A PW, SYNC
OSC B › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › B FRQ, B WAV
OSC B › FINE, PULSE WIDTH	EDIT › OSC 2 (3/11) › B FIN, B PW
MIXER › OSC A / OSC B	EDIT › MIXER (4/11) › MIX (anche HOME › KNOB 4)
GLIDE	EDIT › MIXER (4/11) › GLD

Pannello del Prophet-600	Guru-600 sull'FM-1
UNISON	EDIT › MIXER (4/11) › VCE = UNI
FILTER › CUTOFF, RESONANCE, ENVELOPE AMOUNT	EDIT › FILTER (5/11) › CUT, RES, FENV (anche HOME › da KNOB 1 a 3)
FILTER › KEYBOARD HALF / FULL	EDIT › FILTER (5/11) › KBD
FILTER ENVELOPE › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	EDIT › FLT ENV (6/11)
AMPLIFIER › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	ENV (1/2)
MASTER VOLUME	MASTER
TUNE	MENU › AUDIO › TUNE
PROGRAM (i tasti numerici)	PRESETS
RECORD	SAVE › PLACE
Rotella del pitch bend	la rotella del pitch bend di una tastiera MIDI
Rotella di modulazione	la rotella di modulazione di una tastiera MIDI, o SELECT = MODW; la sua quantità: EDIT › EXTRAS › WHEEL

Gli stessi comandi rispondono ai numeri di CC MIDI del firmware GliGli (capitolo 18).

28 Riconoscimenti e licenze

- Guru-600: Marc Massé, 2026, licenza GPL-3.
- Felucca: Leo Kuroshita (hugelton), licenza GPL-3. 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.
- Collezione v2022: i suoi autori (vedi appendice), licenza GPL, dal progetto di firmware Prophet-600 GliGli.
- Suoni da 201 a 230: adattati dai suoni di fabbrica di Surge XT (surge-synthesizer.github.io, GPL-3), di Claes Johanson. Suoni da 231 a 255: originali creati per il Guru-600.
- Emulatore dell'FM-1: fm1-emu (Joakim Eriksson).
- Caratteri: Inter Tight (licenza SIL Open Font); VI Mong Rong (VN-Fonts Team, 1994).

Il Guru-600 è un progetto libero, che può sempre evolvere. Se avete un'idea per una funzione o un miglioramento, o se notate un bug, scriveteci su github.com/MarcGoudy/guru-600: Issues per i bug, Discussions per le idee. Senza un account GitHub: guru600fm1@gmail.com.

Per ciò che viene da Felucca (il sequencer, gli altri motori…): github.com/hugelton/Felucca.

A Éric Le Yavanc, mio fratello di cuore,
appassionato di suono e smanettone senza pari.
Ti voglio bene, fra'! È tutto merito tuo!

用户指南

目录

1	Guru-600 带来了什么	370
2	在 FM-1 上安装 Guru-600	371
3	Mac 上的 Guru-600 应用程序	373
4	Guru-600 编辑器	375
5	入门	375
6	通俗讲解合成器	377
7	FM-1 的控件与手势	378
8	看懂屏幕：页面、颜色、消息、帮助	382
9	P600 引擎逐页详解	386
10	放大器包络、LFO 与调制	392
11	MORPH 与 MUTATE	396
12	音色：查找音色	398
13	保存您的音色	399
14	从电脑发送音色及取回音色	402
15	音阶、和弦与和弦记忆	404
16	快捷屏幕	406
17	菜单逐行详解	409
18	调制轮、MIDI 与 MIDI LEARN	413
19	重置、校准与救援	415
20	四个音轨、混音器与速度	416
21	Felucca 的其他声音引擎	418
22	音序器	420
23	琶音器	422
24	效果器	423
25	工程、乐句与歌曲	425
26	问答及所有消息	428
27	Prophet-600 面板 ↔ Guru-600	436
28	致谢与许可	437
29	附录：255 个音色	516

感谢您下载 Guru-600——一款 Sequential Circuits Prophet-600 模拟器。希望您演奏它时的乐趣，能与我们创作它时的乐趣一样多。本说明书将向您介绍 FM-1 现在能做的一切。祝您玩得开心！

1 Guru-600 带来了什么

Guru-600 将 M-VAVE FM-1 变成 **Sequential Circuits Prophet-600**（1982 年）的模拟器，Prophet-600 是最早配备 MIDI 的合成器之一。它是一款固件：取代 FM-1 的原厂固件，可随时卸载。

新增功能

- **P600 声音引擎**，按原机结构打造：每个复音两个振荡器并支持同步、带独立包络的 24 dB 滤波器、Poly-Mod、LFO、齐奏和六个复音（第9章）。
- **255 个音色**：Prophet-600 的 100 个出厂程序（沿用原名）、Prophet-600 社区的 100 个免费音色，以及为 Guru-600 制作的 55 个音色。加上 Felucca 其他引擎的 71 个音色，列表共有 326 个音色，另有 32 个 USER 位置留给您自己的音色（第12章）。
- **MORPH 与 MUTATE**：将一个音色逐渐变为另一个音色，或一个动作就生成某个音色的变体（第11章）。
- **55 个专属位置**用于存放 P600 音色，另外还有 32 个 USER 位置，原始音色始终一步即可恢复（第13章）。
- **从电脑发送音色**：Prophet-600 原版文件（.syx）可导入 FM-1，也能以 Prophet-600 自身的格式导出（第14章）。
- **和弦记忆**：弹一次和弦，之后用一根手指即可在任意调上弹奏它（第15章）。
- **沿用 GliGli 固件的 MIDI 映射**：为真正的 Prophet-600 做的设置可以直接控制 Guru-600（第18章）。
- **全新外观**：Prophet-600 风格的页面、实时以 3D 绘制声音的屏幕、彩色消息条和动画启动画面（第8章）。
- **更便捷的操作**：双击页面按钮可返回上一页；按住一秒的快捷屏幕会保持打开（第7章和第16章）。
- **两种重置**，界限分明：一种只针对音色，一种针对整台乐器（第19章）。
- **Mac 应用程序**：在电脑屏幕上呈现完整的 Guru-600，可用来探索功能、准备音色，或在没有 FM-1 的情况下演奏（第3章）。

沿用自 Felucca 的功能

Guru-600 基于 **Felucca** 构建，这是 Leo Kuroshita 为 FM-1 开发的免费固件。Felucca 的所有功能依然保留，并可与 P600 引擎配合使用：四个音轨、另外十三种声音引擎、带自动化的 64 步音序器、琶音器、效果器、音阶与和弦、歌曲与工程。第20章至第25章对其进行概述；详细内容见 Felucca wiki。

> Felucca wiki（github.com/hugelton/Felucca/wiki）介绍的是原版固件 Felucca：部分细节可能与 Guru-600 不同。该 wiki 为英文。

与 Prophet-600 相比

Guru-600 是对模拟合成器的数字模仿。100 个出厂音色采用原始参数，读取自 Sequential 的文件。包络、滤波器和 LFO 根据一台实测的 Prophet-600 校准。每台 Prophet-600 的声音彼此都略有不同：请期待相同的个性，而不是同一台机器。

在 P600 引擎上，超越原版的功能：

- 支持速度同步和更多波形的 LFO、调制矩阵、滤波器力度响应、立体声扩展。
- 单音、连奏和音符优先级；VINTAGE 漂移；USB 音频和 MIDI。

如何阅读本指南

- **初次接触合成器?** 请先阅读第5章（入门）和第6章（通俗讲解合成器），然后阅读第7章和第8章。
- **熟悉合成器?** 请直接阅读 P600 引擎（第9章）、MORPH（第11章）以及如何保存音色（第13章）。
- **遇到意外情况?** 第26章解答常见问题，并解释屏幕可能显示的每一条消息。

约定

- **大写**单词即 FM-1 按钮和屏幕上显示的文字：**EDIT**、**CUTOFF**、**OCT+**。
- **KNOB 1** 至 **KNOB 4** 指右上方的四个旋钮，从左到右依次对应屏幕上显示的四个参数。
- **MENU › SYSTEM › HELP** 表示：打开菜单，进入 SYSTEM 标签页，选择 HELP 一行。
- **单击**：按下后立即松开。**按住**：保持按下。**双击**：在同一按钮上快速单击两次。
- 音符采用字母音名：C D E F G A B；C4 为中央 C。

---

2 在 FM-1 上安装 Guru-600

Guru-600 已在 FM-1 上测试：声音、音序器、备份和安装均正常工作，迄今没有已知缺陷。它将取代 M-VAVE 官方固件，您可以随时恢复官方固件。与所有自由软件一样，它按原样提供，不附带任何担保：安装前请先备份您的项目。

准备工作

- FM-1。
- 一根 USB **数据**线，直接连接到电脑。
- 一台 Mac、PC 或 Linux 电脑。
- 一个支持 MIDI 的浏览器：Chrome、Edge、Brave、Opera...
- Guru-600 安装页面：marcgoudy.github.io/guru-600。

分步安装

1. 打开 FM-1，用 USB 数据线将其连接到电脑。
2. 关闭所有使用 MIDI 的应用程序（音乐软件、打开了编辑器的其他浏览器标签页）。
3. 打开安装页面，点击 **“Install”**（安装）。浏览器请求 MIDI（SysEx）访问权限时，请允许。
4. 安装期间请勿拔线，也不要关闭页面。
5. FM-1 将重新启动。

如果安装中断

页面显示	处理方法
“This browser cannot do it.”（此浏览器无法完成安装。）	请在支持 MIDI 的浏览器中打开页面：Chrome、Edge、Brave、Opera……
“MIDI (SysEx) access was not allowed.”（未允许 MIDI（SysEx）访问。）	点击地址栏左侧的图标，为该网站允许 MIDI，然后再次点击“Install”（安装）。
“FM-1 not found.”（未找到 FM-1。）	检查数据线（须为数据线），打开 FM-1，关闭其他使用 MIDI 的应用程序，然后再次点击“Install”（安装）。
“The connected device is not an FM-1.”（所连接的设备不是 FM-1。）	拔下其他 MIDI 设备，然后重试。
“The USB connection was lost.”（USB 连接已断开。）/“Stopped.”（已停止。）	重新插上数据线，再次点击“安装”。
“The FM-1 in update mode was not found.”（未找到处于更新模式的 FM-1。）	重新插好 USB 线，再次点击“Install”（安装）。
“The FM-1 did not come back.”（FM-1 未能重新连接。）	将其关机后再开机。
“The file to install is damaged.”（待安装的文件已损坏。）	重新载入页面，从头开始。

从官方固件、Felucca 或其他版本的 Guru-600 均可直接安装。只有安装页面无法识别的其他作者的固件，才需要先（用 M-VAVE 的更新工具）恢复 M-VAVE 官方固件。

如果 FM-1 无法启动，而电脑识别到名为 **WL80UBOOT** 的 USB 设备：请换一根 USB 数据线，关闭其他使用 MIDI 的应用程序，然后重新运行安装。如果 FM-1 仍停留在此模式，请用 FM-1 Transporter 恢复（链接见安装页面）。

更新 Guru-600

新版本以同样方式从安装页面安装。请先用 Guru-600 编辑器的 BACKUP 页面备份（第4章）。

换用其他固件，然后再换回来

1. 在 Guru-600 编辑器（链接见安装页面）的 BACKUP 页面上点击 **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**：一个文件会保存到电脑上。
2. 用其他固件自带的工具安装它。官方 M-VAVE 固件：使用 M-VAVE 网站上的 M-VAVE 更新工具。
3. 要换回来，请从安装页面安装 Guru-600，然后在 Guru-600 编辑器的 BACKUP 页面上选择该文件并点击 **RESTORE IT ON THE FM-1**。

FM-1 会完全恢复到您离开时的状态：当前音乐、工程、USER 音色、存放在位置中的 P600 音色、采样及其切片、FM6 音色库和设置。

Felucca · Felucca 安装指南还介绍了 Transporter 和修复工具。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Installation（英文）。

3 Mac 上的 Guru-600 应用程序

Guru-600.app 在 Mac 上的 FM-1 模拟器中运行 Guru-600 固件。本指南中的所有内容都适用于它：在安装前探索 Guru-600、准备音色、熟悉各个页面，或在没有设备的情况下演奏。

> 需要一台搭载 Apple 芯片（M1 或更新）的 Mac。

安装与打开

1. 解压 **Guru-600-Mac.zip**。
2. 双击 **Guru-600.app**。第一次打开时 Mac 会阻止它：请打开“系统设置”›“隐私与安全性”，点击**仍要打开**。

用鼠标演奏

- **按钮和琴键**：点按。按住鼠标键即可按住它们；在琴键上拖动可弹出刮奏。
- **旋钮**（SELECT、PRESETS、ALGORITHM、KNOB 1 至 4、MASTER）：在旋钮上向上或向下拖动，或用滚轮、触控板在其上方滚动。向上为顺时针旋转。
- **双击**：在同一按钮上快速点按两次。
- **快捷屏幕**（第16章）：按住按钮超过一秒后松开：快捷屏幕会保持打开，您可以点按其中的琴键和旋钮。再次点按该按钮即可关闭。
- **同时操作两个控件**（GLO + PLAY、OCT− + OCT+...）：用电脑键盘按住其中一个，再用鼠标点按另一个。

用电脑键盘演奏

Mac 按键	FM-1
A W S E D F T G Y H U J K O L P ; '	琴键，从 C4（A）到 F5（'）
← / →	OCT− / OCT+
Space	PLAY
R	REC
1 2 3 4 5	FX、SCL、ENV、LFO、EDIT
6 7 8 9 0	GLO、HOME、SAVE、ARP、SEQ
[/]	旋转 SELECT
- / =	旋转 PRESETS
, / .	旋转 ALGORITHM
Esc	退出（内存会保留）

KNOB 1 至 4 和 MASTER 只能用鼠标旋转。字母指 QWERTY 键盘上的按键位置；使用 AZERTY 键盘时，请按相同位置的键。

MIDI 键盘

在**打开应用程序之前**连接到 Mac 的任何 MIDI 键盘或控制器都能演奏它。如果之后才连接，请退出应用程序并重新打开。其调制轮和旋钮的用法见第18章。

菜单

- **Backup › Export Backup...**：把应用程序的全部内存保存到一个文件中。**Import Backup...**：用某个文件（来自应用程序或 FM-1）替换这些内存；应用程序会重新启动（见下文）。
- **Audio › Latency**（延迟）：**20 ms (fastest)**：响应即时，但如果打开了其他应用程序，声音可能出现爆音。**50 ms (safest)**：没有爆音，略有延迟。**35 ms**：介于两者之间。
- 如果窗口标题显示低于 1.00x，请关闭其他应用程序或选择更高的延迟。
- **Window**：macOS 常用的窗口摆放和调整大小命令。
- **帮助**（Help、Aide、Hilfe...）› **Guru-600 User Guide**（Guru-600 用户指南）会在浏览器中以 Mac 的语言打开本指南。

内存

应用程序会保留您的音色、工程和设置。请用 **Esc** 键或红色按钮退出，以保留它们。要备份：**Backup › Export Backup...**。要从头开始，请在关闭应用程序后删除文件 **~/Library/Application Support/Guru-600/flash.bin**。

从应用程序到 FM-1，以及反向

从应用程序到 FM-1

1. 在应用程序中：**Backup › Export Backup...**，然后选择文件的保存位置。
2. 连接 FM-1，打开 Guru-600 编辑器（链接见安装页面），在其 BACKUP 页面上选择该文件并点击 **RESTORE IT ON THE FM-1**。

从 FM-1 到应用程序

1. 在 Guru-600 编辑器的 BACKUP 页面上点击 **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER**。
2. 在应用程序中：**Backup › Import Backup...**，然后选择该文件。应用程序会带着 FM-1 的内存重新启动。
   - 所有内容都会传过去：音乐、工程、USER 音色、P600 位置、采样及其切片、FM6 音色库和设置。另一台设备原有的内容会被替换。
   - 应用程序会自动保存当前音乐，最晚在您最后一次修改后一分钟多一点。为确保无误，请在导出前把它存入一个工程（第25章）。

使用 Guru-600 编辑器

先打开应用程序，再打开 Guru-600 编辑器（第4章）：编辑器会像连接 FM-1 一样连接到应用程序，您在编辑器中的所有操作都能听到。Sound Sender 页面也以同样方式向应用程序发送音色。它们的 MIDI 端口名为 **Guru-600**。

应用程序无法做到的事

- 与 Felucca 网页编辑器配合使用：请使用 Guru-600 编辑器。
- 向其他应用程序发送音频。

RESET GURU-600（第19章）在应用程序中同样有效。

4 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：P600 音色的每个参数、音序器、歌曲、琶音器、效果器、混音器、工程、采样、备份和设置。每次改动都会立即在 FM-1 上听到，而您在 FM-1 上的改动也会显示在编辑器中。

- **在线**：marcgoudy.github.io/guru-600/editor/，使用 Chrome、Edge、Brave 或 Opera（也就是安装页面上的链接）。
- **无网络时**：**Guru-600 Editor** 文件夹中的 **editor › index.html**。
- 用 USB 连接 FM-1 并点击 **CONNECT FM-1**；第一次使用时，请在浏览器中允许 MIDI。它也可以连接到 Mac 应用程序（第3章）。
- SOUND 页面上的 **SOUNDS** 列出 FM-1 能演奏的所有音色（255 个 Guru-600 音色、其他引擎的音色、您的 USER 音色）；右键点击可重命名 Guru-600 音色。
- **使用您的语言**：在 SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE 中选择。音色和音序器设置的名称保持英文，与 FM-1 屏幕一致；悬停时，提示会显示其翻译和作用。

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 SEQUENCER 页面上编写音序，同时在 FM-1 上调整音色。

它有自己的指南 **Guru-600 Editor – Guide**，介绍每一个页面：点击编辑器的 **?** 按钮，即可在当前显示的页面处打开该指南。

5 入门

花十分钟聆听 Guru-600、切换音色，熟悉基本操作。每项修改都可以撤销。

1. 开机



HOME 页面。

1. 打开 FM-1。
2. 转动 **MASTER**（左上方）调节音量。
3. 弹奏琴键：音轨 1 播放 Prophet-600 的第一个出厂音色 **1 ORGAN I**。

2. 切换音色

1. 旋转 **PRESETS**：每转一格换一个音色。
2. 音色 1 至 100 是 Prophet-600 的出厂音色，101 至 200 是免费的 v2022 合集，201 至 255 是 Guru-600 自己的音色。255 之后是其他引擎的音色（第21章），然后是您自己的音色（第13章）。
3. 反方向旋转 PRESETS 即可返回。

3. 塑造音色

在 HOME 页面上，右上方的四个旋钮调节以下参数：

旋钮	功能	取值
KNOB 1	CUT：滤波器的截止频率。低：沉闷；高：明亮。	Hz
KNOB 2	RES：共振。声音先变得带鼻音，然后发出啸叫。	0–100%
KNOB 3	FENV：每个音符时滤波器包络打开滤波器的程度。	0–100%
KNOB 4	MIX：振荡器 A 与 B 之间的平衡。	0–100%

要恢复原始音色，将 PRESETS 转开一格再转回来。如果 PRESETS 转得太远，丢失了已修改的音色，请按住 **SAVE** 1 秒：之前的音色连同您的修改都会回来（再按住一次则重新前进）。只能恢复最近一次载入：快速连续旋转算作一次；分开旋转多次后，只能恢复最后一次之前的那个音色。

4. 升高或降低八度

OCT– 和 **OCT+** 将键盘降低或升高一个八度，每个方向最多三个八度；偏离中间位置时，它们的指示灯会亮起。同时按下两者即可回到中间位置。

5. 深入探索

1. 按 **EDIT** 打开 P600 引擎的页面；再按一次进入下一页。共十一页，按 Prophet-600 面板的顺序排列（第9章）。
2. 双击 **EDIT**：返回上一页。
3. 按 **HOME**：无论在哪里，都返回 HOME 页面。

6. 四个音轨

FM-1 可同时播放四个音轨，每个音轨有自己的音色。旋转 **ALGORITHM** 选择音轨（1 至 4）。开机时，音轨 1 是 P600 风琴，音轨 2 是 FM6 铺底音色，音轨 3 是 LOFI 主音，音轨 4 是鼓组。琴键、PRESETS 和旋钮始终作用于当前显示的音轨。

7. 关机

随时可以关机：FM-1 会以您离开时的音色和音乐重新启动（**MENU › SYSTEM › RESTORE LAST**）。更改之后，请停止音序器并等待一分钟再关机。

> **恢复不等于保存。**修改过的音色在关机后会回来，但并没有被保存：旋转 PRESETS 就会将其替换。要永久保留，请将它保存到您自己的位置（第13章）。

6 通俗讲解合成器

合成器分几个阶段构建声音，顺序始终不变。

振荡器 → 混音器 → 滤波器 → 放大器 → 效果器

1. 振荡器：原始声音

振荡器持续振动，发出稳定的音调，就像一根被不停拉奏的琴弦。它的**形状**（波形）决定了音色：

- **SAW**（锯齿波）：明亮、嗡嗡作响，泛音丰富——铜管、弦乐、主音。
- **TRI**（三角波）：柔和圆润，接近长笛。
- **PLS**（脉冲波）：空洞、带木质感。**脉冲宽度**会改变其特性：方波（50%）听起来像单簧管，窄脉冲则单薄带鼻音。缓慢改变脉宽可得到弦乐合奏般的闪烁感。

Guru-600 与 Prophet-600 一样，每个复音有两个振荡器：**A** 和 **B**。每个振荡器可以同时使用多种波形。将它们调开（一个八度、一个五度，或只是略微偏离）会让声音更饱满。**SYNC** 强制 A 在 B 的每个周期重新起振：坚硬、尖锐的声音，极具 80 年代风格。

2. 混音器

MIXER 设置振荡器 A 与振荡器 B 之间的平衡。

3. 滤波器：音色控制

滤波器会滤掉高频，就像一个非常强力的高音旋钮。**CUTOFF** 决定声音的明亮程度：调低时声音闷，调高时声音亮。**RESONANCE** 会提升截止频率附近的频段：声音变得带鼻音，继而发出啸叫。调得很高时，滤波器会自行啸叫。

4. 包络：声音如何变化

包络描述了从按下琴键到松开之后所发生的变化，分为四步：

- **ATTACK**：声音出现的快慢（钢琴：瞬间；弦乐：缓慢）。
- **DECAY**：随后回落的快慢。
- **SUSTAIN**：按住琴键期间保持的电平。
- **RELEASE**：松开琴键后声音消失所需的时间。

Guru-600 与 Prophet-600 一样有两个包络：**AMPLIFIER** 包络塑造音量；**FILTER ENVELOPE** 打开和关闭滤波器——铜管起音的“哇”声、击弦古钢琴的“拨弦”声都由它而来。

5. LFO：让声音动起来

LFO（低频振荡器）是一种缓慢、听不见的波，它让另一个参数上下起伏：音高（**颤音**）、滤波器（**哇音**）、脉冲宽度（闪烁感）或音量（**震音**）。

6. Poly-Mod：Prophet 的招牌

POLY-MOD 让滤波器包络或振荡器 B 在每个复音内部调制振荡器 A 的音高或滤波器。少量调制能增加冲劲；大量调制则能做出钟声、金属声、扫频和音效，这些是普通合成器做不到的。

7. 复音、齐奏与滑音

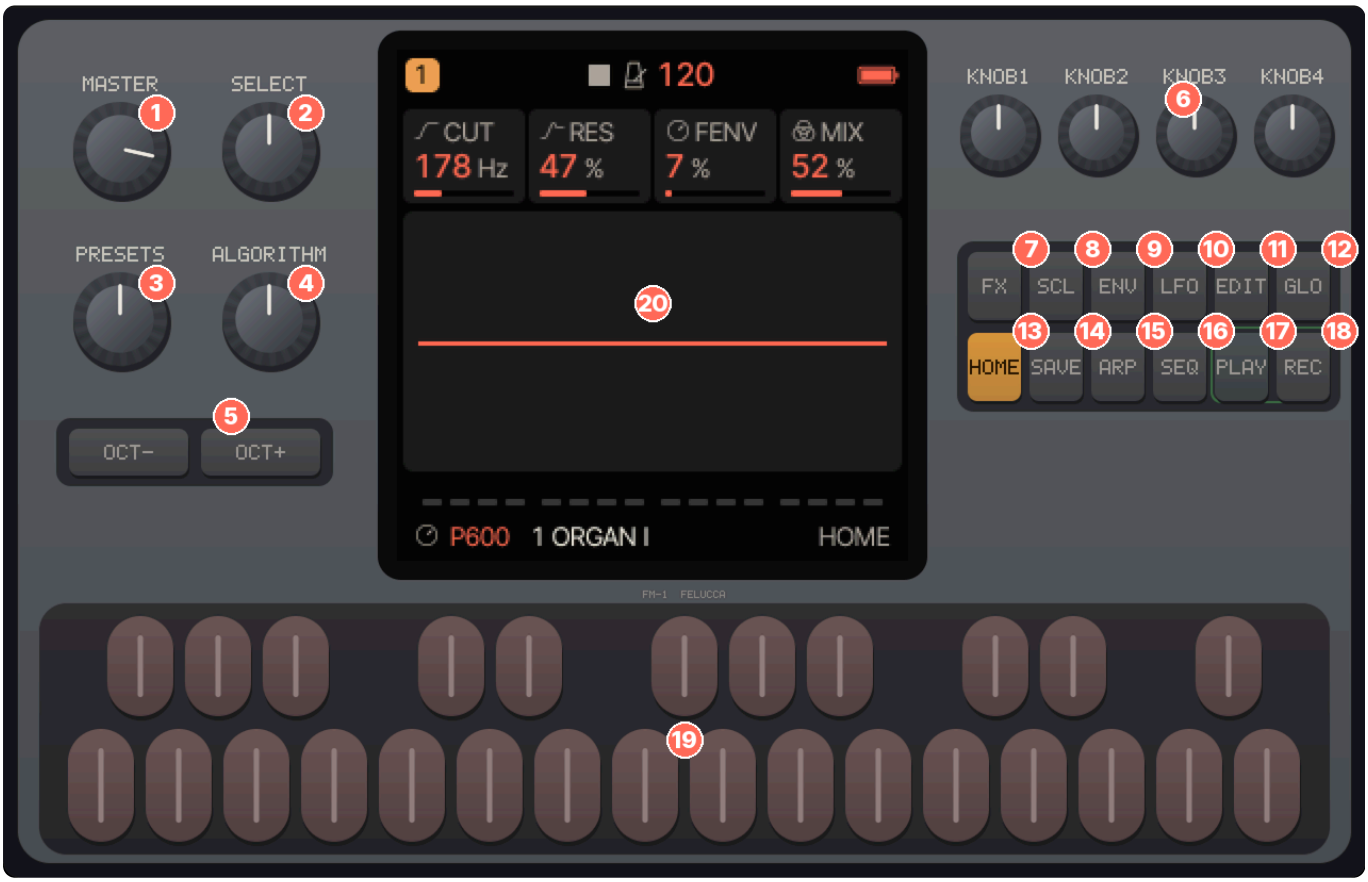
六个**复音**意味着可同时发出六个音。**UNISON**（齐奏）将所有复音叠加在一个音上，得到极其厚重的单音（贝斯、主音）。**GLIDE**（滑音）让音高从一个音滑到下一个音，而不是跳过去。

8. 效果器

- **REV**（混响）：乐器周围房间或大厅的声音。
- **DLY**（延迟）：重复声音的回声。
- **CHO**（合唱）：略微加倍、更宽广的声音。
- **DST**（失真）：让声音饱和，从温暖到激烈。

> 第9章逐页说明这些控制在 Guru-600 上的位置。

7 FM-1 的控件与手势



编号	控制器	功能
1	**MASTER**	总音量（扬声器、耳机和 USB 音频，除非 MENU › AUDIO › USB LEVEL = FIXED）。

编号	控制器	功能
2	**SELECT**	默认调节速度。也可以改为逐页切换、充当调制轮，或设定琴键力度（MENU › CONTROL › SELECT）。
3	**PRESETS**	切换所选音轨的音色。在某些页面上则改为移动光标或行。
4	**ALGORITHM**	选择音轨 1 至 4。在菜单中：选择标签页。
5	**OCT– / OCT+**	降低 / 升高八度。在操作页面、对话框和菜单中：返回或取消 / 确认。
6	**KNOB 1–4**	屏幕顶部显示的四个参数。
7	**FX**	效果器页面。按住：FX 快捷屏幕（演奏效果）。
8	**SCL**	音阶与和弦页面。按住：SCL 快捷屏幕。
9	**ENV**	放大器包络页面。
10	**LFO**	LFO 页面和调制矩阵。按住同时旋转旋钮：MOMENTARY（临时）修改。
11	**EDIT**	声音引擎的页面（P600 共十一页）。按住：EDIT 快捷屏幕（引擎）。
12	**GLO**	歌曲页面。按住：GLO 快捷屏幕（静音、独奏、电平、拍击速度、MIDI LEARN）。
13	**HOME**	返回 HOME；在 HOME 上：依次为 MIXER、CLOCK。按住：打开菜单。
14	**SAVE**	保存和载入音色与工程的页面。按住：撤销 / 重做。
15	**ARP**	琶音器页面。
16	**SEQ**	音序器页面。按住：SEQ TOOLS 快捷屏幕。
17	**PLAY**	启动/停止音序器。
18	**REC**	让所选音轨准备录音。按住：REC 快捷屏幕。
19	**KEYS**	27 个琴键，F3 至 G5：用于演奏；在快捷屏幕中为快捷操作。
20	**屏幕**	页面、其四个参数、音轨、音色和消息。

背面的 **USB** 接口负责供电、MIDI 和音频，并接收固件和导入的音色。MIDI 接口（TRS）接收音符和控制器信息，但不接收音色。

单击、按住、双击

手势	在页面按钮上
单击	松开时生效。从其他页面组按下：打开该页面组，显示您上次查看的页面。已在该页面组中：进入下一页。
双击	在三分之一秒内单击两次：返回上一页。在 GLO（只有一页）和 REC 上：将其快捷屏幕锁定为打开状态。
按住（FX、SCL、EDIT、GLO、SEQ、REC）	0.4 秒后（MENU › CONTROL › HOLD）：显示快捷屏幕，直到松开。
按住超过 1 秒且不碰其他控件	松开：快捷屏幕保持打开。单击其按钮即可关闭。
按住 HOME 1 秒	打开菜单（菜单保持打开）。
按住 SAVE 1 秒	撤销；再次按住：重做。

- 要前进多页，每次单击之间稍作停顿；两次单击间隔过短会被视为双击。
- 在页面组的第一页上后退会跳到最后一页；在最后一页上前进会跳到第一页。
- 从其他页面组按 **SAVE** 总是打开 **USER**，即保存音色的页面。
- 在 HOME 上按 **HOME** 依次显示 MIXER、CLOCK，然后回到 HOME。双击则按相反方向切换。
- 用 SELECT 翻页：MENU › CONTROL › **SELECT = PAGE**。向右前进，向左后退。速度随之改用 GLO + SELECT 和 HOME › CLOCK 调节。

OCT– 和 OCT+

在普通页面上，按下即可将键盘按八度移动（–3 至 +3）；偏离中间八度时指示灯亮起。在其他场合，它们在松开时生效：

- **操作页面**（保存、载入、清除、MORPH 的 MUTATE、LEARN...）：**OCT+** 执行操作；**OCT–** 取消操作，再按一次返回 HOME（在 PHRASES、SONG 和 AUTOMATION 上，OCT– 直接返回 HOME）。在这些页面上八度不会改变。
- **对话框**（ERASE U01?、SAVE IN PLACE 5?...）：**OCT+** = YES（是），**OCT–** = NO（否）。在您作答之前，只有琴键响应（可以演奏）。
- **快捷屏幕** GLO、SCL、EDIT、SEQ 和 REC：**OCT–** 撤销自快捷屏幕打开以来的所有修改。
- **菜单**：将数值减少 / 增加一级。
- OCT+ 指示灯**呼吸**闪烁，表示此刻按 OCT+ 会执行某个操作。

旋钮

- **KNOB 1 至 4** 调节所显示的四个参数。在操作页面上，向右旋转操作卡片的旋钮选中操作，向左旋转则取消，然后按 OCT+。
- MENU › CONTROL › **KNOB ACCEL** 设为 ON：在数值很多的参数上快速旋转时，变化速度提高 2 至 8 倍。
- **ALGORITHM** 选择音轨 1 至 4，每格一个，到头不循环。按住快捷屏幕期间它不起作用。
- **PRESETS** 切换音轨的音色，但以下情况除外：在 STEP、DETAIL、AUTOMATION、SONG、USER、PHRASES 和 PROJECT 上，它像 KNOB 1 一样移动光标、行或槽位；在 TOOLS 和 SLICES 上不起作用。在 SAVE › PLACE 上它同样切换音色：只能用 KNOB 1 选择位置。
- **SELECT**：默认调节速度（40 至 240 BPM）。MENU › CONTROL › **BPM LOCK** 设为 ON 时，SELECT 不再改变速度（BPM LOCKED）：请按住 GLO、在 HOME › CLOCK 上，或用 GLO 的 TAP 键设定速度。

琴键

- 27 个琴键，在中间八度时从 F3 到 G5。没有 MIDI 键盘时，它们以固定力度 100 演奏；MENU › CONTROL › SELECT = **VEL** 可让 SELECT 设定力度（1 至 127）；每次开机都会恢复为 100。
- 可以使用 MIDI 延音踏板（CC 64）。
- 按住快捷屏幕按钮时按下的琴键是快捷操作：不发声，也永远不会被录下。

所有组合键

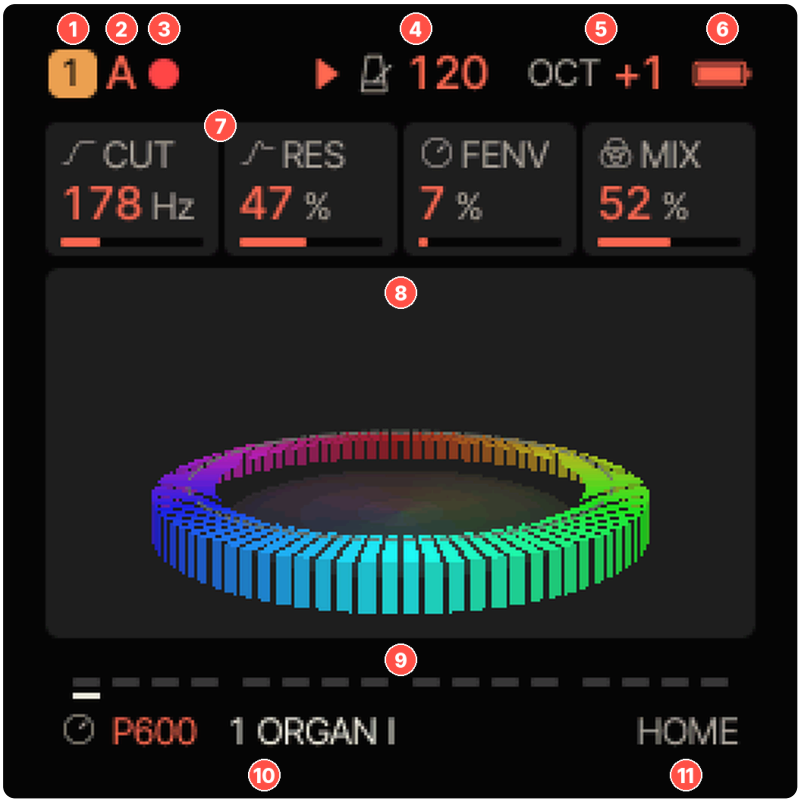
手势	效果
OCT− + OCT+	回到中间八度。
按住 OCT− + OCT+ 5 秒	恢复模式（WL80UBOOT，第2章）。5 秒内松开即可取消。
开机时按住 OCT− + OCT+	硬件校准（第19章）。
开机时按住 SAVE	RESET SOUNDS?（第19章）。
按住 GLO + PLAY	RESTART：不停止播放，回到开头。
按住 GLO + SELECT	速度，无论 SELECT 设为何种功能。
按住 GLO + D4 键	MIDI LEARN 开 / 关（第18章）。
按住 LFO + KNOB 1–4	MOMENTARY：按住 LFO 期间生效的临时修改（第10章）。
按住 FX + 按住白键 + PRESETS	为该琴键指定另一种效果（第16章）。
按住步进 + KNOB 1–4	在该步上设置参数锁定（第22章）。
按住 SAVE 1 秒	撤销 / 重做上一次载入（音色、样式）或音序编辑。

指示灯

- **常亮**：当前生效。**呼吸**（缓慢变亮变暗）：可用，可以按下。**熄灭**：无可用操作。MENU › DISPLAY › LEDS 可更改样式。
- 音序器播放时，PLAY 自身的指示灯熄灭，绿灯亮起；预备拍期间，绿灯随每一拍闪烁。
- 有音轨准备录音时，REC 亮起。

Felucca · Felucca 的控制页面列出了原版固件的按钮和手势。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls（英文）。

8 看懂屏幕：页面、颜色、消息、帮助



编号	元素	显示内容
1	**音轨**	所选音轨 1 至 4（ALGORITHM）；有发往该音轨的 MIDI 音符到达时会亮起。
2	**工程**	工程字母 A 至 D：该音轨的样式所来自的 PROJECT 槽位（歌曲播放时，则为其段落正在播放的槽位；- 表示静音）。后面带 * 表示该样式有未保存的修改。
3	**REC 标记**	实心红点：所选音轨已准备录音。红色圆环：另一个音轨已准备录音。
4	**播放与速度**	音序器停止时显示方块，播放时显示三角形（预备拍期间为强调色），歌曲播放时显示圆盘；随后是以 BPM 表示的速度，BPM LOCK 开启时后面带一个挂锁。在快捷屏幕中：显示其名称（[EDIT] SET、[FX] HOLD...），锁定为打开时带挂锁。
5	**八度**	OCT +1、OCT −2...：键盘偏离了中间八度。歌曲播放时：显示圆盘和正在播放的段落编号。
6	**电池**	电池（使用 USB 供电时显示充电图标）。
7	**四张卡片**	页面的四个参数，每个旋钮一个，从左到右：名称、数值和一根条。变暗的卡片表示当前不可用；空卡片表示未关联任何旋钮。
8	**画面区**	页面所设定内容的图示：实时绘制的声音、列表、图表或 Prophet-600 风格的面板。
9	**标记行**	音轨样式的十六步（光标所在的那一组）；竖条表示音符（重音：强调色）；白色标记为当前正在播放的步，在 SEQ 页面上彩色标记表示光标。在操作页面上，这一行显示 OCT+ 和 OCT– 的作用。

编号	元素	显示内容
10	**引擎与音色**	音轨的引擎（以配色方案的主色显示，P600 为红色）及其音色。
11	**页面**	页面名称及其在页面组中的编号，例如 FILTER 5/11。

页面组与颜色

每个按钮打开一个**页面组**。在 P600 音轨上，每组控制都有自己的颜色，显示在页面边框和旋钮的弧线上：

振荡器、混音器 **滤波器** **包络** **Poly-Mod** **LFO** **复音** **附加功能** **Morph**

旋钮上亮起的弧线表示其数值；在双向参数（– / +）上，弧线从中间开始。部分 P600 页面显示像 Prophet-600 那样的圆形旋钮；其他页面则显示四张卡片和声音的 3D 图像。

各页面组的页面

按钮	页面（按顺序）	章
HOME	HOME、MIXER、CLOCK	5, 20
EDIT	P600：POLY MOD、OSC、OSC 2、MIXER、FILTER、FLT ENV、EXTRAS、MORPH、VOICE、VOICE 2、VOICE 3。其他引擎：先是各自的页面，然后是 VOICE、VOICE 2、VOICE 3。	9, 11, 21
ENV	ENV、ENV DEST	10
LFO	LFO、LFO 2、LFO DEST、MOD	10
FX	FX、SLICER、INSERT、INSERT 2、DLY、REVERB、CHORUS	24
SCL	SCL、CHORD	15
ARP	ARP、ARP 2	23
SEQ	STEP、DETAIL、AUTOMATION	22
GLO	SONG	25
SAVE	USER、PLACE（P600 音轨）、PRESETS、PHRASES、PROJECT、TOOLS	13, 12, 25

对音轨引擎没有意义的页面不会出现（例如 DRUM 音轨上的 P600 页面）；编号 n/m 只计算显示出来的页面。

消息条



一条消息：屏幕顶部的横条。

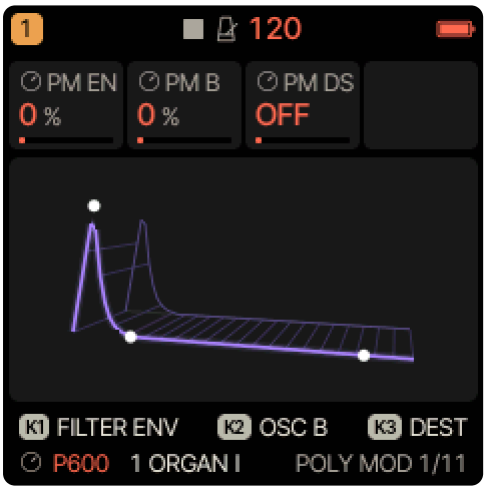
操作结果（SAVED U01、MUTATED、STOP TO SAVE...）会在屏幕顶部的绿蓝色横条中显示约 2 秒，无需回应。两条消息可以接连出现：例如 LOADED 之后是 NO SAMPLE，或某个工具的结果之后是 [SAVE] HOLD TO UNDO。第26章列出了每条消息及相应的处理方法。

缺失采样：NO SAMPLE，带有一个划掉的文件图标（第21章）。在您第一次打开某个快捷屏幕之前，每次单击其按钮都会显示 HOLD [EDIT] QUICK：按住该按钮即可打开快捷屏幕。

对话框

在清除或替换任何内容之前，会出现对话框请求确认（有时第二行会注明将被替换的内容）：**OCT–** NO，**OCT+** YES。此时其他控件不起作用；按住 HOME 会打开菜单并取消对话框。

屏幕帮助



MENU › SYSTEM › HELP 设为 ON：页面下方显示提示。

MENU › SYSTEM › HELP 设为 ON：打开页面时，屏幕底部会显示 2 秒其主要控件，例如 **K1** FILTER ENV **K2** OSC B **K3** DEST。在快捷屏幕中，第二行帮助会在其打开期间一直显示。

在操作页面上，屏幕底部会显示 OCT+ 和 OCT– 的作用：**OCT+** SAVE **OCT–** CANCEL。

实时绘制的声音

四张卡片下方的画面由声音本身绘制：左右声道的输出、电平、频率，以及您弹奏的音符。每个页面都有专属的图像。



HOME：频谱以柱状环绕圆盘排列，低频在后，高频在前；左半边是左声道，右半边是右声道。



REVERB：一个形状，声音暗时呈圆形，亮时呈方形，每个音符出现尖刺；立体声时一分为二，并随混响发光。



CHORUS：左右声道的波形如两道墙；单声道时合为一道，声音越宽越响，两道墙分得越开。



DLY：每个波形化作一个飞向您的圆环，如同回声。



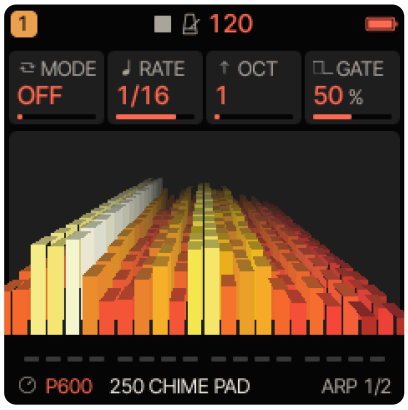
ARP 2：键盘弯成一个圆；每个音符从其位置进出火花，低音区蓝色而缓慢，高音区红色而迅速。



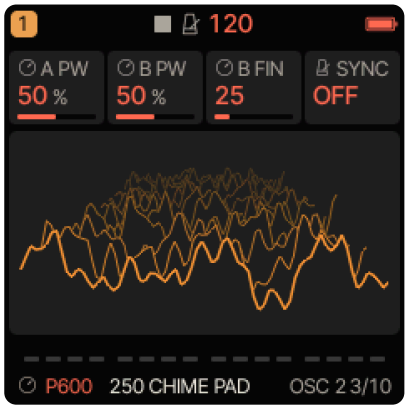
ENV DEST：最近的波形在纵深方向层层堆叠。



CLOCK：波形绕成一朵花，声音越亮花瓣越多。



ARP：方块状的频谱；每一新行将旧行向后推。



OSC 和 OSC 2：输出的波形，之前的波形层层向后退去，形成瀑布。



POLY MOD：驱动调制的包络，呈现为纵深的飘带。



LFO 2：LFO 波形绕成螺旋。



MIXER（EDIT）：四个音轨，各自显示其音色和电平。

其他音色页面：**ENV** 显示声音最近几秒的实际电平，并用一道光标示当前时刻；**FLT ENV** 是一块柱状平板，频谱从中心向外扩散；**LFO** 是一个被 LFO 波形扭曲的圆环；**FILTER** 将频谱呈现为一片地形，截止频率以下为暖色、以上为冷色，截止频率处有一道光墙，共振越高越亮。MENU › DISPLAY › LARGE 设为 ON 时，部分页面改为显示大号数值。MENU › DISPLAY › SCOPE：OUT（默认）取 MASTER 之后的声音，因此调低 MASTER 后图像会变平；MIX 则在任何音量下都显示图像。

屏幕与颜色

- **MENU › DISPLAY › COLOR** 选择配色方案（默认为 P600）；**STYLE** 为 FLAT 或 LINE，**LARGE** 为大号数值，**ANIM** 为动画（第17章）。
- **MENU › DISPLAY › SCREEN OFF** 在无操作 5 至 60 分钟后关闭屏幕（默认为 NEVER）。声音和音序器继续运行。唤醒屏幕的那次触碰不会产生任何其他作用：不发声，也不做修改。

---

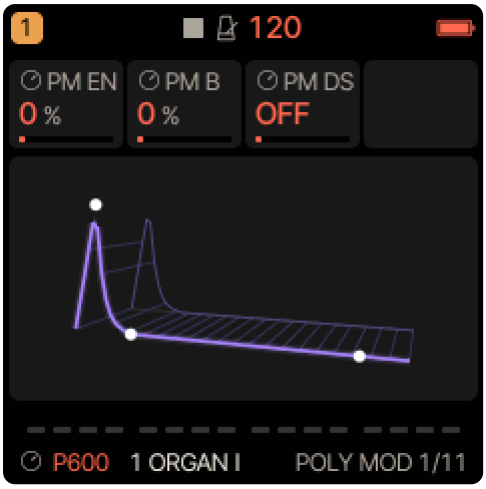
9 P600 引擎逐页详解

引擎为 **P600** 的音轨演奏起来就像 Prophet-600：每个复音有两个振荡器（A 和 B），其波形可以组合，还有混音器、带独立包络和键盘跟随的 24 dB 低通滤波器、Poly-Mod，然后是放大器及其包络。

进入页面

- 选择一个 P600 音轨（ALGORITHM；开机时为音轨 1），按 **EDIT**：进入第 1/11 页 POLY MOD。再按 EDIT 进入下一页，双击返回上一页。
- EDIT 会重新打开您离开时的页面。页面名称和编号位于屏幕右下角：POLY MOD 1/11、OSC 2/11...
- KNOB 1 至 4（右上方）从左到右调节四个参数。放大器包络位于 **ENV**，LFO 位于 **LFO**（第10章）。
- 修改作用于音轨的音色，而不是已保存的音色：要保留修改，请参阅第13章。

1/11 · POLY MOD



EDIT，第 1 页（共 11 页）。

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。

旋钮	功能	取值
PM EN	FILTER ENV：滤波器包络对目标的调制量。	0–100%
PM 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%
PM DS	DEST：调制的去向：OFF、FRQ A（振荡器 A 的音高）、FILT（滤波器）、BOTH（两者）。	4 个选项

- **没有变化？** DEST 为 OFF，或两个调制量都为 0%。
- FILTER ENV 调制 FRQ A 时，每个音符都会扫动振荡器 A 的音高，最多五个八度：SYNC 开启时（第 3 页）形成同步扫频，否则形成“zap”激光音或下滑音。
- OSC B 即使已从混音中移除（MIXER 为 0%）或设为 OFF（此时作为三角波工作）也会进行调制：可将其纯粹用作调制器。

2/11 · OSC



EDIT，第 2 页（共 11 页）。

振荡器 A 和 B 的波形与音高。

旋钮	功能	取值
A WAV	SHAPE A：振荡器 A 的波形：OFF（静音）、SAW、TRI、SAW+T、PLS、SAW+P、TRI+P、ALL（三种全开）。	8 个选项
A FRQ	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
B WAV	SHAPE B：振荡器 B 的波形，同样八个选项。	8 个选项
B FRQ	FREQ B：振荡器 B 的音高，方式相同。	0–63 st

- **没有声音？** 您正在听的振荡器设为 OFF，或 MIXER（第 4 页）将全部信号送往设为 OFF 的振荡器。
- 相隔五度（A 24、B 31）或一个八度（A 24、B 36）：声音更饱满。用 B FINE（第 3 页）将 B 略微失谐，即可得到经典的拍频效果。
- PLS（脉冲波）随第 3 页设定的脉冲宽度而变化。

3/11 · OSC 2



EDIT，第 3 页（共 11 页）。

脉冲宽度、微调和同步。

旋钮	功能	取值
A PW	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%
B PW	PW B：B 的脉冲宽度。	0–100%
B FIN	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 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

- A 高于 B（FREQ A 大于 FREQ B）且 A 在混音中时，SYNC 效果最佳。扫动 FREQ A，或交给 Poly-Mod 来完成（第 1 页）。
- LFO 可以调制脉冲宽度（LFO DEST › SHP）：弦乐合奏般的闪烁感。

4/11 · MIXER



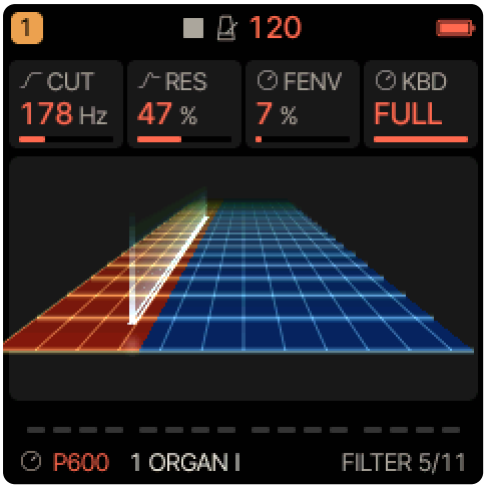
EDIT，第 4 页（共 11 页）。

两个振荡器的平衡、滑音和复音模式。

旋钮	功能	取值
MIX	MIXER：0% 只有 A，50% 两者均等，100% 只有 B。	0–100%
GLD	GLIDE：从一个音符滑到下一个音符的时间（0：无滑音）。	1ms – 10 秒
VCE	VOICES：POLY（最多六个音符）、MONO（单音，每个音符都重新触发包络）、LEG（连奏：单音，只有在音符间有间隙时才重新触发包络）、UNI（齐奏：所有复音叠在一个音符上，声音巨大）。	4 种模式

- 在 UNI 模式下，DETUNE（第 7 页）让叠加的复音散开；此时音轨一次只演奏一个音符。
- 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。

5/11 · FILTER



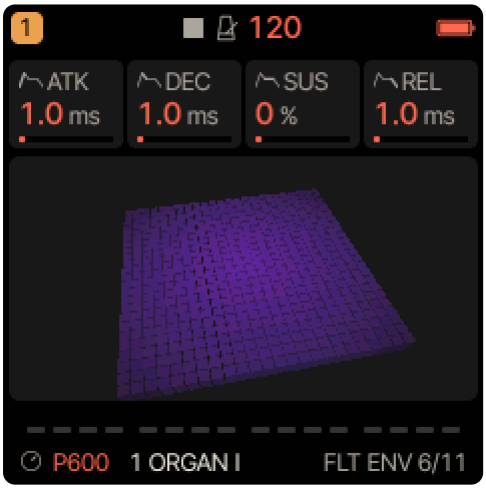
EDIT，第 5 页（共 11 页）。

24 dB 低通滤波器。

旋钮	功能	取值
CUT	CUTOFF：明亮度。与 HOME 上的 KNOB 1 相同。	30 Hz – 16 kHz
RES	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%
FENV	ENV AMT：滤波器包络（第 6 页）打开滤波器的程度。	0–100%
KBD	KEYBOARD：音符越高，滤波器开得越大：OFF、HALF、FULL（滤波器逐音跟随键盘）。	3 个选项

- **声音沉闷或无声？** CUTOFF 很低且 ENV AMT 为 0%：调高其中之一。
- RES 很高且 KBD 为 FULL 时，滤波器会按音准啸叫，可以当作第三个振荡器来演奏，即使两个振荡器都设为 OFF 也可以。
- 弹得越重，滤波器可以开得越大：第 7 页的 VEL>FLT，需配合 MIDI 键盘或 SELECT = VEL。

6/11 · FLT ENV



EDIT，第 6 页（共 11 页）。

滤波器自己的包络。

旋钮	功能	取值
ATK	ATTACK：滤波器打开所需时间。	1ms – 10 秒
DEC	DECAY：回落到延音电平所需时间。	1ms – 10 秒
SUS	SUSTAIN：按住琴键期间保持的电平。	0–100%
REL	RELEASE：松开琴键后关闭所需时间。	1ms – 10 秒

- ENV AMT（第 5 页）为 0% 时，包络对滤波器毫无作用。但它仍然驱动 Poly-Mod（第 1 页）。
- ATTACK 和 DECAY 短、SUSTAIN 低：击弦古钢琴或贝斯的拨弦感。ATTACK 慢：渐强的铜管。

7/11 · EXTRAS



EDIT，第 7 页（共 11 页）。

Prophet-600 原本没有的功能，按音色分别设定。

旋钮	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%
WHEEL	调制轮控制 LFO 的程度。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。负值：调制轮会减弱 LFO（第18章）。	−100 / +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

- WHEEL 和 VEL>FLT 是调制矩阵（LFO › MOD）的第 4 和第 3 个槽位；载入 P600 音色时会重置它们（MODW › DEPTH 和 VEL › CUT）。槽位 1 和 2 可供您自由设置调制；载入音色会清空它们，只有 USER 位置或工程才能保留。
- VINTAGE 不会随音色保存到 P600 位置（第13章）：每个 P600 音色载入时 VINTAGE 都为 24（约 19%）。它会保存在 USER 位置和工程中。

8/11 · MORPH



EDIT，第 8 页（共 11 页）。

将一个音色逐渐变为另一个音色，或生成变体（第11章）。

旋钮	功能	取值
SOUND A	起始音色：音轨的 P600 音色。	1–255
SOUND B	目标音色。	1–255
MORPH	当前处于 A 与 B 之间的位置。	0–100%
MUTATE	OCT+（MUTATE）改变音色的幅度。	1–100%

9/11 · VOICE



EDIT，第 9 页（共 11 页）。

Felucca 的复音页面，所有引擎通用。

旋钮	功能	取值
VOICES	复音模式，与第 4 页的参数相同。	4 种模式
GLIDE	滑音时间，与第 4 页相同。	1ms – 10 秒
GLMOD	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
PRIO	在 MONO 和 LEG 模式下，同时按住多个音符时发声的那一个：LAST（最后）、LOW（最低）或 HIGH（最高）。	3 个选项

10/11 · VOICE 2



EDIT，第 10 页（共 11 页）。

复音分配、齐奏失谐、声像和静音。

旋钮	功能	取值
ALLOC	音符如何占用复音：ROT（轮流分配，因此一个音符的释放音会继续鸣响）或 REUSE（重复的音符收回自己原来的复音）。	2 个选项
DETUNE	齐奏失谐，与第 7 页相同。	0–127
PAN	音轨的声像位置，左 / 右。	–100 / +100%
MUTE	将音轨静音（与 MIXER › MUTE 相同）。	OFF / ON

11/11 · VOICE 3



EDIT，第 11 页（共 11 页）。

复音的立体声展开。

旋钮	功能	取值
SPRD	复音在音轨 PAN 的左右两侧交替：和弦在立体声中展开。	0–100%

P600 音色包含的内容

255 个 P600 音色中的每一个都设定上述页面，以及放大器包络（ENV）、LFO（速率、波形、目标和调制量）和音轨的效果发送量（FX）。载入音色会重置所有这些参数，同时还会重置 INSERT、MOD 槽位、ENV DEST、LFO 2 和 VOICE 设置；VINTAGE 恢复为 24。保持不变的有：音轨的电平、声像和静音，音阶与和弦键（SCL），琶音器（ARP），SLICER，以及音序及其长度和摇摆。第27章说明真正的 Prophet-600 的每个旋钮在 Guru-600 上的位置。

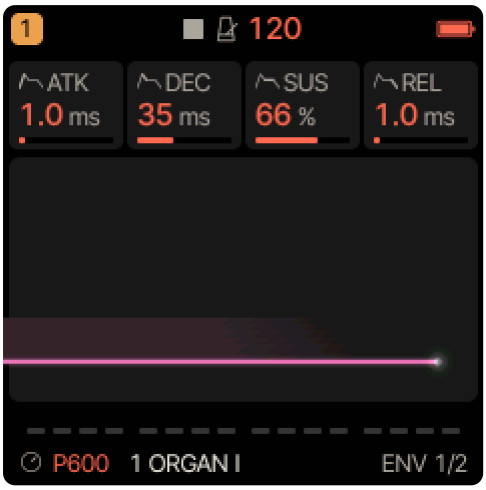
要从零开始：按住 EDIT 并按 CLEAN 键（G5），然后按 OCT+ 确认 CLEAN INIT SOUND?。您将得到最基本的 P600 音色：两个锯齿波，无效果、无调制（第16章）。INIT 键（F5）则载入该引擎的第一个音色。

10 放大器包络、LFO 与调制

这些页面适用于所有引擎。在 P600 音轨上，它们就是 Prophet-600 的放大器包络和 LFO；每个 P600 音色都会设定它们。

ENV：放大器包络

ENV 1/2



ENV 页面。

一个音符内音量如何变化。按 **ENV**。

旋钮	功能	取值
ATK	ATTACK：达到最大音量所需时间。	1ms – 10 秒
DEC	DECAY：回落到延音电平所需时间。	1ms – 10 秒
SUS	SUSTAIN：按住琴键期间保持的音量。	0–100%
REL	RELEASE：松开琴键后声音消失所需时间。	1ms – 10 秒

ENV DEST 2/2



ENV DEST 页面。

该包络还可以按正或负的调制量驱动其他参数。

旋钮	功能	取值
FLT	调制截止频率。	–100 / +100%
PIT	调制音高。	–100 / +100%
SHP	调制波形（在 P600 上：脉冲宽度）。	–100 / +100%
ESYNC	ON：ATK、DEC 和 REL 变为跟随速度的音符时值（1/16、1/4、2BAR...）。	OFF / ON

- **完全没有声音？** SUSTAIN 为 0% 且 DECAY 极短时，只会发出一声咔嗒；请调高 SUSTAIN 或 DECAY。
- **声音一直不停？** RELEASE 太长：请调低。
- 在 P600 上，滤波器在 EDIT › FLT ENV 有自己的包络（第9章）；ENV DEST › FLT 会在此基础上叠加放大器包络。

LFO：缓慢的运动

LFO 1/4

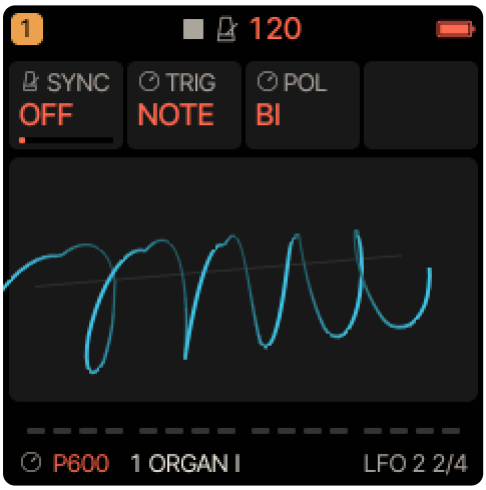


LFO 页面。

一个让其他参数上下起伏的缓慢波形。按 **LFO**。

旋钮	功能	取值
RATE	其速度。LFO 2 › SYNC 跟随速度时变暗。	0.05 – 40 Hz
WAVE	其波形：SIN、TRI、SAW、SQR（方波）、S&H（随机阶梯）。	5 个选项
PHS	每个音符时波形的起始位置。	0–127
FADE	音符开始后 LFO 介入所需时间：延迟颤音。	1ms – 10 秒

LFO 2 2/4



LFO 2 页面。

速度同步与行为方式。

旋钮	功能	取值
SYNC	OFF（由 RATE 设定速度）或跟随速度的音符时值，4BAR 至 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
POL	BI：在设定值上下起伏。UNI：只在设定值之上。	2 个选项

LFO DEST 3/4

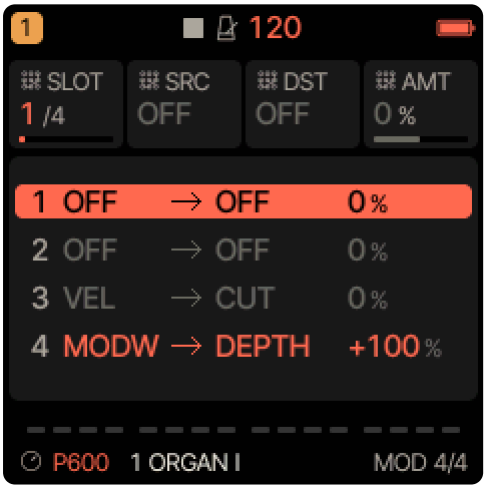


LFO DEST 页面。

LFO 的去向及调制量。

旋钮	功能	取值
PIT	音高：颤音。	–100 / +100%
FLT	截止频率：哇音。	–100 / +100%
SHP	波形（在 P600 上：脉冲宽度）：弦乐般的闪烁感。	–100 / +100%
AMP	音量：震音。	0–100%

MOD 4/4



MOD 页面。

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。

旋钮	功能	取值
SLOT	其他旋钮所编辑的是四个槽位中的哪一个。	1–4
SRC	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
DST	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），E1 至 E8（引擎自身的参数），DEPTH（LFO 的深度），VEL（音符的力度），TIME（某一步稍微延后演奏）。	23 个选项
AMT	调制量，可正可负。	–100 / +100%

- **在 P600 音轨上，槽位 3 和 4 属于音色**：VEL › CUT（EXTRAS › VEL>FLT）和 MODW › DEPTH（EXTRAS › WHEEL）。载入 P600 音色会重置它们。槽位 1 和 2 可供您自由设置调制；任何音色载入同样会清空它们。只有 USER 位置或工程才能保留它们，P600 位置不能。
- 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。
- ENV › DEPTH 可得到跟随音符包络的 LFO；LFO › RATE 可得到速度变化的 LFO。

MOMENTARY：会自动复原的修改

1. 在 HOME、音色或效果器页面，或 MIXER 上：**按住 LFO** 并旋转 KNOB 1 至 4 中的任意一个（消息条：MOMENTARY [OCT+] KEEP）。
2. 松开 LFO：所有数值都恢复原状（BACK）。
3. 要保留修改，请在不松开 LFO 的情况下按 **OCT+**（KEPT）。

- 最多可同时修改八个数值（超过则显示 MOMENTARY FULL）。这些修改不会录制为自动化，也不会产生撤销步骤。
- 打开菜单、对话框或快捷屏幕，或在该音轨上载入另一个音色，也会使其复原。
- MOMENTARY 旋转之后单击 LFO 不会翻页。

Felucca · Felucca 的功能页面介绍了原版固件的包络、LFO 和调制矩阵。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英文）。

11 MORPH 与 MUTATE



P600 音轨上的 EDIT › MORPH，第 8 页（共 11 页）。

MORPH 只需一个旋钮，就能将一个 P600 音色逐渐变为另一个。**MUTATE** 按一下即可生成当前音色的变体，与原音色相近或相去甚远。两者位于同一页面，仅限 P600 音轨。

1. 选择一个 P600 音轨，连续按 **EDIT** 直到出现 **MORPH 8/11**。

旋钮	功能	取值
KNOB 1	SOUND A：起始音色（音轨的音色）。旋转可载入下一个或上一个 P600 音色（255 之后是 1）。	1–255
KNOB 2	SOUND B：目标音色，可以是 255 个位置中的任意一个（255 之后是 1）。	1–255
KNOB 3	MORPH：0% 为 A，100% 为 B，两者之间为混合。	0–100%
KNOB 4	MUTATE：按一次 OCT+ 使声音偏离的幅度（页面打开时为 31%）。	1–100%

分步过渡

1. 用 **KNOB 1** 选择 A（或保留音轨的音色），用 **KNOB 2** 选择 B。0% 时您听到的是 A。
2. 一边演奏一边缓慢旋转 **KNOB 3**：声音从 A 向 B 移动。连续参数平滑过渡；开关类参数（VOICES、KBD、LFO 的波形…）逐个切换，各自在 20% 至 80% 之间的某一点改变，波形、SYNC 和 Poly-Mod 目标则交叉淡化。到 100% 时完全是 B，包括其效果发送量；B 不包含的参数（INSERT、MOD 槽位 1–2、LFO 2、ENV DEST）恢复为默认值。
3. 随时可以停下：您听到的声音即成为音轨的音色。
4. 回到 0%：完全恢复为 A。

六根条显示的内容

这些条显示参与过渡的六个参数：**CUT**（截止频率）、**RES**（共振）、**ENV**（滤波器包络调制量）、**MIX**（混音器）、**PW**（A 的脉冲宽度）和 **PM**（POLY MOD 的 FILTER ENV 调制量）。每根条显示当前数值；高于 0% 时，白色标记表示 A，彩色标记表示 B。上方的滑杆显示 MORPH 的位置。

分步变异

1. 用 **KNOB 4** 设定幅度：低则得到相近的变体，高则得到截然不同的声音。
2. 按 **OCT+**（左下角的 OCT+ MUTATE 按键）。
3. 再按一次 OCT+ 生成另一个变体。每次按下都从您当前听到的声音出发。
4. 变异过头了？**按住 SAVE** 1 秒：最后一次变异之前的音色就会回来。

MUTATE 会改变波形和音高、混音器、滤波器及其包络、脉冲宽度、微调和同步、Poly-Mod、放大器包络以及 LFO 的速度，每项的变化量都是 KNOB 4 允许范围内的随机值。变异后绝不会无声。变异之后，MORPH 回到 0%：变异后的音色成为新的 A。

保留结果

过渡或变异得到的音色尚未保存：下一次载入的音色会将其替换。要保留它：

- **SAVE › PLACE**：存入 255 个 P600 位置之一，替换其中的音色（第13章）。
- **SAVE › USER**：存入 32 个 USER 位置之一，名称由您自定（第13章）。
- 或者连同音乐一起保存在工程中（第25章）。

须知

- 再次旋转 KNOB 3，会替换在此期间于其他页面上手动修改的任何参数。
- 用 KNOB 1 更换 A 时，MORPH 位置保持不变。
- MORPH 作用于所选音轨。在该音轨上载入另一个音色，或选择另一个音轨，MORPH 会以当前音色为起点回到 0%。
- A 和 B 可以是任意 P600 音色，包括您保存或导入到 P600 位置中的音色。
- 在此页面上，OCT+ 始终表示 MUTATE，八度不会改变。按两次 OCT− 返回 HOME。
- PRESETS 仍会在整个列表中切换音轨的音色。

12 音色：查找音色

在 HOME 或任何音色页面上旋转 **PRESETS**，即可为所选音轨载入下一个音色。列表包含所有引擎的音色，P600 在前。

总计：326 个内置音色，32 个 USER 位置可存放您自己的任意引擎音色，以及 55 个位置存放您的 P600 音色（第13章）。

编号	内容
1–100	Prophet-600 出厂音色，即 Sequential Circuits 于 1982 年随机预置的 100 个程序，沿用原名。
101–200	免费的 v2022 合集：Prophet-600 用户为 GliGli 固件制作、以 GPL 许可证共享的 100 个音色。
201–255	Guru-600 自己的音色：30 个改编自免费合成器 Surge XT（音色作者 Claes Johanson，GPL-3），另有 25 个原创音色：钟声、锣、同步尖啸、滤波器打击乐、音效、随机音序、缓慢的铺底音色。
之后	其他引擎的音色：ANALOG、FM6、PHASE、LOFI、SAMPLE、VOICE、TRIO、WHEEL、GRAIN、PHYS、NOISE、SLICE、DRUM（第21章）：共 71 个音色。
最后	您的 USER 音色，即您保存的音色（第13章）。

- 列表首尾相连：最后一个音色之后是音色 1，音色 1 之前是最后一个。
- 较长的名称在屏幕上会缩写；完整名称见附录。
- 载入音色绝不会改动音轨的音序，即使在播放时也是如此。
- 转过头了？**按住 SAVE** 1 秒：之前的音色连同修改都会回来。只能恢复最近一次载入：快速连续旋转算作一次。

SAVE › PRESETS：浏览、收藏、分类



SAVE › PRESETS，第 3 页（共 6 页）。

连续按 **SAVE**，直到出现 **PRESETS**（P600 音轨上为第 3 页，其他音轨上为第 2 页）。

旋钮	功能	取值
KNOB 1	No.：音色及其在列表中的编号（1/326...）。与 PRESETS 相同。	列表
KNOB 2	ENG：跳到下一个或上一个引擎的第一个音色。	14 种引擎
KNOB 3	FAV：向右旋转将音色标为收藏，向左旋转取消收藏。	OFF / ON
KNOB 4	LIST：PRESETS 在哪些音色之间切换：ALL（全部）、FAV（您的收藏），或某一类：BASS、LEAD、PAD、PLUCK（拨弦音色和钟声）、KEYS、DRUM、FX、OTHER。	10 个列表

LIST 处处生效。当它不是 ALL 时，HOME 和所有页面上的 PRESETS 都只在该分类或您的收藏中切换。如果 PRESETS 似乎跳过了某些音色，请回到这里把 LIST 设为 ALL。NO FAVORITES 或 NO SOUNDS IN LIST 表示所选列表为空。

每个 P600 音色都属于一个分类。USER 音色的分类由您在命名时指定（第13章）。

Prophet-600 音色与调制轮

附录给出了音色 1 至 100 在 Prophet-600 手册中的说明：调制轮的作用以及每个音色的演奏方法。FM-1 没有调制轮：请使用 MIDI 键盘的调制轮，或设置 MENU › CONTROL › SELECT = MODW（第18章）。

255 个 P600 音色的完整列表，连同分类、作者和说明，见本指南末尾的**附录**。

13 保存您的音色

要点。编辑音色不会改变已保存的音色：下一次载入的音色会替换您的修改。要保留音色，请将它保存到以下两类位置之一：

	32 个 USER 位置	255 个 P600 位置
可存放的内容	任何引擎的任何音色	P600 音色，替换某个内置音色（总共最多 55 个）
位置	SAVE › USER（U01 至 U32）；位于 PRESETS 列表末尾	SAVE › PLACE；在 PRESETS 中位于该位置的编号处（1 至 255）
名称	您输入的名称（12 个字符）	音色的名称，前面加上新位置的编号：ORGAN I 保存到位置 30 后变为 30 ORGAN I。无法在 FM-1 上修改
关机后保留	是	是
清除方式	ERASE，或 RESET GURU-600	ORIG、RESET SOUNDS 或 RESET GURU-600

请在音序器停止时保存。STOP TO SAVE：按 PLAY 停止音序器，然后再次保存。

保存到 USER 位置



SAVE › USER，第 1 页（共 6 页）。

1. 按 **SAVE**：USER 页面打开，SAVE 已选中。
2. 用 **KNOB 1** 或 PRESETS 选择位置 U01 至 U32。空位置显示 --。
3. 按 **OCT+**。如果该位置已被占用（OVERWRITE U05?）：按 OCT+ 替换其音色，按 OCT– 保留。
4. 在 NAME 屏幕上，可以输入名称（见下表），用 KNOB 3 选择分类，然后按 **OCT+**。

最快的保存方法：**SAVE**、**OCT+**、**OCT+**。

在 NAME 屏幕上	
白键	字母：反复单击同一个键（AB、CD、EF...，就像老式手机）；0.8 秒内再次单击则切换到该键的下一个字母。
F#	光标左移。
G#	空格。
A#	光标右移。
C#	删除（按住：连续删除）。
D#	字母 ↔ 数字（123：1 至 9、0 以及 - . _ / # +）。
KNOB 1	移动光标。
KNOB 2	更改光标处的字符。
KNOB 3	USER：音色的分类（BASS、LEAD...）。PROJECT：随机名称。
OCT+	以该名称保存。
OCT–	取消：不保存任何内容。

载入、重命名、清除 USER 音色

- **载入**：将 PRESETS 转到列表末尾。或者在 SAVE › USER 上：用 KNOB 1 选择位置，向右旋转 **KNOB 2**（LOAD），然后按 OCT+。
- **重命名**：在 SAVE › USER 上选择位置，单击 **EDIT**，然后输入新名称。
- **清除**：选择位置，向右旋转 **KNOB 3**（ERASE），按 OCT+，然后再按 OCT+ 确认。
- 取消：向左旋转 KNOB 2、3 或 4，或按 OCT–（再按一次返回 HOME）。

将 P600 音色保存到位置



SAVE › PLACE，第 2 页（共 6 页）（仅限 P600 音轨）。

1. 在 P600 音轨上按两次 **SAVE**：**PLACE** 页面打开，定位在该音色自己的位置上，SAVE 已被选中。
2. 若要存到别处，用 **KNOB 1** 选择另一个位置（1 至 255）。彩色显示的位置已存有您的音色。每个位置都有音色：您的音色总是替换其中之一。此处不要使用 PRESETS：它切换的是音轨的音色，而不是位置。
3. 按 **OCT+**，再按 **OCT+** 确认（SAVE IN PLACE 12?）。
4. 音轨现在播放该位置的音色，PRESETS 在该编号处即可找到您的音色。

- 您的音色**仅在存放期间**替换内置音色：内置音色永远不会丢失，可通过 ORIG 或 RESET SOUNDS 恢复。
- **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（每次载入都恢复为 24）、效果发送量（保存的音色为干声播放，所有发送量为 0）、INSERT、MONO 和 LEG（保存的音色总是以 POLY 播放，若开启了齐奏则为 UNI）、LFO 的 PHS 和 FADE 以及 LFO 2 页面、ENV DEST、MOD 槽位 1–2 和 VOICE 页面。要保留全部内容，请使用 USER 位置。
- 55 个专属位置由您在此保存的音色和从电脑发送的音色共用（第14章）。超过 55 个：P600 MEMORY FULL。请用 ORIG 释放位置。
- 保存后请等待 1.5 秒再关机；音色仅在音序器停止时写入。P600: NOT SAVED：写入失败；请停止音序器，再次保存该位置。如果旧版固件发送的 USR3 采样占用了 P600 音色的存储区，这些音色只会保留到关机为止（没有提示）：请通过 Guru-600 编辑器的 SAMPLES 页面向 USR3 发送新的采样，或将其清除。
- NOT A P600 SOUND：该音轨的引擎不是 P600。请改用 SAVE › USER。

恢复某个位置的原始音色

1. 在 SAVE › PLACE 上，用 KNOB 1 选择位置。
2. 向右旋转 **KNOB 3**（ORIG）并按 **OCT+**（ORIGINAL TO 12?）。
3. 按 **OCT+** 确认。ALREADY ORIGINAL：该位置没有您的音色。

撤销、重新载入、放弃

- **回到已保存的音色**：将 PRESETS 转开一格再转回来；音色按保存时的状态重新载入。
- **撤销载入**：按住 SAVE 1 秒；再次按住则重做。它会撤销该音轨最近一次的音色载入（快速连续旋转 PRESETS 算作一次）、MUTATE、样式载入或音序编辑。
- **一次清除所有 P600 音色**：RESET SOUNDS（第19章）。您的 USER 音色不受影响。

> 工程（SAVE › PROJECT）会连同音乐一起，原样保存四个音轨的音色（第25章）。

14 从电脑发送音色及取回音色

Guru-600 Sound Sender 页面（marcgoudy.github.io/guru-600/envoi-sons.html）可将 Prophet-600 音色发送到 FM-1，也能将其取回到电脑。关机后音色仍保留在 FM-1 中。



支持的文件

- Prophet-600 音色的 **.syx** 文件：Sequential 原版程序转储，或 GliGli 固件的音色文件。
- 同一文件中可以是单个音色，也可以是 100 个音色的完整音色库。
- 其他任何文件："No Prophet-600 sound in this file"（此文件中没有 Prophet-600 音色）。

分步发送

1. 用 USB **数据**线将 FM-1 连接到电脑并开机。关闭其他使用 MIDI 的应用程序。
2. 在**支持 MIDI 的浏览器**（Chrome、Edge、Brave、Opera……）中打开该页面，点击 **"Connect"**（连接）；浏览器询问时，允许 MIDI（SysEx）。
3. 打开 .syx 文件。
4. 为每个音色输入其位置（1 至 255，与 PRESETS 中的编号一致），然后点击 **"Send"**（发送）。或者输入第一个位置，再点击 **"Send all"**（全部发送）：音色会从该位置起依次存入连续的位置。
5. 这些音色现已出现在 PRESETS 列表中。

- 发送的音色会替换其所在位置的内置音色，直到 ORIG 或 RESET SOUNDS 将内置音色恢复。
- 无论是发送的还是在 FM-1 上保存的，无论位于哪个位置，总共**最多 55 个音色**。超过时，FM-1 上显示 P600: NO FREE PLACE。
- 发送到已存有您音色的位置会将其替换，不会额外占用名额。
- 导入音色的名称以其位置编号开头。
- 发送的音色与在 SAVE › PLACE 上保存的音色一样保存（第13章）：以 POLY 播放（若开启了齐奏则为 UNI），干声（无效果发送），VINTAGE 为 24。
- 任何 SysEx 工具也都可以通过 USB 将 .syx 文件发送到 FM-1。以这种方式发送、未指定位置的音色，会存入从 201 起第一个没有您音色的位置，替换那里的 Guru-600 内置音色。
- 仅限 USB：MIDI 接口（TRS）和 Mac 应用程序都不接收音色（第3章）。
- 请在音序器停止时发送。

从 FM-1 取回音色

连接后，在同一页面的 **GET SOUNDS BACK**（取回音色）区域中：

- **“Get this place”**（取回此位置）：取回您输入的位置上的一个音色。
- **“Get the saved and imported sounds”**（取回保存和导入的音色）：取回您的所有音色（如果没有，则显示“No saved or imported sound on the FM-1”，即 FM-1 上没有保存或导入的音色）。
- **“Get all 255”**（取回全部 255 个）：取回整个音色库。

音色以 .syx 文件的形式保存到您的“下载”文件夹，采用 Prophet-600 的格式（Sequential 格式）。可将其再次发送到 FM-1、作为备份保存、与他人分享，或载入真正的 Prophet-600。未修改的出厂音色取回后与 Sequential 原版完全相同；Guru-600 更精细的参数会取最接近的 Prophet-600 数值。只向真正的 Prophet-600 发送位置 1 至 100：位置 101 会落在其程序 01 上，位置 201 也一样。

只有 Prophet-600 音色能容纳的内容才能以这种方式传输。WHEEL 以 LFO 的 INITIAL AMOUNT 形式传输；VEL>FLT、VINTAGE、DETUNE、LFO 的音量目标和效果器不会传输；LFO 的波形变为三角波或方波，滑音会取近似值。名称不会传输：发送回来后，音色会被命名为 P600 加编号。要保留全部内容，请使用 USER 位置或工程，以及 Guru-600 编辑器的 BACKUP 页面（第4章）。

从电脑恢复原始音色

在 RESET 区域中，**“Restore the original sounds”**（恢复原始音色）会在确认后清除所有发送或保存的音色，并恢复 255 个内置音色。与 FM-1 上的 RESET SOUNDS 相同（第19章）。

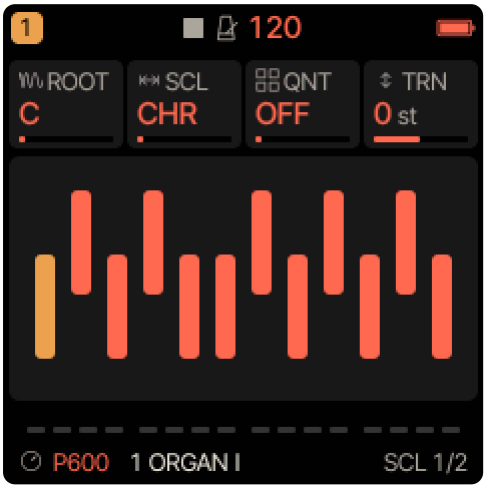
如果无法使用

页面显示	处理方法
“This browser has no Web MIDI.”（此浏览器不支持 Web MIDI。）	请使用支持 MIDI 的浏览器：Chrome、Edge、Brave、Opera……
“MIDI (SysEx) access was not allowed.”（未允许 MIDI（SysEx）访问。）	在网站设置中允许 MIDI（地址栏左侧的图标），然后再次点击“Connect”（连接）。
“No MIDI output found.”（未找到 MIDI 输出。）	检查数据线（须为数据线）以及 FM-1 是否已开机。
“The FM-1 does not answer.”（FM-1 没有响应。）	确认它运行的是 Guru-600 且已通过 USB 连接，然后再次点击“Connect”（连接）。

15 音阶、和弦与和弦记忆

按 **SCL**：两个页面，SCL（音阶）和 CHORD（和弦键）。两者都作用于所选音轨；在 DRUM 音轨上，琴键保持其鼓组映射。

SCL 1/2



SCL 页面。

琴键演奏所用的音阶。

旋钮	功能	取值
ROOT	音阶的主音，C 至 B。	12 个音
SCL	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
QNT	琴键如何跟随音阶：OFF（每个键演奏自己的音）、SNAP（音阶外的音向下移入音阶）、WHITE（只用白键演奏音阶：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 TRN 也会移调音序）。	5 种模式
TRN	将琴键演奏的音移调，以半音为单位。	−24 / +24 st

- MENU › CONTROL › **SCALE LEDS** 设为 ON 时，音阶内的琴键会亮起。
- **琴键弹出奇怪的音？** SCL 不是 CHR、QNT 不是 OFF，或 TRN 不是 0：请将它们复位。
- 按住 SCL 可打开快捷屏幕，按一个键即可立即设定主音（第16章）。

CHORD 2/2



CHORD 页面。

一根手指弹奏和弦。再按一次 SCL。

旋钮	功能	取值
CHRD	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（每个键上都是固定的和弦形态）、MEM（您自己的和弦，见下文）。	11 个选项
VOIC	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
LEARN	和弦记忆：向右旋转选中 LEARN，然后按 OCT+。	操作

DIA3 和 DIA7 遵循 SCL 页面上设定的音阶（SCL 为 CHR 时，采用 ROOT 的大调音阶）；音阶外的键取其下方的音阶音。和弦有几个音就占用几个复音。在 MONO、LEG 或 UNI 模式下，音轨只演奏和弦的根音；DRUM 和 SLICE 音轨忽略和弦键。

和弦记忆（MEM）

弹一次最多四个音的和弦：此后每个键都会以自己为根音弹出该和弦。

1. 在 CHORD 页面上，向右旋转 **KNOB 3**（LEARN）。
2. 按 **OCT+**：PLAY THE CHORD。
3. 弹奏您的和弦音，可以同时弹，也可以逐个弹（最多四个不同的音）。
4. 再按一次 **OCT+**：CHORD KEPT: MEM。每个键都会弹出您的和弦。

- 和弦形态以其最低音为基准：C E G B 会在每个键上得到大七和弦。
- 这些音的跨度可以超过一个八度（最高可比最低音高 31 个半音）。
- 第二次按 OCT+ 之前没有弹任何音：显示 NO NOTE，不做任何改变。离开页面会取消学习。
- 和弦记忆属于音轨：切换音色时保持不变，并随工程一起保存。VOIC 同样适用于它。
- 恢复普通琴键：CHRD = OFF。您的和弦仍保留在记忆中：CHRD = MEM 即可将其找回。
- 在 CHORD 页面上，OCT– 和 OCT+ 不改变八度：它们控制 LEARN 操作。

Felucca · Felucca 的音阶键盘页面介绍了音阶、QNT 和和弦键。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Scale-Keyboard（英文）。

16 快捷屏幕

按住 **FX**、**GLO**、**SCL**、**EDIT**、**SEQ** 或 **REC** 可打开其**快捷屏幕**：琴键和四个旋钮上的快捷操作。松开即关闭。按住按钮期间，琴键充当快捷键，不发声。

打开、保持打开、关闭

- **按住**按钮：0.4 秒后屏幕打开（MENU › CONTROL › HOLD：0.3 至 0.6 秒）。
- 在按住按钮的同时按下琴键或旋转旋钮：快捷操作图立即打开并执行该操作。按钮自身的页面不会打开。
- **保持打开**：按住按钮超过一秒且不碰其他控件，然后松开。它会保持打开（名称旁有挂锁）。此时琴键、旋钮和 OCT– 的作用就像仍按住按钮一样。
- GLO 和 REC 也可以通过双击保持打开。在 REC 上，双击还会取消第一次单击所做的录音准备。
- **关闭**：单击其按钮。任何其他页面按钮、HOME 或 SAVE 也会将其关闭，然后执行各自的常规功能。PLAY、REC 和 OCT± 不会将其关闭。
- **OCT–**（GLO、SCL、EDIT、SEQ、REC）撤销自快捷屏幕打开以来的所有修改：MIX PUT BACK、SCALE PUT BACK、SEQUENCE PUT BACK...
- 一次只能打开一个快捷屏幕。按住某个按钮时，ALGORITHM、HOME、SAVE 和其他页面按钮不起作用；PLAY 和 REC 仍然有效。
- 在快捷操作图中，亮起的键表示当前生效，呼吸闪烁的键可以按下，熄灭的键不起作用。
- 快捷屏幕关闭后的四分之一秒内，KNOB 1 至 4 不起作用。

EDIT：引擎与音色



按住 EDIT：[EDIT] SET。

- **白键**，从 F3 起依次为各引擎：P600、ANALOG、FM6、PHASE、LOFI、SAMPLE、VOICE、TRIO、WHEEL、GRAIN、PHYS、NOISE、SLICE、DRUM。按一个键即可将音轨切换到该引擎及其第一个音色。**注意**：这会替换音轨的音色（按住 SAVE 可撤销）。音轨当前引擎对应的键不起作用。
- **F5 INIT**：INITIALIZE SOUND?（该引擎的第一个音色，采用默认值）。**G5 CLEAN**：CLEAN INIT SOUND?（该引擎最基本的音色：无效果、无调制）。按 OCT+ 确认。
- **黑键**，在 DRUM 音轨上：将声部 1 至 8（KICK、SNARE、CLAP、HATCL、HATOP、TOM、RIM、BELL）静音；这些静音既不录制也不保存。在其他音轨上不起作用。
- **KNOB 1** ENG：引擎。**KNOB 2** No.：该引擎的音色，然后是您该引擎的 USER 音色。**KNOB 3** FAV：收藏开 / 关。
- **OCT–**：将音轨的音色（以及 DRUM 声部的静音）恢复为快捷屏幕打开时的状态。

FX：演奏效果



按住 FX：[FX] HOLD。

按住 FX 时，每个白键在按下期间都会对整个混音施加一种效果；黑键 F#3、G#3、A#3 和 C#4 在按住期间将音轨 1 至 4 静音。

琴键	效果
F3	REPEAT 1/8
G3	REPEAT 1/16
A3	REPEAT 1/32
B3	REVERSE
C4	LPF
D4	HPF
E4	TAPE STOP
F4	FREEZE
G4	OCT UP
A4	OCT DN
B4	FLANGER
C5	PHASER
D5	REV THROW
E5	ECHO THROW
F5	—
G5	—

- REPEAT 和 REVERSE 从下一个十六分音符开始（停止状态下则立即开始）。在当前速度下无法使用的效果（REPEAT 1/8，或约 81 BPM 以下的 REVERSE）会变暗显示。
- **KNOB 1** FILTER（向左低通，向右高通），**KNOB 2** CRUSH，**KNOB 3** THROW（送入延迟和混响），**KNOB 4** DEPTH（OCT UP 或 DN 播放时为 SHIMR）。松开 FX 后，它们都回到 0。
- **为琴键指定另一种效果**：按住 FX，按住该白键，旋转 PRESETS：该键会在各效果和 NONE 之间切换（B4 FLANGER...）。按住该键时按 EDIT，可恢复其原有效果。您的映射会被保留。
- MENU › CONTROL › **FX LATCH** 设为 ON：按一下琴键即可开关其效果，旋钮保持其数值（[FX] LATCH），FX + OCT– 关闭所有效果（FX ALL OFF）。有效果开启时，FX 指示灯保持亮起。
- 演奏效果永远不会被录制，也永远不会随音色保存。

GLO：混音与速度



按住 GLO：[GLO] SET。

- **F3**、**G3**、**A3**、**B3**：按住期间 SOLO（独奏）音轨 1 至 4。
- **黑键 F#3**、**G#3**、**A#3**、**C#4**：音轨 1 至 4 的 MUTE（静音）开 / 关（亮起：音轨可听见）。
- **C4** ALL：取消所有音轨的静音。**D4** LEARN：MIDI LEARN（第18章）。**E4** FILL：按住期间，设为 FILL 的步会演奏（第22章）。**F4** TAP：拍击设定速度（从第三次拍击起生效；2 秒内没有拍击则重新计数）。
- **KNOB 1 至 4**：音轨 1 至 4 的电平。**SELECT**：速度，即使开启了 BPM LOCK 也可调节。**PLAY**：RESTART，从头开始（按住 GLO 时；在锁定打开的 GLO 屏幕中，PLAY 照常开始和停止）。
- **OCT−**：恢复静音、电平和速度（MIX PUT BACK）。

SCL：音阶



按住 SCL：[SCL] SET。

- **任意琴键**：将音阶的主音设为该音。
- **KNOB 1 至 4**：ROOT、SCL（音阶）、CHRD（和弦键）、VOIC（和弦排列）。
- **OCT−**：恢复音阶与和弦（SCALE PUT BACK）。

SEQ：音序工具



按住 SEQ：[SEQ] TOOLS。

- **白键**：F3 CLEAR、G3 REVERSE、A3 SHIFT 左移、B3 SHIFT 右移、C4 RANDOM、D4 COOK（音乐性的变奏；再按一次得到更多变化）、E4 BEAT（DRUM）、F4 EUCLID，然后在 DRUM 音轨上，G4 至 C5 为该声部的 CLEAR、REVERSE、FILL 和 RANDOM，D5 DOUBLE（长度 ×2），E5 HALF（长度 ÷2）。在 DRUM 音轨上，先按一个黑键（1 至 8）选择声部工具所作用的声部。
- **KNOB 1 至 4**：LEN（1 至 64 步）、DIV（每步的时值）、SWG（摇摆）、GATE（音符的长度）。
- **EUCLID**（F4）：KNOB 1 HITS、KNOB 2 STEPS、KNOB 3 ROT；OCT+ 应用，OCT− 取消。关闭屏幕、再按 F4 或按其他工具键也会应用。
- 每个工具都可以单独撤销（按住 SAVE）。**OCT−**：将音序恢复为屏幕打开时的状态。

REC：录音设置



按住 REC：[REC] SET。

- **F3** CLEAR：清除音轨的音序和自动化（可撤销）。**G3** CLICK：OFF、REC（仅在录音时）、ON。**A3** COUNT-IN：OFF、1 BAR、2 BARS。**B3** LEVEL：节拍器音量，LOW、MID、HIGH。
- **KNOB 1 至 3**：与 MENU › AUDIO 中相同的三项设置。
- 单击 REC 仍然是准备录音；只有按住才会打开屏幕。

Felucca · Felucca 的控制页面介绍了快捷屏幕（在那里称为 layers）。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls（英文）。

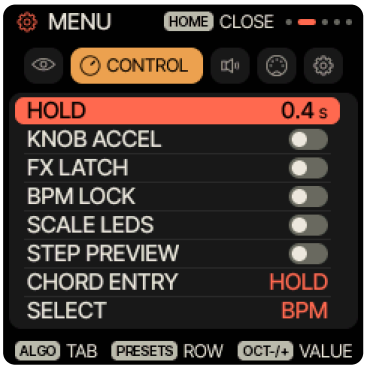
17 菜单逐行详解

使用菜单

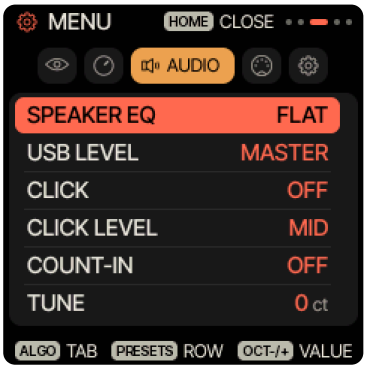
- **打开**：按住 HOME 1 秒。菜单会在您上次离开的标签页和行重新打开。
- **ALGORITHM**：标签页（DISPLAY、CONTROL、AUDIO、MIDI、SYSTEM）。**PRESETS**：行。**KNOB 1 至 4** 或 **OCT– / OCT+**：数值。在以箭头（›）结尾的行上，**OCT+** 打开或执行该项。
- 修改立即生效。OCT 指示灯朝数值还能变化的方向呼吸闪烁。
- **关闭**：单击 HOME。菜单关闭时，只要音序器处于停止状态，设置就会保存：**关机前请先关闭菜单**。
- 菜单打开期间，琴键仍可演奏；其他按钮不起作用。



DISPLAY



CONTROL



AUDIO



MIDI



SYSTEM

DISPLAY

行	数值（默认值为粗体）	功能
COLOR	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。
STYLE	**FLAT**, LINE	FLAT：填充的卡片。LINE：以细线分隔的深色区域。
LARGE	**OFF**, ON	页面上的名称和数值更大。
ANIM	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。
LEDS	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）。
SCREEN OFF	**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。
SCOPE	**OUT**, MIX	图像从何处获取声音：MASTER 之后（OUT）或之前（MIX）。

CONTROL

行	数值（默认值为粗体）	功能
HOLD	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。
KNOB ACCEL	**OFF**, ON	在范围较大的参数上快速旋转时，变化更快。
FX LATCH	**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。
BPM LOCK	**OFF**, ON	SELECT 只有在按住 GLO 时才改变速度。
SCALE LEDS	**OFF**, ON	音阶内的琴键亮起。
STEP PREVIEW	**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）。
CHORD ENTRY	**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	**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。

AUDIO

行	数值（默认值为粗体）	功能
SPEAKER EQ	**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 LEVEL	**MASTER**, FIXED	FIXED：无论 MASTER 如何，USB 音频始终保持满电平。
CLICK	**OFF**, REC, ON	节拍器；REC：仅在录音时。
CLICK LEVEL	LOW, **MID**, HIGH	节拍器的音量。
COUNT-IN	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	录音开始前的预备拍。
TUNE	–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

行	数值（默认值为粗体）	功能
MIDI IN	**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。
AUTO SELECT	**OFF**, ON	发往另一个音轨的 MIDI 音符会选中该音轨。
SCREEN WAKE	**+MIDI**, PANEL	什么可以唤醒熄灭的屏幕：面板和 MIDI 音符，或仅面板。
LEARN CLEAR	NONE / n CC ›	OCT+ 会一次性清除所有 MIDI LEARN 分配，无需确认（LEARN CLEARED；如果没有分配则显示 NOTHING LEARNED）。即使菜单仍打开，也会立即保存。

SYSTEM

行	数值（默认值为粗体）	功能
RESTORE LAST	**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。
HELP	**OFF**, ON	每个页面和快捷屏幕底部的提示（第8章）。
2ND CORE	**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。
CALIBRATION	›	重新教 FM-1 认识每个按钮和旋钮（第19章）。
RESET SOUNDS	›	清除您保存或导入的所有 P600 音色（第19章）。
RESET GURU-600	›	在 ARE YOU SURE? 确认后，清除所有内容并以全新状态重新启动（第19章）。
INFO	›	固件版本（v1.6.1，采用 Felucca 的版本号）、USB 状态（OFF、WAIT、BUS、ENUM、MIDI）和音频处理器的负载。OCT– 返回。Guru-600 自己的版本号显示在其启动画面上。
ABOUT	›	Felucca 的致谢和许可证信息，附带指向其网站的二维码；PRESETS 滚动。OCT– 返回。

2ND CORE：FM-1 的芯片有两个核心；Guru-600 默认只使用一个。将 2ND CORE 设为 ON 后，部分音轨的运算转到第二个核心，负载随之降低（在 FM-1 上用四个音轨、效果和一个大和弦测得：从 72% 降到 60%）。开启它有益但并非必需：一个核心已经足够，但第二个核心能留出余量，让所有内容同时演奏时（四个音轨、两个 INSERT、较重的音色）声音依然干净。这仍是试验性选项（BETA）：一旦出现问题，它会自动关闭，一切照常运行。

Felucca · Felucca 的菜单页面介绍了原版固件的菜单。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Menu（英文）。

18 调制轮、MIDI 与 MIDI LEARN

用 MIDI 键盘演奏

- 通过 USB 或 MIDI 接口（TRS）连接。它按 MENU › MIDI › MIDI IN 的设置演奏各音轨：默认情况下，通道 1 至 4 演奏音轨 1 至 4（第17章）。
- 无论键盘使用哪个通道都演奏所选音轨：MIDI IN = **SEL**。
- 键盘的力度、调制轮（CC 1）、触后、表情踏板（CC 11）和延音踏板（CC 64）都能使用。弯音轮可将音符弯曲 ±2 个半音（键盘可用 RPN 0 更改该范围）。触后和表情踏板只能通过调制矩阵起作用（LFO › MOD，调制源 AT 和 EXPR）。
- **没有声音？** 键盘发送的通道不是 MIDI IN 所用的通道（可设置 MIDI IN = SEL 进行检查），或该音轨已静音。

调制轮

附录列出了调制轮在每个出厂音色中的作用。FM-1 没有调制轮：

- 使用 MIDI 键盘的调制轮（CC 1）；
- 或设置 MENU › CONTROL › **SELECT = MODW**：SELECT 变为所选音轨的调制轮（消息条显示 MODW 0 至 127）。速度则改用 GLO + SELECT 调节。

EXTRAS 页面上的 **WHEEL** 设定调制轮的效果（第9章）。调制轮不会自动回位：在 0 时不产生任何作用。

每个 P600 控制都对应一个 MIDI CC

在 P600 音轨上，Guru-600 的每个参数都对应一个固定的 MIDI CC，可由控制器的旋钮或音乐软件（Logic、Ableton...）操作。编号与 Prophet-600 的 GliGli 固件相同：为真正的 Prophet-600 做的设置可以直接使用，只有滑音位于 CC 5 而不是 38。CC 在音轨的通道上接收（MENU › MIDI）。用 MIDI LEARN 设定的 CC 优先。音轨录音时，CC 变化会录制为自动化。

CC	控制器	取值
1	**MOD WHEEL**	0 至 127
5	**GLIDE**	0 至 127
7	**VOLUME**	0 至 127
16	**OSC A FREQUENCY**	0 至 127
17	**OSC A LEVEL (MIXER)**	127 = 只有 A
18	**OSC A PULSE WIDTH**	0 至 127
19	**OSC B FREQUENCY**	0 至 127
20	**OSC B LEVEL (MIXER)**	127 = 只有 B
21	**OSC B PULSE WIDTH**	0 至 127
22	**OSC B FINE**	0 至 127
23 / 74	**FILTER CUTOFF**	0 至 127

CC	控制器	取值
24 / 71	**RESONANCE**	0 至 127
25	**FILTER ENVELOPE AMOUNT**	0 至 127
26 · 27 · 28 · 29	**FILTER ENVELOPE RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 至 127
30 · 31 · 32 · 33	**AMPLIFIER RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0 至 127
34	**POLY-MOD FIL ENV**	0 至 127
35	**POLY-MOD OSC B**	0 至 127
36	**LFO FREQUENCY**	0 至 127
37	**LFO INITIAL AMOUNT**	0 至 127
40	**VEL > FLT (EXTRAS)**	0 至 127
44	**DETUNE (UNISON)**	0 至 127
48 · 49 · 50	**OSC A SAW · TRI · PULSE**	64 至 127 = 开
51 · 52 · 53	**OSC B SAW · TRI · PULSE**	64 至 127 = 开
54	**SYNC**	64 至 127 = 开
55 · 56	**POLY-MOD › FREQ A · FILTER**	64 至 127 = 开
57	**LFO SHAPE**	0 至 63 三角波，64 至 127 方波
60	**FILTER KEYBOARD**	0 至 42 OFF，43 至 85 HALF，86 至 127 FULL
66	**UNISON**	64 至 127 = 开
113 · 114 · 115	**LFO › FREQ A-B · PW A-B · FILTER**	64 至 127 = 开
116	**VINTAGE (EXTRAS)**	0 至 127

适用于所有引擎

- 以下 CC 作用于所有音轨，无论其引擎为何：5 GLIDE、7 LEVEL、10 PAN、71 共振、72 释放、73 起音、74 明亮度、75 衰减、91 混响发送、93 合唱发送、94 延迟发送。
- **Program Change**（程序切换）：音轨从自己的引擎载入音色：程序 0 是该引擎的第一个音色，1 是第二个，依此类推（在 P600 上：程序 0 至 127 = 音色 1 至 128）。超出该引擎最后一个音色的程序会被忽略；引擎不会改变。P600 位置 129 至 255 无法通过这种方式调用。在 DRUM 音轨上，程序选择 KIT；在 FM6 上，超出八个音色的程序选择从 Felucca 网页编辑器发送的音色库中的 B1 至 B32。
- FM-1 自身的琴键通过 USB MIDI 在所选音轨的通道上发送音符：可以演奏电脑上的软件。
- **USB 音频**：连接到电脑时，FM-1 也是一个音频输入，可录制其输出，不含节拍器。

MIDI LEARN：在任意旋钮上使用您自己的 CC

1. 按住 **GLO** 并按 **D4** 键（LEARN）：消息条显示 MIDI LEARN ON。松开 GLO。
2. 在任意页面上（HOME、音色页面、MIXER、GLO 的电平）旋转您想控制的旋钮：底行显示该参数，例如 T2 CUT: SEND A CC（旋转旋钮之前：LEARN: TURN A KNOB；学习完成后：T2 CUT = CC74）。
3. 转动 MIDI 控制器上的一个旋钮：CC74 → T2 CUT。该 CC 现在控制该音轨上的这个参数。
4. 对其他旋钮重复上述步骤，然后按 **OCT+**（或再按一次 GLO + D4）：LEARN DONE。

- 一个 CC 控制一个参数，一个参数响应一个 CC：重新学习会同时替换两者。最多 16 个分配（LEARN FULL）。
- 学习期间，**OCT−** 会移除刚刚旋转的参数的 CC（T2 CUT CC CLEARED）。
- CC NOT LEARNABLE：CC 0、1、6、11、32、38、64、96 至 101 以及 120 至 127 无法学习。
- 这些分配在关机后仍会保留。MENU › MIDI › LEARN CLEAR 可将其全部清除。

速度与时钟

在 HOME › CLOCK 上，**CLK** 选择由谁设定速度：INT（FM-1）、USB 或 TRS（由外部 MIDI 时钟设定速度并启动音序器）。使用外部时钟时，TAP 和 RESTART 会显示 CLK IS EXT（第20章）。

Felucca · Felucca 的功能页面介绍了其 MIDI、MIDI LEARN 和时钟。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英文）。

19 重置、校准与救援

	RESET SOUNDS	RESET GURU-600
清除	您保存到位置或从电脑发送的所有 P600 音色	所有内容：设置、USER 音色、工程、当前音乐、采样、P600 音色、FM6 音色库、MIDI LEARN
保留	其他所有内容：USER 音色、工程、设置、当前音乐	仅保留控件的校准
之后	255 个内置音色恢复	Guru-600 以全新状态重新启动

RESET SOUNDS：恢复原始音色



MENU › SYSTEM。

三种方法，结果相同：

1. **通过菜单**：按住 HOME，用 ALGORITHM 进入 SYSTEM 标签页，用 PRESETS 选择 RESET SOUNDS，然后按 OCT+。消息条显示 SOUNDS RESET（如果没有导入的音色，则显示 NO IMPORTED SOUND）。
2. **开机时**：按住 SAVE 的同时开机。屏幕询问 RESET SOUNDS?：OCT+ 是（DONE），OCT− 否（CANCELLED）。它会一直等待您回答。
3. **通过电脑**：在 Sound Sender 页面点击“Restore the original sounds”（恢复原始音色）（第14章）。

在菜单中，RESET SOUNDS 不要求确认：按 OCT+ 会立即清除您的 P600 音色。如需保留，请先将它们复制到电脑（第14章）。如果只想重置单个位置，请改用 SAVE › PLACE 上的 ORIG（第13章）。

RESET GURU-600：如新机一般

1. 按住 HOME，进入 SYSTEM，选择 **RESET GURU-600** 并按 OCT+。
2. ARE YOU SURE? / ALL WILL BE ERASED：**OCT+** 确认，OCT– 取消。
3. Guru-600 将恢复如新并重新启动。

请先备份您想保留的内容（Guru-600 编辑器的 BACKUP 页面，第4章）。Mac 应用程序的操作方法相同。

CALIBRATION：按钮或旋钮响应不正确时

如果某个按钮的作用像另一个按钮，或某个旋钮方向反了，请重新教 FM-1 认识其控件：

1. MENU › SYSTEM › **CALIBRATION**，按 OCT+；或在开机时同时按住 OCT– 和 OCT+。
2. HARDWARE CALIBRATION：松开所有按钮。每次出现 PRESS 时，按下所显示的按钮：14 个按钮的顺序为 FX、SCL、ENV、LFO、EDIT、GLO、HOME、SAVE、ARP、SEQ、PLAY、REC、OCT–、OCT+。
3. 然后对七个旋钮（SELECT、ALGORITHM、PRESETS、KNOB 1 至 4）分别显示 TURN RIGHT：将所显示的旋钮顺时针旋转。
4. 校准结果会被保存（从菜单进入时：在菜单关闭时保存）。按下键盘上的琴键或 30 秒无操作会取消校准：显示 SETUP CANCELLED，保留原有设置。

如果 FM-1 停止响应

- **主动进入恢复模式**：同时按住 OCT– 和 OCT+ 5 秒。在倒计时 UPDATE MODE IN 3, 2, 1 期间松开即可取消（UPDATE CANCELLED）。之后 FM-1 处于恢复模式（电脑将其识别为 WL80UBOOT）。退出方法见第2章。
- **FELUCCA CRASH** 加一串数字：固件错误。FM-1 会在4 秒后自动重新启动。如果再次发生，请记下这些数字并重新安装。
- **连续两次启动失败后**，FM-1 会在下次启动时自动进入同样的恢复模式：见第2章。
- **2ND CORE MISREAD: OFF**：第二个核心已自动关闭；一切照常运行。
- **声音卡住或音符悬挂**：将 FM-1 关机后再开机；您的音乐会恢复（RESTORE LAST）。

---

20 四个音轨、混音器与速度

FM-1 可同时播放四个音轨。每个音轨有自己的引擎、音色、音序和效果发送量；FM-1 的八个复音由它们共享。**ALGORITHM** 选择琴键、旋钮和 PRESETS 所作用的音轨；音轨编号显示在屏幕左上角。

HOME › MIXER



MIXER 页面。

所选音轨在混音中的位置。在 HOME 上按 HOME。

旋钮	功能	取值
LEVEL	音轨的音量，以 dB 为单位。	dB
PAN	左 / 右。	−100 / +100%
REV	音轨的混响发送量。	0–100%
MUTE	向右：静音；向左：取消静音。	OFF / ON

HOME › CLOCK



CLOCK 页面。

速度与时钟。在 MIXER 上再按一次 HOME。

旋钮	功能	取值
BPM	速度，即使开启了 BPM LOCK 也可调节。	40–240
SWG	所有音轨的摇摆。	0–100%
CLK	由谁设定速度：INT（FM-1）、USB 或 TRS（外部 MIDI 时钟）。	3 个选项

- 您也可以在 GLO 快捷屏幕中混音：旋钮调节电平，另有独奏、静音和拍击速度（第16章）。
- 切换音色时，音轨的电平、声像和静音保持不变。
- **某个音轨没有声音？** MUTE 为 ON（MIXER 或 GLO），其 LEVEL 调到了最低，或另一个音轨处于独奏状态。
- **音符被切断？** 八个复音是共享的：四个音轨同时演奏和弦可能会耗尽复音；最早的音符会最先停止。

Felucca · Felucca 的功能页面介绍了音轨、混音器和时钟。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英文）。

21 Felucca 的其他声音引擎

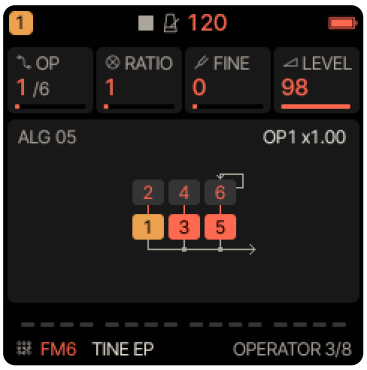
除了 P600，每个音轨还可以使用十三种 Felucca 引擎之一。更换音轨引擎的方法：将 PRESETS 转过 P600 音色，在 SAVE › PRESETS 上用 KNOB 2（ENG），或按住 EDIT 并按该引擎的键（第16章）。每个引擎在 EDIT 上都有自己的页面（EDIT 1、EDIT 2，然后是 VOICE、VOICE 2、VOICE 3），并在 HOME 上有四个主要参数。

引擎	简介	HOME 旋钮	音色
ANALOG	虚拟模拟：两个振荡器（WAVE：SAW、SQR、TRI、SIN、PWM、SYNC、SUB）、噪声、过载和一个共振滤波器，可选低通、带通或高通（EDIT › FILTER）。	CUT RES ATK REL	12
FM6	六算子 FM：32 种算法，每个音轨一个完整音色，在 EDIT › OPERATOR、OP ENV 和 OPERATOR 2 上逐个算子编辑；SLOT 选择出厂音色（F1–F8）、音轨自己的音色（OWN），或 Felucca 网页编辑器发送的音色库中的音色（B1–B32）。	MLVL MRAT MEG SLOT	8
PHASE	相位失真，带第二种波形、混入或环形调制的第二个失谐声部、次振荡器和波形折叠器（FOLD）。	DCW ENV DTN REL	6
LOFI	芯片音乐：脉冲波、三角波、锯齿波、噪声和波形 RAM，阶梯式包络、音高扫频和琶音。	WAVE DUTY CRSH REL	5
SAMPLE	多重采样乐器（PIANO、FLUTE 和 SAX），以及三个由您通过 Guru-600 编辑器填充的用户槽位 USR1 至 USR3。	SET CUT ATK REL	3
VOICE	会唱歌的共振峰人声：元音 A E I O U 及其间的滑移（TALK）、气声和嗡鸣。	VOWL BUZZ BRTH TALK	4
TRIO	三个振荡器，带环形调制和同步，送入 12 dB 多模式滤波器，具有 8 位电脑的风格。	CUT RES PW INT2	5
WHEEL	音轮风琴：16 种拉杆组合、打击音、按键咔嗒声、过载和旋转扬声器。	REG PERC DRV ROTR	5
GRAIN	由采样（内置或用户）生成的颗粒纹理：位置、大小、密度、展开。	POS SIZE DENS SPRD	4
PHYS	物理建模：模态共振器、弦、击打膜和共鸣弦。	STRC BRIT DAMP POS	9
NOISE	从模拟到数字的各种噪声：音色、噼啪声、移位寄存器和金属音色。	FREQ RES COLR REL	4
SLICE	一段鼓点循环、一个钢琴音或您自己的采样，切成多个切片，每个琴键一个；切片可在 EDIT › SLICES 上手动设定。	SRC DIV PTCH DCAY	2

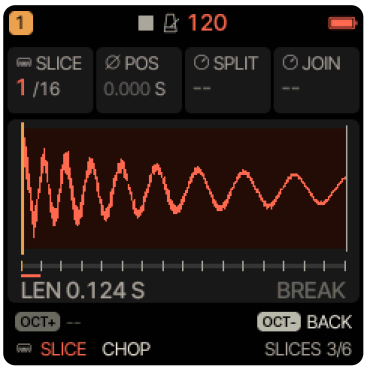
引擎	简介	HOME 旋钮	音色
DRUM	8 声部鼓组（KICK、SNARE、CLAP、HAT CL、HAT OP、TOM、RIM、BELL），采用 General MIDI 键位映射，全部为合成音色：STD 以及鼓组 80、10、66、55、77、DEEP、TIGHT 和 PERC；声部电平在 EDIT › LANES 上调节。	TUNE TONE DECY SNAP	4



ANALOG：EDIT 1。



FM6：EDIT › OPERATOR。



SLICE：EDIT › SLICES。



DRUM：鼓组网格（SEQ › STEP）。

采样：NO SAMPLE

- SAMPLE、GRAIN 和 SLICE 可以播放用户槽位 USR1、USR2 和 USR3 中您自己的采样。请通过 Guru-600 编辑器的 SAMPLES 页面发送（第4章）。FM-1 无法录制采样。
- 空槽位会按音符音高播放一个纯正弦波，消息条显示 NO SAMPLE，每个音轨和槽位各显示一次。
- 在 Guru-600 上，第三个槽位（USR3）的容量为 68 KB，而不是 80 KB。

须知

- DRUM 音轨在琴键上演奏其鼓组，并在 SEQ › STEP 上显示网格而不是钢琴卷帘（第22章）。其音色忽略包络、滑音和和弦键。
- SLICE 每个琴键演奏一个切片，从最低的琴键向上排列，忽略音阶。
- VOICE 最多演奏四个音符，GRAIN 和 PHYS 三个，P600 和 FM6 六个，其他引擎八个（在 FM-1 的八个复音范围内）。
- FM6 音色在 Felucca 网页编辑器中编辑；采样和完整备份则在 Guru-600 编辑器中完成（第4章）。

Felucca · Felucca 的引擎页面介绍了每个引擎及其参数。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Engines（英文）。

22 音序器

每个音轨都有自己的音序，最多 64 步，支持和弦、连音、重音、滑音、概率、力度和重复。**PLAY** 让四个音轨同时开始和停止。按 **SEQ**：三个页面，STEP、DETAIL 和 AUTOMATION。

录音

- **实时录音**：单击 **REC**；如果音序器处于停止状态，它会启动，若设置了预备拍则先播放预备拍。开始演奏：您的音符会循环录制，叠加在已有内容之上。
- **步进录音**：在 SEQ › STEP 上，音序器停止时单击 REC（KEYS WRITE STEPS）。您弹奏的每个和弦或音符都会填入光标所在的步，松开后光标前进。MENU › CONTROL › CHORD ENTRY = ADD 时，每个键添加或移除一个音符，光标保持不动。
- 再次单击 REC 停止录音。您的节奏误差会作为每一步的 NUDGE 保存；音轨的 QUANTIZE 为 ON（默认）时，各步按网格演奏。
- 节拍器和预备拍：在 REC 快捷屏幕或 MENU › AUDIO 中设置（第16章）。预备拍（仅限内部时钟）显示 COUNT-IN、小节（1 BAR、BAR 1 OF 2...）和拍数；PLAY 可取消预备拍。在预备拍最后八分之一内弹奏的音符会录在第 1 步上。

SEQ › STEP



SEQ › STEP。

音轨各步的钢琴卷帘；标题显示音阶（C CHR）。

旋钮	功能	取值
STEP	光标（也可用 PRESETS）。	1–64
NOTE	将该步的音符移调（在空步上：写入最后一个音符）。	st
TIME / LEN	在音符上：其长度（以步计，后接连音）。否则：NOTE、TIE 或 REST。	1–64
FLAG	—、ACC（重音）、SLD（滑音）、A+S。	4 个选项

- 在 STEP 上按 **EDIT**：清除光标所在的步并前进（STEP CLEARED）。
- **参数锁定**：在输入某一步（按住琴键）或按住某个鼓步时，旋转 KNOB 1 至 4：该步会获得自己的数值，对应这些旋钮在您上次查看的音色页面上所控制的参数。按住该步时按 EDIT 可清除其锁定。按住若干步时旋转 PRESETS 可设定它们的 NUDGE。
- **DRUM 音轨**：STEP 为网格（GRID）。白键 = 当前显示页面的 16 步；黑键 1 至 8 = 各声部，按住 9 = 重音，10 和 11 = 向前和向后翻页。旋钮：STEP、LANE、HIT、ACC。
- MENU › CONTROL › STEP PREVIEW 设为 ON：移动光标时播放该步。

SEQ › DETAIL

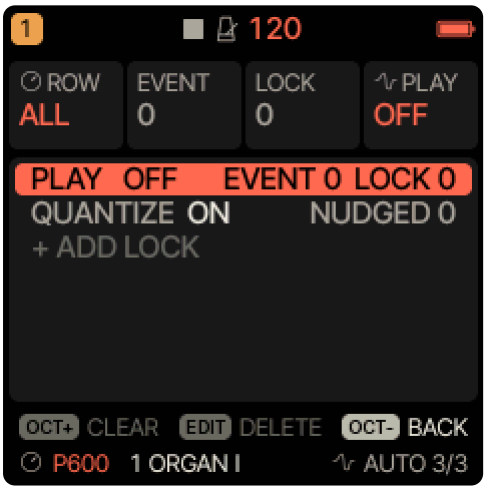


SEQ › DETAIL。

光标所在步的详细设置。PRESETS 移动光标。

旋钮	功能	取值
CHANCE	演奏频率（0–100%），或条件：1:2、2:2、1:3…（第 1 遍/共 2 遍…）、FILL（仅在按住 GLO + E4 时）、!FILL（仅在未按住时）。	%、条件
RATCH	在该步的时长内将其演奏 1 至 4 次。	x1–x4
NUDGE	提前或延后，以一步的十六分之一为单位（仅在 QUANTIZE OFF 时生效）。	−8 / +7
VEL	该步的力度。	1–127

在 DETAIL 上按 EDIT 会将该步复位为 100%、x1、0 和 96（STEP RESET）。



SEQ › AUTOMATION。

音轨各步上所有事件的列表：PLAY 和 QUANTIZE、锁定、录制的旋钮动作以及各步的详细设置（CHANCE、RATCH、NUDGE、VEL）。KNOB 1（或 PRESETS）选择行；其他卡片给出该行的步、参数和数值。PLAY 行开启或关闭全部自动化；QUANTIZE ON 让每一步按网格演奏，OFF 则按 NUDGE 演奏。

- **录制旋钮动作**：让音轨准备录音并开始演奏：您旋转的每个旋钮都会逐步录制下来。
- 在 + ADD 上按 OCT+ 可添加锁定或详细设置；在某条记录上，切换其为锁定或自动化；在 PLAY 上，询问 CLEAR T1 AUTOMATION?。EDIT 删除该行。
- 最多 128 条记录，由四个音轨共享（AUTOMATION FULL）。

长度、速度与工具

在任意页面上按住 **SEQ**：KNOB 1 至 4 设定 LEN（1 至 64 步）、DIV（每步的时值，4 小节至 1/32）、SWG（摇摆）和 GATE，白键则是各种工具：CLEAR、REVERSE、SHIFT、RANDOM、COOK、EUCLID、DOUBLE、HALF…（第16章）。每次编辑都可以通过按住 SAVE 撤销。

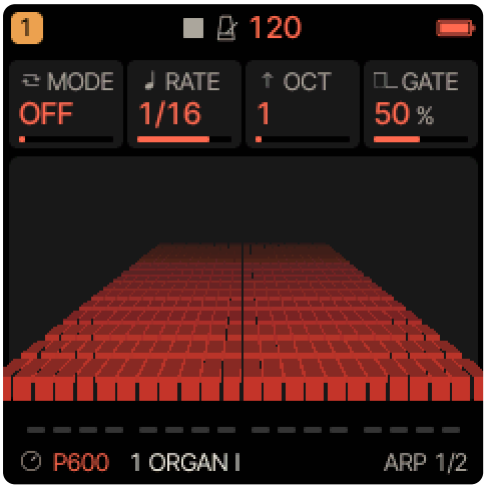
- STOP TO EDIT：歌曲正在播放（第25章）；请停止播放后再编辑各步。
- 切换音色绝不会改变音序；载入乐句（SAVE › PHRASES）会替换音序，如果其中包含您自己的步，会先要求确认。

Felucca · Felucca 的功能页面详细介绍了音序器、锁定和自动化。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英文）。

23 琶音器

琶音器按照速度，将您按住的音符逐个演奏。按 **ARP**。它作用于所选音轨，适用于任何引擎。将 MODE 设为 OFF 即可恢复正常演奏。

ARP 1/2



ARP 页面。

琶音样式及其速度。

旋钮	功能	取值
MODE	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
RATE	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%

ARP 2 2/2



ARP 2 页面。

律动与锁存。

旋钮	功能	取值
SWG	摇摆。	0–100%
PROB	每个音符演奏的概率。	0–100%
HOLD	ON：松开后音符继续演奏（锁存）；新的和弦会将其替换。	OFF / ON
ORD	NOTE：按音高。PLAY：按您演奏的顺序。	2 个选项

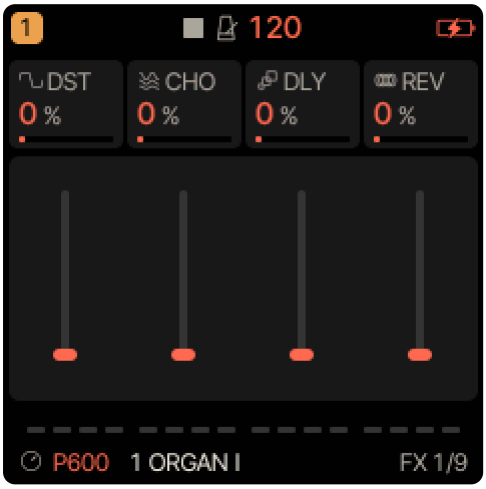
- **自己在演奏？** HOLD 为 ON：将其设为 OFF，或将 MODE 设为 OFF。REC › CLEAR 也会清除锁存的和弦。
- 配合和弦键（SCL › CHORD），一根手指即可演奏完整的琶音和弦。
- 琶音器的设置属于音轨：切换音色时保持不变。

Felucca · Felucca 的功能页面列出了琶音器的各种模式。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英文）。

24 效果器

按 **FX**。前六页属于所选音轨（其发送、SLICER 和两个 INSERT）。DLY、REVERB 和 CHORUS 由四个音轨共用；每个音轨设置自己的发送量。按住 FX 可使用演奏效果（第 16 章）。

FX 1/9



FX 页面。

音轨的失真及其送往共享效果器的发送量。

旋钮	功能	取值
DST	失真。	0–100%
CHO	合唱发送。	0–100%
DLY	延迟发送。	0–100%
REV	混响发送。	0–100%

SLICER 2/9

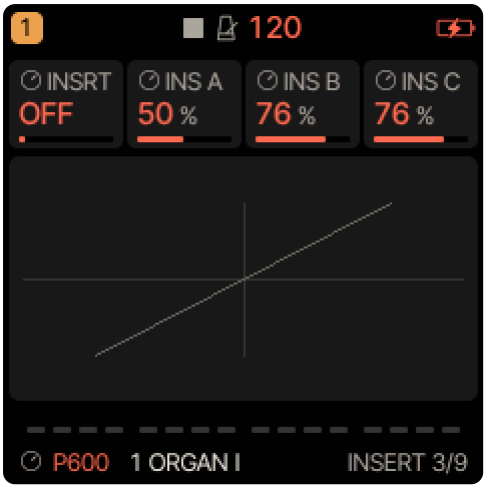


SLICER 页面。

跟随速度的节奏门限或断续效果。

旋钮	功能	取值
SLCR	OFF、GATE、STUT。	3 个选项
PAT	16 种样式之一。	1–16
RATE	1/8、8T、1/16、16T、1/32、32T。	6 个数值
DEPTH	切割的深度。	0–100%

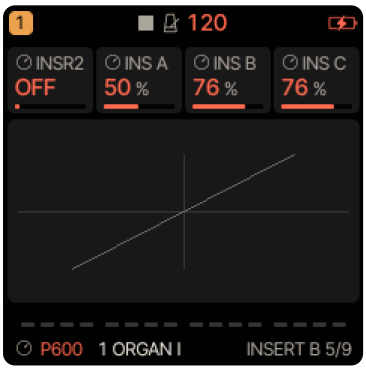
INSERT 3/9



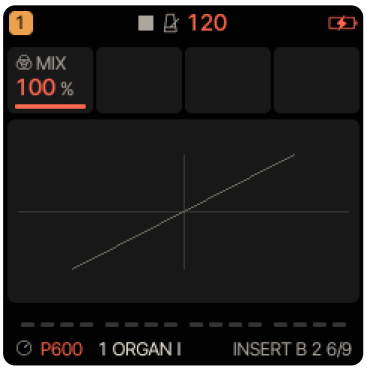
INSERT 页面；INSERT 2 4/9 设定其干 / 湿 MIX。

插入在音轨上的效果：SOFT、HARD、FOLD、FUZZ（失真：DRIVE、TONE、LEVEL），CRUSH（BITS、RATE、LPF），PHASR、FLANG、CHOR（RATE、DEPTH、FDBK）。

旋钮	功能	取值
INSRT	类型，OFF 至 CHOR。	9 种类型
A, B, C	其三个参数，名称随类型而定。	



INSERT B 5/9：第二个插入效果，位于第一个之后，类型和设置相同。



INSERT B 2 6/9：其干 / 湿比例（MIX）。

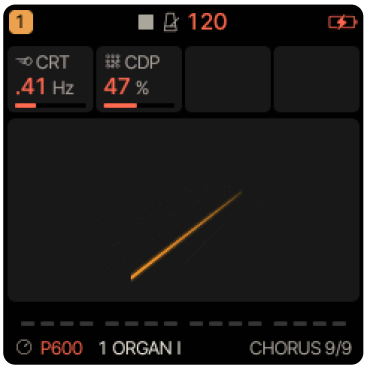
声音依次经过 DIST、INSERT，然后是 INSERT B：例如先移相器再镶边。INSERT B 为 OFF 时没有任何改变。



DLY 7/9：TIME（以音符时值计）、FDBK、COLR、MIX。



REVERB 8/9：TYPE（HALL、ROOM、SPRING）、SIZE、DAMP。



CHORUS 9/9：CRT（速率）、CDP（深度）。

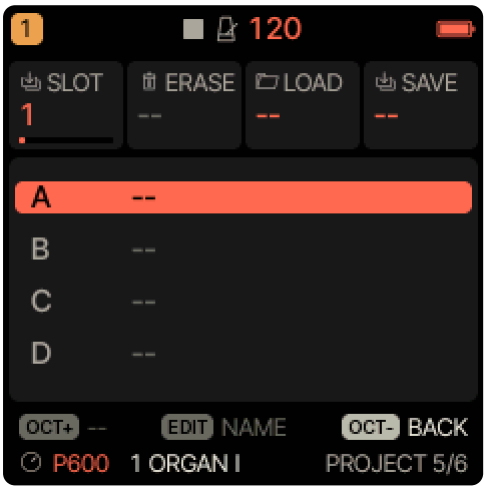
- FX 发送量是音色的一部分：载入音色会将其重置。共享的 DLY、REVERB 和 CHORUS 设置保持不变；工程会保存它们。
- **没有混响?** 音轨的 REV 发送量为 0%，可在 FX 或 HOME › MIXER 上调节（同一个参数）。
- 总输出上的限幅器可防止输出削波。

Felucca · Felucca 的功能页面介绍了效果器、SLICER 和混响类型。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英文）。

25 工程、乐句与歌曲

工程：一次保存全部

SAVE › PROJECT



SAVE › PROJECT，第 5 页（共 6 页）。

四个工程槽位 A 至 D。一个工程包含四个音轨：其音色、音序、自动化、混音、效果、音阶、琶音器以及歌曲。

旋钮	功能	取值
SLOT	工程 A 至 D（也可用 PRESETS）。	A–D
ERASE	选中后按 OCT+：ERASE PROJECT A?	操作
LOAD	选中后按 OCT+：LOADED。	操作
SAVE	选中后按 OCT+：NAME 屏幕（KNOB 3：随机名称），按 OCT+ 保存：SAVED。	操作

- 请先停止音序器（STOP TO SAVE、STOP TO ERASE）。EDIT 可重命名工程。
- 保存到已占用的槽位时，会显示 OVERWRITE PROJECT A? 及其名称。
- 载入的工程缺少采样时，会在 LOADED 之后显示 NO SAMPLE。
- 关机时，当前音乐会自动保留（RESTORE LAST）。用工程保存多首作品，或您想回头再用的某个版本。

乐句：现成的音序

SAVE › PHRASES



SAVE › PHRASES，第 4 页（共 6 页）。

在所选音轨上载入现成的音序：13 个出厂乐句（ACID、OFFBEAT、MELODY、LEAD、PAD、KEYS、BELL、SUB、CHOP、STUTTER、SLICES、BEAT、ARP），然后是您的 USER 音色的乐句。

旋钮	功能	取值
PAT	乐句（也可用 PRESETS）。	列表
LOAD	OCT+ 载入（如果音轨包含您自己的步，则显示 REPLACE T1 SEQUENCE?）。按住 SAVE 可撤销。	操作

歌曲：依次排列的段落

GLO › SONG



GLO › SONG。

最多 16 个段落依次播放。对于每个音轨，段落设定它播放哪个工程（A 至 D）的样式，或 - 表示静音，以及重复次数。

旋钮	功能	取值
SEC	段落（也可用 PRESETS）；最后一行 + ADD 用于添加段落。	1–16
TRACK	音轨 T1 至 T4。	T1–T4
PAT	A、B、C、D 或 -（也可用琴键 A3、B3、C4、D4）。	5 个选项
REPS	该段落播放的次数。	1–16

- 在 SONG 上按 **PLAY**（或 OCT+）会从第一个段落开始播放歌曲；再按 PLAY 则停止。在其他页面上，PLAY 循环播放当前样式。
- 歌曲播放期间无法编辑音序：STOP TO EDIT。
- ADD A SECTION：歌曲为空。PATTERN A EMPTY：段落中指定的工程没有该音轨的样式。

SAVE › TOOLS：清除

SAVE › TOOLS



SAVE › TOOLS，第 6 页（共 6 页）。

清除工具，每项都需确认。

旋钮	功能	取值
PAT	CLEAR：音轨的音序和自动化（CLEAR T1 SEQUENCE?）。	操作
SOUND	向右转一格：INIT（该引擎的第一个音色）；转两格：CLEAN（其最基本的音色）。	操作
SEC	DELETE：GLO › SONG 上显示的歌曲段落。	操作
SONG	CLEAR：整个歌曲顺序。	操作

Felucca · Felucca 的功能页面介绍了工程、乐句和歌曲。详情：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英文）。

26 问答及所有消息

没有声音，或声音与预期不符

完全听不到声音。

> 调高 MASTER。检查音轨是否被静音（HOME › MIXER 或 GLO 快捷屏幕），以及是否有另一个音轨处于独奏状态。在修改过的音色上，振荡器设为 OFF、CUTOFF 关死，或 SUSTAIN 为 0 且 DECAY 很短，都可能导致无声；将 PRESETS 转开一格再转回来即可重新载入。

琴键弹出的音与我按的不同。

> 设置了音阶或移调：在 SCL 上，将 SCL 设为 CHR、QNT 设为 OFF、TRN 设为 0。八度方面，同时按下 OCT– 和 OCT+。和弦键方面，在 SCL › CHORD 上将 CHRD 设为 OFF。

某个音符自己一直在响。

> 琶音器的 HOLD 为 ON（ARP 2），或 RELEASE 非常长（ENV）。按 PLAY 确认不是音序器在播放。实在不行就关机再开机：音乐会恢复。

弹和弦时音符被切断。

> 八个复音由四个音轨共享，P600 音轨最多占用六个。请在其他音轨上少弹几个音，或将贝斯音轨设为 MONO / LEG。

Mac 应用程序中声音出现爆音。

> 选择 Audio › Latency 35 ms 或 50 ms，并关闭其他应用程序。

调制轮不起作用。

> 音色的 EXTRAS › WHEEL 为 0%（此时无论调制轮在什么位置，LFO 都始终全量作用），或音色的 LFO 没有路由到任何目标（LFO DEST）。要用 SELECT 充当调制轮，请将 MENU › CONTROL › SELECT 设为 MODW。

我在 MOD 槽位 1 和 2 上设置的调制不见了。

> 载入音色会重置它们，P600 位置也不保留它们。请将音色保存在 USER 位置或工程中。

VINTAGE 恢复成了 24。

> 每个 P600 音色载入时 VINTAGE 都为 24（约 19%）；P600 位置不保留它。USER 位置或工程会保留。

3D 图像不动。

> MENU › DISPLAY › SCOPE 为 OUT 时调低了 MASTER：图像取的是 MASTER 之后的声音。调高 MASTER，或将 SCOPE 设为 MIX。

页面与按钮

我进入了一个陌生的页面，如何退出?

> 按 HOME：无论在哪里都会返回 HOME 页面。当前页面的名称显示在右下角；第8章按按钮列出了所有页面。

打开了一个满是按键的屏幕，关不掉。

> 这是一个保持打开的快捷屏幕（名称旁有挂锁）：单击其按钮（EDIT、FX...）即可关闭。按住某个按钮超过一秒就会出现这种情况。

按 EDIT 起初没有反应，过一会儿页面才切换。

> 在已显示的页面组内，单击后会等待三分之一秒，以防紧接着第二次单击（双击会返回上一页）。

OCT+ 不改变八度。

> 在操作页面（SAVE 各页面、MORPH、CHORD、SONG、AUTOMATION...）、对话框、菜单以及 GLO、SCL、EDIT、SEQ 和 REC 快捷屏幕中，OCT− 和 OCT+ 改为控制页面操作。请到 HOME 上改变八度。

旋转 PRESETS 时会跳过某些音色。

> SAVE › PRESETS › LIST 设成了某个分类或 FAV：请将其设回 ALL。

PRESETS 移动的是光标，而不是切换音色。

> 在 STEP、DETAIL、AUTOMATION、SONG、USER、PHRASES 和 PROJECT 上，它像 KNOB 1 一样移动光标、行或槽位；在 TOOLS 和 SLICES 上不起作用。请到 HOME 上切换音色。

SELECT 不改变速度。

> MENU › CONTROL › BPM LOCK 为 ON，SELECT 设为 PAGE、MODW 或 VEL，或者由外部时钟设定速度（HOME › CLOCK › CLK）。

P600 页面不见了。

> 所选音轨不是 P600 音轨：查看左下角的引擎，用 ALGORITHM 选择一个 P600 音轨，或在当前音轨上载入一个 P600 音色。

某个按钮的作用像另一个按钮。

> 重新校准面板（第19章）。

在 SAVE › PLACE 上，旋转 PRESETS 改变了我的音色。

> 在 PLACE 上，PRESETS 会载入音色；请用 KNOB 1 选择位置。按住 SAVE 片刻即可找回您的音色，然后再保存。

关闭菜单后回到了 HOME。

> 无论从哪个页面打开菜单，关闭后总是回到 HOME。

音轨编号旁的 A*、右上角的 OCT +1 或红色圆环是什么意思?

> A*：音轨的样式来自工程 A，且之后被编辑过。OCT +1：键盘升高了一个八度。红色圆环：另一个音轨已准备录音（第8章）。

安装的是哪个版本的 Guru-600?

> 版本号显示在启动画面上。MENU › SYSTEM › INFO 显示的是 Felucca 的版本号（v1.6.1），ABOUT 只显示 Felucca 的致谢信息。

音色与内存

我修改了一个音色，旋转 PRESETS 后把它弄丢了。

> 立即按住 SAVE 1 秒：之前的音色连同修改都会回来（只能恢复最近一次载入：快速连续旋转算作一次）。然后将其保存（第13章）。

关机后修改过的音色还在吗?

> 会，只要您在关机前让音序器停止并等待约一分钟：FM-1 重新启动时会恢复您离开时的状态（RESTORE LAST）。要永久保留，请将它保存到 USER 位置或 P600 位置。

用 USER 位置还是 P600 位置?

> P600 位置替换一个内置音色，并出现在其编号处；它保留 Prophet-600 的参数，但不保留效果、INSERT、MONO / LEG 或 VINTAGE。USER 位置接受任何引擎，保留全部内容（效果、VINTAGE），并使用您自选的名称。第13章对两者进行了比较。

我替换掉的原始出厂音色丢失了吗?

> 没有：内置音色永远不会被清除。SAVE › PLACE 上的 ORIG 可恢复单个音色，RESET SOUNDS 可恢复全部音色。

如何备份所有内容?

> 使用 Guru-600 编辑器的 BACKUP 页面（第4章）：音乐、工程、USER 音色、P600 位置、采样、设置。在 Mac 应用程序中：复制 flash.bin 文件（第3章）。

我能把音色从 Mac 应用程序转移到 FM-1 上吗?

> 可以，连同其他所有内容：在应用程序中选择 Backup › Export Backup...，然后在 Guru-600 编辑器的 BACKUP 页面上使用 RESTORE IT ON THE FM-1（第4章）。

我能使用自己 Prophet-600 的音色吗?

> 可以：用 Sound Sender 页面发送其 .syx 转储文件（第14章）。反过来，您也可以将 Guru-600 音色以 Prophet-600 格式取回。

如何为 P600 位置中的音色命名或重命名?

> 无法在 FM-1 上操作：它保留自己的名称并加上位置编号（ORGAN I 保存到位置 30 后为 30 ORGAN I）。要自选名称，请使用 USER 位置。

有空的 P600 位置吗?

> 没有：255 个位置都有音色，您的音色最多替换其中 55 个。它们在 SAVE › PLACE 上以彩色显示。

我保存的 P600 音色播放时没有效果，或者是 POLY 而不是 MONO。

> P600 位置只保留音色中属于 Prophet-600 的部分：保存的音色以 POLY（或 UNI）播放，干声，无效果发送。要保留全部内容，请使用 USER 位置（第13章）。

关机后我的 P600 音色不见了。

> FM-1 在保存后不到约 2 秒就被关机，或者是在音序器播放时关机的（只有在音序器停止时才会写入）。也可能是旧版固件发送的 USR3 采样占用了它们的存储区：请通过 Guru-600 编辑器的 SAMPLES 页面向 USR3 发送新的采样，或将其清除。

取回音色再发送回去后，名称不见了。

> Prophet-600 格式不包含名称：发送回去的音色会被命名为 P600 加编号（第14章）。

我能把“Get all 255”（取回全部 255 个）得到的文件载入我的 Prophet-600 吗?

> 只有位置 1 至 100 有意义：Prophet-600 有 100 个程序，位置 101 至 255 会覆盖程序 1 至 100。

我能用自己的 SysEx 工具发送音色吗?

> 可以，通过 USB。每个音色会存入从 201 起第一个没有您音色的位置，替换那里的 Guru-600 内置音色。

MIDI Program Change 能调用位置 129 至 255 吗?

> 不能：程序 0 至 127 对应音色 1 至 128。更高的位置请用 PRESETS 选择。

RESET SOUNDS 可以撤销吗?

> 不可以：只有事先取回的 .syx 文件才能找回您的 P600 音色（第14章）。

切换音轨或音色后，过渡还会保留吗?

> 不会：它会以当时的音色为起点重新开始，MORPH 回到 0%。要保留得到的音色，请先保存：SAVE › PLACE、SAVE › USER 或工程（第11章）。

所有消息及处理方法

屏幕顶部的消息条显示每次操作的结果。

消息	含义及处理方法
STOP TO SAVE / STOP TO ERASE	只能在音序器停止时保存或清除：按 PLAY 停止音序器，然后重试。
STOP TO EDIT	歌曲正在播放：请停止播放后再编辑各步、歌曲或使用工具。
STOP TO RECORD / STOP TO UNDO	歌曲播放期间无法执行：请先停止播放。
[SEQ] TO RECORD	在 SONG 页面上，REC 不会准备录音：请转到 SEQ 页面。
KEYS WRITE STEPS / KEYS ADD TO STEP	步进录音已开启（SEQ › STEP，停止状态）：琴键会写入光标所在的步。
KEYS RECORD LIVE / LANE KEYS RECORD	实时录音已开启，在钢琴卷帘或鼓组网格上。
SAVED Uxx / LOADED Uxx / ERASED Uxx / RENAMED Uxx	USER 位置 xx 已完成操作。
SAVED / LOADED / RENAMED / PROJECT A ERASED	工程已完成操作。
SAVED (RAM) / ERASED (RAM)	暂时保留但未保存到内存（内存不可用）：请再次保存。
SAVE ERROR / ERASE ERROR / SAVE FORMAT ERROR	无法写入内存：请重试；如果问题持续，请备份后重新安装。
EMPTY SLOT	该位置没有可载入、重命名或清除的内容。
NAME FULL	名称最多 12 个字符。
SAVED 30 ORGAN I	您的 P600 音色已存入该位置：其名称以位置编号开头。
P600 MEMORY FULL / P600: NO FREE PLACE	55 个专属位置已全部占用：请用 ORIG 释放一些位置，或使用 USER 位置。
NOT A P600 SOUND	SAVE › PLACE 用于 P600 音色：此引擎请使用 SAVE › USER。
ALREADY ORIGINAL / ORIGINAL BACK	该位置存放的是其内置音色（原本就是，或已恢复）。

消息	含义及处理方法
RECEIVED 12 P600 05	从电脑收到的音色；其名称以其位置编号开头（此处为 12）。
P600 PLACE CLEARED / SOUNDS RESET / NO IMPORTED SOUND	某一个位置或所有位置已恢复为内置音色（或者原本就没有需要重置的内容）。
P600: NOT SAVED	您的 P600 音色无法写入内存，且 FM-1 不会自动重试：请停止音序器，再次保存该位置。
MUTATED	MORPH 页面：生成了音色的新变体。
PLAY THE CHORD / CHORD KEPT: MEM / NO NOTE	和弦记忆：请弹奏和弦 / 和弦已存储 / 未弹奏任何音符。
ENGINE DRUM	音轨已切换引擎。
NO FAVORITES / NO SOUNDS IN LIST	在 SAVE › PRESETS › LIST 中选择的列表为空：请将 LIST 设为 ALL。
SOUND INIT / CLEAN INIT	音轨的音色已初始化。
UNDO/REDO T1 / NOTHING TO UNDO	按住 SAVE：已撤销或重做上一次载入 / 没有可撤销的内容。
[SAVE] HOLD TO UNDO	使用工具或载入乐句后的提醒：按住 SAVE 可撤销。
HOLD [EDIT] QUICK	按住此按钮可打开其快捷屏幕。打开过一次后，此提醒不再出现。
MIX PUT BACK / SCALE PUT BACK / SEQUENCE PUT BACK / REC PUT BACK / MUTES PUT BACK	在快捷屏幕中按 OCT−：其中的修改已撤销。
FX ALL OFF	FX LATCH：所有演奏效果都已关闭。
HOLD A KEY: ASSIGN / B4 FLANGER…	FX 快捷屏幕：按住一个白键并旋转 PRESETS，即可为其指定效果。
MOMENTARY [OCT+] KEEP / BACK / KEPT / MOMENTARY FULL	按住 LFO + 旋钮：临时数值 / 已复原 / 已保留 / 最多八个数值。
BPM LOCKED	MENU › CONTROL › BPM LOCK 已开启：请用 GLO + SELECT 或在 HOME › CLOCK 上设定速度。
MODW n / VEL n	SELECT 充当调制轮或设定力度（MENU › CONTROL › SELECT）。
TAP: CLK IS EXT / RESTART: CLK IS EXT	由外部时钟设定速度（HOME › CLOCK › CLK）。
CLICK … / COUNT-IN … / CLICK LEVEL …	REC 快捷屏幕：新的数值。
MIDI IN → T2	收到的 MIDI 音符是发往所选音轨以外的另一个音轨的。

消息	含义及处理方法
MIDI LEARN ON / LEARN DONE / CC74 → T2 CUT	MIDI LEARN：已开始 / 已完成 / 已分配一个 CC。
CC NOT LEARNABLE / LEARN FULL / TURN A KNOB / NO CC TO CLEAR	MIDI LEARN：保留的 CC / 已有 16 个分配 / 请先旋转旋钮 / 该参数没有 CC。
LEARN CLEARED / NOTHING LEARNED	MENU › MIDI › LEARN CLEAR：所有分配已清除 / 原本就没有分配。
NO SAMPLE	SAMPLE、GRAIN 或 SLICE 使用了空的用户槽位：播放纯正弦波。请从 Guru-600 编辑器的 SAMPLES 页面发送采样，或选择其他来源。
USR1 EMPTY / SRC USR1-3 TO EDIT / SAMPLE TOO SHORT / PICK A SLICE / FIRST SLICE / 32 SLICES AT MOST / SLICE TOO SHORT / DIV MAN / SLICES SAVED / TOO LONG TO SAVE	EDIT › SLICES：切片编辑器对该采样能做和不能做的操作。
STEP CLEARED / STEP RESET / NOTHING TO RESET / LOCKS CLEARED / NO LOCKS	SEQ › STEP 或 DETAIL：该步已清除或复位 / 其锁定已清除。
NOTE AHEAD / END OF PATTERN	音符无法再延长：被下一个音符或样式的结尾挡住了。
QUANTIZE IS ON	音轨的 QUANTIZE 为 ON 时不应用 NUDGE（SEQ › AUTOMATION）。
NUDGE +3	所按住各步的微移量。
ACC PLAYS 127	重音步始终以最大力度演奏。
AUTOMATION FULL	128 条自动化记录已全部占用：请在 SEQ › AUTOMATION 上删除一些。
REVERSED, SHIFTED..., RANDOM BEAT, COOKED, DOUBLED, HALVED, EUCLID...	SEQ 快捷屏幕：工具的执行结果。
NOTHING TO CLEAR / NOTHING TO COOK / 64 STEPS: NO ROOM / 1 STEP: NO HALF	该工具无事可做。
PATTERN CLEARED / SEQUENCE CLEARED / AUTOMATION CLEARED / SECTION DELETED / SONG CLEARED	已清除。
ADD A SECTION / STOP FIRST / PATTERN A EMPTY	歌曲无法播放：歌曲为空 / 请先停止 / 某个段落指定了空样式。
2ND CORE ON: RESTART / 2ND CORE MISREAD: OFF	第二核心设置将在下次开机时生效 / 它已自动关闭。
SETUP CANCELLED / UPDATE CANCELLED	校准或恢复模式已取消：没有任何改变。
2ND CORE OFF: RESTART	从下次开机起，第二核心将关闭。

消息	含义及处理方法
RENAMED (RAM)	暂时已重命名，但未写入内存：请再次重命名。
LOADED 03 MELODY	SAVE › PHRASES：乐句已载入音轨。
KICK MUTED / KICK ON	EDIT 快捷屏幕，DRUM 音轨：某个声部已静音 / 已恢复（不保存）。
NO NOTE	SEQ › DETAIL：该步没有可设定的音符。
EUCLID 4/16 (+2) / EUCLID APPLIED / EUCLID CANCELLED	SEQ 快捷屏幕，EUCLID：击打数 / 步数（旋转）/ 已应用 / 已取消。
COOKED 3	SEQ 快捷屏幕：在同一次打开中再次按下 COOK（次数）。
T2 CUT CC CLEARED	MIDI LEARN：OCT− 移除了刚刚旋转的参数的 CC。
VEL SHOWN / VEL HIDDEN	SEQ › AUTOMATION：各步的 VEL 行已显示 / 已隐藏。
ALREADY LISTED	SEQ › AUTOMATION：该行已在列表中。
CHANCE ADDED / RATCH ADDED / NUDGE ADDED / LOCK ADDED	SEQ › AUTOMATION，+ ADD：已添加详细设置或锁定。
NOW A LOCK / NOW AUTOMATION	SEQ › AUTOMATION：OCT+ 已将该记录转为锁定 / 转为自动化。
DELETED / VEL 96	SEQ › AUTOMATION，EDIT：已删除该记录 / 该步的力度已恢复为 96。

在 MIDI LEARN 期间，底行（而不是消息条）会显示当前进度：**LEARN: TURN A KNOB**（旋转要控制的旋钮）、**T2 CUT: SEND A CC**（转动控制器上的旋钮）、**T2 CUT = CC74**（该参数响应 CC 74），右侧显示 **OCT+** DONE。

对话框

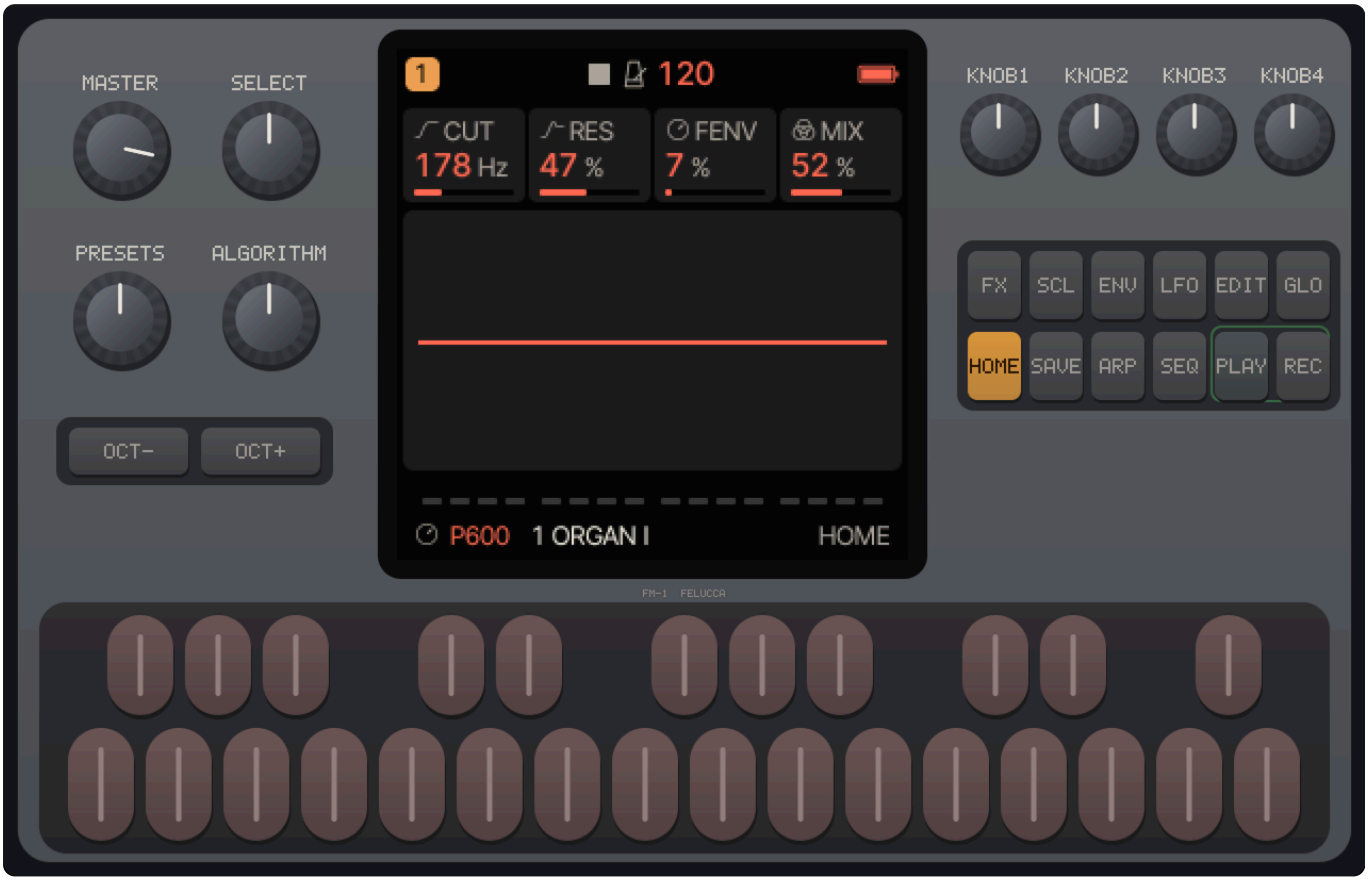
问题	OCT+（YES）的作用
OVERWRITE U05? / OVERWRITE PROJECT A?	打开 NAME 以替换音色或工程（在 NAME 上按 OCT+ 之前不会写入任何内容）。
ERASE U05? / ERASE PROJECT A?	将其清除。
SAVE IN PLACE 12?	将 P600 音色保存到该位置。
ORIGINAL TO 12?	恢复该位置的内置音色。
REPLACE T1 SEQUENCE?	载入乐句，覆盖您自己的步（按住 SAVE 可撤销）。
CLEAR T1 SEQUENCE? / CLEAR T1 AUTOMATION?	清除音轨的各步 / 其自动化。
DELETE SECTION? / CLEAR SONG ORDER?	删除该歌曲段落 / 整个歌曲顺序。
INITIALIZE SOUND? / CLEAN INIT SOUND?	初始化音轨的音色 / 将其重置为最基本的音色，无效果、无调制。
ARE YOU SURE? ALL WILL BE ERASED	RESET GURU-600：清除所有内容并重新启动。

OCT– 始终表示 NO（否），不做任何改变。

Guru-600 是一个自由项目，可以不断发展。如果您有功能或改进的想法，或者发现了错误，请在 github.com/MarcGoudy/guru-600 上联系我们：错误请提交 Issues，想法请发到 Discussions。没有 GitHub 账号：guru600fm1@gmail.com。

与 Felucca 有关的内容（音序器、其他引擎……）：github.com/hugelton/Felucca。

27 Prophet-600 面板 ↔ Guru-600



Prophet-600 面板上的每个控制在 Guru-600 上的位置。

Prophet-600 面板	FM-1 上的 Guru-600
POLY-MOD › FILTER ENVELOPE, OSC B	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM EN, PM B
POLY-MOD › FREQ A, FILTER (switches)	EDIT › POLY MOD（1/11）› PM DS：FRQ A、FILT、BOTH
LFO › FREQUENCY, SHAPE	LFO › RATE, WAVE
LFO › INITIAL AMOUNT	EDIT › EXTRAS（7/11）› WHEEL（WHEEL 越低 = 不用调制轮时 LFO 越多）
LFO › FREQ, PW, FILTER (switches)	LFO › LFO DEST › PIT、SHP、FLT（0 或 100%）
OSC A › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › A FRQ, A WAV
OSC A › PULSE WIDTH, SYNC	EDIT › OSC 2 (3/11) › A PW, SYNC
OSC B › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › B FRQ, B WAV
OSC B › FINE, PULSE WIDTH	EDIT › OSC 2 (3/11) › B FIN, B PW
MIXER › OSC A / OSC B	EDIT › MIXER（4/11）› MIX（也可用 HOME › KNOB 4）
GLIDE	EDIT › MIXER (4/11) › GLD
UNISON	EDIT › MIXER (4/11) › VCE = UNI

Prophet-600 面板	FM-1 上的 Guru-600
FILTER › CUTOFF, RESONANCE, ENVELOPE AMOUNT	EDIT › FILTER（5/11）› CUT、RES、FENV（也可用 HOME › KNOB 1 至 3）
FILTER › KEYBOARD HALF / FULL	EDIT › FILTER (5/11) › KBD
FILTER ENVELOPE › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	EDIT › FLT ENV (6/11)
AMPLIFIER › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	ENV (1/2)
MASTER VOLUME	MASTER
TUNE	MENU › AUDIO › TUNE
PROGRAM（数字键）	PRESETS
RECORD	SAVE › PLACE
弯音轮	MIDI 键盘的弯音轮
调制轮	MIDI 键盘的调制轮，或 SELECT = MODW；其调制量：EDIT › EXTRAS › WHEEL

这些控制同样响应 GliGli 固件的 MIDI CC 编号（第18章）。

28 致谢与许可

- Guru-600：Marc Massé，2026，GPL-3 许可。
- Felucca：Leo Kuroshita（hugelton），GPL-3 许可证。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。
- v2022 音色集：其作者（见附录），GPL 许可，来自 GliGli Prophet-600 固件项目。
- 音色 201 至 230：改编自 Surge XT（surge-synthesizer.github.io，GPL-3）的出厂音色，作者 Claes Johanson。音色 231 至 255：为 Guru-600 制作的原创音色。
- FM-1 模拟器：fm1-emu（Joakim Eriksson）。
- 字体：Inter Tight（SIL Open Font License）；VI Mong Rong（VN-Fonts Team，1994 年）。

Guru-600 是一个自由项目，可以不断发展。如果您有功能或改进的想法，或者发现了错误，请在 github.com/MarcGoudy/guru-600 上联系我们：错误请提交 Issues，想法请发到 Discussions。没有 GitHub 账号：guru600fm1@gmail.com。

与 Felucca 有关的内容（音序器、其他引擎……）：github.com/hugelton/Felucca。

献给 Éric Le Yavanc，我的知心兄弟，
痴迷声音、无人能及的技术控。
我爱你，老弟！这一切都多亏了你！

ユーザーガイド

目次

1	Guru-600 がもたらすもの	440
2	FM-1 に Guru-600 をインストールする	441
3	Mac 用 Guru-600 アプリケーション	443
4	Guru-600 エディター	446
5	最初の一歩	446
6	シンセサイザーをやさしく	448
7	FM-1 の操作子と操作方法	450
8	画面の見方：ページ、カラー、メッセージ、ヘルプ	454
9	P600 エンジンをページごとに	459
10	アンプ・エンベロープ、LFO、モジュレーション	465
11	MORPH と MUTATE	469
12	サウンド：サウンドを探す	471
13	サウンドの保存	473
14	コンピューターからのサウンド送信と取り出し	475
15	スケール、コード、コード・メモリー	478
16	クイック画面	480
17	メニューを1行ずつ	484
18	モジュレーション・ホイール、MIDI、MIDI LEARN	488
19	リセット、キャリブレーション、復旧	491
20	4つのトラック、ミキサー、テンポ	492
21	Felucca のその他の音源エンジン	494
22	シーケンサー	496
23	アルペジエーター	498
24	エフェクト	500
25	プロジェクト、フレーズ、ソング	502
26	Q&A とすべてのメッセージ	505
27	Prophet-600 のパネル ↔ Guru-600	513
28	クレジットとライセンス	515
29	付録：255 の音色	516

Sequential Circuits Prophet-600 のエミュレーター、Guru-600 をダウンロードしていただき、ありがとうございます。私たちが作りながら味わった楽しさを、演奏しながら感じていただければ幸いです。このガイドでは、FM-1 で新たにできるようになったことをすべてご紹介します。音楽をお楽しみください！

1 Guru-600 がもたらすもの

Guru-600 は、M-VAVE FM-1 を、MIDI を搭載した最初期のシンセサイザーの一つである **Sequential Circuits Prophet-600**（1982年）のエミュレーターに変えます。これはファームウェアで、FM-1 の純正ファームウェアと置き換わり、いつでも元に戻せます。

追加される機能

- **P600 サウンド・エンジン**：オリジナルと同じ構成で、1ボイスあたり2基のオシレーター（シンク付き）、専用エンベロープを備えた24 dB フィルター、Poly-Mod、LFO、ユニゾン、6ボイスを搭載しています（第9章）。
- **255 種類のサウンド**：Prophet-600 の100 のファクトリー・プログラムを本来の名前のまま収録し、さらに Prophet-600 コミュニティによる無料サウンド100 種と、Guru-600 のために作られた55 種を加えています。Felucca のほかのエンジンの71 のサウンドを合わせると、リストは326 サウンドになり、さらにご自分のサウンド用の USER 枠が32 あります（第12章）。
- **MORPH と MUTATE**：あるサウンドを別のサウンドへ徐々に変化させたり、ワン・アクションでサウンドのバリエーションを作ったりできます（第11章）。
- **P600 サウンド専用の55 の保存枠**：32 の USER 枠に加えて使え、オリジナルのサウンドにはいつでもワン・アクションで戻れます（第13章）。
- **コンピューターから送るサウンド**：Prophet-600 のオリジナル・ファイル（.syx）を FM-1 に取り込み、Prophet-600 本来のフォーマットで書き出せます（第14章）。
- **コード・メモリー**：コードを一度弾けば、あとは指1本でどのキーでもそのコードを演奏できます（第15章）。
- **GliGli ファームウェアに準拠した MIDI マップ**：本物の Prophet-600 用に組んだセットアップで、そのまま Guru-600 をコントロールできます（第18章）。
- **新しいデザイン**：Prophet-600 風のページ、サウンドをリアルタイムに3D で描く画面、カラーのメッセージ・バンド、アニメーション付きの起動画面を備えています（第8章）。
- **より簡単なナビゲーション**：ページ・ボタンを素早く2回押すと1ページ戻り、1秒間押し続けたクイック画面は開いたままになります（第7章と第16章）。
- **2種類のリセット**を明確に分けています。サウンドだけを戻すリセットと、楽器全体を戻すリセットです（第19章）。
- **Mac 用アプリケーション**：Guru-600 のすべてをコンピューターの画面上で使えます。機能を試したり、サウンドを準備したり、FM-1 なしで演奏したりできます（第3章）。

Felucca から引き継いでいるもの

Guru-600 は、Leo Kuroshita による FM-1 用の無料ファームウェア **Felucca** をベースにしています。Felucca の機能はすべて残っており、P600 エンジンと組み合わせて使えます。4トラック、13種類のほかのサウンド・エンジン、オートメーション付きの64 ステップ・シーケンサー、アルペジエーター、エフェクト、スケールとコード、ソングとプロジェクトです。第20章から第25章で概要を説明します。詳細は Felucca の wiki にあります。

> Felucca の wiki（github.com/hugelton/Felucca/wiki）は、オリジナルのファームウェアである Felucca について説明したものです。Guru-600 では細かな点が異なる場合があります。内容は英語です。

Prophet-600 と比べて

Guru-600 は、アナログ・シンセサイザーをデジタルで再現したものです。100 種類のファクトリー・サウンドは、Sequential のファイルから読み取ったオリジナルの設定を使っています。エンベロープ、フィルター、LFO は実測した Prophet-600 に合わせて調整されています。Prophet-600 も1台ごとに少しずつ音が違っていました。同じキャラクターを期待してください。同じ機械ではありません。

P600 エンジンでは、オリジナルにない機能もあります：

- テンポ同期と多彩な波形を備えた LFO、モジュレーション・マトリクス、フィルターへのベロシティ、ステレオの広がり。
- モノ、レガート、ノート・プライオリティ。VINTAGE のドリフト。USB オーディオと MIDI。

このガイドの読み方

- **シンセサイザーは初めてですか？**まず第5章（最初の一歩）と第6章（シンセサイザーの基本をやさしく）を読み、続いて第7章と第8章を読んでください。
- **シンセサイザーをよくご存じですか？** P600 エンジン（第9章）、MORPH（第11章）、サウンドの保存方法（第13章）に直接進んでください。
- **思ったとおりに動きませんか？**第26章で、よくある質問に答え、画面に表示されるすべてのメッセージを説明しています。

表記について

- **大文字**の語は、FM-1 のボタンや画面に表示される表記です：**EDIT**、**CUTOFF**、**OCT+**。
- **KNOB 1** 〜 **KNOB 4** は、右上にある4つのノブで、左から順に画面に表示される4つの設定に対応しています。
- **MENU › SYSTEM › HELP** は、「メニューを開き、SYSTEM タブに移動して、HELP の行を選ぶ」という意味です。
- **タップ**：押してすぐに離します。**長押し**：押したままにします。**ダブル・タップ**：同じボタンを素早く2回タップします。
- 音名は英語表記（C D E F G A B）を使います。C4 は中央のド（ミドル C）です。

---

2 FM-1 に Guru-600 をインストールする

Guru-600 は FM-1 でテスト済みです。サウンド、シーケンサー、バックアップ、インストールはすべて動作し、現時点で既知の不具合はありません。M-VAVE の公式ファームウェアを置き換えますが、公式ファームウェアはいつでも戻せます。すべてのフリーソフトウェアと同様に、現状のまま無保証で提供されます。インストールの前にプロジェクトをバックアップしてください。

必要なもの

- FM-1。
- USB **データ**ケーブル（コンピューターに直接接続）。
- Mac、PC、または Linux コンピューター。
- MIDI 対応のブラウザー：Chrome、Edge、Brave、Opera...
- Guru-600 のインストール・ページ：marcgoudy.github.io/guru-600。

インストールの手順

1. FM-1 の電源を入れ、USB データ・ケーブルでコンピューターに接続します。
2. MIDI を使用しているアプリケーション（音楽ソフトウェア、エディターを開いている別のブラウザー・タブなど）をすべて終了します。
3. インストール・ページを開き、**Install**（インストール）を押します。ブラウザーが MIDI（SysEx）へのアクセスを求めてきたら、許可してください。
4. インストール中はケーブルを抜いたり、ページを閉じたりしないでください。
5. FM-1 が再起動します。

インストールが止まったときは

ページの表示	対処方法
「This browser cannot do it.」（このブラウザーでは実行できません。）	MIDI 対応のブラウザーでページを開いてください：Chrome、Edge、Brave、Opera など。
「MIDI (SysEx) access was not allowed.」（MIDI（SysEx）へのアクセスが許可されませんでした。）	アドレス・バーの左にあるアイコンをクリックしてサイトに MIDI を許可し、もう一度 Install を押してください。
「FM-1 not found.」（FM-1 が見つかりません。）	ケーブル（データ・ケーブルであること）を確認し、FM-1 の電源を入れ、MIDI を使用しているほかのアプリケーションを終了してから、もう一度 Install を押してください。
「The connected device is not an FM-1.」（接続されたデバイスは FM-1 ではありません。）	ほかの MIDI デバイスを外して、もう一度お試しください。
「The USB connection was lost. / Stopped.」（USB 接続が切れました。／停止しました。）	ケーブルを差し直し、もう一度「インストール」を押してください。
「The FM-1 in update mode was not found.」（アップデート・モードの FM-1 が見つかりません。）	USB ケーブルを差し直して、もう一度 Install を押してください。
「The FM-1 did not come back.」（FM-1 が復帰しませんでした。）	電源を一度切って、もう一度入れてください。
「The file to install is damaged.」（インストールするファイルが破損しています。）	ページを再読み込みして、最初からやり直してください。

公式ファームウェア、Felucca、または別のバージョンの Guru-600 からは、そのままインストールできます。インストールページが認識できない他の作者のファームウェアの場合だけ、先に（M-VAVE のアップデートツールで）M-VAVE の公式ファームウェアに戻す必要があります。

FM-1 が起動しなくなり、コンピューターに **WL80UBOOT** という USB デバイスが見える場合：別の USB データ・ケーブルを試し、MIDI を使う他のアプリケーションを閉じて、インストールをやり直してください。FM-1 がこのモードのままなら、FM-1 Transporter で復旧してください（リンクはインストール・ページにあります）。

Guru-600 のアップデート

新しいバージョンも同じようにインストール・ページからインストールします。先に Guru-600 エディターの BACKUP ページでバックアップしてください（第4章）。

別のファームウェアに切り替えて、また戻す

1. Guru-600 エディター（リンクはインストール・ページにあります）の BACKUP ページで **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER** をクリックします。ファイルがコンピューターに保存されます。
2. 別のファームウェアを、そのファームウェア用のツールでインストールします。M-VAVE の公式ファームウェアの場合は、M-VAVE のサイトにある M-VAVE のアップデーターを使います。
3. 戻すときは、インストール・ページから Guru-600 をインストールし、Guru-600 エディターの BACKUP ページでファイルを選んで **RESTORE IT ON THE FM-1** をクリックします。

FM-1 は、離れたときとまったく同じ状態に戻ります。現在の曲、プロジェクト、USER サウンド、枠に保存した P600 サウンド、サンプルとそのスライス、FM6 ボイス・バンク、設定がすべて戻ります。

Felucca · Felucca のインストール・ガイドでは、Transporter と復旧ツールについても説明しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Installation（英語）。

---

3 Mac 用 Guru-600 アプリケーション

Guru-600.app は、Mac 上の FM-1 エミュレーターで Guru-600 ファームウェアを動かします。このガイドの内容はすべてアプリケーションでも使えます。インストール前に Guru-600 を試したり、サウンドを準備したり、ページの操作を覚えたり、本体なしで演奏したりできます。

Apple シリコン（M1 以降）搭載の Mac が必要です。

インストールと起動

1. **Guru-600-Mac.zip** を解凍します。
2. **Guru-600.app** をダブルクリックします。初回は Mac にブロックされます。システム設定 › プライバシーとセキュリティを開き、**このまま開く**をクリックしてください。

マウスで演奏する

- **ボタンと鍵盤**：クリックします。押し続けるにはマウス・ボタンを押したままにします。鍵盤の上をドラッグするとグリッサンドになります。
- **ノブ**（SELECT、PRESETS、ALGORITHM、KNOB 1〜4、MASTER）：ノブの上で上下にドラッグするか、ホイールやトラックパッドでスクロールします。上方向が時計回りです。
- **ダブル・タップ**：同じボタンを素早く2回クリックします。
- **クイック画面**（第16章）：ボタンを1秒以上押してから離すと、クイック画面が開いたままになり、その鍵盤やノブをクリックできます。もう一度ボタンをクリックすると閉じます。
- **2つの操作子を同時に**（GLO + PLAY、OCT− + OCT+...）：一方をコンピューターのキーボードで押さえたまま、もう一方をクリックします。

コンピューターのキーボードで演奏する

Mac のキー	FM-1
A W S E D F T G Y H U J K O L P ; '	鍵盤：C4（A）から F5（'）まで
← / →	OCT– / OCT+
Space	PLAY
R	REC
1 2 3 4 5	FX、SCL、ENV、LFO、EDIT
6 7 8 9 0	GLO、HOME、SAVE、ARP、SEQ
[/]	SELECT を回す
- / =	PRESETS を回す
, / .	ALGORITHM を回す
Esc	終了（メモリーは保持されます）

KNOB 1〜4 と MASTER は、マウスでしか回せません。文字は QWERTY キーボード上のキーの位置を示しています。AZERTY などほかの配列のキーボードでは、同じ位置にあるキーを使ってください。

MIDI キーボード

アプリケーションを開く前に Mac に接続した MIDI キーボードやコントローラーで演奏できます。後から接続した場合は、アプリケーションを終了して開き直してください。モジュレーション・ホイールとノブは第18章のとおりに動作します。

メニュー

- **Backup** › **Export Backup...**：アプリケーションのメモリー全体をファイルに保存します。**Import Backup...**：そのメモリーを、アプリケーションまたは FM-1 のファイルの内容で置き換えます。アプリケーションは再起動します（下記）。
- **Audio** › **Latency**（レイテンシー）：**20 ms (fastest)**：反応は即座ですが、他のアプリケーションが開いていると音がパチパチすることがあります。**50 ms (safest)**：ノイズなし、わずかな遅れ。**35 ms**：その中間。
- ウィンドウのタイトルが1.00x 未満を示す場合は、他のアプリケーションを閉じるか、より高いレイテンシーを選んでください。
- **Window**：ウィンドウの配置やサイズ変更のための、macOS の通常のコマンドです。
- **ヘルプ**（Help、Aide、Hilfe...）› **Guru-600 User Guide** を選ぶと、このガイドが Mac の言語でブラウザーに表示されます。

アプリケーションのメモリー

アプリケーションはサウンド、プロジェクト、設定を保持します。保持するには **Esc** または赤いボタンで終了してください。バックアップするには **Backup › Export Backup...**。最初からやり直すには、アプリケーションを閉じた状態でファイル **~/Library/Application Support/Guru-600/flash.bin** を削除してください。

アプリケーションから FM-1 へ、またその逆

アプリケーションから FM-1 へ

1. アプリケーションで **Backup › Export Backup...** を選び、ファイルの保存先を選びます。
2. FM-1 を接続し、Guru-600 エディター（リンクはインストール・ページにあります）を開き、エディターの BACKUP ページでそのファイルを選んで、**RESTORE IT ON THE FM-1** をクリックします。

FM-1 からアプリケーションへ

1. Guru-600 エディターの BACKUP ページで **SAVE A BACKUP TO THIS COMPUTER** をクリックします。
2. アプリケーションで **Backup › Import Backup...** を選び、そのファイルを選びます。アプリケーションは FM-1 のメモリーで再起動します。
   - すべてが移ります：曲、プロジェクト、USER サウンド、P600 の枠、サンプルとそのスライス、FM6 ボイス・バンク、設定。もう一方の機器にあった内容は置き換えられます。
   - アプリケーションは現在の曲を自動的に保存しますが、最後の変更から最大で1分少々かかります。確実にするには、エクスポートの前にプロジェクトに保存してください（第25章）。

Guru-600 エディターを使って

アプリケーションを開き、続いて Guru-600 エディター（第4章）を開きます。エディターは FM-1 と同じようにアプリケーションに接続し、エディターで行う操作はすべて音で聴けます。Sound Sender ページも同じようにアプリケーションにサウンドを送信します。これらの MIDI ポート名は **Guru-600** です。

アプリケーションでできないこと

- Felucca ウェブ・エディターと連携すること。Guru-600 エディターを使ってください。
- ほかのアプリケーションにオーディオを送ること。

> **RESET GURU-600**（第19章）はアプリケーションでも使えます。

4 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上に、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。P600 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、設定を扱えます。変更はすべてすぐに FM-1 で音に反映され、FM-1 で変更した内容もエディターに表示されます。

- **オンライン**：marcgoudy.github.io/guru-600/editor/ を Chrome、Edge、Brave、または Opera で開きます（インストール・ページにあるリンクからも開けます）。
- **インターネットなし**：**Guru-600 Editor** フォルダーの **editor › index.html** を開きます。
- FM-1 を USB で接続し、**CONNECT FM-1** をクリックします。初回は、ブラウザーで MIDI を許可してください。Mac 用アプリケーションにも接続できます（第3章）。
- SOUND ページの **SOUNDS** には、FM-1 が演奏できるすべてのサウンド（255 の Guru-600 サウンド、ほかのエンジンのサウンド、自分の USER サウンド）が並びます。Guru-600 サウンドは右クリックで名前を変更できます。
- **お使いの言語で**：SETTINGS › EDITOR › LANGUAGE で選びます。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、ポインターを置くとツールチップに訳と用途が表示されます。

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 SEQUENCER ページでシーケンスを書くことができます。

エディター専用のガイド **Guru-600 Editor – Guide** で、すべてのページを解説しています。エディターの **?** ボタンを押すと、表示中のページの説明が開きます。

5 最初の一歩

10分ほどで、Guru-600 の音を聴き、サウンドを切り替え、操作に慣れましょう。変更はすべて取り消せます。

1. 電源を入れる



HOME ページ。

1. FM-1 の電源を入れます。
2. **MASTER**（左上）を回して音量を調整します。
3. 鍵盤を弾いてみましょう。トラック1では、Prophet-600 の最初のファクトリー・サウンド **1 ORGAN I** が鳴ります。

2. サウンドを切り替える

1. **PRESETS** を回します。1ステップごとに1つのサウンドが切り替わります。
2. 1〜100 は Prophet-600 のファクトリー・サウンド、101〜200 は無料の v2022 コレクション、201〜255 は Guru-600 独自のサウンドです。255 の後には、ほかのエンジンのサウンド（第21章）、続いてご自分のサウンド（第13章）が並びます。
3. PRESETS を逆に回すと戻ります。

3. 音を作る

HOME では、右上の4つのノブで次の設定を変更します：

ノブ	機能	値
KNOB 1	CUT：フィルターのカットオフ。低くするとこもった音に、高くすると明るい音になります。	Hz
KNOB 2	RES：レゾナンス。音が鼻にかかったような響きになり、さらに上げると口笛のような音になります。	0–100%
KNOB 3	FENV：ノートごとにフィルター・エンベロープがフィルターをどれだけ開くか。	0–100%
KNOB 4	MIX：オシレーター A と B のバランス。	0–100%

元のサウンドに戻すには、PRESETS を1ステップ回してから戻します。PRESETS を回しすぎて、変更したサウンドを失った場合は、**SAVE** を1秒長押ししてください。変更を含んだ直前のサウンドが戻ります（もう一度長押しすると先に進みます）。戻せるのは最後の読み込みだけです。素早く続けて回した場合は1回とみなされます。間を置いて何度も回した場合は、最後の1回の前のサウンドしか戻りません。

4. 高い音域・低い音域で弾く

OCT– と **OCT+** で、鍵盤を1オクターブずつ下げたり上げたりできます。それぞれ最大3オクターブまで動かせ、中央の位置から離れているときはランプが点灯します。両方を同時に押すと中央に戻ります。

5. さらに踏み込む

1. **EDIT** を押すと P600 エンジンのページが開きます。もう一度押すと次のページに進みます。Prophet-600 のパネルの並びに沿った11ページです（第9章）。
2. **EDIT** をダブル・タップすると、前のページに戻ります。
3. **HOME** を押すと、どこからでも HOME ページに戻ります。

6. 4つのトラック

FM-1 は4つのトラックを同時に鳴らせ、それぞれが独自のサウンドを持っています。**ALGORITHM** を回してトラック（1〜4）を選びます。電源投入時、トラック1は P600 のオルガン、トラック2は FM6 のパッド、トラック3は LOFI のリード、トラック4はドラム・キットです。鍵盤、PRESETS、ノブは、常に表示中のトラックに対して働きます。

7. 電源を切る

いつでも電源を切れます。FM-1 は、終了したときのサウンドと音楽のまま再起動します（**MENU › SYSTEM › RESTORE LAST**）。変更したあとは、シーケンサーを停止して1分待ってから電源を切ってください。

> **復元は保存ではありません。**変更したサウンドは電源を切ったあとも戻ってきますが、保存されたわけではありません。PRESETS を回すと置き換わってしまいます。ずっと残しておくには、ご自分の保存枠に保存してください（第13章）。

---

6 シンセサイザーをやさしく

シンセサイザーは、いくつかの段階を経て、常に同じ順序で音を作ります。

オシレーター → **ミキサー →** **フィルター →** **アンプ →** **エフェクト**

1. オシレーター：素材となる音

オシレーターは振動して一定の音を出します。弓で弦を休みなく弾き続けるようなものです。その**形**（波形）が音色を決めます。

- **SAW**（ノコギリ波）：明るくジリジリした音で、倍音が豊富です。ブラス、ストリングス、リードに。
- **TRI**（三角波）：柔らかく丸い音で、フルートに近い音色です。
- **PLS**（パルス波）：中空で木のような音です。**パルス幅**によって性格が変わります。矩形波（50%）はクラリネットのように、幅を狭くすると細く鼻にかかった音になります。幅をゆっくり動かすと、ストリングス・アンサンブルのようなきらめきが生まれます。

Guru-600 は Prophet-600 と同じく、1ボイスあたり **A** と **B** の2基のオシレーターを備えています。それぞれ複数の波形を同時に使えます。2基のチューニングをずらす（1オクターブ、5度、またはわずかに）と、音に厚みが出ます。**SYNC** は、B の周期ごとに A を強制的にリスタートさせます。硬く鋭い、いかにも80 年代らしい音になります。

2. ミキサー

MIXER は、オシレーター A とオシレーター B のバランスを設定します。

3. フィルター：音色のコントロール

フィルターは高い周波数をカットします。非常に強力な高音域ノブのようなものです。**CUTOFF** で音の明るさを設定します。低くするとこもった音に、高くすると明るい音になります。**RESONANCE** はカットオフ付近の周波数を強調します。音は鼻にかかったようになり、やがて口笛のように鳴ります。非常に高く設定すると、フィルター自体が発振します。

4. エンベロープ：音の時間変化

エンベロープは、鍵盤を押した瞬間から離した後までに起こることを、4つの段階で表します。

- **ATTACK**：音が立ち上がる速さ（ピアノは瞬時、ストリングスはゆっくり）。
- **DECAY**：その後、音が下がっていく速さ。
- **SUSTAIN**：鍵盤を押し続けている間に保たれるレベル。
- **RELEASE**：鍵盤を離してから音が消えるまでの時間。

Guru-600 は Prophet-600 と同じくエンベロープを2基備えています。**AMPLIFIER** エンベロープは音量を形作り、**FILTER ENVELOPE** はフィルターを開閉します。ブラスのアタックの「ワウ」や、クラビネットの「プラック」がこれにあたります。

5. LFO：動きをつける

LFO（低周波オシレーター）は、耳には聞こえないゆっくりした波で、ほかの設定を上下に動かします。対象はピッチ（**ビブラート**）、フィルター（**ワウワウ**）、パルス幅（きらめき）、音量（**トレモロ**）です。

6. Poly-Mod：Prophet の代名詞

POLY-MOD は、各ボイスの中で、フィルター・エンベロープやオシレーター B によってオシレーター A のピッチやフィルターを変化させる機能です。少量ならアタックに鋭さが加わり、多めにすると、一般的なシンセサイザーでは作れないベル、金属的な音、スイープ、効果音が生まれます。

7. ボイス、ユニゾン、グライド

ボイスが6つあるので、6音を同時に鳴らせます。**UNISON** はすべてのボイスを1つの音に重ね、迫力のある単音を作ります（ベース、リード）。**GLIDE** は音から音へ、跳ばずに滑らかに移行します。

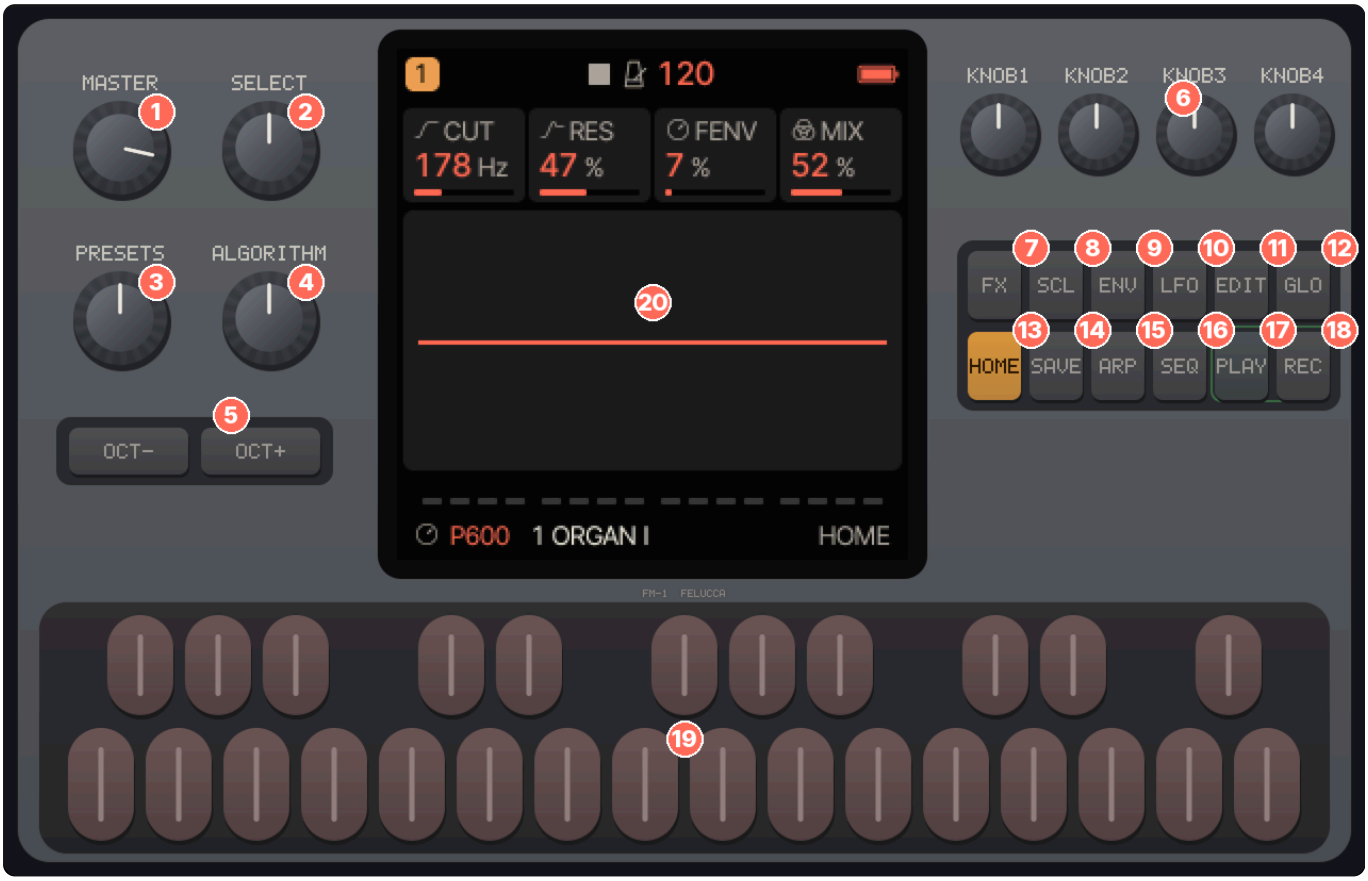
8. エフェクト

- **REV**（リバーブ）：楽器のまわりの部屋やホールの響き。
- **DLY**（ディレイ）：音を繰り返すエコー。
- **CHO**（コーラス）：わずかに二重にした、広がりのある音。
- **DST**（ディストーション）：音を歪ませます。温かい音から攻撃的な音まで。

> 第9章では、これらの操作子が Guru-600 のどこにあるかを、ページごとに紹介します。

---

7 FM-1 の操作子と操作方法



番号	操作子	機能
1	**MASTER**	全体の音量（スピーカー、ヘッドホン、USB オーディオ。ただし MENU › AUDIO › USB LEVEL = FIXED の場合を除く）。
2	**SELECT**	初期設定ではテンポ。代わりに、ページの切り替え、モジュレーション・ホイール、鍵盤のベロシティ設定に使うこともできます（MENU › CONTROL › SELECT）。
3	**PRESETS**	選択中のトラックのサウンドを切り替えます。ページによっては、カーソルや行を移動します。
4	**ALGORITHM**	トラック1〜4 を選びます。メニューではタブを切り替えます。
5	**OCT− / OCT+**	オクターブを下げる／上げる。実行を伴うページ、ダイアログ、メニューでは：戻る・キャンセル／確定。
6	**KNOB 1–4**	画面上部に表示される4つの設定。
7	**FX**	エフェクトのページ。長押し：FX クイック画面（パフォーマンス・エフェクト）。
8	**SCL**	スケールとコードのページ。長押し：SCL クイック画面。
9	**ENV**	アンプ・エンベロープのページ。
10	**LFO**	LFO のページとモジュレーション・マトリクス。押したままノブを回すと：MOMENTARY（一時的）な変更。

番号	操作子	機能
11	**EDIT**	サウンド・エンジンのページ（P600 では11ページ）。長押し：EDIT クイック画面（エンジン）。
12	**GLO**	ソングのページ。長押し：GLO クイック画面（ミュート、ソロ、レベル、タップ・テンポ、MIDI LEARN）。
13	**HOME**	HOME に戻ります。HOME では MIXER、続いて CLOCK。長押し：メニュー。
14	**SAVE**	サウンドとプロジェクトの保存・読み込みのページ。長押し：アンドゥ／リドゥ。
15	**ARP**	アルペジエーターのページ。
16	**SEQ**	シーケンサーのページ。長押し：SEQ TOOLS クイック画面。
17	**PLAY**	シーケンサーのスタート／ストップ。
18	**REC**	選択中のトラックを録音待機にします。長押し：REC クイック画面。
19	**KEYS**	F3 から G5 までの27 鍵：演奏用。クイック画面ではショートカット。
20	**SCREEN**	ページ、その4つの設定、トラック、サウンド、メッセージを表示します。

背面の **USB** 端子は、電源、MIDI、オーディオを通し、ファームウェアや取り込むサウンドを受け取ります。MIDI 端子（TRS）はノートとコントローラーを受信しますが、サウンドは受信できません。

タップ、長押し、ダブル・タップ

操作	ページ・ボタンでは
タップ	指を離したときに動作します。別のファミリーからの場合：そのファミリーを、最後に表示していたページで開きます。すでにそのファミリーにいる場合：次のページに進みます。
ダブル・タップ	3分の1秒以内に2回タップ：1ページ戻ります。GLO（1ページのみ）と REC では、クイック画面を開いたまま固定します。
長押し（FX、SCL、EDIT、GLO、SEQ、REC）	0.4 秒後（MENU › CONTROL › HOLD）：押している間、クイック画面が表示されます。
ほかに何も触れずに **1 秒以上長押し**	指を離してもクイック画面は開いたままです。そのボタンをタップすると閉じます。
HOME を1秒長押し	メニューを開きます（開いたままになります）。
SAVE を1秒長押し	アンドゥ。もう一度長押しでリドゥ。

- 複数ページ先に進むには、タップの間に短い間を置いてください。2回のタップの間隔が短すぎると、ダブル・タップとみなされます。
- ファミリーの最初のページから戻ると最後のページへ、最後のページから進むと最初のページへ移動します。
- 別のファミリーから **SAVE** を押すと、常にサウンドを保存するページ **USER** が開きます。

- HOME で **HOME** を押すと、MIXER、CLOCK、再び HOME の順に表示されます。ダブル・タップすると逆の順になります。
- SELECT でページを切り替えるには：MENU › CONTROL › **SELECT = PAGE**。右に回すと進み、左に回すと戻ります。テンポの設定は GLO + SELECT と HOME › CLOCK に移ります。

OCT– と OCT+

通常のページでは、押すとすぐに鍵盤をオクターブ単位（–3 〜 +3）で移動します。中央のオクターブ以外ではランプが点灯します。それ以外の場面では、指を離したときに動作します：

- **実行を伴うページ**（保存、読み込み、消去、MORPH の MUTATE、LEARN...）：**OCT+** で操作を実行し、**OCT–** でキャンセルします。もう一度押すと HOME に戻ります（PHRASES、SONG、AUTOMATION では、OCT– で直接 HOME に戻ります）。これらのページではオクターブは変わりません。
- **ダイアログ**（ERASE U01?、SAVE IN PLACE 5?...）：**OCT+** = YES、**OCT–** = NO。答えるまでは、鍵盤（演奏はできます）以外は反応しません。
- **クイック画面** GLO、SCL、EDIT、SEQ、REC：**OCT–** で、クイック画面を開いてから変更した内容をすべて取り消します。
- **メニュー**：値を1ステップ下げる／上げる。
- OCT+ のランプが**呼吸するように点滅**しているときは、今 OCT+ を押すと何かが実行されることを示しています。

ノブ

- **KNOB 1〜4** で、表示されている4つの設定を変更します。実行を伴うページでは、操作のカードのノブを右に回すと操作が選択され、左に回すとキャンセルされます。そのあと OCT+ を押します。
- MENU › CONTROL › **KNOB ACCEL** をオンにすると、値の多い設定でノブを素早く回したとき、2〜8倍の速さで値が変わります。
- **ALGORITHM** は、1ステップごとにトラック1〜4 を選びます。端で折り返すことはありません。クイック画面を押さえている間は何もしません。
- **PRESETS** はトラックのサウンドを切り替えます。ただし、STEP、DETAIL、AUTOMATION、SONG、USER、PHRASES、PROJECT では、KNOB 1 と同じようにカーソル、行、スロットを移動します。TOOLS と SLICES では何もしません。SAVE › PLACE でもサウンドを切り替えます。保存枠の選択は KNOB 1 だけで行ってください。
- **SELECT**：初期設定ではテンポ（40〜240 BPM）。MENU › CONTROL › **BPM LOCK** をオンにすると、SELECT でテンポが変わらなくなります（BPM LOCKED）。テンポは GLO を押しながら、HOME › CLOCK で、または GLO の TAP キーで設定します。

鍵盤

- 中央のオクターブで F3 から G5 までの27 鍵です。MIDI キーボードを使わない場合、ベロシティは100 に固定されます。MENU › CONTROL › SELECT = **VEL** にすると、SELECT でベロシティ（1〜127）を設定できます。電源を入れるたびに100 に戻ります。
- MIDI のサステイン・ペダル（CC 64）が使えます。
- クイック画面のボタンを押しながら押した鍵盤はショートカットになります。音は出ず、録音もされません。

すべての組み合わせ

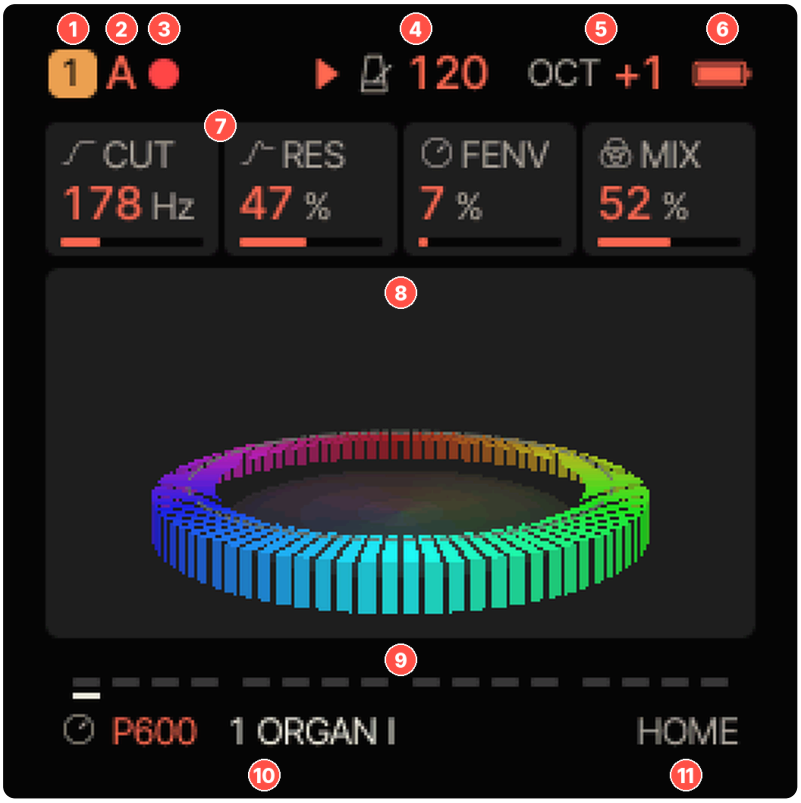
操作	効果
OCT– + OCT+	中央のオクターブに戻ります。
OCT– + OCT+ を5 秒長押し	リカバリー・モード（WL80UBOOT、第2章）。5秒以内に指を離すとキャンセルされます。
電源投入時に OCT– + OCT+ を押したまま	ハードウェアのキャリブレーション（第19章）。
電源投入時に SAVE を押したまま	RESET SOUNDS?（第19章）。
GLO を押したまま + PLAY	RESTART：停止せずに先頭に戻ります。
GLO を押したまま + SELECT	SELECT の設定にかかわらず、テンポを設定します。
GLO を押したまま + D4 キー	MIDI LEARN のオン／オフ（第18章）。
LFO を押したまま + KNOB 1–4	MOMENTARY：LFO を押している間だけ続く変更（第10章）。
FX を押したまま + 白鍵を押したまま + PRESETS	その鍵盤に別のエフェクトを割り当てます（第16章）。
ステップを押したまま + KNOB 1–4	そのステップのパラメーター・ロック（第22章）。
SAVE を1秒長押し	最後の読み込み（サウンド、パターン）またはシーケンス編集をアンドゥ／リドゥします。

ランプ

- **点灯**：現在有効です。**呼吸**（ゆっくり明るくなったり暗くなったりする）：使用可能で、押すことができます。**消灯**：使用できるものはありません。MENU › DISPLAY › LEDS でスタイルを変更できます。
- シーケンサーの再生中は、PLAY 自体のランプは消え、緑のランプが点灯します。カウントイン中は、緑のランプが拍ごとに点滅します。
- トラックが録音待機中は、REC が点灯します。

Felucca · Felucca の操作子のページには、オリジナルのファームウェアのボタンと操作方法が掲載されています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls（英語）。

8 画面の見方：ページ、カラー、メッセージ、ヘルプ



番号	要素	表示内容
1	**トラック**	選択中のトラック1〜4（ALGORITHM）。そのトラック宛ての MIDI ノートを受信すると点灯します。
2	**プロジェクト**	プロジェクトの文字 A〜D：トラックのパターンの読み込み元である PROJECT スロット（ソング再生中は、そのセクションで再生されるスロット。無音は -）。後に * が付いている場合：パターンに未保存の変更があります。
3	**REC マーク**	塗りつぶした赤い点：選択中のトラックが録音待機中です。赤い輪：別のトラックが録音待機中です。
4	**再生とテンポ**	シーケンサー停止中は四角、再生中は三角（カウントイン中はアクセント・カラー）、ソング再生中は円盤が表示され、続いて BPM 単位のテンポ、BPM LOCK がオンのときは南京錠が表示されます。クイック画面では、その名前（[EDIT] SET、[FX] HOLD...）が表示され、開いたまま固定されているときは南京錠が付きます。
5	**オクターブ**	OCT +1、OCT −2...：鍵盤が中央のオクターブから外れています。ソング再生中：円盤と、再生中のセクション番号。
6	**バッテリー**	バッテリー（USB 給電時は充電アイコン）。

番号	要素	表示内容
7	**4枚のカード**	ページの4つの設定で、左から順に各ノブに対応し、名前、値、バーを表示します。暗く表示されたカードは現在使用できません。空のカードはどのノブにも割り当てられていません。
8	**パネル**	ページで設定する内容を表す図：リアルタイムに描かれるサウンド、リスト、グラフ、または Prophet-600 風のパネル。
9	**マークの列**	トラックのパターンの16 ステップ（カーソルがあるグループ）。バーはノートを表します（アクセント付きはアクセント・カラー）。白いマークは現在再生中のステップで、SEQ のページではカラーのマークがカーソルを示します。実行を伴うページでは、この列に OCT+ と OCT– の働きが表示されます。
10	**エンジンとサウンド**	トラックのエンジン（パレットのメイン・カラー。P600 では赤）とサウンド。
11	**ページ**	ページ名とファミリー内のページ番号。例：FILTER 5/11。

ファミリーとカラー

各ボタンはページの**ファミリー**を開きます。P600 トラックでは、操作子のファミリーごとにカラーがあり、ページの枠とノブの円弧に表示されます：

オシレーター、ミキサー **フィルター** **エンベロープ** **Poly-Mod** **LFO** **ボイス** **エクストラ** **Morph**

ノブの点灯した円弧が値を示します。双方向の設定（– / +）では、円弧は中央から伸びます。P600 のページには、Prophet-600 のような丸いノブを表示するものと、4枚のカードとサウンドの3D 図を表示するものがあります。

各ファミリーのページ

ボタン	ページ（順番どおり）	章
HOME	HOME、MIXER、CLOCK	5, 20
EDIT	P600：POLY MOD、OSC、OSC 2、MIXER、FILTER、FLT ENV、EXTRAS、MORPH、VOICE、VOICE 2、VOICE 3。ほかのエンジン：それぞれ専用のページのあとに VOICE、VOICE 2、VOICE 3。	9, 11, 21
ENV	ENV、ENV DEST	10
LFO	LFO、LFO 2、LFO DEST、MOD	10
FX	FX、SLICER、INSERT、INSERT 2、DLY、REVERB、CHORUS	24
SCL	SCL、CHORD	15
ARP	ARP、ARP 2	23
SEQ	STEP、DETAIL、AUTOMATION	22
GLO	SONG	25
SAVE	USER、PLACE（P600 トラック）、PRESETS、PHRASES、PROJECT、TOOLS	13, 12, 25

トラックのエンジンで意味のないページ（たとえば DRUM トラックでの P600 のページ）は表示されません。n/m の番号も表示されるページだけを数えます。

メッセージ・バンド



メッセージ：画面上部のバンド。

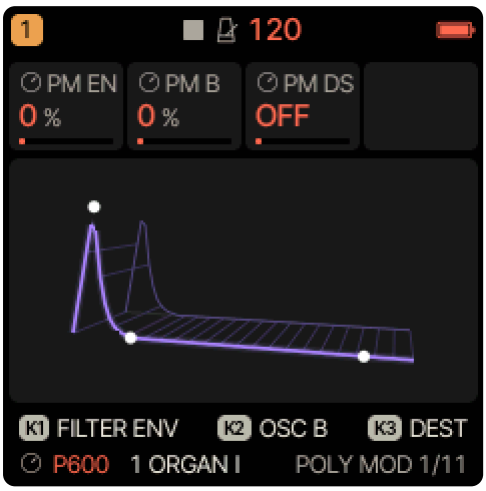
操作の結果（SAVED U01、MUTATED、STOP TO SAVE...）は、画面上部の緑から青のバンドに約2秒間表示されます。応答する必要はありません。2つのメッセージが続くこともあります。LOADED のあとに NO SAMPLE、またはツールの結果のあとに [SAVE] HOLD TO UNDO などです。すべてのメッセージとその対処法は第26章にまとめています。

サンプルが見つからない場合：斜線の入ったファイル・アイコンとともに NO SAMPLE と表示されます（第21章）。クイック画面を一度開くまでは、そのボタンを軽く押すたびに HOLD [EDIT] QUICK と表示されます。ボタンを長押しするとクイック画面が開きます。

ダイアログ

何かを消去したり置き換えたりする前に、ダイアログで確認を求められます（2行目に置き換えられるものの名前が表示されることもあります）：OCT– NO、OCT+ YES。その間ほかの操作子は機能しません。HOME を長押しするとメニューが開き、ダイアログはキャンセルされます。

画面上のヘルプ



MENU › SYSTEM › HELP ON：ページの下に表示されるヒント。

MENU › SYSTEM › HELP を ON にすると、ページを開いたときに画面下部に主な操作子が2秒間表示されます。たとえば K1 FILTER ENV K2 OSC B K3 DEST のように表示されます。クイック画面では、開いている間、2行目のヘルプが表示され続けます。

実行を伴うページでは、画面下部に OCT+ と OCT– の働きが表示されます：OCT+ SAVE OCT– CANCEL。

リアルタイムで描かれるサウンド

4枚のカードの下のパネルは、サウンドそのものから描かれます。左右の出力、レベル、周波数、そして演奏しているノートです。各ページに独自の画像があります。



HOME：円盤のまわりに棒状に並んだスペクトラム。低音が奥、高音が手前です。左半分が左チャンネル、右半分が右チャンネルです。



REVERB：音が暗いと丸く、明るいと四角くなる形で、音を弾くたびにトゲが出ます。ステレオで分かれ、リバーブに合わせて光ります。



CHORUS：左右の波形が2枚の壁として表示されます。モノラルでは1枚で、音が広く大きくなるにつれて離れていきます。



DLY：各波形がエコーのように、手前に向かって飛んでくるリングになります。



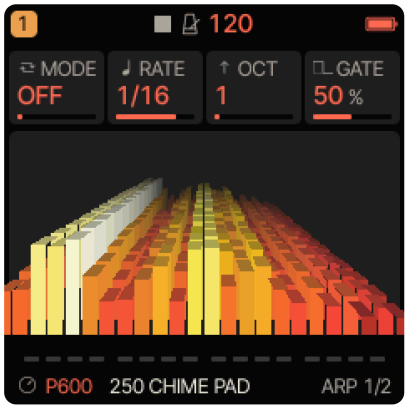
ARP 2：円形に曲げた鍵盤。各音がその位置から火花を散らします。低音は青くゆっくり、高音は赤く速く。



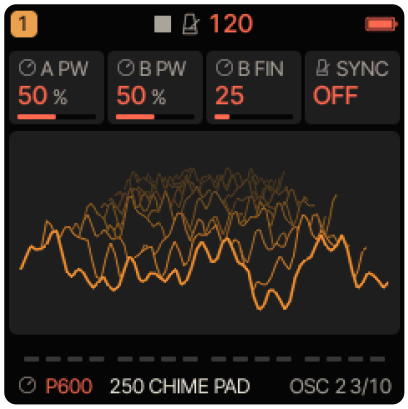
ENV DEST：直近の波形が奥行き方向に積み重なります。



CLOCK：花の形に巻かれた波形。音が明るいほど花びらが増えます。



ARP：ブロック状のスペクトラム。新しい列が古い列を奥へ押しやります。



OSC と OSC 2：出力される波形。過去の波形が滝のように後ろへ流れていきます。



POLY MOD：モジュレーションを駆動するエンベロープを、奥行きのあるリボンとして表示します。



LFO 2：らせん状に巻かれた LFO 波形。



MIXER（EDIT）：4つのトラックを、それぞれのサウンドとレベルとともに表示します。

ほかのサウンド関連のページ：**ENV** は直近数秒の実際のサウンドのレベルと、現在位置を示す光。**FLT ENV** は中央からスペクトラムが広がる柱の並んだプレート。**LFO** は LFO 波形によって変形するリング。**FILTER** はスペクトラムを風景として描き、カットオフより下は暖色、上は寒色で、カットオフの位置に光の壁が立ち、レゾナンスを上げるほど明るくなります。MENU › DISPLAY › LARGE を ON にすると、一部のページでは代わりに大きな数値が表示されます。MENU › DISPLAY › SCOPE：OUT（初期設定）では MASTER を通ったあとのサウンドを使うため、MASTER を下げると画像は平らになります。MIX ではどの音量でも表示されます。

画面とカラー

- **MENU › DISPLAY › COLOR** でパレットを選びます（初期設定は P600）。**STYLE** は FLAT または LINE、**LARGE** は数値の拡大表示、**ANIM** はアニメーションです（第17章）。
- **MENU › DISPLAY › SCREEN OFF** は、操作がない状態が5〜60分続くと画面を消灯します（初期設定は NEVER）。サウンドとシーケンサーは動作し続けます。画面を復帰させるタッチはそれ以外の働きをしません。ノートも鳴らず、設定も変わりません。

---

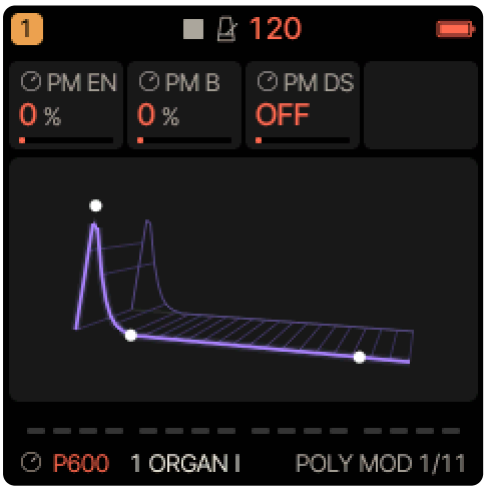
9 P600 エンジンをページごとに

エンジンが **P600** のトラックは、Prophet-600 のように演奏できます。ボイスごとに、波形を組み合わせられる2基のオシレーター（A と B）、ミキサー、専用のエンベロープとキーボード・トラッキングを備えた24 dB ローパス・フィルター、Poly-Mod、そしてアンプとそのエンベロープがあります。

ページを開く

- P600 トラックを選び（ALGORITHM。電源投入時はトラック1）、**EDIT** を押します：1/11 ページ、POLY MOD。もう一度 EDIT を押すと次のページ、素早く2回押すと前のページです。
- EDIT を押すと、前回離れたページが再び開きます。ページ名と番号は画面右下にあります：POLY MOD 1/11、OSC 2/11…
- KNOB 1〜4（右上）で、4つの設定を左から順に変更します。アンプ・エンベロープは **ENV** に、LFO は **LFO** にあります（第10章）。
- 変わるのはトラックのサウンドで、保存されたサウンドではありません。変更を残す方法は第13章を参照してください。

1/11 · POLY MOD



EDIT、11ページ中1ページ目。

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。

ノブ	機能	値
PM EN	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%
PM 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%
PM DS	DEST：変調先。OFF、FRQ A（オシレーター A のピッチ）、FILT（フィルター）、BOTH（両方）。	4種類

- **何も変化しない？** DEST が OFF になっているか、両方の量が0% になっています。
- FILTER ENV を FRQ A に送ると、ノートごとにオシレーター A のピッチが最大5オクターブにわたってスイープします。SYNC がオン（3ページ目）ならシンク・スイープに、オフならザップ音や下降音になります。

- OSC B はミックスから外しても（MIXER が0%）、OFF にしても（その場合は三角波として働きます）変調します。純粋なモジュレーターとして使えます。

2/11 · OSC



EDIT、11ページ中2ページ目。

オシレーター A と B の波形とピッチ。

ノブ	機能	値
A WAV	SHAPE A：オシレーター A の波形。OFF（無音）、SAW、TRI、SAW+T、PLS、SAW+P、TRI+P、ALL（3つすべて）。	8種類
A FRQ	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
B WAV	SHAPE B：オシレーター B の波形。同じ8つの選択肢です。	8種類
B FRQ	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

- **音が出ない？**聴いているオシレーターが OFF になっているか、MIXER（4ページ目）がすべてを OFF のオシレーターに送っています。
- 5度の間隔（A 24、B 31）やオクターブの間隔（A 24、B 36）にすると、厚みのある音になります。B FINE（3ページ目）で B をわずかにずらすと、定番のうなりが得られます。
- PLS（パルス波）は、3ページ目で設定するパルス幅によって変化します。

3/11 · OSC 2



EDIT、11ページ中3ページ目。

パルス幅、ファイン・チューニング、シンク。

ノブ	機能	値
A PW	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%
B PW	PW B：B のパルス幅。	0–100%
B FIN	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 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

- SYNC は、A を B より高くし（FREQ A を FREQ B より上に）、A をミックスに入れたときに最もよく響きます。FREQ A をスイープするか、Poly-Mod（1ページ目）に任せてください。
- LFO でパルス幅を動かすことができます（LFO DEST › SHP）。ストリングス・アンサンブルのきらめきです。

4/11 · MIXER



EDIT、11ページ中4ページ目。

2基のオシレーターのバランス、グライド、ボイス・モード。

ノブ	機能	値
MIX	MIXER：0% で A のみ、50% で両方を等量、100% で B のみ。	0–100%
GLD	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
VCE	VOICES：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）、LEG（レガート：1音。エンベロープは間を空けたときだけ再スタート）、UNI（ユニゾン：すべてのボイスを1音に重ねた、非常に分厚い音）。	4つのモード

- UNI では、DETUNE（7ページ目）で重ねたボイスを広げます。このとき、トラックは一度に1音ずつ演奏します。
- 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。

5/11 · FILTER



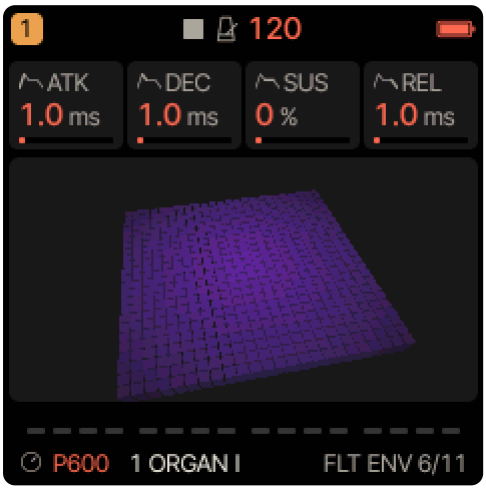
EDIT、11ページ中5ページ目。

24 dB ローパス・フィルター。

ノブ	機能	値
CUT	CUTOFF：明るさ。HOME の KNOB 1 と同じです。	30 Hz – 16 kHz
RES	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%
FENV	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%
KBD	KEYBOARD：高いノートほどフィルターが開きます。OFF、HALF、FULL（フィルターが鍵盤のノートに正確に追従）。	3種類

- **音がこもる、または出ない？** CUTOFF が非常に低く、ENV AMT が0% になっています。どちらかを上げてください。
- RES を非常に高くして KBD を FULL にすると、フィルターが正しい音程で発振し、両方のオシレーターが OFF でも3つ目のオシレーターとして演奏できます。
- 強く弾くとフィルターが開くようにもできます：7ページ目の VEL>FLT を使い、MIDI キーボードまたは SELECT = VEL で演奏します。

6/11 · FLT ENV



EDIT、11ページ中6ページ目。

フィルター専用のエンベロープ。

ノブ	機能	値
ATK	ATTACK：フィルターが開くまでの時間。	1ms – 10秒
DEC	DECAY：サステイン・レベルまで下がる時間。	1ms – 10秒
SUS	SUSTAIN：鍵盤を押している間保たれるレベル。	0–100%
REL	RELEASE：鍵盤を離してから閉じるまでの時間。	1ms – 10秒

- ENV AMT（5ページ目）が0% のとき、エンベロープはフィルターに何もしません。ただし Poly-Mod（1ページ目）は引き続き駆動します。
- ATTACK と DECAY を短く、SUSTAIN を低くすると、クラビネットやベースのプラック音になります。ATTACK を遅くすると、膨らんでいくブラスになります。

7/11 · EXTRAS



EDIT、11ページ中7ページ目。

Prophet-600 にはなかった機能で、サウンドごとに設定します。

ノブ	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%
WHEEL	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。マイナス：ホイールで LFO を減らします（第18章）。	−100 / +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

- WHEEL と VEL>FLT は、モジュレーション・マトリクス（LFO › MOD）のスロット4と3で、P600 サウンドを読み込むとリセットされます（MODW › DEPTH と VEL › CUT）。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。サウンドを読み込むと消去され、保持されるのは USER 枠かプロジェクトに保存した場合だけです。
- VINTAGE は P600 枠にはサウンドとともに保存されません（第13章）。P600 サウンドはすべて VINTAGE が 24（約19%）の状態で読み込まれます。USER 枠とプロジェクトには保存されます。

8/11 · MORPH



EDIT、11ページ中8ページ目。

あるサウンドを別のサウンドへ徐々に変化させたり、バリエーションを作ったりします（第11章）。

ノブ	機能	値
SOUND A	出発点のサウンド：トラックの P600 サウンド。	1–255
SOUND B	到達するサウンド。	1–255
MORPH	A と B の間の現在位置。	0–100%
MUTATE	OCT+（MUTATE）でサウンドをどこまで変化させるか。	1–100%

9/11 · VOICE



EDIT、11ページ中9ページ目。

Felucca のボイス・ページ。すべてのエンジンで共通です。

ノブ	機能	値
VOICES	ボイス・モード。4ページ目と同じ設定です。	4つのモード
GLIDE	グライド・タイム。4ページ目と同じです。	1ms – 10秒
GLMOD	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
PRIO	MONO と LEG 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

10/11 · VOICE 2



EDIT、11ページ中10ページ目。

ボイス・アサイン、ユニゾン・デチューン、パン、ミュート。

ノブ	機能	値
ALLOC	ノートへのボイスの割り当て方：ROT（ローテーション。ノートのリリースが鳴り続けます）または REUSE（同じノートを繰り返すと、そのノートのボイスを再び使います）。	2種類
DETUNE	ユニゾン・デチューン。7ページ目と同じです。	0–127
PAN	トラックの定位（左／右）。	−100 / +100%
MUTE	トラックを消音します（MIXER › MUTE と同じ）。	OFF / ON

11/11 · VOICE 3



EDIT、11ページ中11ページ目。

ボイスのステレオの広がり。

ノブ	機能	値
SPRD	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%

P600 サウンドに含まれるもの

255 の P600 サウンドはそれぞれ、上記のページに加えて、アンプ・エンベロープ（ENV）、LFO（レート、波形、変調先、量）、トラックのエフェクト・センド（FX）を設定します。サウンドを読み込むと、これらすべてと、INSERT、MOD スロット、ENV DEST、LFO 2、VOICE の設定がリセットされ、VINTAGE は24 に戻ります。変わらないもの：トラックのレベル、パン、ミュート、スケールとコード・キー（SCL）、アルペジエーター（ARP）、SLICER、そしてシーケンスとその長さ、スウィング。本物の Prophet-600 の各ノブが Guru-600 のどこにあるかは第27章で紹介します。

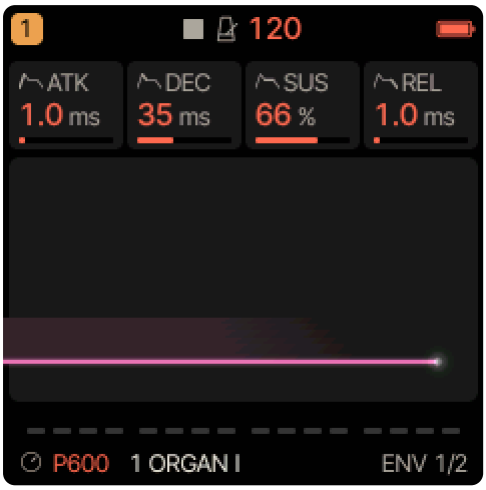
> ゼロから始めるには：EDIT を長押ししながら CLEAN キー（G5）を押し、OCT+ で CLEAN INIT SOUND? を確定します。2つのノコギリ波だけで、エフェクトもモジュレーションもないシンプルな P600 ボイスになります（第16章）。INIT キー（F5）を押すと、代わりにエンジンの最初のサウンドを読み込みます。

10 アンプ・エンベロープ、LFO、モジュレーション

これらのページはすべてのエンジンで使われます。P600 トラックでは Prophet-600 のアンプ・エンベロープと LFO にあたり、P600 サウンドごとに設定されます。

ENV：アンプ・エンベロープ

ENV 1/2

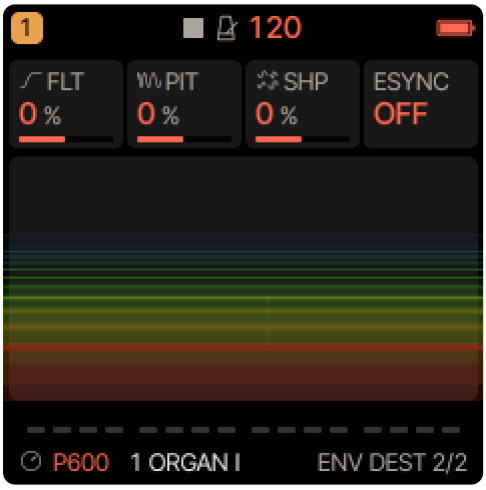


ENV ページ。

ノートの間に音量がどう変化するか。**ENV** を押します。

ノブ	機能	値
ATK	ATTACK：最大音量に達するまでの時間。	1ms – 10秒
DEC	DECAY：サステイン・レベルまで下がる時間。	1ms – 10秒
SUS	SUSTAIN：鍵盤を押している間保たれる音量。	0–100%
REL	RELEASE：鍵盤を離してから音が消えるまでの時間。	1ms – 10秒

ENV DEST 2/2



ENV DEST ページ。

エンベロープで、ほかの設定をプラスまたはマイナスの量で動かすこともできます。

ノブ	機能	値
FLT	カットオフへ。	–100 / +100%
PIT	ピッチへ。	–100 / +100%
SHP	シェイプへ（P600 ではパルス幅）。	–100 / +100%
ESYNC	ON：ATK、DEC、REL がテンポに追従する音価（1/16、1/4、2BAR...）になります。	OFF / ON

- **まったく音が出ない？** SUSTAIN が0% で DECAY が非常に短いと、クリック音しか出ません。SUSTAIN か DECAY を上げてください。
- **音が止まらない？** RELEASE が非常に長くなっています。下げてください。
- P600 では、フィルターには EDIT › FLT ENV に専用のエンベロープがあります（第9章）。ENV DEST › FLT はその上にアンプ・エンベロープを加えます。

LFO：ゆっくりとした動き

LFO 1/4

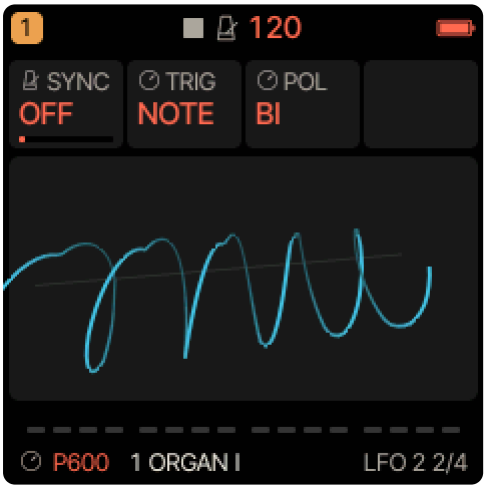


LFO ページ。

ほかの設定を上下に動かす、ゆっくりとした波です。**LFO** を押します。

ノブ	機能	値
RATE	速さ。LFO 2 › SYNC がテンポに追従しているときは暗く表示されます。	0.05 – 40 Hz
WAVE	波形：SIN、TRI、SAW、SQR（矩形波）、S&H（ランダムなステップ）。	5つの選択肢
PHS	ノートごとに波がどこから始まるか。	0–127
FADE	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。	1ms – 10秒

LFO 2 2/4



LFO 2 ページ。

テンポ同期と動作。

ノブ	機能	値
SYNC	OFF（RATE で速さを設定）、またはテンポに追従する音価（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
POL	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

LFO DEST 3/4

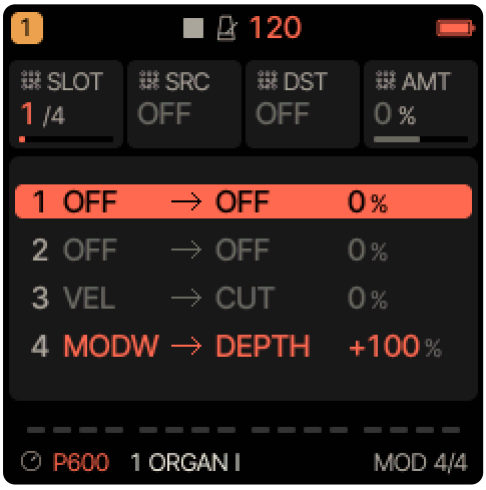


LFO DEST ページ。

LFO の送り先と量。

ノブ	機能	値
PIT	ピッチ：ビブラート。	–100 / +100%
FLT	カットオフ：ワウワウ。	–100 / +100%
SHP	シェイプ（P600 ではパルス幅）：ストリングスのきらめき。	–100 / +100%
AMP	音量：トレモロ。	0–100%

MOD 4/4



MOD ページ。

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。

ノブ	機能	値
SLOT	ほかのノブで編集する4つのスロットのうちのどれか。	1–4
SRC	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
DST	変調先：PITCH、CUT、SHP、AMP、PAN、エフェクト・センドの DIST CHO DLY REV、RATE（LFO の速さ）、VIB（ビブラートの深さ）、E1～E8（エンジン固有の設定）、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
AMT	量（プラスまたはマイナス）。	–100 / +100%

- **P600 トラックでは、スロット3と4はサウンドの一部です**：VEL › CUT（EXTRAS › VEL>FLT）と MODW › DEPTH（EXTRAS › WHEEL）。P600 サウンドを読み込むとリセットされます。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が、サウンドを読み込むとこれらも消去されます。保持されるのは USER 枠かプロジェクトだけで、P600 枠には保存されません。

- 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。
- ENV › DEPTH にすると、ノートのエンベロープに沿ってかかる LFO になります。LFO › RATE にすると、速さが変化する LFO になります。

MOMENTARY：元に戻る一時的な変更

1. HOME、サウンドやエフェクトのページ、または MIXER で、**LFO を長押し**しながら KNOB 1〜4 のいずれかを回します（バンド：MOMENTARY [OCT+] KEEP）。
2. LFO を離すと、すべての値が元に戻ります（BACK）。
3. 変更を残すには、LFO を押したまま **OCT+** を押します（KEPT）。
   - 一度に変更できる値は最大8つです（それを超えると MOMENTARY FULL）。オートメーションとしては記録されず、アンドゥのステップも作られません。
   - メニュー、ダイアログ、クイック画面を開いたり、そのトラックに別のサウンドを読み込んだりしても、値は元に戻ります。
   - MOMENTARY 操作のあとに LFO を軽く押しても、ページは切り替わりません。

Felucca · Felucca の機能紹介ページでは、オリジナル・ファームウェアのエンベロープ、LFO、モジュレーション・マトリクスについて説明しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英語）。

11 MORPH と MUTATE



P600 トラックの EDIT › MORPH（11ページ中8ページ目）。

MORPH は、ノブ1つで P600 サウンドを別の P600 サウンドへ徐々に変化させます。**MUTATE** は、ワンプッシュで現在のサウンドのバリエーションを作ります。オリジナルに近くも遠くもできます。どちらも同じページにあり、P600 トラックでのみ使えます。

1. P600 トラックを選び、**MORPH 8/11** が表示されるまで **EDIT** を押します。

ノブ	機能	値
KNOB 1	SOUND A：出発点のサウンド（トラックのサウンド）です。回すと次または前の P600 サウンドを読み込みます（255 の次は1）。	1–255
KNOB 2	SOUND B：到達するサウンド。255 の枠のどれでも選べます（255 の次は1）。	1–255
KNOB 3	MORPH：0% が A、100% が B、その間はすべて混ざり合ったサウンドです。	0–100%
KNOB 4	MUTATE：OCT+ を1回押したときにサウンドをどこまで変化させるか（ページを開いたときは31%）。	1–100%

モーフィングの手順

1. **KNOB 1** で A を選び（またはトラックのサウンドのまま）、**KNOB 2** で B を選びます。0% では A が聞こえます。
2. 演奏しながら **KNOB 3** をゆっくり回すと、サウンドが A から B へ移っていきます。連続的な設定は滑らかに変化し、スイッチ類（VOICES、KBD、LFO の波形…）は20 〜80% の間のそれぞれのポイントで1つずつ切り替わり、波形、SYNC、Poly-Mod の変調先はクロスフェードします。100% で完全に B になり、エフェクト・センドも含まれます。B が持たない設定（INSERT、MOD スロット1〜2、LFO 2、ENV DEST）は初期値に戻ります。
3. 好きなところで止めてください。聞こえているサウンドがトラックのサウンドになります。
4. 0% に戻すと、正確に A に戻ります。

6本のバーが示すもの

バーは、変化する設定のうち6つを表示します：**CUT**（カットオフ）、**RES**（レゾナンス）、**ENV**（フィルター・エンベロープの量）、**MIX**（ミキサー）、**PW**（A のパルス幅）、**PM**（POLY MOD の FILTER ENV の量）。各バーは現在の値を示します。0% より上では、白い印が A、色の印が B を示します。上のスライダーは MORPH の位置を示します。

ミューテーションの手順

1. **KNOB 4** で量を設定します。低くすると近いバリエーション、高くすると大きく異なるサウンドになります。
2. **OCT+** を押します（左下の OCT+ MUTATE キーキャップ）。
3. もう一度 OCT+ を押すと、別のバリエーションが作られます。押すたびに、いま聞こえているサウンドが出発点になります。
4. ミューテーションをやりすぎた？ **SAVE を1秒長押し**すると、最後のミューテーションの前のサウンドに戻ります。

MUTATE は、波形とピッチ、ミキサー、フィルターとそのエンベロープ、パルス幅、ファイン・チューニングとシンク、Poly-Mod、アンプ・エンベロープ、LFO の速さを、それぞれ KNOB 4 で許された範囲内でランダムな量だけ変化させます。ミューテーションで無音になることはありません。ミューテーションのあと、MORPH は0% に戻り、変化したサウンドが新しい A になります。

結果を残す

モーフィングやミューテーションをしたサウンドは保存されていません。次にサウンドを読み込むと置き換えられます。残すには：

- **SAVE › PLACE**：255 の P600 枠のいずれかに、そこのサウンドと置き換えて保存します（第13章）。
- **SAVE › USER**：32 の USER 枠のいずれかに、好きな名前をつけて保存します（第13章）。
- または、音楽と一緒にプロジェクトに保存します（第25章）。

知っておきたいこと

- KNOB 3 を再び回すと、その間にほかのページで手動で変更した設定は置き換えられます。
- KNOB 1 で A を変えても MORPH の位置は保たれます。
- MORPH は選択中のトラックに対して働きます。そのトラックに別のサウンドを読み込んだり、別のトラックを選んだりすると、現在のサウンドを起点に MORPH が0% に戻ります。
- A と B には、P600 枠に保存または取り込んだサウンドを含め、どの P600 サウンドでも使えます。
- このページでは OCT+ は常に MUTATE を意味し、オクターブは変わりません。HOME に戻るには OCT– を2回押します。
- PRESETS は引き続き、リスト全体からトラックのサウンドを切り替えます。

12 サウンド：サウンドを探す

HOME またはいずれかのサウンド・ページで **PRESETS** を回すと、選択中のトラックに次のサウンドを読み込みます。リストにはすべてのエンジンのサウンドが含まれ、P600 が先頭です。

合計：内蔵サウンド326、どのエンジンのサウンドでも保存できる USER 枠32、P600 サウンド用の枠55（第13章）。

番号	内容
1–100	Prophet-600 のファクトリー・サウンド。1982年に Sequential Circuits が本体に収録した100 のプログラムで、オリジナルの名前のままです。
101–200	無料の v2022 コレクション：Prophet-600 のオーナーたちが GliGli ファームウェア用に作り、GPL ライセンスで公開した100 のサウンド。
201–255	Guru-600 独自のサウンド：無料のシンセサイザー Surge XT から移植した30 のサウンド（サウンド制作：Claes Johanson、GPL-3）と、25 のオリジナル・サウンド（ベル、ゴング、シンク・スクリーム、フィルター・パーカッション、効果音、ランダム・シーケンス、ゆったりしたパッド）。
その後	ほかのエンジンのサウンド：ANALOG、FM6、PHASE、LOFI、SAMPLE、VOICE、TRIO、WHEEL、GRAIN、PHYS、NOISE、SLICE、DRUM（第21章）。71 のサウンド。
最後	保存した USER サウンド（第13章）。

- リストは循環します。最後のサウンドの次はサウンド1、サウンド1の前は最後のサウンドです。
- 長い名前は画面上で短縮されます。正式な名前は付録に掲載しています。
- サウンドを読み込んでも、再生中であってもトラックのシーケンスには影響しません。
- 行きすぎた？ **SAVE を1秒長押し**すると、変更を含めた前のサウンドに戻ります。戻るのは最後の読み込みだけです。素早く続けて回した分は1回とみなされます。

SAVE › PRESETS：ブラウズ、お気に入り、ファミリー



SAVE › PRESETS、6ページ中3ページ目。

PRESETS が表示されるまで **SAVE** を繰り返し押します（P600 トラックでは3ページ目、ほかのトラックでは2ページ目）。

ノブ	機能	値
KNOB 1	No.：サウンドと、リスト内での番号（1/326...）。PRESETS と同じです。	リスト
KNOB 2	ENG：次または前のエンジンの最初のサウンドへ移動します。	14 エンジン
KNOB 3	FAV：右に回すとサウンドをお気に入りに登録し、左に回すと登録を解除します。	OFF / ON
KNOB 4	LIST：PRESETS で順に選べるサウンドの範囲です。ALL、FAV（お気に入り）、またはいずれかのファミリー：BASS、LEAD、PAD、PLUCK（撥弦系の音とベル）、KEYS、DRUM、FX、OTHER。	10 リスト

LIST はどこでも有効です。 ALL 以外に設定すると、HOME やどのページでも、PRESETS はそのファミリーまたはお気に入りの中だけを移動します。PRESETS でサウンドが飛ばされるように感じたら、ここに戻って LIST を ALL にしてください。NO FAVORITES または NO SOUNDS IN LIST は、選んだリストが空であることを示します。

P600 のサウンドはすべて、いずれかのファミリーに属しています。USER サウンドは、名前を付けるときに指定したファミリーに属します（第13章）。

Prophet-600 のサウンドとモジュレーション・ホイール

サウンド1〜100については、Prophet-600 マニュアルの解説（モジュレーション・ホイールで加わる効果と各サウンドの演奏のしかた）を付録に収録しています。FM-1 にはホイールがないため、MIDI キーボードのホイールを使うか、MENU › CONTROL › SELECT = MODW に設定してください（第18章）。

255 の P600 サウンドの全リスト（ファミリー、作者、解説付き）は、このガイドの最後の**付録**にあります。

13 サウンドの保存

要点。サウンドをエディットしても、保存されたサウンドは変わりません。次にサウンドを読み込むと、変更は置き換えられてしまいます。サウンドを残すには、次の2種類の枠のいずれかに保存します。

	32 の USER 枠	255 の P600 枠
保存できるもの	どのエンジンのサウンドでも可	P600 サウンド。内蔵サウンドと置き換わります（合計で最大55）
保存場所	SAVE › USER（U01〜U32）。PRESETS リストの最後	SAVE › PLACE。PRESETS では、その枠の番号（1〜255）の位置
名前	入力した名前（12文字）	サウンドの名前の前に新しい枠の番号が付きます。枠30に保存した ORGAN I は30 ORGAN I になります。FM-1 上では変更できません
電源を切っても保持	はい	はい
消去の方法	ERASE、または RESET GURU-600	ORIG、RESET SOUNDS、または RESET GURU-600

シーケンサーを停止した状態で保存してください。STOP TO SAVE：PLAY を押して停止し、もう一度保存します。

USER 枠に保存する



SAVE › USER、6ページ中1ページ目。

1. **SAVE** を押します。USER ページが開き、SAVE が選択されています。
2. **KNOB 1** または PRESETS で枠（U01〜U32）を選びます。空いている枠は -- と表示されます。
3. **OCT+** を押します。枠が使用中の場合（OVERWRITE U05?）は、OCT+ でサウンドを置き換え、OCT– でそのまま残します。
4. NAME 画面で、必要なら名前を入力し（下の表を参照）、KNOB 3 でファミリーを選んでから **OCT+** を押します。

いちばん早い保存方法：**SAVE**、**OCT+**、**OCT+**。

NAME 画面での操作	
白鍵	同じ鍵を繰り返し押して文字を入力します（昔の携帯電話のように AB、CD、EF...）。0.8 秒以内に押すと、その鍵の次の文字に進みます。
F#	カーソルを左へ。
G#	スペース。
A#	カーソルを右へ。
C#	削除（長押しで連続削除）。
D#	文字 ↔ 数字の切り替え（123：1〜9、0 と - . _ / # +）。
KNOB 1	カーソルを移動します。
KNOB 2	カーソル位置の文字を変更します。
KNOB 3	USER：サウンドのファミリー（BASS、LEAD...）。PROJECT：ランダムな名前。
OCT+	その名前で保存します。
OCT–	キャンセルします。何も保存されません。

USER サウンドの読み込み、名前の変更、消去

- **読み込み**：PRESETS をリストの最後まで回します。または SAVE › USER で、KNOB 1 で枠を選び、**KNOB 2** を右に回して（LOAD）OCT+ を押します。
- **名前の変更**：SAVE › USER で枠を選び、**EDIT** を軽く押して新しい名前を入力します。
- **消去**：枠を選び、**KNOB 3** を右に回して（ERASE）OCT+ を押し、もう一度 OCT+ を押して確定します。
- キャンセルするには、KNOB 2、3、4 を左に回すか、OCT– を押します（もう一度押すと HOME に戻ります）。

P600 サウンドを枠に保存する



SAVE › PLACE、6ページ中2ページ目（P600 トラックのみ）。

1. P600 トラックで **SAVE** を2回押します。**PLACE** ページが、そのサウンドの枠で、SAVE が選択された状態で開きます。
2. 別の枠に保存するには、**KNOB 1** でほかの枠（1〜255）を選びます。カラーの枠には、すでに自分のサウンドが入っています。どの枠にもサウンドが入っており、保存したサウンドは必ずどれかと置き換わります。ここでは PRESETS を使わないでください。枠ではなくトラックのサウンドが変わります。
3. **OCT+** を押し、もう一度 **OCT+** を押して確定します（SAVE IN PLACE 12?）。
4. トラックはその枠を演奏するようになり、PRESETS ではその番号で保存したサウンドが見つかります。

- 保存したサウンドが内蔵サウンドと置き換わるのは、**それが入っている間だけ**です。内蔵サウンドが失われることはなく、ORIG または RESET SOUNDS で元に戻ります。

- **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 と 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のドライで鳴ります）、INSERT、MONO と 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 PHS と FADE、LFO 2 ページ、ENV DEST、MOD スロット1〜2、VOICE ページ。すべてを残すには USER 枠を使ってください。
- 自分用の55の枠は、ここで保存したサウンドとコンピューターから送信したサウンド（第14章）で共有されます。55を超えると P600 MEMORY FULL と表示されます。ORIG で枠を空けてください。
- 保存後、電源を切る前に1.5秒待ってください。サウンドはシーケンサーが停止している間だけ書き込まれます。P600: NOT SAVED：書き込みに失敗しました。シーケンサーを停止して、もう一度その枠に保存してください。旧バージョンのファームウェアで送信された USR3 サンプルが P600 サウンドの保存領域を占めている場合、P600 サウンドは電源を切るまでしか保持されません（メッセージは表示されません）。Guru-600 エディターの SAMPLES ページから、USR3 に新しいサンプルを送るか、USR3 を消去してください。
- NOT A P600 SOUND：トラックのエンジンが P600 ではありません。SAVE › USER を使ってください。

枠のオリジナル・サウンドに戻す

1. SAVE › PLACE で、KNOB 1 で枠を選びます。
2. **KNOB 3** を右に回して（ORIG）**OCT+** を押します（ORIGINAL TO 12?）。
3. **OCT+** で確定します。ALREADY ORIGINAL：その枠に自分のサウンドは入っていません。

元に戻す、再読み込み、消去

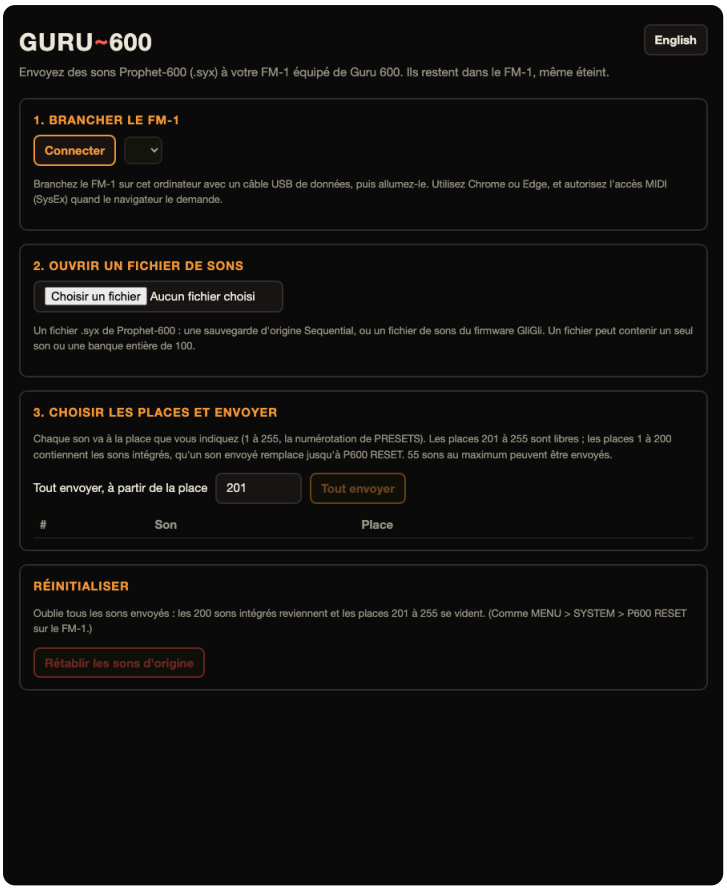
- **保存したサウンドに戻す**：PRESETS を1つ回して戻します。サウンドが保存したときの状態で再読み込みされます。
- **読み込みを元に戻す**：SAVE を1秒間長押しします。もう一度長押しするとやり直します。トラックの直前のサウンド読み込み（PRESETS を素早く続けて回した場合は1回分とみなされます）、MUTATE、パターンの読み込み、シーケンスの編集を元に戻します。
- **P600 サウンドをすべて一度に消去する**：RESET SOUNDS（第19章）。USER サウンドには影響しません。

> プロジェクト（SAVE › PROJECT）には、4トラックのサウンドが音楽とともにそのままの状態で保存されます（第25章）。

---

14 コンピューターからのサウンド送信と取り出し

Guru-600 Sound Sender ページ（marcgoudy.github.io/guru-600/envoi-sons.html）では、Prophet-600 のサウンドを FM-1 に送信したり、コンピューターに戻したりできます。サウンドは電源を切っても FM-1 に残ります。



対応ファイル

- Prophet-600 のサウンドの **.syx** ファイル：Sequential オリジナルのプログラム・ダンプ、または GliGli ファームウェアのパッチ・ファイル。
- 1ファイルに1サウンドでも、100サウンドのバンク全体でもかまいません。
- それ以外のファイルでは「No Prophet-600 sound in this file.」（このファイルには Prophet-600 のサウンドがありません）と表示されます。

送信の手順

1. FM-1 をコンピューターに USB **データ**ケーブルで接続し、電源を入れます。MIDI を使用しているほかのアプリケーションは終了してください。
2. **MIDI 対応のブラウザー**（Chrome、Edge、Brave、Opera など）でページを開き、「**Connect**」（接続）を押します。ブラウザーから確認されたら MIDI（SysEx）を許可してください。
3. .syx ファイルを開きます。
4. サウンドごとに枠（PRESETS の番号どおり1〜255）を入力し、「**Send**」（送信）を押します。または最初の枠を入力して「**Send all**」（すべて送信）を押すと、その枠から連続した枠にサウンドが入ります。
5. サウンドが PRESETS リストに入りました。
   - 送信したサウンドは、ORIG または RESET SOUNDS で戻すまで、その枠の内蔵サウンドと置き換わります。
   - 送信したものと FM-1 で保存したものを合わせて、枠の位置にかかわらず**最大55サウンド**までです。それを超えると、FM-1 に P600: NO FREE PLACE と表示されます。
   - すでに自分のサウンドが入っている枠に送信すると、そのサウンドと置き換わり、追加の1サウンドとしては数えられません。
   - 取り込んだサウンドの名前は、枠番号で始まります。
   - 送信したサウンドは、SAVE › PLACE で保存したサウンド（第13章）と同じように保持されます。POLY（ユニゾンがオンなら UNI）、ドライ（エフェクト・センドなし）、VINTAGE は24で鳴ります。
   - どの SysEx ユーティリティからでも、USB で .syx ファイルを FM-1 に送信できます。この方法で枠を指定せずに送信したサウンドは、201以降で自分のサウンドが入っていない最初の枠に入り、そこにある Guru-600 の内蔵サウンドと置き換わります。
   - USB のみ対応です。MIDI 端子（TRS）と Mac 用アプリケーションではサウンドを受信できません（第3章）。
   - シーケンサーを停止した状態で送信してください。

FM-1からサウンドを取り出す

同じページの **GET SOUNDS BACK**（サウンドを取り戻す）欄で、接続後に次のいずれかを選びます。

- **Get this place**（この枠を取得）：入力した枠の1サウンド。
- **Get the saved and imported sounds**（保存・取り込みサウンドを取得）：自分のサウンドすべて（1つもない場合は「No saved or imported sound on the FM-1」＝FM-1 に保存・取り込みサウンドはありません、と表示されます）。
- **Get all 255**（255 すべてを取得）：バンク全体。

サウンドは Prophet-600 の形式（Sequential の形式）の .syx ファイルとして、ダウンロード・フォルダーに保存されます。FM-1 に送り戻したり、バックアップとして保管したり、共有したり、本物の Prophet-600 に読み込んだりできます。変更していないファクトリー・サウンドは、Sequential のオリジナルと同一の状態で戻ります。Guru-600 のより細かい設定は、最も近い Prophet-600 の値に丸められます。本物の Prophet-600 には枠1〜100だけを送ってください。枠101はプログラム01に入り、枠201も同様です。

> この方法で受け渡しできるのは、Prophet-600 のサウンドに収まる情報だけです。WHEEL は LFO の INITIAL AMOUNT として受け渡されますが、VEL>FLT、VINTAGE、DETUNE、LFO の音量への行き先、エフェクトは含まれません。LFO の波形は三角波か矩形波になり、グライドは丸められます。名前は受け渡されません。送り戻したサウンドは P600 と番号で名付けられます。すべてを残すには、USER 枠やプロジェクト、Guru-600 エディターの BACKUP ページを使ってください（第4章）。

コンピューターからオリジナル・サウンドを復元する

RESET 欄の「**Restore the original sounds**」（オリジナル・サウンドを復元）は、確認のあと、送信または保存したサウンドをすべて消去し、255 の内蔵サウンドを戻します。FM-1 の RESET SOUNDS と同じです（第19章）。

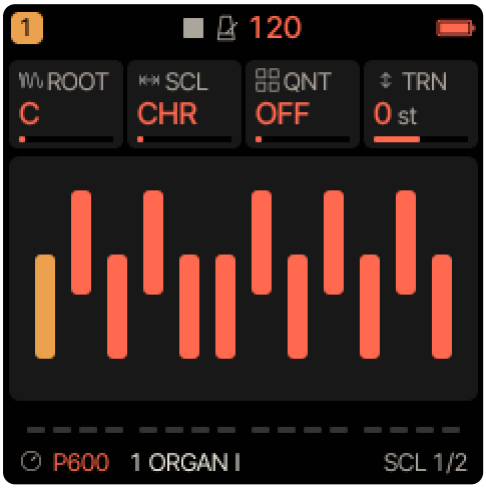
うまくいかないときは

ページの表示	対処方法
「This browser has no Web MIDI.」（このブラウザーは Web MIDI に対応していません）	MIDI 対応のブラウザーを使ってください：Chrome、Edge、Brave、Opera など。
「MIDI (SysEx) access was not allowed.」（MIDI（SysEx）へのアクセスが許可されませんでした。）	サイトの設定（アドレスバーの左のアイコン）で MIDI を許可し、もう一度「Connect」（接続）を押してください。
「No MIDI output found.」（MIDI 出力が見つかりません）	ケーブル（データ・ケーブル）と、FM-1 の電源が入っていることを確認してください。
「The FM-1 does not answer.」（FM-1 が応答しません）	Guru-600 が動作していて USB で接続されていることを確認し、もう一度「Connect」（接続）を押してください。

15 スケール、コード、コード・メモリー

SCL を押します。SCL（スケール）と CHORD（コード・キー）の2ページがあります。どちらも選択中のトラックに作用します。DRUM トラックでは、鍵盤はドラムの割り当てのままです。

SCL 1/2



SCL ページ。

鍵盤で演奏するスケール。

ノブ	機能	値
ROOT	スケールのルート音（C〜B）。	12 音
SCL	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
QNT	鍵盤がスケールにどう従うか：OFF（各鍵が本来の音を鳴らす）、SNAP（スケール外の音は下のスケール音に移動）、WHITE（白鍵だけでスケールを演奏：C4 で ROOT が鳴り、黒鍵は鳴りません）、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、TRN でシーケンスも移調）。	5 モード
TRN	鍵盤で演奏する音を半音単位で移調します。	−24 / +24 半音

- MENU › CONTROL › **SCALE LEDS** を ON にすると、スケールの鍵が点灯します。
- **鍵盤からおかしな音が鳴る？** SCL が CHR になっていない、QNT が OFF になっていない、または TRN が0になっていません。元に戻してください。
- SCL を長押しするとクイック画面が開き、鍵を押すだけですぐにルートを設定できます（第16章）。

CHORD 2/2



CHORD ページ。

指1本でコードを演奏します。SCL をもう一度押します。

ノブ	機能	値
CHRD	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（どの鍵でも固定の形）、MEM（自分のコード、下記参照）。	11の選択肢
VOIC	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
LEARN	コード・メモリー：右に回して LEARN を選び、OCT+ を押します。	アクション

DIA3 と DIA7 は SCL ページで設定したスケールに従います（SCL が CHR の場合は ROOT のメジャー・スケール）。スケール外の鍵は、そのすぐ下のスケール音になります。コードは構成音の数だけボイスを使います。MONO、LEG、UNI 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。

コード・メモリー（MEM）

最大4音のコードを一度弾きます。以後、各鍵はその鍵を基にしたそのコードを鳴らします。

1. CHORD ページで **KNOB 3** を右に回します（LEARN）。
2. **OCT+** を押します（PLAY THE CHORD）。
3. コードの音を、同時に、または1音ずつ弾きます（異なる音は4つまで）。
4. もう一度 **OCT+** を押します（CHORD KEPT: MEM）。各鍵で自分のコードが鳴ります。

- コードの形は最低音から測ります。C E G B なら、どの鍵でもメジャー・セブンス・コードになります。
- 音は1オクターブを超えてもかまいません（最低音から31半音上まで）。
- 2回目の OCT+ の前に1音も弾かないと NO NOTE となり、何も変わりません。ページを離れると記憶はキャンセルされます。
- コード・メモリーはトラックごとに保持されます。サウンドを変えても残り、プロジェクトとともに保存されます。VOIC も適用されます。
- 通常の鍵盤に戻すには：CHRD = OFF。コードはメモリーに残っているので、CHRD = MEM で呼び戻せます。
- CHORD ページでは、OCT− と OCT+ はオクターブを変えず、LEARN アクションを操作します。

Felucca · Felucca のスケール・キーボードのページで、スケール、QNT、コード・キーが説明されています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Scale-Keyboard（英語）。

16 クイック画面

FX、**GLO**、**SCL**、**EDIT**、**SEQ**、**REC** のいずれかを長押しすると、その**クイック画面**が開きます。鍵盤と4つのノブがショートカットになります。指を離すと閉じます。ボタンを押している間、鍵盤はショートカットとして働き、音は出ません。

開く、開いたままにする、閉じる

- ボタンを**長押し**します。0.4秒後に画面が開きます（MENU › CONTROL › HOLD：0.3〜0.6秒）。
- ボタンを押したまま鍵を押すかノブを回すと、一覧がすぐに開いてその操作が実行されます。ボタン本来のページは開きません。
- **開いたままにする**：ほかに何も触れずにボタンを1秒以上長押ししてから離します。画面は開いたままになります（名前の横に南京錠）。鍵盤、ノブ、OCT– はボタンを押しているときと同じように働きます。
- GLO と REC は、素早く2回押しても開いたままになります。REC では、2回目の押下で1回目の録音待機も取り消されます。
- **閉じる**：そのボタンを軽く押します。ほかのページ・ボタン、HOME、SAVE でも閉じ、それぞれ通常の機能が実行されます。PLAY、REC、OCT± では閉じません。
- **OCT–**（GLO、SCL、EDIT、SEQ、REC）：クイック画面を開いてから変更したものをすべて元に戻します：MIX PUT BACK、SCALE PUT BACK、SEQUENCE PUT BACK...
- クイック画面は一度に1つだけです。ボタンを押している間、ALGORITHM、HOME、SAVE、ほかのページ・ボタンは働きません。PLAY と REC は使えます。
- 一覧では、点灯している鍵は現在有効、明滅している鍵は押せる鍵、暗い鍵は何もしない鍵です。
- クイック画面が閉じてから0.25秒間は KNOB 1〜4 が働きません。

EDIT：エンジンとサウンド



EDIT 長押し：[EDIT] SET。

- **白鍵**（F3 から）：エンジンを順に P600、ANALOG、FM6、PHASE、LOFI、SAMPLE、VOICE、TRIO、WHEEL、GRAIN、PHYS、NOISE、SLICE、DRUM。鍵を押すと、トラックがそのエンジンの最初のサウンドに切り替わります。**注意**：トラックのサウンドが置き換わります（SAVE の長押しで元に戻せます）。トラックの現在のエンジンの鍵は何もしません。
- **F5 INIT**：INITIALIZE SOUND?（エンジンの最初のサウンド、初期設定）。**G5 CLEAN**：CLEAN INIT SOUND?（エンジンの素のボイス：エフェクトなし、モジュレーションなし）。OCT+ で確定します。
- **黒鍵**：DRUM トラックでは、レーン1〜8（KICK、SNARE、CLAP、HATCL、HATOP、TOM、RIM、BELL）をミュートします。このミュートは録音も保存もされません。ほかのトラックでは何もしません。
- **KNOB 1** ENG：エンジン。**KNOB 2** No.：エンジンのサウンド、続いてそのエンジンの USER サウンド。**KNOB 3** FAV：お気に入りのオン／オフ。
- **OCT–**：トラックのサウンド（と DRUM レーンのミュート）を、クイック画面を開いたときの状態に戻します。

FX：パフォーマンス・エフェクト



FX 長押し：[FX] HOLD。

FX を押している間、各白鍵は押している間だけミックス全体にエフェクトをかけます。黒鍵 F#3、G#3、A#3、C#4 は、押している間トラック1〜4を消音します。

鍵	効果
F3	REPEAT 1/8
G3	REPEAT 1/16
A3	REPEAT 1/32
B3	REVERSE
C4	LPF
D4	HPF
E4	TAPE STOP
F4	FREEZE
G4	OCT UP
A4	OCT DN
B4	FLANGER
C5	PHASER
D5	REV THROW
E5	ECHO THROW
F5	—
G5	—

- REPEAT と REVERSE は次の16分音符から始まります（停止中はすぐに）。現在のテンポで使えないエフェクト（REPEAT 1/8、または約81 BPM 未満での REVERSE）は暗く表示されます。
- **KNOB 1** FILTER（左でローパス、右でハイパス）、**KNOB 2** CRUSH、**KNOB 3** THROW（ディレイとリバーブへ送る）、**KNOB 4** DEPTH（OCT UP または DN の演奏中は SHIMR）。FX を離すと0に戻ります。
- **鍵に別のエフェクトを割り当てる**：FX を押しながら白鍵を押し、PRESETS を回します。その鍵のエフェクトがエフェクト一覧と NONE の間で切り替わります（B4 FLANGER...）。鍵を押したまま EDIT を押すと、元のエフェクトに戻ります。割り当ては保持されます。
- MENU › CONTROL › **FX LATCH** を ON にすると、鍵を押すたびにエフェクトがオン／オフし、ノブは値を保持します（[FX] LATCH）。FX + OCT− ですべてオフになります（FX ALL OFF）。エフェクトがオンの間は FX のランプが点灯したままです。
- パフォーマンス・エフェクトは録音されず、サウンドとともに保存されることもありません。

GLO：ミックスとテンポ



GLO 長押し：[GLO] SET。

- **F3、G3、A3、B3**：押している間、トラック1〜4をソロにします。
- **黒鍵 F#3、G#3、A#3、C#4**：トラック1〜4のミュートのオン／オフ（点灯：トラックが聞こえる状態）。
- **C4** ALL：すべてのトラックのミュートを解除。**D4** LEARN：MIDI LEARN（第18章）。**E4** FILL：押している間、FILL に設定したステップを演奏（第22章）。**F4** TAP：タップでテンポを入力（3回目のタップから反映。2秒間タップがないとカウントをやり直します）。
- **KNOB 1〜4**：トラック1〜4のレベル。**SELECT**：テンポ（BPM LOCK 時も有効）。**PLAY**：最初から RESTART（GLO 長押し時。開いたままの GLO 画面では、PLAY は通常どおりスタート／ストップします）。
- **OCT–**：ミュート、レベル、テンポを元に戻します（MIX PUT BACK）。

SCL：スケール



SCL 長押し：[SCL] SET。

- **任意の鍵**：スケールのルートをその音に設定します。
- **KNOB 1〜4**：ROOT、SCL（スケール）、CHRD（コード・キー）、VOIC（ボイシング）。
- **OCT–**：スケールとコードを元に戻します（SCALE PUT BACK）。

SEQ：シーケンス・ツール



SEQ 長押し：[SEQ] TOOLS。

- **白鍵**：F3 CLEAR、G3 REVERSE、A3 SHIFT 左、B3 SHIFT 右、C4 RANDOM、D4 COOK（音楽的なバリエーション。押すたびに変化）、E4 BEAT（DRUM）、F4 EUCLID。DRUM トラックではさらに G4〜C5 がレーンの CLEAR、REVERSE、FILL、RANDOM、D5 DOUBLE（長さ×2）、E5 HALF（長さ÷2）。DRUM トラックでは、まず黒鍵（1〜8）でレーン・ツールの対象となるレーンを選びます。
- **KNOB 1〜4**：LEN（1〜64ステップ）、DIV（ステップの長さ）、SWG（スウィング）、GATE（音の長さ）。
- **EUCLID**（F4）：KNOB 1 HITS、KNOB 2 STEPS、KNOB 3 ROT。OCT+ で適用、OCT– でキャンセル。画面を閉じる、もう一度 F4 を押す、ほかのツールの鍵を押す、のいずれでも適用されます。
- 各ツールは個別に元に戻せます（SAVE 長押し）。**OCT–**：シーケンスを画面を開いたときの状態に戻します。

REC：録音の設定



REC 長押し：[REC] SET。

- **F3** CLEAR：トラックのシーケンスとオートメーションを消去（元に戻せます）。**G3** CLICK：OFF、REC（録音中のみ）、ON。**A3** COUNT-IN：OFF、1 BAR、2 BARS。**B3** LEVEL：クリックの音量、LOW、MID、HIGH。
- **KNOB 1〜3**：MENU › AUDIO と同じ3つの設定です。
- REC を軽く押すと、これまでどおり録音待機になります。画面が開くのは長押ししたときだけです。

Felucca · Felucca のコントロールのページで、クイック画面（そこではレイヤーと呼ばれています）が説明されています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Controls（英語）。

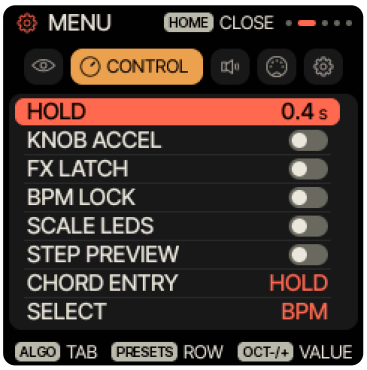
17 メニューを1行ずつ

メニューの使い方

- **開く**：HOME を1秒長押しします。前回閉じたときのタブと行で開きます。
- **ALGORITHM**：タブ（DISPLAY、CONTROL、AUDIO、MIDI、SYSTEM）。**PRESETS**：行。**KNOB 1〜4** または **OCT– / OCT+**：値。山形記号（›）で終わる行では、**OCT+** で開くか実行します。
- 変更はすぐに反映されます。OCT のランプは、値をまだ動かせる方向で明滅します。
- **閉じる**：HOME を軽く押します。設定は、シーケンサーが停止していれば、メニューを閉じたときに保存されます。**電源を切る前にメニューを閉じてください。**
- メニューを開いている間も鍵盤は演奏できます。ほかのボタンは働きません。



DISPLAY



CONTROL



AUDIO



MIDI



SYSTEM

DISPLAY

行	値（太字は初期設定）	機能
COLOR	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。
STYLE	**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。
LARGE	**OFF**, ON	ページ上の名前と値を大きく表示します。
ANIM	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。
LEDS	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）。
SCREEN OFF	**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。
SCOPE	**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）。

CONTROL

行	値（太字は初期設定）	機能
HOLD	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。
KNOB ACCEL	**OFF**, ON	素早く回すと、範囲の広い値で速く動きます。
FX LATCH	**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。
BPM LOCK	**OFF**, ON	SELECT は、GLO を押しているときだけテンポを変えます。
SCALE LEDS	**OFF**, ON	スケールの鍵が点灯します。
STEP PREVIEW	**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）。
CHORD ENTRY	**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	**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。

AUDIO

行	値（太字は初期設定）	機能
SPEAKER 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 LEVEL	**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。
CLICK	**OFF**, REC, ON	メトロノーム。REC：録音中のみ。
CLICK LEVEL	LOW, **MID**, HIGH	メトロノームの音量。
COUNT-IN	**OFF**, 1 BAR, 2 BARS	録音開始前のカウント。
TUNE	−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

行	値（太字は初期設定）	機能
MIDI IN	**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。
AUTO SELECT	**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。
SCREEN WAKE	**+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。
LEARN CLEAR	NONE / n CC ›	OCT+ で、すべての MIDI LEARN の割り当てを確認なしで一度に消去します（LEARN CLEARED。割り当てがなかった場合は NOTHING LEARNED）。メニューを開いたままでも、すぐに保存されます。

SYSTEM

行	値（太字は初期設定）	機能
RESTORE LAST	**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。
HELP	**OFF**, ON	各ページとクイック画面の下部に表示されるヒント（第8章）。
2ND CORE	**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。
CALIBRATION	›	FM-1 に各ボタンとノブをもう一度覚えさせます（第19章）。
RESET SOUNDS	›	保存または取り込んだ P600 サウンドをすべて消去します（第19章）。
RESET GURU-600	›	ARE YOU SURE? の確認のあと、すべてを消去してまっさらな状態で再起動します（第19章）。
INFO	›	ファームウェアのバージョン（v1.6.1、Felucca の番号体系）、USB の状態（OFF、WAIT、BUS、ENUM、MIDI）、オーディオ・プロセッサーの負荷。OCT− で戻ります。Guru-600 自体のバージョンは起動画面に表示されます。
ABOUT	›	Felucca のクレジットとライセンス、およびサイトへの QR コード。PRESETS でスクロールします。OCT− で戻ります。

2ND CORE：FM-1 のチップには2 つのコアがあり、Guru-600 は標準では1 つだけを使います。2ND CORE を ON にすると、トラックの計算の一部が2 つ目のコアに移り、負荷が下がります（FM-1 で4 トラック、エフェクト、大きな和音で測定：72% から60% へ）。オンにするのは有益ですが、必須ではありません。1 つのコアでも十分ですが、2 つ目のコアが余裕を生み、すべてが同時に鳴るとき（4 トラック、2 つの INSERT、重いサウンド）でも音がきれいに保たれます。まだ試験的なオプション（BETA）です。問題が起きると自動でオフになり、すべてそのまま続きます。

Felucca · Felucca のメニュー・ページでは、オリジナル・ファームウェアのメニューを解説しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Menu（英語）。

18 モジュレーション・ホイール、MIDI、MIDI LEARN

MIDI キーボードから演奏する

- USB または MIDI 端子（TRS）で接続します。MENU › MIDI › MIDI IN の設定どおりにトラックを演奏します。初期設定では、チャンネル1〜4 がトラック1〜4 を演奏します（第17章）。
- キーボードのチャンネルに関係なく選択中のトラックを演奏するには：MIDI IN = **SEL**。
- キーボードのベロシティ、モジュレーション・ホイール（CC 1）、アフタータッチ、エクスプレッション・ペダル（CC 11）、サステイン・ペダル（CC 64）はすべて使えます。ピッチ・ホイールはノートを ±2 半音ベンドします（キーボード側から RPN 0 でこの幅を変更できます）。アフタータッチとエクスプレッション・ペダルは、モジュレーション・マトリクス（LFO › MOD、ソース AT と EXPR）を通してのみ効果があります。
- **音が出ない？**キーボードが MIDI IN で使っていないチャンネルで送信している（確認するには MIDI IN = SEL に設定します）か、トラックがミュートされています。

モジュレーション・ホイール

付録には、各ファクトリー・サウンドでのモジュレーション・ホイールの役割が記されています。FM-1 にはホイールがありません。

- MIDI キーボードのモジュレーション・ホイール（CC 1）を使う。
- または MENU › CONTROL › **SELECT = MODW** に設定する：SELECT が選択中のトラックのモジュレーション・ホイールになります（メッセージ・バンドに MODW 0〜127 を表示）。テンポは GLO + SELECT に移ります。

EXTRAS ページの **WHEEL** でホイールの効果を設定します（第9章）。ホイールは自動では戻りません。0 では何も加わりません。

P600 のすべてのコントロールを MIDI CC で

P600 トラックでは、Guru-600 の各設定が固定の MIDI CC に対応し、コントローラーのノブや音楽ソフト（Logic、Ableton…）で操作できます。番号は Prophet-600 用 GliGli ファームウェアと同じで、本物の Prophet-600 用のセットアップがそのまま使えます。違いはグライドだけで、CC 38 ではなく CC 5 です。CC はトラックのチャンネル（MENU › MIDI）で受信されます。MIDI LEARN で設定した CC が優先されます。トラックの録音中は、CC の動きがオートメーションとして記録されます。

CC	操作子	値
1	**MOD WHEEL**	0〜127
5	**GLIDE**	0〜127
7	**VOLUME**	0〜127
16	**OSC A FREQUENCY**	0〜127
17	**OSC A LEVEL (MIXER)**	127 = A のみ
18	**OSC A PULSE WIDTH**	0〜127
19	**OSC B FREQUENCY**	0〜127
20	**OSC B LEVEL (MIXER)**	127 = B のみ

CC	操作子	値
21	**OSC B PULSE WIDTH**	0〜127
22	**OSC B FINE**	0〜127
23 / 74	**FILTER CUTOFF**	0〜127
24 / 71	**RESONANCE**	0〜127
25	**FILTER ENVELOPE AMOUNT**	0〜127
26 · 27 · 28 · 29	**FILTER ENVELOPE RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0〜127
30 · 31 · 32 · 33	**AMPLIFIER RELEASE · SUSTAIN · DECAY · ATTACK**	0〜127
34	**POLY-MOD FIL ENV**	0〜127
35	**POLY-MOD OSC B**	0〜127
36	**LFO FREQUENCY**	0〜127
37	**LFO INITIAL AMOUNT**	0〜127
40	**VEL > FLT (EXTRAS)**	0〜127
44	**DETUNE (UNISON)**	0〜127
48 · 49 · 50	**OSC A SAW · TRI · PULSE**	64〜127 = オン
51 · 52 · 53	**OSC B SAW · TRI · PULSE**	64〜127 = オン
54	**SYNC**	64〜127 = オン
55 · 56	**POLY-MOD › FREQ A · FILTER**	64〜127 = オン
57	**LFO SHAPE**	0〜63 三角波、64〜127 矩形波
60	**FILTER KEYBOARD**	0〜42 OFF、43〜85 HALF、86〜127 FULL
66	**UNISON**	64〜127 = オン
113 · 114 · 115	**LFO › FREQ A-B · PW A-B · FILTER**	64〜127 = オン
116	**VINTAGE (EXTRAS)**	0〜127

すべてのエンジン共通

- 次の CC は、エンジンに関係なくすべてのトラックで有効です：5 GLIDE、7 LEVEL、10 PAN、71 レゾナンス、72 リリース、73 アタック、74 ブライトネス、75 ディケイ、91 リバーブ・センド、93 コーラス・センド、94 ディレイ・センド。
- **Program Change**：トラックは自分のエンジンのサウンドを読み込みます。プログラム0 がエンジンの最初のサウンド、1 が2番目、以下同様です（P600 では、プログラム0〜127 = サウンド1〜128）。エンジンの最後のサウンドを超えるプログラムは無視され、エンジンは変わりません。P600 の枠129〜255 にはこの方法ではアクセスできません。DRUM トラックではプログラムで KIT を選び、FM6 では8つのサウンドより先のプログラムで、Felucca ウェブ・エディターから送信したバンクのボイス B1〜B32 を選びます。
- FM-1 自体の鍵盤は、選択中のトラックのチャンネルで USB MIDI からノートを送信するので、コンピューター上のソフトを演奏できます。
- **USB オーディオ**：コンピューターに接続すると、FM-1 はオーディオ入力にもなり、その出力を録音できます（メトロノームは除く）。

MIDI LEARN：好きなノブに自分の CC を

1. **GLO** を押したまま鍵盤の **D4**（LEARN）を押します。メッセージ・バンドに MIDI LEARN ON と表示されます。GLO から指を離します。
2. 操作したいノブを、どのページ（HOME、サウンド・ページ、MIXER、GLO のレベル）でもよいので回します。最下行にその設定が表示されます。たとえば T2 CUT: SEND A CC（ノブを回す前は LEARN: TURN A KNOB、割り当て後は T2 CUT = CC74）。
3. MIDI コントローラーのノブを動かします：CC74 → T2 CUT。これで、その CC がそのトラックのその設定を操作します。
4. ほかのノブも同様に繰り返し、**OCT+**（またはもう一度 GLO + D4）を押します：LEARN DONE。

- 1つの CC は1つの設定を操作し、1つの設定は1つの CC に応答します。もう一度割り当てると、両方とも置き換わります。割り当ては最大16個です（LEARN FULL）。
- 割り当て中に **OCT−** を押すと、直前に回した設定の CC が解除されます（T2 CUT CC CLEARED）。
- CC NOT LEARNABLE：CC 0、1、6、11、32、38、64、96〜101、120〜127 は割り当てできません。
- 割り当ては電源を切っても保持されます。MENU › MIDI › LEARN CLEAR ですべて消去されます。

テンポとクロック

HOME › CLOCK の **CLK** で、テンポを決めるものを選びます：INT（FM-1）、USB または TRS（外部 MIDI クロックがテンポを決め、シーケンサーをスタートさせます）。外部クロックのときは、TAP と RESTART を押すと CLK IS EXT と表示されます（第20章）。

> **Felucca** · Felucca の機能ページでは、MIDI、MIDI LEARN、クロックを解説しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英語）。

19 リセット、キャリブレーション、復旧

	RESET SOUNDS	RESET GURU-600
消去されるもの	FM-1 で枠に保存した P600 サウンド、またはコンピューターから送信した P600 サウンドすべて	すべて：設定、USER サウンド、プロジェクト、現在の音楽、サンプル、P600 サウンド、FM6 バンク、MIDI LEARN
残るもの	それ以外すべて：USER サウンド、プロジェクト、設定、現在の音楽	コントロールのキャリブレーションのみ
実行後	255 の内蔵サウンドが元に戻ります	Guru-600 がまっさらな状態で再起動します

RESET SOUNDS：オリジナルのサウンドに戻す



MENU › SYSTEM。

方法は3つあり、結果は同じです。

1. **メニューから**：HOME を長押しし、ALGORITHM で SYSTEM タブに移動して、PRESETS で RESET SOUNDS を選び、OCT+ を押します。メッセージ・バンドに SOUNDS RESET と表示されます（取り込んだサウンドがなかった場合は NO IMPORTED SOUND）。
2. **電源投入時**：SAVE を押したまま電源を入れます。画面に RESET SOUNDS? と表示されます：OCT+ ではい（DONE）、OCT– でいいえ（CANCELLED）。答えるまで待機します。
3. **コンピューターから**：Sound Sender ページで「Restore the original sounds」（オリジナルのサウンドを復元）をクリックします（第14章）。

メニューの RESET SOUNDS は確認を求めません。OCT+ を押すと、P600 サウンドがすぐに消去されます。残しておきたい場合は、先にコンピューターへコピーしてください（第14章）。1つの枠だけをリセットするには、代わりに SAVE › PLACE の ORIG を使います（第13章）。

RESET GURU-600：新品同様に

1. HOME を長押しし、SYSTEM に移動して **RESET GURU-600** を選び、OCT+ を押します。
2. ARE YOU SURE? / ALL WILL BE ERASED：**OCT+** で確定、OCT– でキャンセルします。
3. Guru-600 が新品の状態で再起動します。

残しておきたいものは先にバックアップしてください（Guru-600 エディターの BACKUP ページ、第4章）。Mac 用アプリケーションでも同じです。

CALIBRATION：ボタンやノブが正しく反応しないとき

ボタンが別のボタンのように動作したり、ノブが逆方向に効いたりする場合は、FM-1 にコントロールをもう一度覚えさせます。

1. MENU › SYSTEM › **CALIBRATION** で OCT+。または、OCT– と OCT+ を同時に押したまま電源を入れます。
2. HARDWARE CALIBRATION：すべてのボタンから指を離します。PRESS のたびに、表示されたボタンを押します。14個のボタンの順序は FX、SCL、ENV、LFO、EDIT、GLO、HOME、SAVE、ARP、SEQ、PLAY、REC、OCT–、OCT+ です。
3. 次に、7つのノブ（SELECT、ALGORITHM、PRESETS、KNOB 1〜4）それぞれについて TURN RIGHT と表示されます。表示されたノブを時計回りに回してください。
4. キャリブレーションは保存されます（メニューから行った場合は、メニューを閉じたとき）。鍵盤を押すか、30秒間操作しないとキャンセルされ、SETUP CANCELLED と表示されて以前の設定が残ります。

FM-1 が反応しなくなったら

- **意図的にリカバリー・モードに入る**：OCT– と OCT+ を5秒間押し続けます。カウントダウン UPDATE MODE IN 3, 2, 1 の間に指を離すとキャンセルされます（UPDATE CANCELLED）。その後 FM-1 はリカバリー・モードになります（コンピューターからは WL80UBOOT として見えます）。抜け出し方は第2章を参照してください。
- **FELUCCA CRASH** と数字が表示される：ファームウェアのエラーです。FM-1 は4秒後に自動的に再起動します。再発する場合は、数字を控えて再インストールしてください。
- **2回続けて起動に失敗すると**、FM-1 は次の起動時に自動的に同じリカバリー・モードに入ります。第2章を参照してください。
- **2ND CORE MISREAD: OFF**：2つ目のコアが自動的にオフになりました。ほかはすべて通常どおり動作します。
- **音が固まる、またはノートが鳴りっぱなしになる**：FM-1 の電源を切って入れ直してください。音楽は元に戻ります（RESTORE LAST）。

---

20 4つのトラック、ミキサー、テンポ

FM-1 は4つのトラックを同時に演奏します。各トラックは独自のエンジン、サウンド、シーケンス、エフェクト・センドを持ち、FM-1 の8ボイスはトラック間で共有されます。**ALGORITHM** で、鍵盤、ノブ、PRESETS が操作するトラックを選びます。その番号は画面左上に表示されます。

HOME › MIXER



MIXER ページ。

ミックス内での選択中トラックの設定。HOME ページで HOME を押します。

ノブ	機能	値
LEVEL	トラックの音量（dB）。	dB
PAN	左／右。	−100 / +100%
REV	トラックのリバーブ・センド。	0–100%
MUTE	右：ミュート、左：ミュート解除。	OFF / ON

HOME › CLOCK



CLOCK ページ。

テンポとクロック。MIXER でもう一度 HOME を押します。

ノブ	機能	値
BPM	テンポ（BPM LOCK のときも）。	40–240
SWG	全トラックのスウィング。	0–100%
CLK	テンポを決めるもの：INT（FM-1）、USB または TRS（外部 MIDI クロック）。	3種類

- GLO クイック画面でもミックスできます：ノブでレベル、ソロ、ミュート、タップ・テンポ（第16章）。
- トラックのレベル、パン、ミュートは、サウンドを変えてもそのまま保持されます。
- **トラックの音が出ない？** MUTE が ON になっている（MIXER または GLO）、LEVEL が最小になっている、またはほかのトラックがソロになっています。
- **ノートが途切れる？** 8ボイスは共有されています。4つのトラックで同時に和音を演奏するとボイスが足りなくなることがあり、古いノートから停止します。

Felucca · Felucca の機能ページでは、トラック、ミキサー、クロックを解説しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英語）。

21 Felucca のその他の音源エンジン

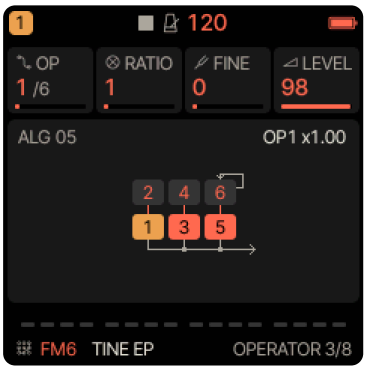
P600 のほかに、各トラックでは Felucca の13のエンジンのいずれかを使えます。トラックのエンジンを変えるには、PRESETS を P600 サウンドの先まで回すか、SAVE › PRESETS で KNOB 2（ENG）を使うか、EDIT を長押ししてエンジンの鍵を押します（第16章）。各エンジンは EDIT に独自のページ（EDIT 1、EDIT 2、続いて VOICE、VOICE 2、VOICE 3）を持ち、主要な4つの設定は HOME にあります。

エンジン	概要	HOME のノブ	サウンド
ANALOG	バーチャル・アナログ：2つのオシレーター（WAVE：SAW、SQR、TRI、SIN、PWM、SYNC、SUB）、ノイズ、ドライブ、レゾナンス付きフィルター（ローパス、バンドパス、ハイパス。EDIT › FILTER）。	CUT RES ATK REL	12
FM6	6オペレーター FM：32のアルゴリズム、トラックごとに完全なパッチを持ち、EDIT › OPERATOR、OP ENV、OPERATOR 2 で1オペレーターずつエディットします。SLOT でファクトリー・パッチ（F1〜F8）、トラック独自のパッチ（OWN）、または Felucca ウェブ・エディターから送信したバンクのボイス（B1〜B32）を選びます。	MLVL MRAT MEG SLOT	8
PHASE	フェイズ・ディストーション：2つ目の波形、デチューンした2つ目のボイスのミックスまたはリング・モジュレーション、サブ・オシレーター、ウェーブフォルダー（FOLD）。	DCW ENV DTN REL	6
LOFI	チップチューン：パルス、三角波、ノコギリ波、ノイズ、ウェーブ RAM、ステップ状のエンベロープ、ピッチ・スイープ、アルペジオ。	WAVE DUTY CRSH REL	5
SAMPLE	マルチサンプル楽器（PIANO、FLUTE、SAX）と、Guru-600 エディターから読み込む3つのユーザー・スロット USR1〜USR3。	SET CUT ATK REL	3
VOICE	歌うフォルマント・ボイス：母音 A E I O U とその間のグライド（TALK）、ブレス、バズ。	VOWL BUZZ BRTH TALK	4
TRIO	8ビット・コンピューター風の、リング・モジュレーションとシンク付き3オシレーターと12 dB マルチモード・フィルター。	CUT RES PW INT2	5
WHEEL	トーンホイール・オルガン：16種類のドローバー・レジストレーション、パーカッション、キー・クリック、ドライブ、ロータリー・スピーカー。	REG PERC DRV ROTR	5
GRAIN	サンプル（内蔵またはユーザー）から作るグラニュラー・テクスチャー：ポジション、サイズ、密度、広がり。	POS SIZE DENS SPRD	4

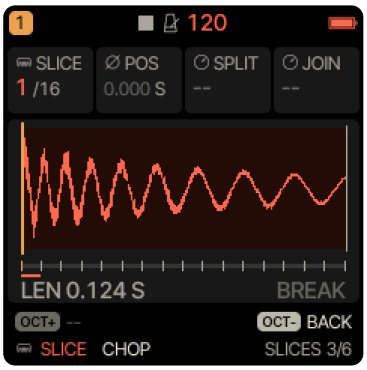
エンジン	概要	HOME のノブ	サウンド
PHYS	物理モデル：モーダル・レゾネーター、弦、打撃膜、共鳴弦。	STRC BRIT DAMP POS	9
NOISE	アナログからデジタルまでのノイズ：カラー、クラックル、シフト・レジスター、金属的なトーン。	FREQ RES COLR REL	4
SLICE	ドラム・ブレイク、ピアノのノート、または自分のサンプルをスライスに分割し、1鍵に1スライスずつ割り当てます。スライスは EDIT › SLICES で手動でも設定できます。	SRC DIV PTCH DCAY	2
DRUM	General MIDI の鍵盤配置による8レーンのドラム・キット（KICK、SNARE、CLAP、HAT CL、HAT OP、TOM、RIM、BELL）。すべてシンセサイズ音です：STD と、キット80、10、66、55、77、DEEP、TIGHT、PERC。レーンのレベルは EDIT › LANES で設定します。	TUNE TONE DECY SNAP	4



ANALOG：EDIT 1。



FM6：EDIT › OPERATOR。



SLICE：EDIT › SLICES。



DRUM：ドラム・グリッド（SEQ › STEP）。

サンプル：NO SAMPLE

- SAMPLE、GRAIN、SLICE は、ユーザー・スロット USR1、USR2、USR3 の自分のサンプルを再生できます。サンプルは Guru-600 エディターの SAMPLES ページから送信します（第4章）。FM-1 ではサンプルを録音できません。
- 空のスロットでは、ノートの音程で単純なサイン波が鳴り、メッセージ・バンドに NO SAMPLE と表示されます（トラックとスロットごとに1回）。
- Guru-600 では、3つ目のスロット（USR3）の容量は80 KB ではなく68 KB です。

知っておきたいこと

- DRUM トラックは鍵盤でキットを演奏し、SEQ › STEP ではピアノ・ロールの代わりにグリッドを表示します（第22章）。そのサウンドには、エンベロープ、グライド、コード・キーは効きません。
- SLICE は、最低音の鍵から順に1鍵に1スライスずつ再生し、スケールは無視します。
- 同時発音数は VOICE が最大4音、GRAIN と PHYS が3音、P600 と FM6 が6音、そのほかは8音です（FM-1 の8ボイスの範囲内）。
- FM6 のパッチは Felucca ウェブ・エディターでエディットします。サンプルと完全なバックアップは Guru-600 エディターで扱います（第4章）。

Felucca · Felucca のエンジン・ページでは、各エンジンとその設定を解説しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Engines（英語）。

---

22 シーケンサー

各トラックは最大64ステップの独自のシーケンスを持ち、和音、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。**PLAY** で4つのトラックをまとめてスタート／ストップします。**SEQ** を押すと、STEP、DETAIL、AUTOMATION の3ページがあります。

録音

- **リアルタイム**：**REC** を軽く押します。停止中の場合はシーケンサーがスタートし、カウントインが設定されていればカウントインから始まります。演奏すると、ノートがループで、すでにある内容に重ねて録音されます。
- **ステップ入力**：シーケンサーを停止した状態で SEQ › STEP を開き、REC を軽く押します（KEYS WRITE STEPS）。演奏した和音やノートがカーソル位置のステップに入力され、指を離すとカーソルが次へ進みます。MENU › CONTROL › CHORD ENTRY = ADD のときは、鍵を押すたびにノートが追加または削除され、カーソルは動きません。
- もう一度 REC を軽く押すと録音が止まります。演奏のタイミングはステップごとの NUDGE として保持されます。トラックの QUANTIZE が ON（初期設定）のときは、ステップはグリッドどおりに再生されます。
- クリックとカウントイン：REC クイック画面または MENU › AUDIO で設定します（第16章）。カウントイン（内部クロックのときのみ）では COUNT-IN、小節（1 BAR、BAR 1 OF 2…）、拍が表示されます。PLAY でキャンセルできます。カウントインの最後の8分音符の間に弾いたノートは、ステップ1に録音されます。

SEQ › STEP



SEQ › STEP。

トラックのステップのピアノ・ロール。タイトルにスケール（C CHR）が表示されます。

ノブ	機能	値
STEP	カーソル（PRESETS でも操作可）。	1–64
NOTE	ステップのノートを移調します（空のステップでは、最後のノートを入力します）。	st
TIME / LEN	ノート上では：その長さ（ステップ数、後に続くタイ）。それ以外では：NOTE、TIE、REST。	1–64
FLAG	—、ACC（アクセント）、SLD（スライド）、A+S。	4種類

- STEP で **EDIT**：カーソル位置のステップを消去して次へ進みます（STEP CLEARED）。
- **パラメーター・ロック**：ステップの入力中（鍵を押している間）またはドラム・ステップを押している間に KNOB 1〜4 を回すと、最後に表示したサウンド・ページでそのノブが操作していた設定について、そのステップだけの値が設定されます。ステップを押したまま EDIT を押すと、そのロックが消去されます。ステップを押したまま PRESETS を回すと、その NUDGE を設定します。
- **DRUM トラック**：STEP はグリッド（GRID）になります。白鍵 = 表示中のページの16ステップ。黒鍵1〜8 = レーン、9 を押したまま = アクセント、10 と11 = ページの前後。ノブ：STEP、LANE、HIT、ACC。
- MENU › CONTROL › STEP PREVIEW ON：カーソルを動かすとそのステップが鳴ります。

SEQ › DETAIL

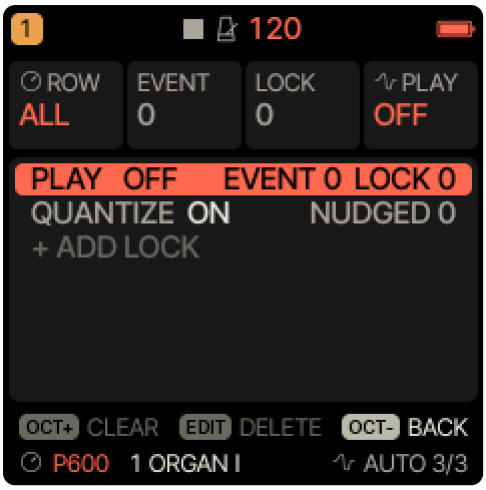


SEQ › DETAIL。

カーソル位置のステップの詳細。PRESETS でカーソルを動かします。

ノブ	機能	値
CHANCE	再生される頻度（0〜100%）、または条件：1:2、2:2、1:3...（2回のループのうち1回目...）、FILL（GLO + E4 を押している間のみ）、!FILL（押していないときのみ）。	%、条件
RATCH	ステップの長さの中で、ステップを1〜4回鳴らします。	x1–x4
NUDGE	タイミングの前後のずれ。単位はステップの16分の1（QUANTIZE OFF のときのみ有効）。	−8 / +7
VEL	ステップのベロシティ。	1–127

DETAIL で EDIT を押すと、ステップが100%、x1、0、96 にリセットされます（STEP RESET）。



SEQ › AUTOMATION。

トラックのステップにあるすべてのリストです：PLAY と QUANTIZE、ロック、録音したノブの動き、ステップの詳細（CHANCE、RATCH、NUDGE、VEL）。KNOB 1（または PRESETS）で行を選び、ほかのカードにはその行のステップ、設定、値が表示されます。PLAY の行でオートメーション全体をオン／オフします。QUANTIZE を ON にするとすべてのステップがグリッドどおりに再生され、OFF にすると NUDGE が反映されます。

- **ノブの動きを録音する**：トラックを録音待機にして演奏します。回したノブはすべてステップごとに記録されます。
- + ADD で OCT+ を押すとロックまたは詳細を追加します。記録上ではロックとオートメーションを切り替え、PLAY 上では CLEAR T1 AUTOMATION? と確認します。EDIT で行を削除します。
- 記録は最大128件で、4つのトラックで共有されます（AUTOMATION FULL）。

長さ、速さ、ツール

どのページでも **SEQ** を長押しすると、KNOB 1〜4 で LEN（1〜64ステップ）、DIV（ステップの長さ、4小節〜1/32）、SWG（スウィング）、GATE を設定でき、白鍵がツールになります：CLEAR、REVERSE、SHIFT、RANDOM、COOK、EUCLID、DOUBLE、HALF…（第16章）。どのエディットも、SAVE の長押しで取り消せます。

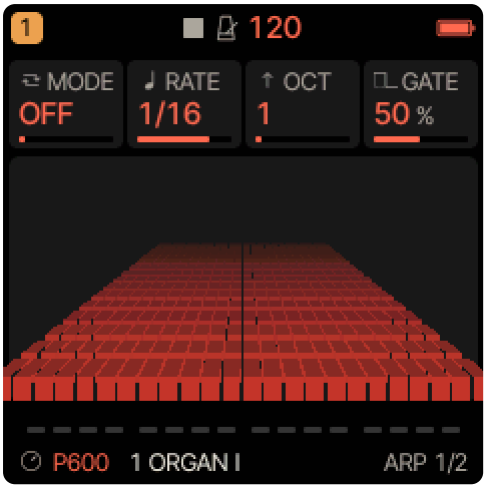
- STOP TO EDIT：ソングを再生中です（第25章）。ステップをエディットするには停止してください。
- サウンドを変えてもシーケンスは変わりません。フレーズを読み込む（SAVE › PHRASES）とシーケンスは置き換わります。自分で入力したステップが含まれている場合は確認があります。

Felucca · Felucca の機能ページでは、シーケンサー、ロック、オートメーションを詳しく解説しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英語）。

23 アルペジエーター

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音ずつ順に演奏します。**ARP** を押します。選択中のトラックに、どのエンジンでも働きます。通常の演奏に戻すには MODE を OFF にします。

ARP 1/2



ARP ページ。

パターンとその速さ。

ノブ	機能	値
MODE	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
RATE	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%

ARP 2 2/2



ARP 2 ページ。

ノリとラッチ。

ノブ	機能	値
SWG	スウィング。	0–100%
PROB	各ノートが鳴る確率。	0–100%
HOLD	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
ORD	NOTE：音程順。PLAY：弾いた順。	2種類

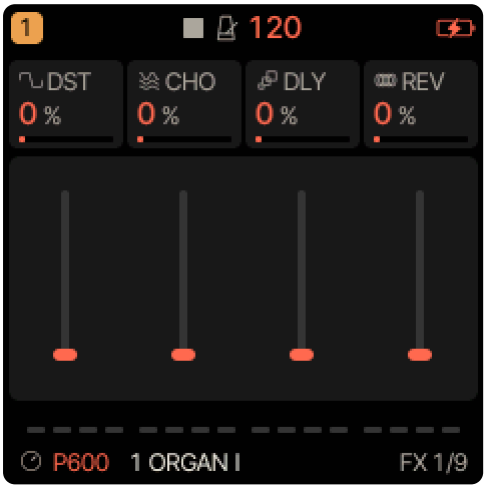
- **勝手に鳴り続ける？** HOLD が ON になっています。OFF にするか、MODE を OFF にしてください。REC › CLEAR でもラッチされた和音を消去できます。
- コード・キー（SCL › CHORD）を使えば、指1本でアルペジオの和音全体を演奏できます。
- アルペジエーターの設定はトラックに属しているので、サウンドを変えてもそのまま残ります。

Felucca · Felucca の機能ページに、アルペジエーターのモードの一覧があります。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英語）。

24 エフェクト

FX を押します。最初の6 ページは選択中のトラックのものです（センド、SLICER、2 つの INSERT）。DLY、REVERB、CHORUS は4 トラックで共通で、各トラックが自分のセンドを設定します。FX を長押しするとパフォーマンスエフェクトになります（16 章）。

FX 1/9



FX ページ。

トラックのディストーションと、共有エフェクトへのセンド。

ノブ	機能	値
DST	ディストーション。	0–100%
CHO	コーラス・センド。	0–100%
DLY	ディレイ・センド。	0–100%
REV	リバーブ・センド。	0–100%

SLICER 2/9

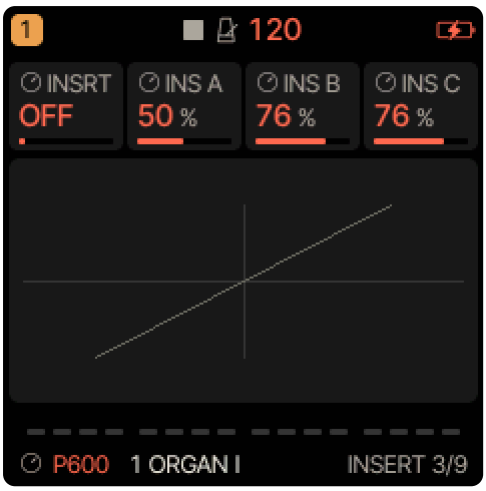


SLICER ページ。

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。

ノブ	機能	値
SLCR	OFF、GATE、STUT。	3種類
PAT	16種類のパターンから1つ。	1–16
RATE	1/8、8T、1/16、16T、1/32、32T。	6 種類
DEPTH	カットの深さ。	0–100%

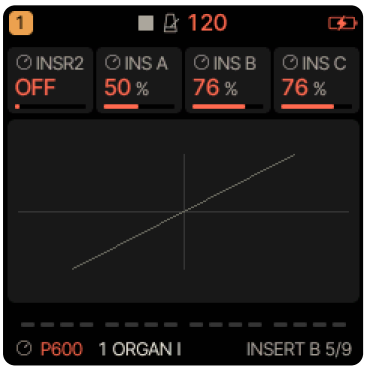
INSERT 3/9



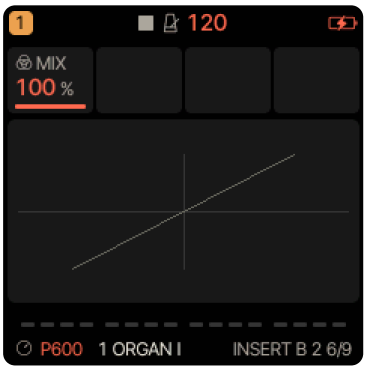
INSERT ページ。INSERT 2 4/9 でドライ／ウェットの MIX を設定します。

トラックにインサートするエフェクト：SOFT、HARD、FOLD、FUZZ（ディストーション：DRIVE、TONE、LEVEL）、CRUSH（BITS、RATE、LPF）、PHASR、FLANG、CHOR（RATE、DEPTH、FDBK）。

ノブ	機能	値
INSRT	タイプ、OFF〜CHOR。	9 タイプ
A, B, C	タイプに応じた名前の3つの設定。	



INSERT B 5/9：1つ目の後に入る2 つ目のインサートエフェクトで、タイプと設定は同じです。



INSERT B 2 6/9：そのドライ / ウェットの割合（MIX）。

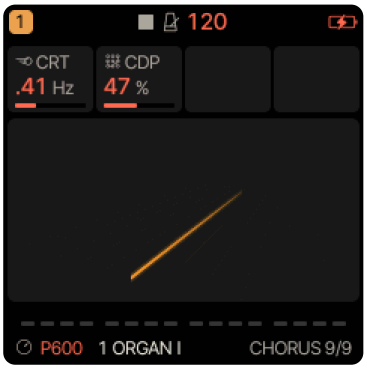
音は DIST、INSERT、INSERT B の順に通ります（例：フェイザーの後にフランジャー）。INSERT B が OFF なら何も変わりません。



DLY 7/9：TIME（音価）、FDBK、COLR、MIX。



REVERB 8/9：TYPE（HALL、ROOM、SPRING）、SIZE、DAMP。



CHORUS 9/9：CRT（レート）、CDP（深さ）。

- FX センドはサウンドの一部なので、サウンドを読み込むとリセットされます。共有の DLY、REVERB、CHORUS の設定はそのまま残り、プロジェクトに保存されます。

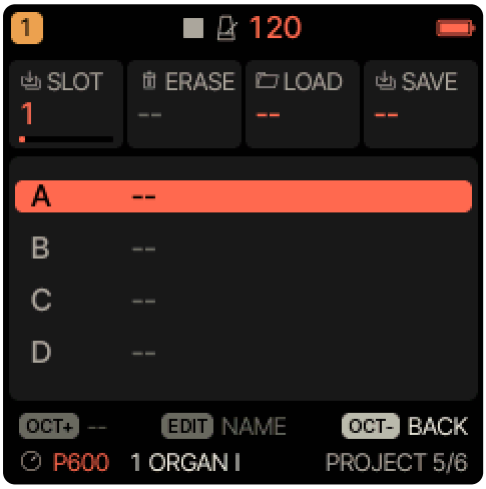
- **リバーブがかからない？**トラックの REV センドが0% になっています（FX または HOME › MIXER。同じ設定です）。
- マスターのリミッターが、出力のクリップを防ぎます。

Felucca · Felucca の機能ページでは、エフェクト、SLICER、リバーブのタイプを解説しています。詳細：github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英語）。

25 プロジェクト、フレーズ、ソング

プロジェクト：すべてをまとめて

SAVE › PROJECT



SAVE › PROJECT（6ページ中5ページ目）。

プロジェクト・スロットは A〜D の4つです。プロジェクトには4つのトラックのすべてが入ります：サウンド、シーケンス、オートメーション、ミックス、エフェクト、スケール、アルペジエーター、そしてソング。

ノブ	機能	値
SLOT	プロジェクト、A〜D（PRESETS でも選択可）。	A–D
ERASE	選んでから OCT+：ERASE PROJECT A?	アクション
LOAD	選んでから OCT+：LOADED。	アクション
SAVE	選んでから OCT+：NAME 画面（KNOB 3：ランダムな名前）、OCT+ で保存：SAVED。	アクション

- 先にシーケンサーを停止してください（STOP TO SAVE、STOP TO ERASE）。EDIT でプロジェクト名を変更します。
- 使用中のスロットに保存すると、その名前とともに OVERWRITE PROJECT A? と表示されます。
- サンプルが見つからないプロジェクトを読み込むと、LOADED のあとに NO SAMPLE と表示されます。
- 現在の音楽は、電源を切ると自動的に保持されます（RESTORE LAST）。複数の曲や、あとで戻りたいバージョンはプロジェクトに残してください。

フレーズ：既成のシーケンス

SAVE › PHRASES



SAVE › PHRASES（6ページ中4ページ目）。

選択中のトラックに既成のシーケンスを読み込みます：13のファクトリー・フレーズ（ACID、OFFBEAT、MELODY、LEAD、PAD、KEYS、BELL、SUB、CHOP、STUTTER、SLICES、BEAT、ARP）、続いて USER サウンドのフレーズ。

ノブ	機能	値
PAT	フレーズ（PRESETS でも選択可）。	リスト
LOAD	OCT+ で読み込みます（トラックに自分で入力したステップがある場合は REPLACE T1 SEQUENCE?）。SAVE の長押しで取り消せます。	アクション

ソング：セクションを順に

GLO › SONG



GLO › SONG。

最大16のセクションを順番に演奏します。各セクションでは、トラックごとに演奏するパターンのプロジェクト（A〜D）、または無音の - と、繰り返し回数を設定します。

ノブ	機能	値
SEC	セクション（PRESETS でも選択可）。最後の行の + ADD でセクションを追加します。	1–16
TRACK	トラック、T1〜T4。	T1–T4
PAT	A、B、C、D または -（鍵盤の A3、B3、C4、D4 でも選べます）。	5つの選択肢
REPS	そのセクションを繰り返す回数です。	1–16

- SONG で **PLAY**（または OCT+）を押すと、最初のセクションからソングを再生します。もう一度 PLAY を押すと停止します。それ以外のページでは、PLAY で現在のパターンをループ再生します。
- ソングの再生中はシーケンスを編集できません：STOP TO EDIT。
- ADD A SECTION：ソングが空です。PATTERN A EMPTY：セクションで指定したプロジェクトに、そのトラックのパターンがありません。

SAVE › TOOLS：消去

SAVE › TOOLS



SAVE › TOOLS、6ページ中の6ページ目。

消去用のツールです。いずれも確認があります。

ノブ	機能	値
PAT	CLEAR：トラックのシーケンスとオートメーション（CLEAR T1 SEQUENCE?）。	アクション
SOUND	右に1回回すと INIT（そのエンジンの最初のサウンド）、2回回すと CLEAN（素のボイス）。	アクション
SEC	DELETE：GLO › SONG に表示されているソングのセクション。	アクション
SONG	CLEAR：ソングの並び全体。	アクション

Felucca · Felucca の機能紹介ページで、プロジェクト、フレーズ、ソングについて説明されています。詳しくは github.com/hugelton/Felucca/wiki/Features（英語）をご覧ください。

26 Q&A とすべてのメッセージ

音が出ない、または思った音が出ない

まったく何も聞こえません。

> MASTER を上げてください。トラックがミュートされていないか（HOME › MIXER、または GLO のクイック画面）、ほかのトラックがソロになっていないかを確認します。変更したサウンドでは、オシレーターが OFF、CUTOFF が閉じている、SUSTAIN が0 で DECAY が短い、といった設定で音が出なくなることがあります。PRESETS を1つ回して戻すと、サウンドが再読み込みされます。

押した鍵盤と違う音程が鳴ります。

> スケールまたはトランスポーズが設定されています。SCL で SCL を CHR、QNT を OFF、TRN を0 にしてください。オクターブは OCT– と OCT+ を同時に押すと戻ります。コード・キーは SCL › CHORD で CHRD を OFF にします。

ノートが鳴りっぱなしになります。

> アルペジエーターの HOLD が ON（ARP 2）になっているか、RELEASE が非常に長い（ENV）可能性があります。PLAY を押して、シーケンサーではないことを確認してください。最後の手段として電源を入れ直します。音楽は元どおりに戻ります。

和音を弾くとノートが途切れます。

> 8つのボイスは4つのトラックで共有され、P600 トラックは最大6ボイスです。ほかのトラックで弾くノートを減らすか、ベースのトラックを MONO / LEG にしてください。

Mac のアプリケーションで音がプチプチと途切れます。

> Audio › Latency で35 ms か50 ms を選び、他のアプリケーションを閉じてください。

モジュレーション・ホイールが効きません。

> サウンドの EXTRAS › WHEEL が0% になっている（この場合、LFO はホイールに関係なく常に最大でかかります）か、サウンドの LFO がどこにもルーティングされていません（LFO DEST）。SELECT をホイールとして使うには、MENU › CONTROL › SELECT を MODW にしてください。

MOD スロット1 と2 のモジュレーションが消えました。

> サウンドを読み込むとリセットされます。また、P600 枠には保存されません。サウンドは USER 枠かプロジェクトに保存してください。

VINTAGE が24 に戻りました。

> P600 のサウンドはすべて VINTAGE 24（約19%）で読み込まれ、P600 枠には保存されません。USER 枠やプロジェクトには保存されます。

3D の映像が動きません。

> MENU › DISPLAY › SCOPE が OUT のときに MASTER が下がっています。映像は MASTER を通った後の音を使います。MASTER を上げるか、SCOPE を MIX にしてください。

ページとボタン

見慣れないページが開いています。どうやって抜ければよいですか？

> HOME を押してください。どこからでも HOME ページに戻ります。現在のページ名は画面右下に表示されます。第8章に、ボタンごとのすべてのページの一覧があります。

鍵盤だらけの画面が開いて閉じません。

> 開いたままになったクイック画面です（名前の横に鍵のマーク）。そのボタン（EDIT、FX...）を軽く押すと閉じます。ボタンを1秒以上押し続けると、このようになります。

EDIT を押しても最初は何も起こらず、少し遅れてページが変わります。

> すでに表示中のファミリー内では、2回目の押下に備えて、1回押してから1/3秒待ちます（素早く2回押すと1ページ戻ります）。

OCT+ でオクターブが変わりません。

> 実行を伴うページ（SAVE の各ページ、MORPH、CHORD、SONG、AUTOMATION...）、ダイアログ、メニュー、そして GLO、SCL、EDIT、SEQ、REC のクイック画面では、OCT− と OCT+ はそのページの操作に使われます。オクターブを変えるには HOME に移動してください。

PRESETS を回すとサウンドが飛ばされます。

> SAVE › PRESETS › LIST がファミリーか FAV になっています。ALL に戻してください。

PRESETS を回すとサウンドが変わらず、カーソルが動きます。

> STEP、DETAIL、AUTOMATION、SONG、USER、PHRASES、PROJECT では、KNOB 1 と同じくカーソル、行、スロットを移動します。TOOLS と SLICES では何もしません。サウンドを変えるには HOME に移動してください。

SELECT でテンポが変わりません。

> MENU › CONTROL › BPM LOCK が ON になっている、SELECT が PAGE、MODW、VEL のいずれかになっている、または外部クロックがテンポを決めています（HOME › CLOCK › CLK）。

P600 のページが消えました。

> 選択中のトラックが P600 トラックではありません。画面左下のエンジンを確認し、ALGORITHM で P600 トラックを選ぶか、このトラックに P600 のサウンドを読み込んでください。

ボタンが別のボタンのように動作します。

> パネルを再キャリブレーションしてください（第19章）。

SAVE › PLACE で PRESETS を回したら、サウンドが変わってしまいました。

> PLACE では PRESETS でサウンドが読み込まれます。枠は KNOB 1 で選んでください。SAVE を少し長押しすると元のサウンドが戻るので、それから保存します。

メニューを閉じると HOME に移動します。

> どのページから開いた場合でも、常にそうなります。

トラック番号の横の A*、右上の OCT +1、赤いリングは何を意味しますか？

> A*：トラックのパターンはプロジェクト A のもので、その後に編集されています。OCT +1：鍵盤が1オクターブ上がっています。赤いリング：ほかのトラックが録音待機中です（第8章）。

どのバージョンの Guru-600 がインストールされていますか？

> 起動画面に表示されます。MENU › SYSTEM › INFO には Felucca のバージョン番号（v1.6.1）が表示され、ABOUT には Felucca のクレジットのみが表示されます。

サウンドとメモリー

サウンドを変更したあと、PRESETS を回して失ってしまいました。

> すぐに SAVE を1秒長押ししてください。変更を含めた直前のサウンドが戻ります（戻せるのは最後の読み込みだけです。素早く続けて回した場合は1回と数えます）。その後、保存してください（第13章）。

変更したサウンドは、電源を切っても残りますか？

> はい。電源を切る前に、シーケンサーを止めた状態で1分ほど待てば、FM-1 は終了時の状態で起動します（RESTORE LAST）。ずっと残すには、USER 枠か P600 枠に保存してください。

USER 枠と P600 枠、どちらを使えばよいですか？

> P600 枠は内蔵サウンドと置き換わり、その番号に表示されます。Prophet-600 の設定は保存されますが、エフェクト、INSERT、MONO / LEG、VINTAGE は保存されません。USER 枠はどのエンジンでも使え、すべて（エフェクト、VINTAGE）を保存し、好きな名前を付けられます。第13章で両者を比較しています。

置き換えた工場出荷時のサウンドは失われましたか？

> いいえ。内蔵サウンドが消去されることはありません。SAVE › PLACE の ORIG で1つずつ、RESET SOUNDS ですべてを元に戻せます。

すべてをバックアップするにはどうすればよいですか？

> Guru-600 エディターの BACKUP ページで（第4章）：曲、プロジェクト、USER サウンド、P600 の枠、サンプル、設定。Mac 用アプリケーションでは、flash.bin ファイルをコピーします（第3章）。

Mac のアプリケーションのサウンドを FM-1 に移せますか？

> はい、ほかのすべてと一緒に移せます。アプリケーションで Backup › Export Backup... を選び、Guru-600 エディターの BACKUP ページで RESTORE IT ON THE FM-1 を使います（第4章）。

自分の Prophet-600 のサウンドを使えますか？

> はい。.syx ダンプを Sound Sender ページで送信します（第14章）。逆に、Guru-600 のサウンドを Prophet-600 の形式で取り出すこともできます。

P600 枠のサウンドに名前を付けたり、名前を変えたりするには？

> FM-1 ではできません。サウンドは元の名前に枠の番号を付けた名前になります（ORGAN I を枠30 に保存すると 30 ORGAN I）。名前を選びたい場合は USER 枠を使ってください。

空いている P600 枠はありますか？

> いいえ。255 枠すべてにサウンドが入っており、自分のサウンドで最大55 枠まで置き換えられます。置き換えた枠は SAVE › PLACE でカラー表示されます。

保存した P600 サウンドが、エフェクトなし、または MONO ではなく POLY で鳴ります。

> P600 枠に保存されるのは、サウンドの Prophet-600 部分だけです。保存したサウンドは POLY（または UNI）で、エフェクト・センドのないドライな音で鳴ります。すべてを保存するには USER 枠を使ってください（第13章）。

電源を切ったら P600 のサウンドが消えていました。

> 保存してから約2秒以内に電源を切ったか、シーケンサーの再生中に電源を切った可能性があります（書き込みはシーケンサーが止まっているときにしか行われません）。または、古いファームウェアで送信した USR3 のサンプルが保存領域を占有しています。Guru-600 エディターの SAMPLES ページから、USR3 に新しいサンプルを送るか、そのサンプルを消去してください。

サウンドを取り出して送り直したら、名前が消えていました。

> Prophet-600 の形式には名前が含まれません。送り直したサウンドの名前は P600 と番号になります（第14章）。

「Get all 255」のファイルを Prophet-600 に読み込めますか？

> 意味があるのは枠1 〜100 だけです。Prophet-600 のプログラムは100 個なので、枠101 〜255 はプログラム1 〜100 を上書きしてしまいます。

自分の SysEx ツールでサウンドを送信できますか？

> はい、USB 経由で送信できます。各サウンドは、201 以降で自分のサウンドが入っていない最初の枠に送られ、そこにある Guru-600 の内蔵サウンドと置き換わります。

MIDI プログラム・チェンジで枠129 〜255 を呼び出せますか？

> いいえ。プログラム0 〜127 がサウンド1 〜128 に対応します。それより上の枠は PRESETS で選んでください。

RESET SOUNDS は取り消せますか？

> いいえ。事前に取り出しておいた .syx ファイルがある場合のみ、P600 のサウンドを元に戻せます（第14章）。

トラックやサウンドを変えても、モーフは保たれますか？

> いいえ。その時点のサウンドから改めて始まり、MORPH は0% に戻ります。できたサウンドを残すには、先に保存してください：SAVE › PLACE、SAVE › USER、またはプロジェクト（第11章）。

すべてのメッセージと対処法

画面上部のバンドには、各操作の結果が表示されます。

メッセージ	意味と対処法
STOP TO SAVE / STOP TO ERASE	保存や消去はシーケンサーが停止しているときにしかできません。PLAY を押して停止してから、もう一度お試しください。
STOP TO EDIT	ソングを再生中です。ステップ、ソング、ツールを編集するには停止してください。
STOP TO RECORD / STOP TO UNDO	ソングの再生中はできません。先に停止してください。
[SEQ] TO RECORD	SONG ページでは REC で録音待機になりません。SEQ のページに移動してください。
KEYS WRITE STEPS / KEYS ADD TO STEP	ステップ録音がオンです（SEQ › STEP、停止中）。鍵盤を弾くと、カーソル位置のステップに書き込まれます。
KEYS RECORD LIVE / LANE KEYS RECORD	ピアノロールまたはドラム・グリッドで、リアルタイム録音がオンになっています。
SAVED Uxx / LOADED Uxx / ERASED Uxx / RENAMED Uxx	USER 枠 xx への処理が完了しました。
SAVED / LOADED / RENAMED / PROJECT A ERASED	プロジェクトへの処理が完了しました。
SAVED (RAM) / ERASED (RAM)	いったん保持されましたが、メモリーには保存されていません（メモリーが使用できませんでした）。もう一度保存してください。
SAVE ERROR / ERASE ERROR / SAVE FORMAT ERROR	メモリーに書き込めませんでした。もう一度お試しください。解決しない場合は、バックアップを取ってから再インストールしてください。
EMPTY SLOT	その枠には、読み込み、名前の変更、消去の対象となるものがありません。

メッセージ	意味と対処法
NAME FULL	名前は最大12文字です。
SAVED 30 ORGAN I	P600 サウンドがその枠に保存されました。名前の先頭は枠の番号です。
P600 MEMORY FULL / P600: NO FREE PLACE	自分用の55 枠がすべて使用中です。ORIG で空きを作るか、USER 枠を使ってください。
NOT A P600 SOUND	SAVE › PLACE は P600 サウンド専用です。このエンジンでは SAVE › USER を使ってください。
ALREADY ORIGINAL / ORIGINAL BACK	その枠には内蔵サウンドが入っています（もともと、または元に戻りました）。
RECEIVED 12 P600 05	コンピューターから受信したサウンドです。名前はその枠番号で始まります（ここでは12）。
P600 PLACE CLEARED / SOUNDS RESET / NO IMPORTED SOUND	1つの枠、またはすべての枠が内蔵サウンドに戻りました（またはリセットするものがありませんでした）。
P600: NOT SAVED	P600 のサウンドをメモリーに書き込めませんでした。FM-1 は自動では再試行しません。シーケンサーを停止して、もう一度枠に保存してください。
MUTATED	MORPH ページ：サウンドの新しいバリエーションです。
PLAY THE CHORD / CHORD KEPT: MEM / NO NOTE	コード・メモリー：コードを弾いてください／記憶されました／ノートが弾かれませんでした。
ENGINE DRUM	トラックのエンジンが切り替わりました。
NO FAVORITES / NO SOUNDS IN LIST	SAVE › PRESETS › LIST で選んだリストが空です。LIST を ALL にしてください。
SOUND INIT / CLEAN INIT	トラックのサウンドが初期化されました。
UNDO/REDO T1 / NOTHING TO UNDO	SAVE の長押し：最後の読み込みを取り消し、またはやり直しました／取り消すものがありません。
[SAVE] HOLD TO UNDO	ツールやフレーズを読み込んだあとのお知らせ：SAVE を長押しすると取り消せます。
HOLD [EDIT] QUICK	このボタンを長押しすると、クイック画面が開きます。一度開くと、このお知らせは出なくなります。
MIX PUT BACK / SCALE PUT BACK / SEQUENCE PUT BACK / REC PUT BACK / MUTES PUT BACK	クイック画面で OCT–：変更が取り消されました。
FX ALL OFF	FX LATCH：パフォーマンス・エフェクトがすべてオフになりました。

メッセージ	意味と対処法
HOLD A KEY: ASSIGN / B4 FLANGER...	FX クイック画面：白鍵を押さえたまま PRESETS を回すと、その鍵盤にエフェクトを割り当てられます。
MOMENTARY [OCT+] KEEP / BACK / KEPT / MOMENTARY FULL	LFO を長押し＋ノブ：一時的な値／元に戻しました／保持しました／値は最大8つまでです。
BPM LOCKED	MENU › CONTROL › BPM LOCK がオンです。テンポは GLO + SELECT、または HOME › CLOCK で設定してください。
MODW n / VEL n	SELECT はモジュレーション・ホイールとして動作するか、ベロシティを設定します（MENU › CONTROL › SELECT）。
TAP: CLK IS EXT / RESTART: CLK IS EXT	外部クロックがテンポを決めています（HOME › CLOCK › CLK）。
CLICK ... / COUNT-IN ... / CLICK LEVEL ...	REC クイック画面：新しい値です。
MIDI IN → T2	選択中のトラック以外のトラックに MIDI ノートが届いています。
MIDI LEARN ON / LEARN DONE / CC74 → T2 CUT	MIDI LEARN：開始しました／終了しました／CC を割り当てました。
CC NOT LEARNABLE / LEARN FULL / TURN A KNOB / NO CC TO CLEAR	MIDI LEARN：予約済みの CC です／すでに16件割り当て済みです／先にノブを回してください／その設定には CC がありません。
LEARN CLEARED / NOTHING LEARNED	MENU › MIDI › LEARN CLEAR：すべての割り当てを消去しました／割り当てはありませんでした。
NO SAMPLE	空のユーザー・スロットに SAMPLE、GRAIN、SLICE を使用：単純なサイン波が鳴ります。Guru-600 エディターの SAMPLES ページからサンプルを送るか、別のソースを選んでください。
USR1 EMPTY / SRC USR1-3 TO EDIT / SAMPLE TOO SHORT / PICK A SLICE / FIRST SLICE / 32 SLICES AT MOST / SLICE TOO SHORT / DIV MAN / SLICES SAVED / TOO LONG TO SAVE	EDIT › SLICES：そのサンプルに対してスライス・エディターでできること、できないこと。
STEP CLEARED / STEP RESET / NOTHING TO RESET / LOCKS CLEARED / NO LOCKS	SEQ › STEP または DETAIL：ステップを消去またはリセットしました／ロックを消去しました。
NOTE AHEAD / END OF PATTERN	ノートをこれ以上長くできません。次のノートかパターンの終わりにぶつかります。
QUANTIZE IS ON	トラックの QUANTIZE が ON の間は NUDGE は適用されません（SEQ › AUTOMATION）。
NUDGE +3	押さえているステップのナッジ量です。

メッセージ	意味と対処法
ACC PLAYS 127	アクセント付きのステップは、常に最大ベロシティで鳴ります。
AUTOMATION FULL	128 件のオートメーション・レコードがすべて使用中です。SEQ › AUTOMATION でいくつか削除してください。
REVERSED, SHIFTED..., RANDOM BEAT, COOKED, DOUBLED, HALVED, EUCLID...	SEQ クイック画面：ツールの結果です。
NOTHING TO CLEAR / NOTHING TO COOK / 64 STEPS: NO ROOM / 1 STEP: NO HALF	ツールで処理するものがありませんでした。
PATTERN CLEARED / SEQUENCE CLEARED / AUTOMATION CLEARED / SECTION DELETED / SONG CLEARED	消去しました。
ADD A SECTION / STOP FIRST / PATTERN A EMPTY	ソングを再生できません：ソングが空です／先に停止してください／空のパターンを指定したセクションがあります。
2ND CORE ON: RESTART / 2ND CORE MISREAD: OFF	セカンド・コアの設定は次回の電源投入時に有効になります／自動的にオフになりました。
SETUP CANCELLED / UPDATE CANCELLED	キャリブレーションまたはリカバリー・モードを中止しました。何も変更されていません。
2ND CORE OFF: RESTART	セカンド・コアは次回の電源投入時からオフになります。
RENAMED (RAM)	名前はいったん変更されましたが、メモリーには書き込まれていません。もう一度名前を変更してください。
LOADED 03 MELODY	SAVE › PHRASES：フレーズをトラックに読み込みました。
KICK MUTED / KICK ON	EDIT クイック画面、DRUM トラック：レーンをミュートしました／元に戻しました（保存されません）。
NO NOTE	SEQ › DETAIL：そのステップには設定するノートがありません。
EUCLID 4/16 (+2) / EUCLID APPLIED / EUCLID CANCELLED	SEQ クイック画面、EUCLID：ヒット数／ステップ数（ローテーション）／適用しました／キャンセルしました。
COOKED 3	SEQ クイック画面：同じ表示中に COOK をもう一度押しました（回数）。
T2 CUT CC CLEARED	MIDI LEARN：OCT– で、直前に回した設定の CC を解除しました。

メッセージ	意味と対処法
VEL SHOWN / VEL HIDDEN	SEQ › AUTOMATION：ステップの VEL 行を表示しました／非表示にしました。
ALREADY LISTED	SEQ › AUTOMATION：その行はすでにリストにあります。
CHANCE ADDED / RATCH ADDED / NUDGE ADDED / LOCK ADDED	SEQ › AUTOMATION、+ ADD：ディテールまたはロックを追加しました。
NOW A LOCK / NOW AUTOMATION	SEQ › AUTOMATION：OCT+ でレコードをロックに変えました／オートメーションに変えました。
DELETED / VEL 96	SEQ › AUTOMATION、EDIT：レコードを削除しました／ステップのベロシティを96 に戻しました。

MIDI LEARN 中は、バンドではなく画面下の行に現在の状態が表示されます：**LEARN: TURN A KNOB**（操作したいノブを回します）、**T2 CUT: SEND A CC**（コントローラーのノブを動かします）、**T2 CUT = CC74**（その設定が CC 74 に反応します）。右端には OCT+ DONE が表示されます。

ダイアログ

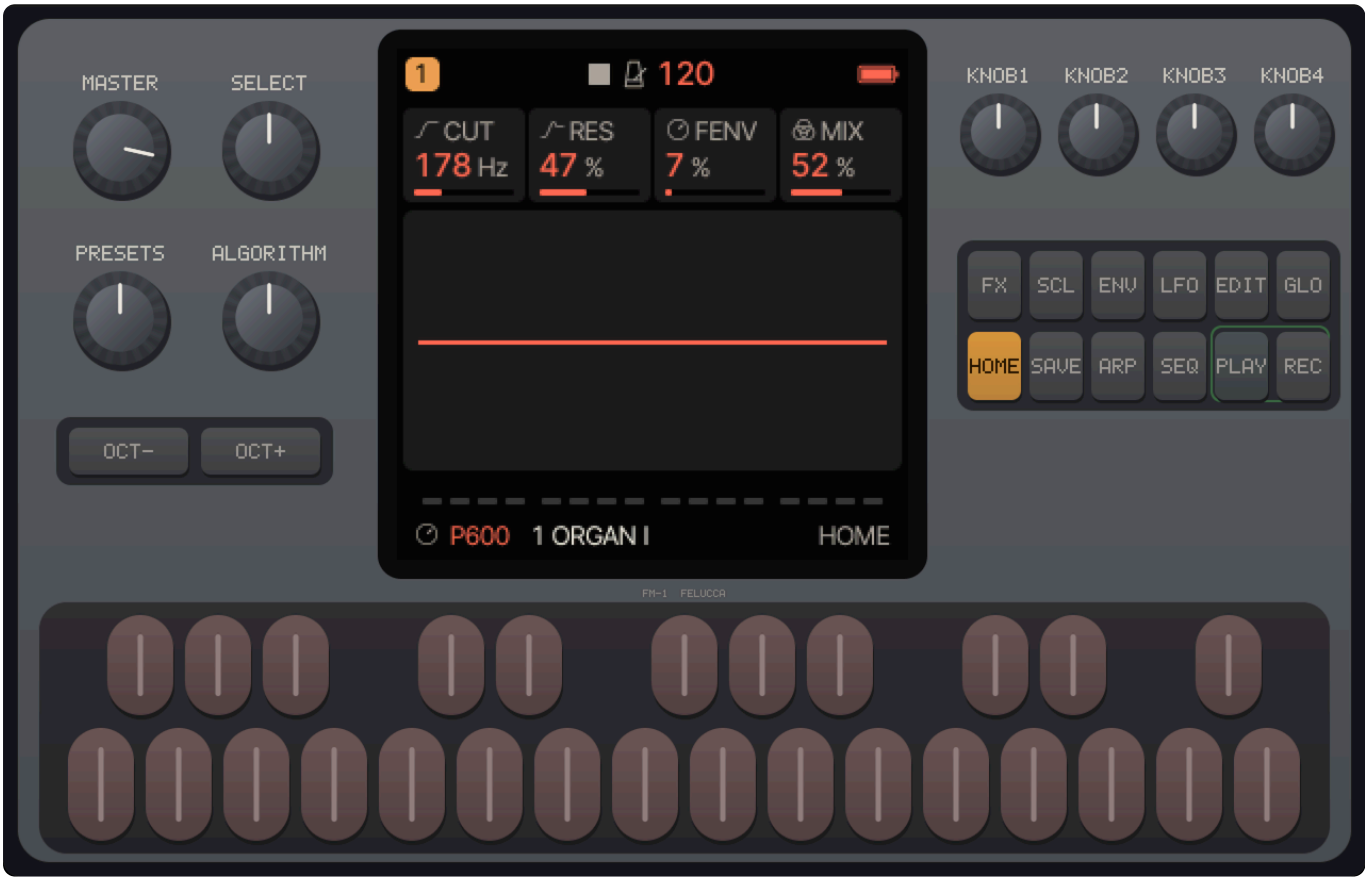
質問	OCT+（YES）の動作
OVERWRITE U05? / OVERWRITE PROJECT A?	NAME を開いて、サウンドまたはプロジェクトを置き換えます（NAME で OCT+ を押すまでは何も書き込まれません）。
ERASE U05? / ERASE PROJECT A?	消去します。
SAVE IN PLACE 12?	P600 サウンドをその枠に保存します。
ORIGINAL TO 12?	その枠の内蔵サウンドに戻します。
REPLACE T1 SEQUENCE?	自分のステップの上にフレーズを読み込みます（SAVE の長押しで取り消せます）。
CLEAR T1 SEQUENCE? / CLEAR T1 AUTOMATION?	トラックのステップ／オートメーションを消去します。
DELETE SECTION? / CLEAR SONG ORDER?	ソングのセクション／ソングの並び全体を削除します。
INITIALIZE SOUND? / CLEAN INIT SOUND?	トラックのサウンドを初期化します／エフェクトもモジュレーションもない素のボイスにリセットします。
ARE YOU SURE? ALL WILL BE ERASED	RESET GURU-600：すべてを消去して再起動します。

OCT– は常に NO として動作し、何も変更しません。

Guru-600 はフリーなプロジェクトで、これからも進化し続けます。機能や改善のアイデアがあるとき、またはバグを見つけたときは、github.com/MarcGoudy/guru-600 でお知らせください。バグは Issues に、アイデアは Discussions にどうぞ。GitHub アカウントがない場合：guru600fm1@gmail.com。

Felucca に由来するもの（シーケンサー、ほかのエンジンなど）は：github.com/hugelton/Felucca。

27 Prophet-600 のパネル ↔ Guru-600



Prophet-600 のパネルの各操作子が Guru-600 のどこにあるかを示します。

Prophet-600 のパネル	FM-1 上の Guru-600
POLY-MOD › FILTER ENVELOPE, OSC B	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM EN, PM B
POLY-MOD › FREQ A, FILTER (switches)	EDIT › POLY MOD (1/11) › PM DS：FRQ A、FILT、BOTH
LFO › FREQUENCY, SHAPE	LFO › RATE, WAVE
LFO › INITIAL AMOUNT	EDIT › EXTRAS (7/11) › WHEEL（WHEEL を下げるほど、ホイールなしでも LFO が深くかかります）
LFO › FREQ, PW, FILTER (switches)	LFO › LFO DEST › PIT、SHP、FLT（0 または100%）
OSC A › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › A FRQ, A WAV

Prophet-600 のパネル	FM-1 上の Guru-600
OSC A › PULSE WIDTH, SYNC	EDIT › OSC 2 (3/11) › A PW, SYNC
OSC B › FREQUENCY, SAW / TRI / PULSE	EDIT › OSC (2/11) › B FRQ, B WAV
OSC B › FINE, PULSE WIDTH	EDIT › OSC 2 (3/11) › B FIN, B PW
MIXER › OSC A / OSC B	EDIT › MIXER (4/11) › MIX（HOME › KNOB 4 でも可）
GLIDE	EDIT › MIXER (4/11) › GLD
UNISON	EDIT › MIXER (4/11) › VCE = UNI
FILTER › CUTOFF, RESONANCE, ENVELOPE AMOUNT	EDIT › FILTER (5/11) › CUT、RES、FENV（HOME › KNOB 1〜3 でも可）
FILTER › KEYBOARD HALF / FULL	EDIT › FILTER (5/11) › KBD
FILTER ENVELOPE › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	EDIT › FLT ENV (6/11)
AMPLIFIER › ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE	ENV (1/2)
MASTER VOLUME	MASTER
TUNE	MENU › AUDIO › TUNE
PROGRAM（数字キー）	PRESETS
RECORD	SAVE › PLACE
ピッチ・ホイール	MIDI キーボードのピッチ・ホイール
モジュレーション・ホイール	MIDI キーボードのモジュレーション・ホイール、または SELECT = MODW。かかり具合：EDIT › EXTRAS › WHEEL

同じ操作子は、GliGli ファームウェアの MIDI CC 番号にも反応します（第18章）。

28 クレジットとライセンス

- Guru-600：Marc Massé、2026年、GPL-3 ライセンス。
- Felucca：Leo Kuroshita（hugelton）、GPL-3 ライセンス。英語のウィキ：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。
- v2022 コレクション：各作者（付録を参照）、GPL ライセンス、GliGli Prophet-600 ファームウェア・プロジェクトより。
- サウンド201〜230：Claes Johanson による Surge XT（surge-synthesizer.github.io、GPL-3）のファクトリー・サウンドをアレンジ。サウンド231〜255：Guru-600 のために制作したオリジナル。
- FM-1 エミュレーター：fm1-emu（Joakim Eriksson）。
- フォント：Inter Tight（SIL Open Font License）、VI Mong Rong（VN-Fonts Team、1994年）。

Guru-600 はフリーなプロジェクトで、これからも進化し続けます。機能や改善のアイデアがあるとき、またはバグを見つけたときは、github.com/MarcGoudy/guru-600 でお知らせください。バグは Issues に、アイデアは Discussions にどうぞ。GitHub アカウントがない場合：guru600fm1@gmail.com。

Felucca に由来するもの（シーケンサー、ほかのエンジンなど）は：github.com/hugelton/Felucca。

心の兄弟、Éric Le Yavanc へ。
音を愛する、比類なき腕利きの技術屋。
大好きだよ、弟分！　全部おまえのおかげだよ！

29 Appendix · Annexe · Anhang · Anexo · Appendice 附录 · 付録

The 255 sounds · Les 255 sons · Die 255 Klänge · Los 255 sonidos · I 255 suoni · 255 个音色 · 255 の音色

1–100 · Prophet-600 factory sounds

No.	Name	Mod wheel	Tips
1	ORGAN I	EN Hammond-style chorus FR chorus façon orgue Hammond	—
2	CLASSICAL BRASS	vibrato	EN For a 'brass chorale', switch OSC A SYNC off and detune with B FINE. FR Pour un « choral de cuivres », coupez la SYNC de l'oscillateur A et désaccordez avec FINE B.
3	STRINGS	EN pulse-width animation FR animation de la largeur d'impulsion	EN Every Prophet-600 string sound uses pulse-width modulation to imitate the shimmering harmonics of a string section. FR Toutes les cordes du Prophet-600 utilisent la modulation de largeur d'impulsion pour imiter les harmoniques mouvantes d'un pupitre de cordes.
4	POLY GLIDE I	EN pulse-width animation FR animation de la largeur d'impulsion	—
5	METALLIC I	—	—
6	TRIANGLE WAVES W/OCTAVE RELEASE	EN filter movement FR mouvement du filtre	EN Oscillator A's pitch also follows the filter envelope through Poly-Mod. FR La hauteur de l'oscillateur A suit aussi l'enveloppe du filtre, par la Poly-Mod.
7	POWER SYNTH	EN filter movement FR mouvement du filtre	—
8	MINI-LEAD	vibrato	EN A unison lead: every voice on one note. FR Un lead en unisson : toutes les voix sur une seule note.
9	POLY-GLIDE II	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
10	VIDEO GAMES	—	EN Play the low keys. FR Jouez dans les graves.
11	ORGAN II	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
12	BRASS I	vibrato	EN For a fatter sound, add the saw wave to oscillator B. FR Pour un son plus épais, ajoutez la dent de scie à l'oscillateur B.
13	MUTED STRINGS	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—

No.	Name	Mod wheel	Tips
14	CLAV I	—	EN For a fuller tone, adjust the pulse widths. FR Pour un son plus plein, ajustez les largeurs d'impulsion.
15	PERCUSSIVE ELECTRIC PIANO	—	—
16	FLUTE	—	EN For a fuller sound, add the saw wave to oscillator B. FR Pour un son plus plein, ajoutez la dent de scie à l'oscillateur B.
17	HARPSICHORD I	EN strong pulse-width movement FR fort mouvement de largeur d'impulsion	—
18	SYNC I	vibrato	EN Try it in unison. FR Essayez-le en unisson.
19	CLUB ORGAN	vibrato	—
20	SLEEPING ORGS	—	EN Play low. Oscillator B's pulse modulates oscillator A and the filter (Poly-Mod), and the LFO makes that modulation come and go. FR Jouez dans les graves. L'impulsion de l'oscillateur B module l'oscillateur A et le filtre (Poly-Mod), et le LFO fait aller et venir cette modulation.
21	ORGAN FLUTE STOP	vibrato	EN The filter is tuned an octave and a fifth up. FR Le filtre est accordé une octave et une quinte au-dessus.
22	BRASS II	—	—
23	LIGHT STRINGS	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
24	CLAV II	—	EN For other timbres, add the saw waves. FR Pour d'autres timbres, ajoutez les dents de scie.
25	ICE CREAM	vibrato	—
26	MUTED	vibrato	—
27	SYNC II	—	—
28	FULL BASS	—	EN A unison sound. FR Un son en unisson.
29	MOVIES	EN slight pulse-width movement FR léger mouvement de largeur d'impulsion	—
30	LEECHES FROM SPACE	EN slow pitch sweep FR lent balayage de hauteur	—
31	ORGAN W/CHORUS	chorus	—
32	BACH TRUMPET	vibrato	EN For a thinner horn, use the pulse wave on oscillator A instead of the saw. FR Pour un cuivre plus fin, prenez l'impulsion sur l'oscillateur A à la place de la dent de scie.
33	LOW STRINGS	EN pulse-width movement	—

No.	Name	Mod wheel	Tips
		FR mouvement de largeur d'impulsion	
34	HARMONICA	vibrato	—
35	WURLIE PIANO	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
36	DINKITY-DINK	EN slow vibrato FR vibrato lent	—
37	BUDDY	—	—
38	CUTTING BASS	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
39	ECHO-REPEAT	EN filter movement FR mouvement du filtre	—
40	SCREAMIN' MEMES	EN square-wave pitch effect FR effet de hauteur en créneaux	—
41	CHIFFY ORGAN	—	—
42	BRASS III	vibrato	—
43	ARCO STRINGS	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
44	RUNAWAY	EN slight vibrato FR léger vibrato	—
45	HONKY TONK SYNTH	—	—
46	WHISTLE	vibrato	—
47	ANGELIC SYNTH	EN slight pulse-width movement FR léger mouvement de largeur d'impulsion	EN The filter is tuned an octave above oscillator A. FR Le filtre est accordé une octave au-dessus de l'oscillateur A.
48	HARD LEAD BASS	vibrato	EN A unison lead / bass. FR Un lead / une basse en unisson.
49	HARP	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
50	INDIGESTION	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
51	DISTORTED ORGAN	—	—
52	DIGITAL BRASS	vibrato	—

No.	Name	Mod wheel	Tips
53	HIGH STRINGS	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	EN A slow attack. FR Une attaque lente.
54	PULSE MOD I	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
55	HIGH PLUCKY	EN slight square-wave effect FR léger effet en créneaux	—
56	DESCENDING BELLS	—	—
57	HARPSI-SYNTH	vibrato	—
58	NASAL BASS	EN slow filter sweep FR lent balayage du filtre	EN For a fuller sound, switch on any oscillator B wave. FR Pour un son plus plein, activez une forme d'onde de l'oscillateur B.
59	XYLOPHONE	—	—
60	OBNOXIOUS MOD	EN set to the maximum in the program FR réglée au maximum dans le programme	EN Hold the key down for several seconds. FR Tenez la touche plusieurs secondes.
61	CATHEDRAL ORGAN	—	—
62	SLOW BRASS	—	—
63	ARCO BASS VIOL	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	EN A unison sound. Play at the low end of the keyboard. FR Un son en unisson. Jouez en bas du clavier.
64	FROG CITY	EN set to the maximum in the program FR réglée au maximum dans le programme	EN No oscillator: the filter itself whistles (self-resonance). For a large frog, switch unison on. FR Aucun oscillateur : c'est le filtre qui siffle (auto-oscillation). Pour une grosse grenouille, passez en unisson.
65	DOG'S BARK	—	EN Best near the second C# or E from the bottom of the keyboard. FR Meilleur effet vers le deuxième do dièse ou mi en partant du bas du clavier.
66	CAT'S MEOW	—	—
67	SUSTAINED SYNC W/GLIDE	—	—
68	MODOR	—	EN A unison sound. Play low (as 20 SLEEP ORGS). FR Un son en unisson. Jouez dans les graves (comme 20 SLEEP ORGS).
69	TACK SYNTH	—	EN Try other wave combinations, and detune with B FINE for a chorus sound. FR Essayez d'autres combinaisons d'ondes, et désaccordez avec FINE B pour un son chorus.
70	GONZOID STEEL DRUMS	EN trill FR trille	—

No.	Name	Mod wheel	Tips
71	ORGAN PERCUSSIVE I	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	—
72	B.D.L.'S	—	—
73	R.F.M.	vibrato	EN To fine-tune, use POLY-MOD OSC B. FR Pour affiner l'accord, utilisez OSC B de la Poly-Mod.
74	HARMONIUM	—	—
75	METALLIC II	EN slight 'rolling' pulse-width movement FR léger « roulement » de largeur d'impulsion	—
76	POLY-MOD PITCH GLIDE	vibrato	EN Fine-tune oscillator A with POLY-MOD FIL ENV. FR Affinez l'accord de l'oscillateur A avec FIL ENV de la Poly-Mod.
77	SYNC III	vibrato	EN For a harsher sound, adjust oscillator A's frequency or pulse width. FR Pour un son plus dur, ajustez la fréquence ou la largeur d'impulsion de l'oscillateur A.
78	FAT OCTAVES	EN every LFO destination FR toutes les destinations du LFO	EN A unison sound meant for all six voices together. FR Un son en unisson prévu pour les six voix ensemble.
79	LOW PLUCKY	—	—
80	SPACE RACE	EN more 'spaciousness' FR plus d'« espace »	EN A unison sound. Play middle C#, then a fourth below (G#), then a third lower (E): it shifts down. FR Un son en unisson. Jouez le do dièse du milieu, puis une quarte en dessous (sol dièse), puis une tierce plus bas (mi) : il « rétrograde ».
81	ORGAN PERCUSSIVE II	chorus	—
82	DETUNED	EN pulse-width movement FR mouvement de largeur d'impulsion	EN Try the filter KEYBOARD tracking on HALF. FR Essayez le suivi de clavier du filtre (KBD) sur HALF.
83	VOCAL HARMONICA	vibrato	—
84	SQUARE WAVE BUBBLES	EN full effect when turned up FR effet complet molette relevée	—
85	METALLIC III	—	—
86	JOSEF	EN slow vibrato FR vibrato lent	EN The pulse widths are set for square waves (50 %). FR Les largeurs d'impulsion sont réglées en carré (50 %).
87	PULSE WIDTH MOD II	—	—
88	LUCKY MAN	vibrato	EN A unison sound. FR Un son en unisson.
89	SUPER PERCUSSION	vibrato	EN For variations, change B's pulse width, POLY-MOD OSC B or the cutoff.

No.	Name	Mod wheel	Tips
			FR Pour des variantes, changez la largeur d'impulsion de B, OSC B de la Poly-Mod ou le cutoff.
90	NOISE SCREAM	—	EN A unison sound effect. FR Un effet sonore en unisson.
91	FULL ORGAN	EN rotating-speaker effect FR effet de haut-parleur tournant	—
92	FILTER FUNK	vibrato	EN For tone variations, adjust POLY-MOD OSC B. FR Pour varier le timbre, ajustez OSC B de la Poly-Mod.
93	BANJO	EN trill FR trille	EN Try different amplifier DECAY settings. FR Essayez différents réglages de DECAY de l'amplificateur.
94	CLAV III	EN filter movement FR mouvement du filtre	—
95	PULSE WIDTH MOD III	—	—
96	DRUNKEN SYNTH	vibrato	EN Oscillator A is tuned out of key, and Poly-Mod brings it back in tune an octave higher. FR L'oscillateur A est accordé faux, et la Poly-Mod le ramène juste, une octave plus haut.
97	TEARS	vibrato	—
98	FIFTHS LEAD	vibrato	EN A unison lead. On release the pitch drops (Poly-Mod from the filter envelope): set the speed with the filter and amplifier RELEASE. FR Un lead en unisson. Au relâchement, la hauteur chute (Poly-Mod par l'enveloppe du filtre) : réglez sa vitesse avec le RELEASE du filtre et de l'amplificateur.
99	OOPS!	—	EN Play with the amplifier ATTACK and DECAY. FR Jouez avec l'ATTACK et le DECAY de l'amplificateur.
100	ALIEN	EN slow pitch sweep FR lent balayage de hauteur	EN A unison sound effect. FR Un effet sonore en unisson.

101–200 · v2022 (GPL)

EN

Osc FM: how strongly oscillator B modulates oscillator A (Poly-Mod), from * to *****.

Filter FM: how strongly oscillator B modulates the filter (Poly-Mod), from * to *****.

ENV: non-standard envelope routing (POLY or GATE).

SYNC: oscillator sync on. HARM: harmonic filter (full keyboard tracking, resonance near self-oscillation: the filter plays as a third oscillator). UNI: unison. VEL: plays with more expression from a velocity-sensitive MIDI keyboard.

Z80 Nbr. n: a version of the original factory sound n (number n+1 in Guru-600).

FR

Osc FM : intensité de la modulation de l'oscillateur A par l'oscillateur B (Poly-Mod), de * à *****.

Filter FM : intensité de la modulation du filtre par l'oscillateur B (Poly-Mod), de * à *****.

ENV : routage d'enveloppe non standard (POLY ou GATE).

SYNC : synchro des oscillateurs active. HARM : filtre harmonique (suivi de clavier complet, résonance proche de l'auto-oscillation : le filtre joue comme un troisième oscillateur). UNI : unisson. VEL : plus expressif joué depuis un clavier MIDI sensible à la vélocité.

Z80 Nbr. n : une version du son d'usine d'origine n (numéro n+1 dans Guru-600).

DE

Osc FM: wie stark Oszillator B Oszillator A moduliert (Poly-Mod), von * bis *****.

Filter FM: wie stark Oszillator B das Filter moduliert (Poly-Mod), von * bis *****.

ENV: abweichendes Hüllkurven-Routing (POLY oder GATE).

SYNC: Oszillator-Sync an. HARM: harmonisches Filter (volles Keyboard-Tracking, Resonanz nahe der Selbstoszillation: Das Filter spielt als dritter Oszillator). UNI: Unisono. VEL: spielt ausdrucksstärker mit einer anschlagdynamischen MIDI-Tastatur.

Z80 Nbr. n: eine Version des ursprünglichen Werksklangs n (Nummer n+1 in Guru-600).

ES

Osc FM: intensidad con la que el oscilador B modula el oscilador A (Poly-Mod), de * a *****.

Filter FM: intensidad con la que el oscilador B modula el filtro (Poly-Mod), de * a *****.

ENV: asignación de envolvente no estándar (POLY o GATE).

SYNC: sincronización de osciladores activada. HARM: filtro armónico (seguimiento de teclado completo, resonancia cerca de la autooscilación: el filtro suena como un tercer oscilador). UNI: unísono. VEL: gana expresividad con un teclado MIDI sensible a la velocidad.

Z80 Nbr. n: una versión del sonido de fábrica original n (número n+1 en Guru-600).

IT

Osc FM: quanto l'oscillatore B modula l'oscillatore A (Poly-Mod), da * a *****.

Filter FM: quanto l'oscillatore B modula il filtro (Poly-Mod), da * a *****.

ENV: instradamento non standard dell'inviluppo (POLY o GATE).

SYNC: sync degli oscillatori attivo. HARM: filtro armonico (tracking completo della tastiera, risonanza vicina all'autooscillazione: il filtro suona come un terzo oscillatore). UNI: unisono. VEL: più espressivo con una tastiera MIDI sensibile alla dinamica.

Z80 Nbr. n: una versione del suono di fabbrica originale n (numero n+1 in Guru-600).

ZH

Osc FM：振荡器 B 对振荡器 A 的调制强度（Poly-Mod），从 * 到 *****。

Filter FM：振荡器 B 对滤波器的调制强度（Poly-Mod），从 * 到 *****。

ENV：非标准包络路由（POLY 或 GATE）。

SYNC：开启振荡器同步。HARM：谐波滤波器（完全键盘跟踪，共振接近自激振荡：滤波器如同第三个振荡器发声）。UNI：齐奏。VEL：用力度敏感的 MIDI 键盘演奏时更富表现力。

Z80 Nbr. n：原出厂音色 n 的一个版本（在 Guru-600 中为 n+1 号）。

JA

Osc FM：オシレーター B がオシレーター A を変調する強さ（Poly-Mod）、* 〜 *****。

Filter FM：オシレーター B がフィルターを変調する強さ（Poly-Mod）、* 〜 *****。

ENV：標準とは異なるエンベロープの割り当て（POLY または GATE）。

SYNC：オシレーター・シンク有効。HARM：ハーモニック・フィルター（キーボード・トラッキング全開、レゾナンスは自己発振寸前：フィルターが第3のオシレーターとして鳴る）。UNI：ユニゾン。VEL：ベロシティ対応の MIDI キーボードで弾くと表現力が増す。

Z80 Nbr. n：オリジナルのファクトリー・サウンド n のバージョン（Guru-600 では n+1 番）。

No.	Name	Author	Family	Features	Comments
101	GLIGLI CLAVI	Andy	Piano	—	—
102	CHORUS EP	Jpro600k	Piano	Filter FM ***	—
103	PIANO 2	imogen	Piano	Osc FM ** VEL	—
104	TAP ME TWICE	imogen	Piano	VEL	EN LFO retrigger on key, increase LFO amount FR LFO redéclenché à chaque touche, augmenter la quantité de LFO
105	PWM PIANO	Jpro600k	Piano	Filter FM **	—
106	VOCAL PIANO	Jpro600k	Piano	Filter FM ****	—
107	EP	imogen	Piano	VEL	—
108	PIANORGANISM	imogen	Piano	—	—
109	PLAIN PIANO	imogen	Piano	Osc FM * VEL	—
110	PIANET	imogen	Piano	Osc FM ***** SYNC VEL	EN FM adds a little bell-like timbre FR La FM ajoute un léger timbre de cloche
111	POLY GLIDE	Z80 Nbr. 3 (= 4)	EN Pad FR Nappe	—	—
112	SOFT POLY	el-folie	EN Pad FR Nappe	—	—
113	KOMETENMELODIE	el-folie	EN Pad FR Nappe	—	—
114	5TH SWEEP	Andy	EN Pad FR Nappe	—	—
115	SLOW ATMO BRASS	Jpro600k	EN Pad FR Nappe	Filter FM **	—
116	FOREVER 80S	imogen	EN Pad FR Nappe	Osc FM **	—
117	FLY BY	el-folie	EN Pad FR Nappe	—	—

No.	Name	Author	Family	Features	Comments
118	FALLING ASLEEP	imogen	EN Pad FR Nappe	Osc FM **	—
119	NIGHT DRIVE	imogen	EN Pad FR Nappe	HARM	—
120	BLADE RUNNER	Matrix12x	EN Pad FR Nappe	Filter FM * VEL	EN LFO retrigger on key FR LFO redéclenché à chaque touche
121	CENTER STAGE	el-folie	EN Lead FR Lead / mélodie	UNI	EN Unison note pattern (0-12) FR Motif de notes en unisson (0-12)
122	COMMON SYNC	imogen	EN Lead FR Lead / mélodie	Osc FM **** ENV GATE SYNC VEL	EN LFO targets only oscillator A FR Le LFO ne module que l'oscillateur A
123	DCO	imogen	EN Lead FR Lead / mélodie	Osc FM ** Filter FM ** UNI	EN Unison note pattern (0-12-24) FR Motif de notes en unisson (0-12-24)
124	I TOLD YOU	el-folie	EN Lead FR Lead / mélodie	UNI	—
125	FUZZ GUITAR	Matrix12x	EN Lead FR Lead / mélodie	SYNC UNI VEL	EN Single voice unison FR Unisson sur une seule voix
126	CUT	el-folie	EN Lead FR Lead / mélodie	UNI	—
127	PW PAD	Matrix12x	EN Lead FR Lead / mélodie	UNI	—
128	MOOGYS	imogen	EN Lead FR Lead / mélodie	Osc FM ** Filter FM ** ENV GATE UNI	—
129	FUSION	el-folie	EN Lead FR Lead / mélodie	UNI	—
130	MELODY	Matrix12x	EN Lead FR Lead / mélodie	UNI	EN Single voice unison FR Unisson sur une seule voix
131	BREAD & BUTTER	imogen	EN Brass FR Cuivres	VEL	—
132	BREAD & MARMITE	imogen	EN Brass FR Cuivres	Osc FM ***	EN Added creamy spectrum compared to 131 FR Spectre plus onctueux que le 131
133	TROMBONE SET	imogen	EN Brass FR Cuivres	Filter FM *	—

No.	Name	Author	Family	Features	Comments
134	ATTACK BRASS	Jpro600k	EN Brass FR Cuivres	—	—
135	BRIGHT BRASS	imogen	EN Brass FR Cuivres	Osc FM * Filter FM * SYNC	EN This requires a very evenly calibrated poly-mod FR Nécessite un poly-mod calibré de façon très homogène
136	MILD BRASS	Jpro600k	EN Brass FR Cuivres	—	—
137	ELEGIAC BRASS	el-folie	EN Brass FR Cuivres	Filter FM *****	EN Effect of strong filter FM FR Effet d'une forte FM du filtre
138	ORCHESTRAL 1	Jpro600k	EN Brass FR Cuivres	Osc FM **** Filter FM **** SYNC	EN Poly-mod for complex timbre and transient FR Poly-mod pour un timbre et une attaque complexes
139	ORCHESTRAL 2	imogen	EN Brass FR Cuivres	Filter FM **	EN Filter FM creates brass top end FR La FM du filtre crée les aigus cuivrés
140	ORCHESTRAL 3	Jpro600k	EN Brass FR Cuivres	Osc FM ** Filter FM ** SYNC	EN Poly-mod for complex timbre and transient FR Poly-mod pour un timbre et une attaque complexes
141	ATTACK BASS	el-folie	EN Bass FR Basse	UNI	—
142	BASSICALLY	imogen	EN Bass FR Basse	Osc FM *** ENV POLY SYNC	EN Filter emulation by envelope sync modulation FR Émulation de filtre par modulation de la synchro à l'enveloppe
143	DOUBLE BASS	imogen	EN Bass FR Basse	Osc FM **** ENV POLY	EN Transient pitch modulation for picking sound FR Modulation de hauteur à l'attaque pour un son de corde pincée
144	FUNKEY	Matrix12x	EN Bass FR Basse	UNI	—
145	YAZ BASS	Matrix12x	EN Bass FR Basse	—	—
146	INCREASE BASS A	imogen	EN Bass FR Basse	Filter FM **** UNI	—
147	SLAP BASS	imogen	EN Bass FR Basse	Osc FM ** SYNC UNI	EN FM adds to the timbre of hitting string hard FR La FM renforce le timbre d'une corde frappée fort
148	UNISON FULL-BASS	Z80 Nbr. 27 (= 28)	EN Bass FR Basse	UNI	EN Single voice unison FR Unisson sur une seule voix
149	DEEP SQUARE BASS	el-folie	EN Bass FR Basse	UNI	—
150	PERFORMANCE	imogen	EN Bass FR Basse	Osc FM *	—

No.	Name	Author	Family	Features	Comments
151	SPACE OBOE	imogen	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	Filter FM ***** SYNC	—
152	WIND ORGAN	imogen	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	Osc FM ** ENV GATE SYNC	EN LFO targets only oscillator A FR Le LFO ne module que l'oscillateur A
153	TOTALLY TRUMPET	imogen	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	Osc FM *** ENV GATE SYNC	EN 2nd envelope used to model attack transient FR 2e enveloppe utilisée pour modeler l'attaque
154	MY SPINETT	imogen	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	Osc FM **	—
155	SPACE OBOE CHORD	imogen	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	Filter FM ***** SYNC UNI	EN Unison pattern (0-3-7-8) with glide, based on 151 FR Motif d'unisson (0-3-7-8) avec glide, d'après le 151
156	WOOD BLOCK	imogen	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	Osc FM *	—
157	CLUB ORGAN 2	Z80 Nbr. 18 (= 19)	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	—	—
158	CHIFFY ORGAN 2	Z80 Nbr. 40 (= 41)	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	—	—
159	HARMONICA 2	Z80 Nbr. 33 (= 34)	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	SYNC	—
160	RESO FLUTE	Andy	EN Natural instruments FR Instruments acoustiques	HARM	—

No.	Name	Author	Family	Features	Comments
161	CAVE	imogen	EN Effects FR Effets	Osc FM ** Filter FM ** HARM	EN Artefacts from interference of oscillator and filter FM FR Artefacts dus à l'interférence entre FM d'oscillateur et FM du filtre
162	PULSAR	Andy	EN Effects FR Effets	SYNC	—
163	VOX HUMANA	Matrix12x	EN Effects FR Effets	VEL	—
164	MOSKITO	Jpro600k	EN Effects FR Effets	Osc FM *** Filter FM *** SYNC	—
165	VOICE	Matrix12x	EN Effects FR Effets	Filter FM *****	—
166	AW LASER HARP	Andy	EN Effects FR Effets	Filter FM ***** HARM	—
167	BEYOND JUPITER	imogen	EN Effects FR Effets	Osc FM ** Filter FM ** ENV GATE UNI	—
168	COMET STOPOVER	el-folie	EN Effects FR Effets	Filter FM ***** HARM	—
169	BUBBLE BOBBLE	imogen	EN Effects FR Effets	—	EN LFO retrigger on key, LFO targets only oscillator A FR LFO redéclenché à chaque touche, le LFO ne module que l'oscillateur A
170	SIMMONS TOMS	imogen	EN Effects FR Effets	Osc FM ***	—
171	FIFTHS	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	Osc FM **	EN LFO targets only oscillator A FR Le LFO ne module que l'oscillateur A
172	WAKE UP!	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	Osc FM ** Filter FM **	—
173	ONE TWO THREE	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	ENV POLY	EN LFO retrigger on key, LFO targets only oscillator A FR LFO redéclenché à chaque touche, le LFO ne module que l'oscillateur A
174	PULSIFY	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	Osc FM *** ENV POLY SYNC	EN LFO targets only oscillator A FR Le LFO ne module que l'oscillateur A
175	PHASE	el-folie	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	Osc FM *	—

No.	Name	Author	Family	Features	Comments
176	NOISY STUFF	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	SYNC	—
177	HARMONIC RELEASE	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	ENV POLY	EN Envelope pitch shift releases 2 oscillators to a fifth FR La variation de hauteur par l'enveloppe ramène les 2 oscillateurs à la quinte
178	NOISY STAB	Matrix12x	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	Filter FM *** UNI	EN Noise LFO modulates oscillator B for noise emulation FR Le LFO en bruit module l'oscillateur B pour émuler un bruit
179	SOFT STAB	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	Osc FM ** VEL	—
180	CRISPY	imogen	EN Stabs FR Stabs (accords brefs)	Osc FM *** Filter FM *** ENV POLY	—
181	CRYSTAL	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM *** ENV POLY	—
182	SNOW BELL	Jpro600k	EN Bells FR Cloches	Filter FM ***	—
183	GLOCKENSPIEL	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM ** Filter FM ** ENV POLY	—
184	DEW	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM *	—
185	GONG	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM *****	EN Extreme FM FR FM extrême
186	CHIME	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM * Filter FM *	—
187	TINKERBELL	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM **** ENV POLY	—
188	HIGH BELLS	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM *** ENV POLY	—
189	FLUTE BELLS	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM ** Filter FM ** HARM	—
190	STEEL BARS	imogen	EN Bells FR Cloches	Osc FM *** ENV POLY SYNC	—
191	COLD WIND	imogen	EN Pad FR Nappe	Osc FM *****	—

No.	Name	Author	Family	Features	Comments
192	PSYCHO CHOIR	imogen	EN Pad FR Nappe	HARM	EN LFO targets only oscillator A FR Le LFO ne module que l'oscillateur A
193	STRINGS I	Z80 Nbr. 2 (= 3)	EN Pad FR Nappe	—	—
194	FOGGY STRINGS	Andy	EN Pad FR Nappe	—	—
195	RETRO PAD	Jpro600k	EN Pad FR Nappe	Filter FM **	—
196	PULSE MOD I 2	Z80 Nbr. 53 (= 54)	EN Pad FR Nappe	Filter FM ***	—
197	WOBBLY CHURCH	imogen	EN Pad FR Nappe	Osc FM **** ENV POLY SYNC	EN LFO targets only oscillator A FR Le LFO ne module que l'oscillateur A
198	ROOM STRINGS	Jpro600k	EN Pad FR Nappe	—	—
199	SH PAD	imogen	EN Pad FR Nappe	Osc FM *	EN LFO retrigger on key FR LFO redéclenché à chaque touche
200	SHIMMER	el-folie	EN Pad FR Nappe	Osc FM **	—

201–255 · Guru-600

No.	Name	Family	Origin	About
201	BASS TWO	EN Bass FR Basse	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Bass two” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Bass two » de Surge XT, de Claes Johanson.
202	SAW LOFI	EN Bass FR Basse	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Saw Lofi” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Saw Lofi » de Surge XT, de Claes Johanson.
203	SQUARED	EN Bass FR Basse	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Squared” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Squared » de Surge XT, de Claes Johanson.
204	SUB 4	EN Bass FR Basse	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Sub 4” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Sub 4 » de Surge XT, de Claes Johanson.
205	TACKY 2	EN Bass FR Basse	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Tacky 2” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Tacky 2 » de Surge XT, de Claes Johanson.
206	INHARMONIC STAB	EN Chord FR Accord	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Inharmonic Stab” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Inharmonic Stab » de Surge XT, de Claes Johanson.
207	MAJ-MIN STAB	EN Chord FR Accord	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Maj-Min Stab” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Maj-Min Stab » de Surge XT, de Claes Johanson.
208	DAMAGE DEALER	EN FX FR Bruitage	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Damage Dealer” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Damage Dealer » de Surge XT, de Claes Johanson.
209	EVIL SUCKERSEQ	EN FX FR Bruitage	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Evil suckerseq” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Evil suckerseq » de Surge XT, de Claes Johanson.
210	SOFTSUIT	EN Keys FR Clavier	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Softsuit” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Softsuit » de Surge XT, de Claes Johanson.
211	BANTER	Lead	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Banter” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Banter » de Surge XT, de Claes Johanson.
212	BITTEN	Lead	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Bitten” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Bitten » de Surge XT, de Claes Johanson.
213	CRAY	Lead	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Cray” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Cray » de Surge XT, de Claes Johanson.
214	HARSH	Lead	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Harsh” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Harsh » de Surge XT, de Claes Johanson.
215	SMOOTHNESS WORLD CUP	Lead	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Smoothness World Cup” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Smoothness World Cup » de Surge XT, de Claes Johanson.
216	SQUARE	Lead	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Square” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Square » de Surge XT, de Claes Johanson.
217	TRIPLE	Lead	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Triple” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Triple » de Surge XT, de Claes Johanson.

No.	Name	Family	Origin	About
218	BURDEN	EN Pad FR Nappe	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Burden” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Burden » de Surge XT, de Claes Johanson.
219	HARMONICS SWEEP	EN Pad FR Nappe	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Harmonics sweep” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Harmonics sweep » de Surge XT, de Claes Johanson.
220	NEWTON WAS EVIL	EN Pad FR Nappe	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Newton was evil” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Newton was evil » de Surge XT, de Claes Johanson.
221	KICK TECH 1	Percussion	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Kick Tech 1” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Kick Tech 1 » de Surge XT, de Claes Johanson.
222	BITE	EN Pluck FR Son pincé	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Bite” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Bite » de Surge XT, de Claes Johanson.
223	LATE FALL	EN Pluck FR Son pincé	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Late Fall” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Late Fall » de Surge XT, de Claes Johanson.
224	LIGHTER	EN Pluck FR Son pincé	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Lighter” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Lighter » de Surge XT, de Claes Johanson.
225	DIRTY HOLE	EN Polysynth FR Polysynthé	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Dirty Hole” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Dirty Hole » de Surge XT, de Claes Johanson.
226	FAILURE	EN Polysynth FR Polysynthé	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Failure” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Failure » de Surge XT, de Claes Johanson.
227	FILTMOD	EN Polysynth FR Polysynthé	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “FiltMod” by Claes Johanson. FR Adapté du son « FiltMod » de Surge XT, de Claes Johanson.
228	JAPANESE UNISON	EN Polysynth FR Polysynthé	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Japanese Unison” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Japanese Unison » de Surge XT, de Claes Johanson.
229	ACID SEQ 1	EN Sequence FR Séquence	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Acid Seq 1” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Acid Seq 1 » de Surge XT, de Claes Johanson.
230	PHASE 3	EN Sequence FR Séquence	Surge XT	EN Adapted from the Surge XT sound “Phase 3” by Claes Johanson. FR Adapté du son « Phase 3 » de Surge XT, de Claes Johanson.
231	GLASS BELLS	EN Bells FR Cloches	Guru-600	EN Osc B modulates osc A at a non-harmonic ratio: clear, glassy bells. Play high. FR L’oscillateur B module l’oscillateur A à un rapport non harmonique : des cloches claires, de verre. Jouez dans l’aigu.
232	GONG 2	EN Bells FR Cloches	Guru-600	EN A metallic hit that rings for seconds. Play low and let it die away. FR Un coup métallique qui résonne plusieurs secondes. Jouez dans le grave et laissez-le s’éteindre.
233	SYNC SCREAM	Lead	Guru-600	EN Osc A synced to B, its pitch swept by the filter envelope through POLY-MOD: the classic sync scream. FR L’oscillateur A synchronisé sur B, sa hauteur balayée par l’enveloppe du filtre via la POLY-MOD : le cri de synchro classique.

No.	Name	Family	Origin	About
234	WATER DROP	Percussion	Guru-600	EN The self-oscillating filter dropping in pitch: a drop of water. Try different notes. FR Le filtre en auto-oscillation qui chute en hauteur : une goutte d'eau. Essayez plusieurs notes.
235	SYNTH TOM	Percussion	Guru-600	EN An 80s electronic tom, from the filter alone. Play low to mid. FR Un tom électronique des années 80, fait avec le seul filtre. Jouez du grave au médium.
236	METAL PLATE	EN FX FR Bruitage	Guru-600	EN A struck metal sheet: osc B modulates both osc A and the filter. FR Une plaque de métal frappée : l'oscillateur B module à la fois l'oscillateur A et le filtre.
237	LASER ZAP	EN FX FR Bruitage	Guru-600	EN A fast pitch fall from the filter envelope through POLY-MOD: laser shots. FR Une chute de hauteur très rapide, par l'enveloppe du filtre via la POLY-MOD : des tirs de laser.
238	SONAR PING	EN FX FR Bruitage	Guru-600	EN A pure ping that fades slowly, with a slight drift: a submarine sonar. FR Un « ping » pur qui s'éteint lentement, avec une légère dérive : le sonar d'un sous-marin.
239	S&H BLEEPS	EN Sequence FR Séquence	Guru-600	EN The LFO in Sample & Hold sets the filter at random: computer bleeps. Hold a note or a chord. FR Le LFO en échantillonneur-bloqueur règle le filtre au hasard : des bips d'ordinateur. Tenez une note ou un accord.
240	DRONE FIFTHS	EN Pad FR Nappe	Guru-600	EN A slow drone in fifths that opens over several seconds. Hold one note. FR Un bourdon lent en quintes qui s'ouvre en plusieurs secondes. Tenez une seule note.
241	SLOW SWEEP	EN Pad FR Nappe	Guru-600	EN A dark pad whose filter rises slowly while the pulse widths shimmer. FR Une nappe sombre dont le filtre s'ouvre lentement pendant que les largeurs d'impulsion scintillent.
242	TRILL LEAD	Lead	Guru-600	EN A square LFO on the pitch makes a fast trill, as the Prophet-600 manual suggests. FR Un LFO carré sur la hauteur produit un trille rapide, comme le suggère le manuel du Prophet-600.
243	WOBBLE BASS	EN Bass FR Basse	Guru-600	EN A filter wobbled by the LFO at three beats a second. Turn LFO FREQUENCY to follow the tempo. FR Un filtre secoué par le LFO, trois fois par seconde. Réglez LFO FREQUENCY sur le tempo.
244	HARP PLUCK	EN Pluck FR Son pincé	Guru-600	EN A bright pluck that rounds off as it fades, close to a harp. Velocity opens it. FR Un son pincé brillant qui s'arrondit en s'éteignant, proche d'une harpe. La vélocité l'ouvre.
245	ROBOT VOICE	EN FX FR Bruitage	Guru-600	EN Osc B moves the resonant filter at audio rate: a talking robot. Play slow melodies. FR L'oscillateur B fait bouger le filtre résonant à vitesse audio : un robot qui parle. Jouez des mélodies lentes.
246	SIREN	EN FX FR Bruitage	Guru-600	EN A big pitch swing from the LFO, with glide: a siren. Hold one note. FR Un grand balancement de hauteur par le LFO, avec glide : une sirène. Tenez une note.

No.	Name	Family	Origin	About
247	ARP PULSE	EN Sequence FR Séquence	Guru-600	EN A short, narrow pulse made for the arpeggiator and the sequencer. FR Une impulsion courte et étroite, faite pour l'arpégiateur et le séquenceur.
248	CLOCK TICK	Percussion	Guru-600	EN A tiny high tick, for rhythms in the sequencer. FR Un petit « tic » aigu, pour les rythmes du séquenceur.
249	BOWED METAL	EN Pad FR Nappe	Guru-600	EN A bowed metal bar: inharmonic, slow to start, with a light vibrato. FR Une barre de métal frottée à l'archet : inharmonique, lente à démarrer, avec un léger vibrato.
250	CHIME PAD	EN Pad FR Nappe	Guru-600	EN Soft bells that swell in and ring on: a bell pad. FR Des cloches douces qui gonflent et résonnent longtemps : une nappe de cloches.
251	UNISON MONSTER	Lead	Guru-600	EN All six voices stacked and wide apart on one note: a huge bass-lead. FR Les six voix empilées et très désaccordées sur une seule note : une basse-lead énorme.
252	RAVE HOOVER	Lead	Guru-600	EN A narrow pulse with a fast pulse-width LFO, unison and a pitch dip: the 90s rave sound. FR Une impulsion étroite avec un LFO rapide sur sa largeur, l'unisson et une petite plongée de hauteur : le son des raves des années 90.
253	DIGITAL RAIN	EN Sequence FR Séquence	Guru-600	EN Sample & Hold on the pitch: random notes at every LFO step. Hold a key. FR L'échantillonneur-bloqueur sur la hauteur : une note au hasard à chaque pas du LFO. Tenez une touche.
254	GATED PAD	EN Pad FR Nappe	Guru-600	EN A pad chopped by a square LFO on the volume: a rhythmic gate. FR Une nappe hachée par un LFO carré sur le volume : un effet de porte rythmique.
255	RING BASS	EN Bass FR Basse	Guru-600	EN Osc B modulates osc A at a low ratio: a grainy, metallic bass. FR L'oscillateur B module l'oscillateur A à un rapport grave : une basse granuleuse et métallique.