

KORG

opsix

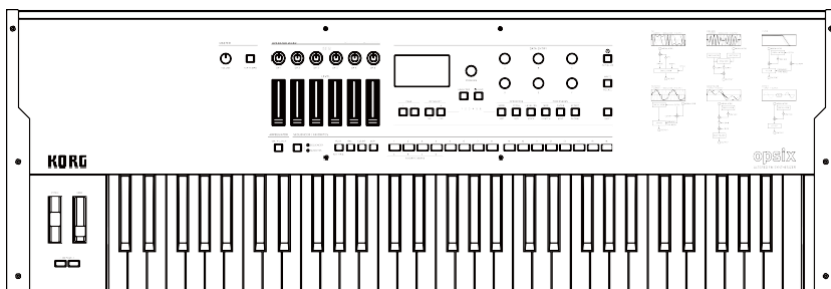
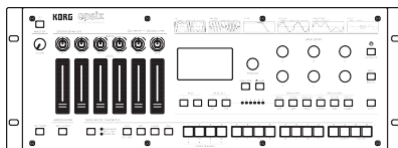
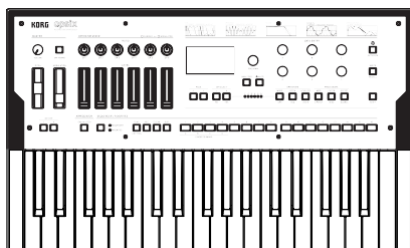
ALTERED FM SYNTHESIZER

opsix SE

ALTERED FM SYNTHESIZER

opsix module

ALTERED FM SYNTHESIZER



Оглавление

| | |
|---|-----------|
| Введение | 6 |
| 1. Основные функции | 6 |
| 2. О звуковом генераторе | 7 |
| Оператор (modulator, carrier) | 7 |
| Алгоритмы | 7 |
| Режимы Оператора | 7 |
| 3. Block диаграмма..... | 11 |
| | |
| Панель, описание и функции | 12 |
| 1. Верхняя панель | 12 |
| 2. Задняя панель | 16 |
| Подключение адаптера | 17 |
| Другие подключения | 17 |
| | |
| Руководство по эксплуатации..... | 18 |
| 1. Включение/выключение..... | 18 |
| Включение | 18 |
| Выключение | 18 |
| Автоотключение | 19 |
| 2. Игра на Opsix..... | 20 |
| Выбор программы для использования при игре..... | 20 |
| Использование анализатора | 22 |
| Исполнение с арпеджиатором | 22 |
| 3. Редактирование программ | 24 |
| Редактирование с помощью OPERATOR MIXER | 24 |
| Простое редактирование программы..... | 25 |
| Редактирование в случайном порядке | 25 |
| Детальное редактирование | 26 |
| Сохранение программы | 27 |
| Инициализация программы | 29 |
| Отмена изменений программы..... | 29 |

| | |
|---|-----------|
| 4. Использование пошагового секвенсора | 30 |
| Как работает секвенсор | 30 |
| Воспроизведение и запись на пошаговом секвенсоре | 31 |
| Запись шага | 31 |
| Запись движений в секвенсор движений с помощью ручек и ползунков..... | 32 |
| Редактирование данных секвенции | 32 |
| Руководство по параметрам..... | 35 |
| Список параметров | 35 |
| HOME/ALGO | 42 |
| HOME/ALGO (Home/Algorithm) | 42 |
| Операторы: MODE..... | 43 |
| MODE: OP1...6 (Operator Mode) | 43 |
| Операторы: PITCH..... | 50 |
| PITCH: OP1...6 (Operator Pitch) | 50 |
| P MOD: OP1...6 (Operator Pitch Modulation) | 51 |
| Операторы: LEVEL/EG | 52 |
| EG: OP1...6 (Operator Level/EG) | 52 |
| KTRK: OP1...6 (Operator Level Key Track) | 53 |
| L MOD: OP1...6 (Operator Level Modulation) | 54 |
| MOD | 55 |
| EG1 PITCH, EG2 FLTR (Filter), EG3 (Assignable) | 55 |
| LFO1 OP (Operators), LFO2 FLTR (Filter), LFO3 (Assignable) | 55 |
| Фильтр | 58 |
| ФИЛЬТР..... | 58 |
| FLTR MOD (Filter Modulation) | 60 |
| Эффект..... | 61 |
| FX 1, 2, 3 (Effect 1, 2, 3) | 61 |
| ARP (Арпеджиатор) | 62 |
| ARPEGGIATOR | 62 |
| SEQ (Секвенсер) | 64 |
| SEQUENCER | 64 |
| SEQ NOTE (Sequencer Note) | 65 |
| MOTION | 66 |
| SEQ UTIL (Sequencer Utility)..... | 67 |
| ГОЛОС..... | 69 |
| VOICE (Voice Assign)..... | 69 |

| | |
|--|------------|
| V.PATCH | 71 |
| V.PATCH 1...12 (Virtual Patch 1...12) | 71 |
| MISC | 72 |
| PROG PITCH (Program Pitch)..... | 72 |
| PROG MISC (Program Misc) | 73 |
| USER ALG (User Algorithm) | 73 |
| OP UTIL (Operator Utilities) | 75 |
| GLOBAL | 76 |
| TUNE | 76 |
| MIDI | 76 |
| CTRL (Controller)..... | 79 |
| SEQ | 81 |
| SYS..... | 82 |
| Список Алгоритмов | 83 |
| Список волновых форм | 84 |
| Список источников управления | 85 |
| Список пунктов назначения движения | 86 |
| Виртуальный список источников патчей | 88 |
| Список мест назначения виртуальных патчей | 89 |
| Список параметров эффекта | 91 |
| | |
| Дополнение | 95 |
| Подключение opsix к MIDI-устройству или компьютеру | 95 |
| Подключение/компьютера или MIDI-устройства | 95 |
| Настройки, связанные с MIDI | 97 |
| Librarian ПО | 98 |
| Загрузка звуков DX7 | 99 |
| Системные эксклюзивные сообщения, которые можно загрузить | 99 |
| Получение эксклюзивных сообщений системы DX7 | 99 |
| Восстановление заводских настроек opsix по умолчанию..... | 101 |
| Поиск неисправностей | 103 |
| Технические характеристики | 105 |
| Список названий программ..... | 107 |
| Список избранного | 115 |
| MIDI Implementation Chart | 116 |

О мануале

Мануал и как им пользоваться

В комплект поставки Orsix входят следующие руководства:

- Меры предосторожности (только для orsix: печатные версии и PDF-файлы)
- Краткое руководство (печатная версия и PDF)
- Руководство пользователя (этот документ, PDF)

Вы можете загрузить эти руководства в формате PDF с веб-сайта Korg (www.korg.com).

• Условные обозначения

- Индикация параметров

Параметры, отображаемые на дисплее, указаны в кавычках.

- Символы, Примечание, Совет

Эти символы соответственно указывают на предостережение, дополнительное примечание или совет.

- Примеры экранов

Значения параметров, отображаемые на примерах экранов этого руководства, предназначены только для пояснительных целей и могут не совпадать со значениями, отображаемыми на ЖК-экране вашего инструмента.

- Объяснения, связанные с MIDI

CC# — это сокращение от Control Change Number. В объяснениях сообщений MIDI числа в квадратных скобках [] всегда указывают шестнадцатеричные числа.

- О модуле orsix, orsix SE и orsix

Данное руководство пользователя применимо к модулю orsix, orsix SE и orsix.

Объяснения в этом руководстве, помеченные как «только orsix SE» или «только модуль orsix», применимы только к этим продуктам. Иллюстрации панели и примеры отображения, используемые в этом руководстве, взяты из orsix, но отображение и операции в основном такие же, как на orsix SE и модуле orsix. Если вы используете модуль orsix, любые упоминания в этом руководстве, связанные с работой клавиатуры, следует понимать как работу внешней MIDI-клавиатуры.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ

- Это профессиональное устройство предназначено только для использования с работами, авторские права на которые принадлежат вам, на которые вы получили разрешение от владельца авторских прав на публичное исполнение, запись, трансляцию, продажу и копирование, или в связи с деятельностью, которая представляет собой «добросовестное использование» в соответствии с законодательством об авторских правах. Если вы не являетесь владельцем авторских прав, не получили разрешения от владельца авторских прав или не занимались добросовестным использованием работ, вы можете нарушить закон об авторских правах и можете нести ответственность за убытки и штрафы. **KORG НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ НАРУШЕНИЯ, СОВЕРШЕННЫЕ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПРОДУКТОВ KORG.**
- Контент, встроенный в этот продукт или включенный в него, не может быть извлечен, записан или сохранен в форме, аналогичной его исходному состоянию, а также распространен или сделан общедоступным в Интернете. Содержимое этого продукта (например, звуковые программы, данные стилей, шаблоны аккомпанемента, данные MIDI, данные сэмплов PCM, аудиоданные, операционная система и т. д.) является собственностью KORG Inc., защищенной авторским правом, или является материалом, защищенным авторским правом, используемым KORG Inc. по лицензии третьей стороны. Вам не требуется разрешение KORG Inc., чтобы использовать вышеуказанное содержимое для создания или исполнения музыкальных произведений или для записи и распространения таких произведений.

* Все названия продуктов и компаний являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками их соответствующих владельцев.

Введение

Благодарим вас за покупку FM-синтезатора Korg opsix/opsix SE/opsix module altered. Чтобы вы могли максимально использовать свой новый инструмент, внимательно прочтите это руководство.

1. Основные функции

- Opsix оснащен генератором звука FM, который создает сложные гармоники путем быстрой модуляции основных волновых форм своих осцилляторов с использованием других осцилляторов.
- Помимо синтеза FM, opsix также оснащен различными режимами оператора, такими как кольцевая модулятор, волновая папка, эффект и т. д. Шесть операторов можно комбинировать для создания самых разных звуков.
- Вы можете использовать OPERATOR MIXER (с ползунками и ручками) для прямого управления параметрами каждого оператора. Это полезно для интуитивного редактирования и внесения динамических изменений звука во время выступления.
- Opsix включает в себя богатый выбор фильтров, включая модели Polysix и MS-20, которые охватывают основы для создания звуков, подобных тем, которые генерируются с помощью субтрактивного синтеза.
- Доступны три мультиэффекта высокой четкости, и вы можете выбрать из 30 типов для каждого.
- 500 программ (350 предустановленных программ и 150 пользовательских программ в качестве заводских настроек по умолчанию) можно вызвать и сохранить в одно мгновение.
- Мощный 16-шаговый полифонический секвенсор.
- Анализатор спектра и осциллограф, которые позволяют визуализировать ваш звук.
- Opsix SE оснащен 61-клавишной клавиатурой с послекасанием. Послекасание — это эффект, который применяется, когда вы нажимаете клавишу, а затем нажимаете на клавиатуру сильнее, удерживая ее нажатой. Чем сильнее вы нажимаете на клавишу, тем сильнее эффект. Послекасание обычно используется для управления громкостью, звуком (частотой среза) и чувствительностью LFO.
- Opsix Module имеет функцию запуска нот, которая позволяет использовать кнопки STEP 1–13 для игры вместо использования клавиатуры.
- Это устройство поддерживает некоторые функции MIDI 2.0 (обмен свойствами) и может взаимодействовать с совместимыми MIDI-устройствами. (Поддерживается в системе версии 3.1.0 и более поздних.) Подробности см. на веб-сайте Korg. (www.korg.com).

2. О звуковом генераторе opsix

Принципы генерации звука FM были открыты и установлены доктором Джоном Чоунингом в Стэнфордском университете в 1970-х годах, когда он экспериментировал с вибрато. Генерация звука FM была позже упакована в чип LSI и введена в практическое использование корпорацией Yamaha. С начала 1980-х годов генерация тона FM использовалась в качестве внутреннего источника звука в серии DX, персональных компьютерах, игровых автоматах и сотовых телефонах.

Оператор (модулятор, носитель)

Звуковой генератор FM (частотная модуляция) основан на элементах синтеза, называемых «операторами». Операторы модулируются с использованием простых входных волновых форм (WAVE), таких как синусоидальные волны, выводя звуки со сложными гармониками. Операторы могут действовать как модулятор или носитель. Выходной звук от модулятора подается в другой оператор и изменяет выход этого оператора. Носители получают выходной звук от модуляторов и выводят модулированный результат как аудио.

Алгоритмы

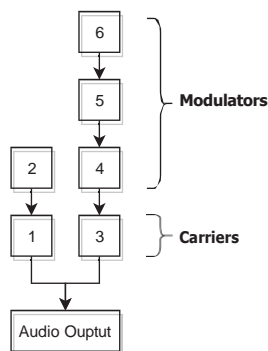
В генераторе звука FM комбинация ролей и связей операторов называется «алгоритмом». Выбор алгоритма является хорошей отправной точкой для создания звука. Генератор звука opsix включает шесть операторов, и предоставляется более 40 предустановленных алгоритмов. Вы также можете использовать функцию пользовательского алгоритма для создания новых комбинаций.

Режимы оператора

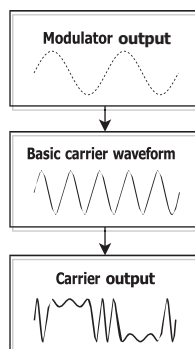
Хотя основой opsix является генератор звука FM, вы можете изменить режим оператора для выполнения различных видов модуляции помимо FM. Сочетание кольцевого модулятора, фильтра и wavefolder позволяет создавать новые виды звуков, которые превосходят диапазон типичных звуков FM. Оператор включает вход, выход и генератор. Режим оператора носителя определяет, как генератор модулируется входом модулятора. Этот модулятор придает звуку характер.

В дополнение к режимам FM, Ring Mod, Filter, Filter FM, Wave Folder и Effect Operator, opsix предлагает режимы Mute и Bypass, которые полезны при редактировании.

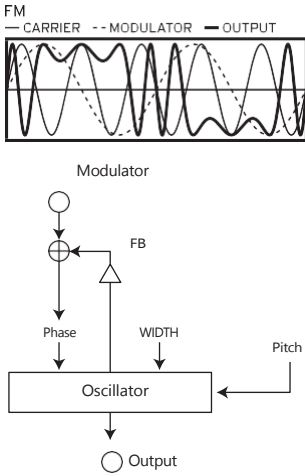
Algorithm example
(preset algorithm 1)



What happens when modulators modulate the carriers



FM

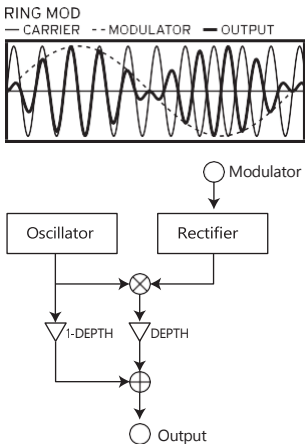


Например, когда LFO используется для повышения и понижения высоты тона, вы услышите эффект, похожий на вибрато. FM (частотная модуляция) — это сверхскоростное вибрато. Фаза осциллятора модулируется с помощью входного сигнала от модулятора, который быстро повышает и понижает высоту тона. (Это работает так же, как тон-генератор VPM Korg и типичные FM-синтезаторы.) Поскольку модуляция невероятно быстрая, мы слышим результат не как вибрато, а как изменение тона.

В этом режиме оператора мы можем использовать параметры FB и WIDTH для управления объемом самообратной связи и шириной формы волны осциллятора.

- Typical program: 057: Strum Down, 327: [TMP] 2OP FM

Ring Mod.

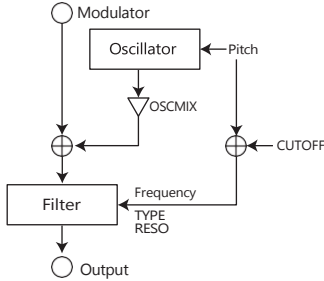
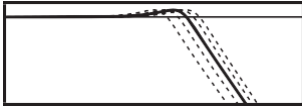


Modulating the amplitude of a signal creates tremolo. Ring modulation, or Ring Mod for short, is ultra-fast tremolo. It is historically called this because of the shape of the electrical circuit originally used to create the effect. The input signal from the modulators are multiplied with the carrier oscillator to rapidly change the amplitude of the signal. As with FM, the extremely fast modulation is perceived as a change in tonal character. The input from the modulator(s) can be processed by a rectifier, where the “SHAPE” parameter controls the amount of rectification. The larger the value, the more overtones will be added.

- Типичная программа: 134: Ring It On, 331: [TMP] Ring Mod

Filter

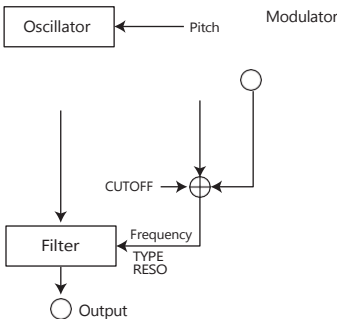
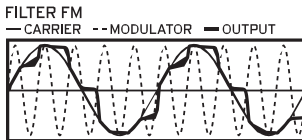
FILTER



Это фильтр с функцией отслеживания ключа. Входные сигналы от генератора и модулятора(ов) поступают в фильтр. Параметр «OSCMIX» управляет количеством сигнала генератора, подаваемого на фильтр. Частота среза синхронизирована с высотой тона генератора, а параметр «CUTOFF» добавляет смещение.

- Типичная программа: 178: Formant Pad, 324: [TMP] Reso Noise

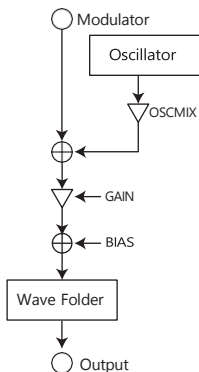
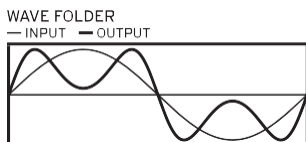
Filter FM



Модуляция среза фильтра с помощью LFO создает эффект, похожий на педаль вау. Фильтр FM создает сверхскоростной эффект вау. Частота среза модулируется с использованием входных сигналов от модулятора(ов), а сигнал осциллятора используется в качестве аудиовхода для фильтра. Как и в режиме фильтра, центральная частота модуляции синхронизирована с высотой тона осциллятора, и вы можете использовать параметр CUTOFF для добавления смещения.

- Типичная программа: 157: FilterFM Pad, 335: [TMP] Filter FM

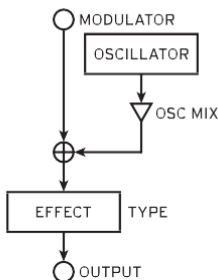
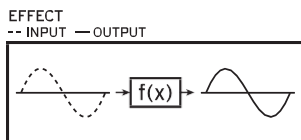
Wave Folder



Это эффект формирования волн. Схема папки волн генерирует гармоники путем инвертирования формы волны входных сигналов от генератора и модулятора на фиксированном пороге. Параметр «OSCMIX» управляет количеством сигнала генератора, подаваемого в папку волн.

- Типичная программа: 024: Dynamik, 334: [TMP] Wavefolder

Effect



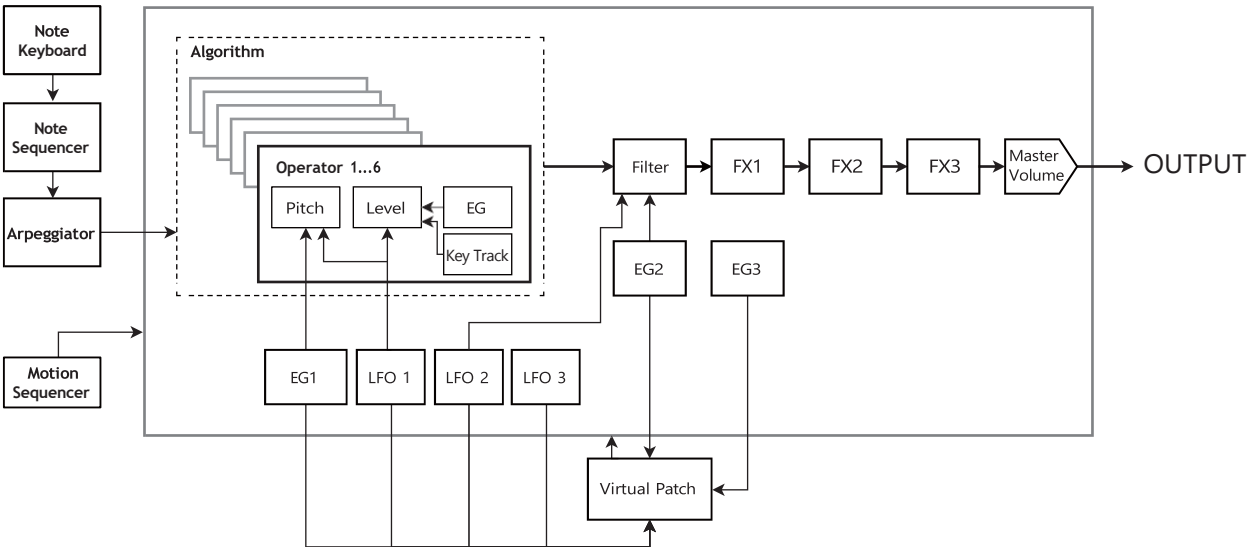
В этом режиме оператор выполняет функции эффекта, например задержки, гребенчатого фильтра или искажения. Сигнал с осциллятора и входной сигнал с модулятора вводятся в эффект. Параметр OSCMIX управляет входным уровнем осциллятора.

Другие параметры эффекта различаются в зависимости от выбранного вами типа эффекта.

- Типичная программа:

| | |
|-------------|---|
| Peaking EQ | 020: Ana Eleki Piano, 240: Dirty Trautonium |
| Shelving EQ | 311: KONG's Footstep |
| Phaser | 087: Snow Ball, 340: [TMP] Phaser Noise |
| Short Delay | 314: Delay Modulator, 337: [TMP] Delay Mod |
| Comb Filter | 022: Comb Piano, 338: [TMP] Comb Flanger |
| Distortion | 238: Thick Screamer, 266: Purple Dist EG |
| Drive | 237: Cinematic FB Doom |
| Decimator | 313: Cockpit Emergency |
| Waveshaper | 007: Waveshape EP, 336: [TMP] Waveshape |
| Punch | 009: Punchy Wire Piano, 086: FM Airy Bell |

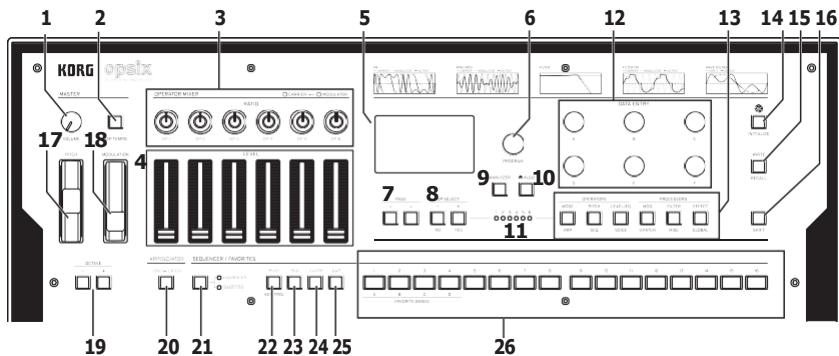
3. Block Diagram



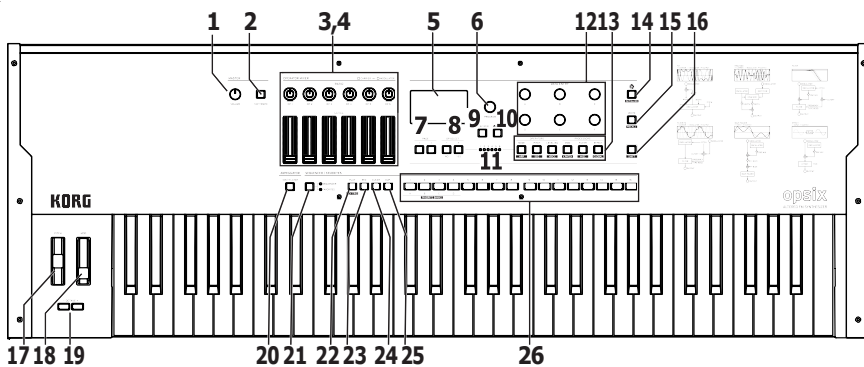
Функционал панели

1. Верхняя панель

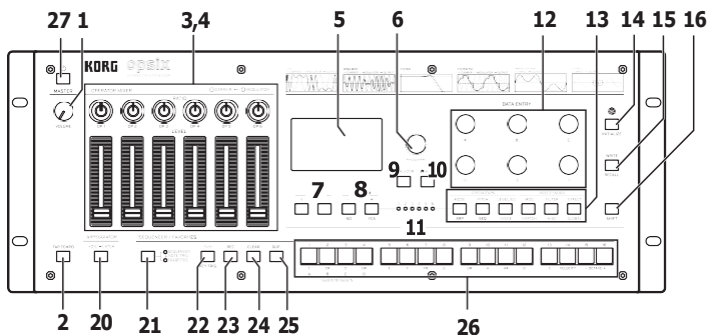
- opsix



- opsix SE



- opsix module



1. **VOLUME** регулятор

Регулирует громкость разъемов AUDIO OUTPUT (L/MONO, R) и разъема для наушников.

2. **TAP TEMPO** кнопка

Во время воспроизведения вы можете вручную ввести темп, слегка нажав эту кнопку несколько раз в нужном темпе (Tap Tempo).

3. **RATIO OP 1–6** регуляторы

Эти ручки изменяют высоту тона каждого оператора. Управляйте ручками, удерживая кнопку SHIFT, чтобы изменить режимы оператора. См. «Редактирование с помощью OPERATOR MIXER», стр. 24

4. **LEVEL OP 1–6** слайдеры

Эти ползунки изменяют выходной уровень каждого оператора. Управляйте ползунками, удерживая кнопку SHIFT, чтобы изменить формы волн осциллятора. См. «Редактирование с помощью OPERATOR MIXER», стр.24.

5. **Display**

Здесь отображается различная информация, такая как данные программы и значения параметров.

6. **PROGRAM** регулятор

Выбирает программу. См. «Выбор программы для использования при воспроизведении», стр. 20.

7. **PAGE < and >** кнопки

Используйте кнопки < и > для переключения между страницами редактирования. Они включены, когда на дисплее отображается руководство по страницам.

Page guide (the second page is selected)



8. **OP SELECT +/-** кнопки и **YES/NO** кнопки

Используйте эти кнопки для выбора оператора для редактирования. Они также используются для выбора (YES) или отмены (NO) элементов в списке или при сохранении программ.

9. **ANALYZER** кнопка

Переключает дисплей на анализатор спектра и осциллограф. Подробнее на стр.22

10. **↑ (ALGO)** кнопка

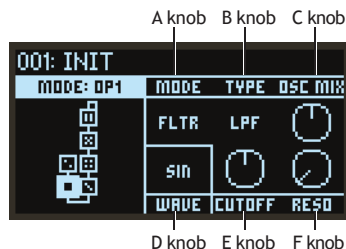
Отображает страницу HOME/ALGO.

11. **Светодиоды выбора оператора**

Выбранный оператор будет подсвечен, когда отобразится страница редактирования оператора (MODE, PITCH, LEVEL).

12. **DATA ENTRY A–F** регуляторы

Эти ручки изменяют значения параметров, отображаемые на дисплее. Удерживайте кнопку SHIFT при повороте ручки, чтобы выполнить точную настройку изменений значения. Стр.25



13. **EDIT SELECT** кнопка

Эти кнопки изменяют страницу редактирования, показанную на дисплее. Нажмите, удерживая кнопку SHIFT, чтобы отобразить страницу, показанную под кнопками.

14. (Randomize) кнопка

Это начинает рандомизированное редактирование. Удерживайте кнопку SHIFT при нажатии этой кнопки, чтобы инициализировать программу. Стр.25.

15. **WRITE** кнопка

Сохраняет настройки для редактируемой программы. Удерживайте SHIFT при нажатии этой кнопки, чтобы вернуть настройки редактируемой программы в сохраненное состояние. Стр. 27.

16. **SHIFT** кнопка

Эта кнопка позволяет получить доступ к расширенным функциям для ручек и кнопок. Кроме того, текущее значение каждого отображаемого параметра будет отображаться на дисплее некоторое время после нажатия SHIFT.

Дважды щелкните кнопку SHIFT, чтобы удержать состояние SHIFT. Нажмите SHIFT еще раз, чтобы отменить удержание.

17. **PITCH** колесо

За исключением Opsix Module: управляет высотой звука.

18. **MODULATION** колесо

За исключением Opsix Module: Это колесо обычно используется для управления частотой среза или глубиной вибрато. Вы также можете изменить параметры, которые контролируются колесом.

19. **OCTAVE** кнопки

За исключением Opsix Module: Они смещают диапазон нот, назначенных на клавиатуру, вверх или вниз с шагом в одну октаву в диапазоне четырех октав.

20. **ARPEGGIATOR** кнопка

Включает/выключает арпеджиатор. Удерживайте, чтобы включить/выключить функцию защелки арпеджиатора. Стр.22

21. **SEQUENCER/FAVORITES** кнопка

Выбирает функцию, которая будет использоваться кнопками STEP 1–16. Когда выбран SEQUENCER, кнопки будут действовать как кнопки шагов для пошагового секвенсора. См. «Воспроизведение и запись на пошаговом секвенсоре», стр. 31. Когда выбран FAVORITE, вы можете назначить понравившиеся вам программы на кнопки STEP 1–16 и мгновенно вызывать их. Стр.21.

Только для Opsix Module: При выборе NOTE TRIGGER вы можете использовать кнопки STEP 1–16 для воспроизведения нот вместо клавиатуры. Стр.21.

22. **PLAY** кнопка

Это запускает и останавливает воспроизведение пошагового секвенсора. При переключении на воспроизведение секвенсор всегда будет сброшен на первый шаг. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку PLAY, чтобы установить режим срабатывания клавиши. Чтобы установить защелку срабатывания клавиши, нажмите и удерживайте кнопку PLAY, удерживая кнопку SHIFT.

23. **REC** кнопка

Вводит режим записи пошагового секвенсора. Когда секвенсор остановлен, это начнет пошаговую запись; и когда секвенсор воспроизводит, это начнет запись в реальном времени.

24. CLEAR кнопка

Когда воспроизводится секвенсор шагов, последовательность будет отключена, пока нажата эта кнопка. Нажатие кнопки в режиме записи в реальном времени удалит ноты, которые воспроизводятся в это время. В любое другое время вы можете удерживать эту кнопку и нажать шаг, который вы хотите удалить, с помощью кнопок STEP 1–16. Стр.33

25. DUP. кнопка

Чтобы скопировать выбранный шаг на другой шаг, удерживайте эту кнопку и нажмите исходный и конечный шаги копирования с помощью кнопок STEP 1–16. Стр.32

26. STEP 1–16 кнопки

Если нажать кнопку SEQUENCER/FAVORITES, когда выбран SEQUENCER, можно включать/выключать шаги в пошаговом секвенсоре, редактировать данные последовательности или выбирать отображаемые шаги. Стр.30

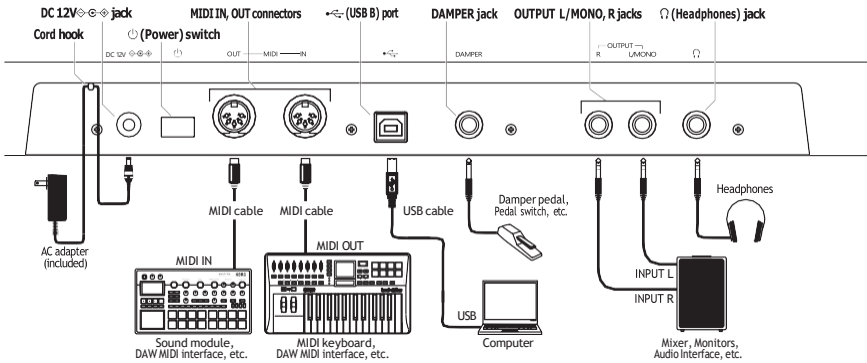
Если выбрано FAVORITES, вы можете использовать кнопки STEP 1–16 для вызова зарегистрированных вами программ. Стр.21.

27. Power кнопка

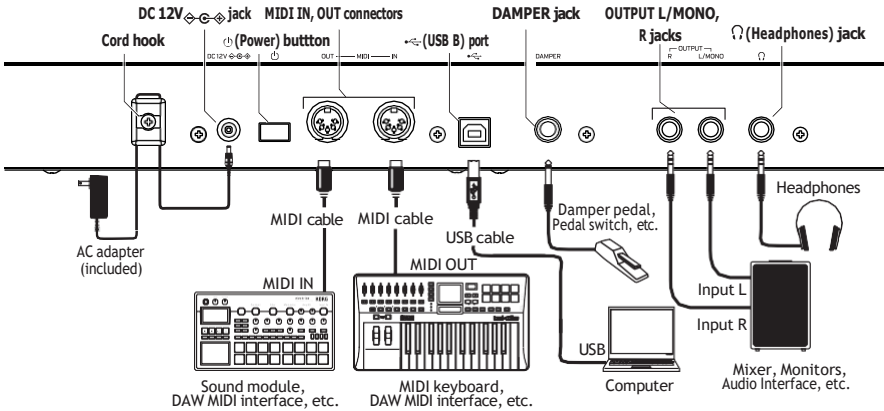
Только Opsix Module: Включает и выключает питание. See “1. Стр.18.

2. Задняя панель

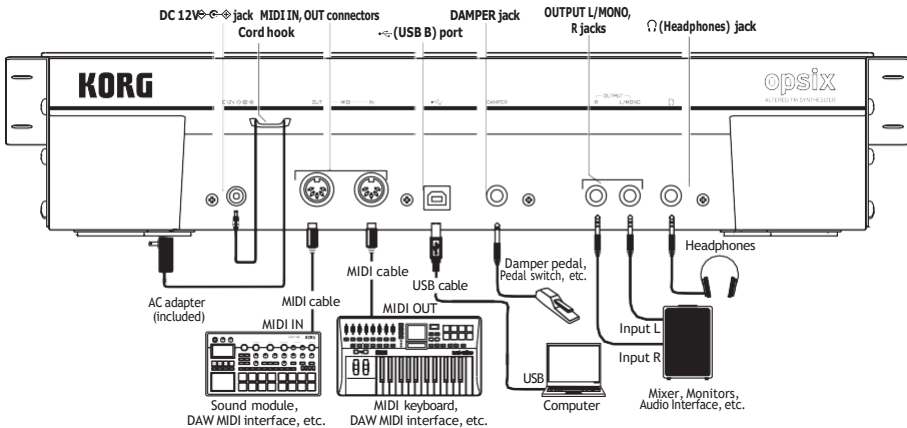
- opsix



- opsix SE



- opsix module



Подключение адаптера

1. Подключите штекер прилагаемого адаптера к разъему 12 В на задней панели orsix.
 - ⚠ Обязательно используйте только прилагаемый адаптер. Использование любого другого адаптера может привести к сбоям в работе.
2. После подключения закрепите шнур адаптера на крючке для шнура.
 - ⚠ Не прилагайте чрезмерных усилий, выдергивая шнур из крючка. Это может привести к повреждению вилки.
3. Подключите вилку адаптера к розетке.
 - ⚠ Используйте розетку с соответствующим напряжением для вашего адаптера.

Другие подключения

Подключите устройства, которые вы будете использовать, соответствующим образом.

- ⚠ Убедитесь, что питание на всех ваших устройствах выключено, прежде чем вы сделаете соединения. Если оставить питание включенным, когда вы делаете соединения, это может привести к сбоям в работе или повредить вашу акустическую систему и другие компоненты.

Аудио оборудование

OUTPUT L/MONO, R джеки (сбалансированные по сопротивлению 6,3-мм разъемы TRS для наушников): Подключите эти разъемы TRS к микшеру, аудиоинтерфейсу, системе мониторинга и т. д. Отрегулируйте уровень громкости с помощью ручки VOLUME.

🎧 (headphone) джек (6,3 мм стереофонический разъем): Подключите наушники сюда. Он передает тот же сигнал, что и OUTPUT L/MONO и R.

Педаль

Демпфер (6,3-мм телефонный разъем, полудемпфер не поддерживается): Подключите демпферную педаль Korg DS-1H или педальный переключатель PS-1/PS-3 (продается отдельно) для управления функцией демпфера. Полярность педали определяется автоматически; чтобы это сделать, убедитесь, что педаль не удерживается нажатой при подключении или при включении питания.

MIDI устройство

MIDI IN, OUT разъемы: Используйте эти разъемы для подключения orsix к внешнему MIDI-устройству для обмена MIDI-сообщениями. Убедитесь, что MIDI-каналы настроены соответствующим образом. Стр.95

Компьютер

USB В порт: Подключите его к компьютеру для обмена MIDI-сообщениями и данными. (См. «Подключение orsix к компьютеру через USB», стр. 95)



- ⚠ Используйте кабель длиной 3 м или меньше, чтобы предотвратить неисправности. (для 🎧 (headphones), DAMPER, USB-B)

Руководство по эксплуатации

1. Включение и выключение питания

Включение



Убедитесь, что opsix и все усилительные устройства, такие как активные мониторные динамики, выключены, и убавьте громкость всех устройств до минимума.

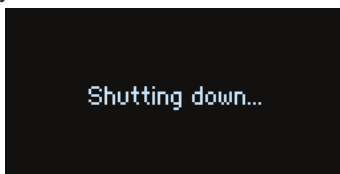
1. Нажмите  (Power) кнопку. Как только на дисплее появится логотип «opsix», уберите палец с кнопки  (Power).



2. Включите все усилительные устройства, такие как активные мониторные динамики, а затем отрегулируйте их громкость. Отрегулируйте громкость opsix с помощью ручки VOLUME.

Выключение

1. Уменьшите громкость активных мониторов или других усилительных устройств и выключите их.
2. Нажмите  (power) кнопку, пока на дисплее не появится сообщение “Shutting down,” и отпустите  (power) кнопку.



Автоматическое выключение питания

По умолчанию orsix автоматически выключается примерно через четыре часа без использования передней панели, клавиатуры или MIDI-входа.

Отключение функции автоматического выключения питания

1. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку EFFECT/GLOBAL.

| Global Parameters | | |
|-------------------|-------------|------|
| Cat. | Param. | Val. |
| TUNE | Master Tune | Oct |
| MIDI | Transpose | 0 |
| CTRL | | |
| SEQ | | |

2. Используйте регулятор DATA ENTRY A для выбора “SYS.”

3. Используйте регулятор DATA ENTRY B для выбора “Auto Power-Off.”

| Global Parameters | | |
|-------------------|----------------|------|
| Cat. | Param. | Val. |
| SYS | Auto Power Off | 4H |
| | Screen Bright | 10 |
| | LED Bright | 10 |
| | System ID | 1 |

4. Используйте DATA ENTRY C регулятор для выбора “Off.”

| Global Parameters | | |
|-------------------|----------------|------|
| Cat. | Param. | Val. |
| SYS | Auto Power Off | Off |
| | Screen Bright | 10 |
| | LED Bright | 10 |
| | System ID | 1 |

FAVORITE функция

Используйте функцию ИЗБРАННОЕ для регистрации, а затем быстро меняйте программы с помощью кнопок STEP 1–16.

1. Нажмите кнопку SEQUENCER/FAVORITES, чтобы выбрать FAVORITES.
2. Нажмите одну из кнопок STEP 1–16, чтобы переключиться на звук, зарегистрированный для этой кнопки.
3. Удерживая кнопку SHIFT, нажмите одну из кнопок STEP 1–4 (FAVORITE BANK A–D) для переключения ИЗБРАННЫХ (FAVORITE) банков.
Имеется четыре избранных банка от A до D, и вы можете зарегистрировать 16 программ, соответствующих кнопкам STEP 1–16 на каждый банк.



• Регистрация favorites

Нажмите кнопку SEQUENCER/FAVORITES, чтобы выбрать FAVORITES. После выбора программы для регистрации в кнопке STEP, удерживайте кнопку WRITE и нажмите кнопку STEP, которую вы хотите зарегистрировать.

Note trigger функция

Только Opsix module: Вы можете использовать пошаговые кнопки на модуле opsix для проверки звуков программы и записи с помощью пошагового секвенсора.

• Выполнение с помощью кнопок STEP

Когда вы нажимаете кнопку SEQUENCER/FAVORITES, чтобы загорелись светодиоды SEQUENCER и FAVORITES, а затем выбираете NOTE TRIGGER, включается функция запуска нот. Это позволяет использовать кнопки STEP 1–13 вместо клавиатуры.

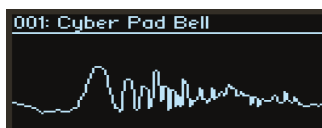


Кнопки STEP 1–13 охватывают диапазон в одну октаву, и они подсвечиваются, чтобы обозначить черные и белые клавиши. Используйте кнопки STEP 15, 16 для смещения октавы вверх/вниз с шагом в одну октаву в диапазоне из четырех октав. Используйте кнопку STEP 14 для переключения скорости.

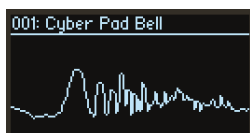
Чтобы прекратить использование кнопок STEP 1–13 в качестве клавиатуры, нажмите кнопку SEQUENCER/FAVORITES, чтобы выбрать SEQUENCER или FAVORITES.

Использование анализатора

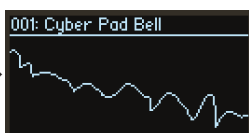
Вы можете отобразить на дисплее анализ аудиовыхода синтезатора в реальном времени, нажав кнопку ANALYZER.



Эта кнопка переключает между анализатором спектра, осциллографом и ранее отображаемой страницей.



Spectrum analyzer



Oscilloscope



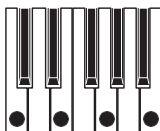
Previously displayed page (Home page)

Исполнение с арпеджиатором

1. Нажмите кнопку ARPEGGIATOR. “Arpeggiator Run=On” появится на дисплее.



2. Заданный в программе шаблон будет использоваться при игре на клавиатуре.

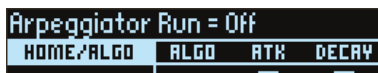


3. При нажатии и удержании кнопки ARPEGGIATOR на дисплее появится сообщение «Arpeggiator Run=Latch» и функция фиксации будет включена.



Арпеджиатор продолжит играть, даже если вы уберете руку с клавиатуры. Нажмите и удерживайте кнопку ARPEGGIATOR еще раз, чтобы отключить функцию защелки.

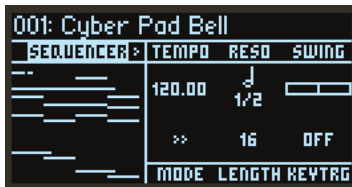
4. Нажмите кнопку ARPEGGIATOR еще раз, чтобы выключить арпеджиатор. На дисплее появится надпись «Arpeggiator Run=Off».



Изменение темпа арпеджиатора

Чтобы изменить темп, нажмите кнопку TAP TEMPO несколько раз в ритме, чтобы соответствовать темпу, который вы хотите установить.

Вы также можете установить значение темпа с помощью параметра «TEMPO» (ручка A) на странице SEQ.

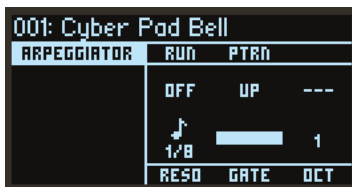


Изменение рисунка арпеджио

1. Нажмите кнопку MODE/ARP, удерживая кнопку SHIFT, и выберите страницу ARP.



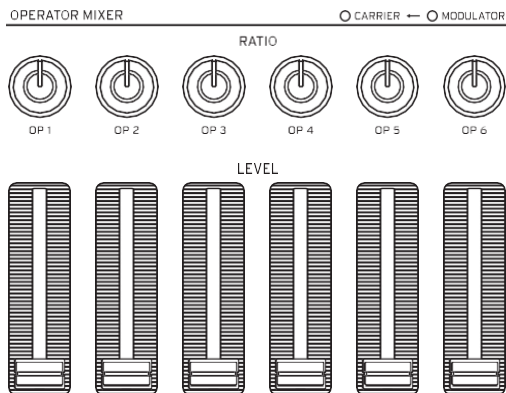
2. Выберите рисунок арпеджио, изменив параметр «PTRN» (Pattern) с помощью ручки B.



3. Редактирование программ

Редактирование с OPERATOR MIXER

В разделе OPERATOR MIXER вы можете использовать регуляторы RATIO OP 1–6 для редактирования параметров высоты тона (RATIO) для каждого оператора, а также ползунки LEVEL OP 1–6 для редактирования выходных уровней.



1. Поверните ручку PROGRAM, чтобы выбрать программу для редактирования. Перемещайте ручки RATIO OP 1–6 и ползунки LEVEL OP 1–6 OPERATOR MIXER. Эффект будет меняться в зависимости от того, является ли оператор, который вы редактируете, носителем (светодиод ручки RATIO загорится красным) или модулятором (светодиод ручки RATIO загорится синим).

Регулятор RATIO: изменяет высоту тона каждого оператора. В основном высота тона изменяется для носителей, а яркость звука или положение гармоник изменяется для модуляторов. Повышение высоты тона модулятора подчеркнет искрящиеся гармоника, характерные для тон-генераторов FM.

Ползунок LEVEL: Изменить выходной уровень каждого оператора. Громкость меняется для носителей, а яркость звука или сила гармоник меняется для модуляторов. Когда носитель находится в режиме FM, а выходной уровень модулятора поднят, вы можете получить сильно искаженный звук, который похож на искаженную гитару.

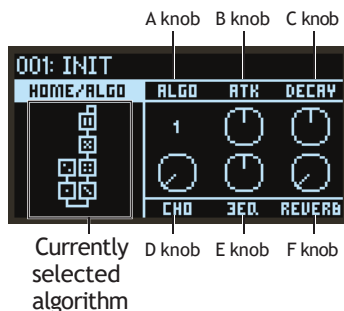
Совет: На звуках, которые используют пользовательские алгоритмы, один оператор может действовать как носитель и модулятор. В этом случае светодиод на ручке RATIO загорится фиолетовым цветом.

Примечание: Эффекты V.PATCH (→стр. 71) и MOTION SEQ (→стр. 32) по-прежнему можно услышать, если ползунок LEVEL установлен в положение «0».

Простое редактирование программ

Вы можете редактировать основные параметры, помимо параметров операторов, на странице HOME/ALGO.

1. Нажмите  (ALGO) для отображения страницы HOME/ALGO.
2. Используйте ручки DATA ENTRY A–F для изменения значений параметров, отображаемых на дисплее.
ALGO: Выберите алгоритм, определяющий структуру для операторов 1–6 из предустановок и пользовательского алгоритма.
АТК: Устанавливает время атаки (как быстро начинается нота) для всех Операторов.
DECAY: Устанавливает время затухания/выходного сигнала (насколько быстро затухает нота) для всех Операторов.
FX1–3: Хотя способ работы этого эффекта зависит от установленного типа эффекта, в основном он изменяет глубину эффекта.



Редактирование рандомизатора

Это устанавливает текущие параметры программы в выбранной области на случайные значения. Используйте это, чтобы найти новое вдохновение при создании звуков.

1. Нажмите кнопку  для отображения страницы Randomize.



- Выберите область действия параметров для рандомизации. Измените параметр «SCOPE» с помощью ручки DATA ENTRY A. «PROGRAM» выбрано по умолчанию, и все параметры программы будут установлены случайным образом. Укажите, как будет выполняться рандомизация с помощью параметра «TYPE».
- RND:** Изменяет выбранный диапазон параметров, случайным образом создавая значения для каждого.
- SHFFL:** Случайным образом перемешивает (меняет местами) значения выбранного диапазона параметров.
- NOISE:** Добавляет случайное значение шума к выбранному диапазону параметров.
- Используйте «AMT» для настройки силы рандомизации.

2. Нажмите кнопку YES, чтобы отобразить подтверждающее сообщение.

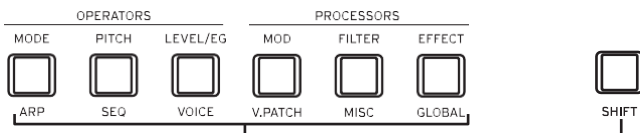


3. Нажмите кнопку YES еще раз, чтобы рандомизировать.

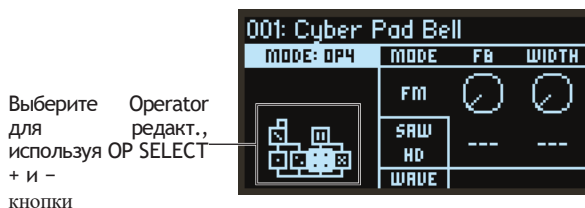
Детальное редактирование

Вы можете внести подробные изменения следующим образом:

1. Нажмите нужную кнопку PAGE SELECT между кнопками MODE и EFFECT, чтобы отобразить соответствующую страницу. Чтобы отобразить одну из вторичных страниц, как показано под кнопками, удерживайте кнопку SHIFT и выберите нужную страницу.



2. Иногда левая часть экрана будет показывать, что доступно несколько подстраниц. Вы можете использовать кнопки PAGE < и > для их циклического переключения.
3. Вы можете редактировать параметры для каждого оператора на страницах MODE, PITCH и LEVEL. Используйте кнопки OP SELECT + и - для выбора оператора для редактирования.



4. Используйте ручки DATA ENTRY A-F для изменения параметров. Редактируемые параметры каждой страницы показаны ниже:

MODE: Изменение режима Оператора и выходных сигналов для OP 1-6.

PITCH: Измените высоту тона OP 1-6, а также модуляцию высоты тона от LFO/EG.

LEVEL/EG: Установите выходные уровни, EG и отслеживание тональности для OP 1-6.

MOD: Настройте LFO 1-3 и EG 1-3.

FILTER: Установите общий фильтр, используемый для OP 1-6.

EFFECT: Используется для выбора типов эффектов или внесения подробных изменений в эффекты.

ARP: Настройте арпеджиатор.

SEQ: Используется для настройки работы секвенсора и для внесения подробных изменений в данные последовательности.

VOICE: Установите, будет ли звук воспроизводиться в моно, поли или унисонном режиме.

V.PATCH: Укажите назначение и глубину эффекта, создаваемого LFO, EG и другими источниками модуляции.

MISC: Используется для изменения других параметров программы. Вы можете скопировать операторы на странице OP UTIL.

GLOBAL: Используется для настройки всего инструмента. Настройки, которые вы делаете в этом режиме, не сохраняются в программе, а применяются ко всем программам. Любые внесенные вами изменения будут сохранены автоматически.

Совет: Подробную информацию о каждом параметре см. в «Руководстве по параметрам», а дополнительную информацию о параметрах эффектов см. в «Списке параметров эффектов» (→ стр. 91).

Сохранение программы

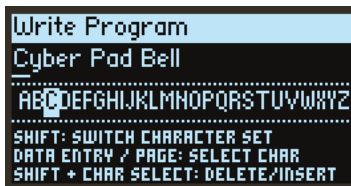
Сохраните все программы в orsix, которые вы отредактировали.

Любые внесенные вами изменения будут потеряны, если вы выключите питание orsix или выберете другую программу перед сохранением данных.

1. Нажмите кнопку WRITE.

Orsix перейдет в режим ожидания сохранения программы, а кнопки YES и NO начнут мигать.

2. При необходимости измените название программы.



PROGRAM регулятор: Изменяет символ в позиции курсора.

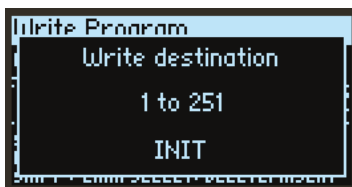
SHIFT кнопка: Изменяет тип вводимого символа.

PAGE < и > кнопки: Перемещает курсор. Удерживайте кнопку SHIFT, одновременно нажимая кнопку PAGE < , чтобы удалить символ в позиции курсора. Удерживайте кнопку SHIFT, одновременно нажимая кнопку PAGE > , чтобы вставить пробел в позицию курсора.

DATA ENTRY A–F регуляторы: Поворот этих ручек влево или вправо аналогичен последовательному нажатию кнопок PAGE < и > .

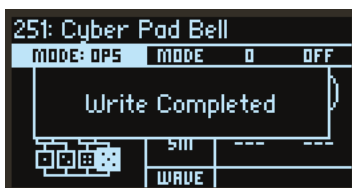
3. Нажмите кнопку YES, чтобы подтвердить название программы.

4. Поверните ручку PROGRAM, чтобы выбрать местоположение программы, в которую будет сохранен отредактированный звук. Выберите другую программу, если вы хотите сохранить исходную программу.



Совет: Нажмите кнопку NO для отмены.


5. Нажмите кнопку YES для сохранения программы.
Программа будет сохранена, и на дисплее отобразится сообщение «Write Completed».



- ⚠ Никогда не выключайте питание во время сохранения программы. Это может повредить внутренние данные.

Инициализация программы

Вы можете сбросить все параметры до значений по умолчанию программы INIT.

1. Нажмите кнопку  INITIALIZE удерживая кнопку SHIFT.
Появится сообщение “Initialize all param values?” и кнопки YES и NO начнут мигать.
2. Нажмите кнопку YES для инициализации программы.
Программа будет инициализирована, и на дисплее появится сообщение «Program Initialized».
Совет: Нажмите кнопку NO для отмены.
3. Сохраните ваши изменения или всю программу по мере необходимости.

Отмена изменений программы

Вы можете отменить все изменения, внесенные в программу, и вернуть настройки программы к сохраненному состоянию.

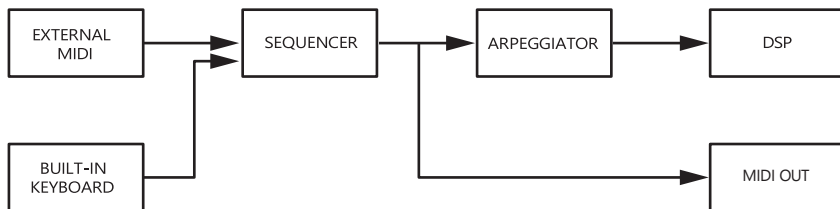
1. Нажмите кнопку WRITE/RECALL удерживая SHIFT.
Появится “Revert current changes?” и кнопки YES и NO начнут мигать.
2. Нажмите кнопку YES для отмены настройки.
Изменения будут отменены, а на дисплее отобразится сообщение «Program Recalled».
Совет: Нажмите NO для отмены.

4. Использование пошагового секвенсора

Orsix имеет полифонический секвенсор, который содержит до 16 шагов. Данные последовательности для пошагового секвенсора могут быть сохранены в каждой программе. В дополнение к данным нот, вы также можете записывать и воспроизводить последовательности движений (это изменения, внесенные в звук с помощью ручек или слайдеров на orsix).

Как работает секвенсор

MIDI signal flow



При получении MIDI-сообщения оно будет обработано в секвенсоре и отправлено в следующий блок. Например, MIDI-ноты, полученные во время записи, записываются в секвенсор и передаются в DSP (генератор звука) для вывода звука.

Как показано на схеме, MIDI-сообщения отправляются только в модули, расположенные впереди. По этой причине арпеджиатор можно использовать для воспроизведения секвенсора, но ноты арпеджиатора нельзя записать с помощью секвенсора.

Режим триггера клавиш — это функция, которая сбрасывает последовательность каждый раз при нажатии клавиши и транспонирует ноты в соответствии с нажатой клавишей. Режим триггера клавиш устанавливается, когда вы нажимаете кнопку PLAY, удерживая кнопку SHIFT. Когда вы удерживаете кнопку SHIFT и долго нажимаете кнопку PLAY, функция фиксации включается для режима триггера клавиш, и последовательность продолжает воспроизводиться даже после того, как вы убираете руки с клавиш.

Ноты можно записывать в реальном времени или в пошаговом режиме. Движения можно записывать в реальном времени, а значения на каждом шаге движения можно редактировать на странице SEQUENCER.

Секвенсор нот

Секвенсор нот имеет 16 шагов. До шести нот (от C-1 до G9) можно записать за один шаг, и параметры каждой ноты можно настроить. Когда эффект «SWING» выключен, все длины шагов будут одинаковыми. Используйте «RESO», чтобы задать длину шага в соответствии с темпом.

Секвенсор движения

Секвенсор движения имеет 16 шагов. Движения для шести параметров могут быть записаны и воспроизведены. Эти данные движения записываются в «дорожки». Секвенсор движения orsix в основном работает как функция автоматизации, имеющаяся в DAW. Длина каждого шага также одинакова в секвенсоре движения. Чтобы назначить параметр дорожке, используйте ручку или ползунок в реальном времени для записи изменений параметра или выберите «DEST».

Воспроизведение и запись на пошаговом секвенсоре

Здесь мы воспроизведем данные последовательности, записанные для каждой программы.

1. Нажмите кнопку PLAY.

Будут воспроизводиться данные последовательности, записанные для текущей выбранной программы.

2. Нажмите кнопку REC, когда вы хотите записать то, что вы играете на клавиатуре. Кнопка REC загорится, и все ноты, которые вы сыграете после этого, будут записаны как данные последовательности. Нажмите кнопку REC еще раз, чтобы закончить запись.

3. Чтобы остановить воспроизведение последовательности данных, нажмите кнопку PLAY еще раз.

⚠ Любые записанные вами данные будут утеряны, если вы выключите питание opsix или выберете другую программу перед сохранением данных. См. «Сохранение программы», стр. 27.

Запись шага

1. Нажмите кнопку SEQUENCER/FAVORITES для выбора SEQUENCER.

2. Выберите программу, нажмите кнопку REC.

Кнопка STEP 1 начнет мигать.



3. Используйте кнопки STEP 1–16 для выбора шагов для ввода. Кнопки STEP, которые вы выбрали, будут мигать.

Нажмите одну или несколько клавиш на клавиатуре одновременно, чтобы записать одну или несколько нот на текущем шаге.

Нажмите одну из кнопок STEP 1–16, удерживая клавишу, чтобы записать связку (Tie), которая соединит ноту с нажатым вами шагом.

Когда установленное количество шагов будет записано, запись шагов автоматически прекратится (кнопка REC погаснет).

Нажмите кнопку REC во время записи, чтобы остановить запись на полпути.

4. После завершения записи сохраните программу.

Если вы выберете другую программу перед сохранением отредактированной программы, данные последовательности в новой выбранной программе будут вызваны, а записанные вами данные последовательности будут потеряны.

⚠ Сохранение программы приведет к перезаписи данных последовательности в этом месте программы.

Совет: Когда начнется запись шага, дисплей переключится на страницу SEQ NOTE.

Параметры для каждого шага также могут быть отредактированы на странице SEQ NOTE во время записи шага.

Запись движений в секвенсор движений с помощью ручек и ползунков

Последовательность движений позволяет записывать изменения звуков, возникающие в результате работы ручек и ползунков, а затем воссоздавать эти движения во время воспроизведения. На `opsix` можно записать до шести движений с использованием ручек и ползунков (последовательности движений).

Совет: Ниже перечислены ручки и ползунки, которые можно использовать для записи в секвенсор движения. Регуляторы DATA ENTRY A–F и RATIO OP 1–6, слайдеры LEVEL OP 1–6, колеса PITCH и MODULATION.

1. Нажмите PLAY для проигрывания секвенсора.

2. Нажмите кнопку REC.

Начнется запись в реальном времени.

3. Перемещайте ручки и ползунки.

Вы можете записать до шести последовательностей движений для ручек и ползунков.

Примечание: При попытке записать седьмую последовательность движений изменений с помощью ручек и слайдеров на дисплее появится сообщение «Motion Full». Удалите ненужные последовательности движений, чтобы записать новые движения.

Подробности см. в функции CLEAR в «SEQ UTIL (Sequencer Utility)» (→ стр. 67).

Примечание: При записи последовательностей движений ручек и ползунков, которые вы уже записали, ранее записанные данные будут перезаписаны.

4. После того, как заданное количество шагов будет записано, motion sequence также автоматически завершит запись.

Выполните шаги 1 и далее, чтобы записать последовательности движения для других ручек и переключателей. Количество шагов задается для каждой программы. Вы можете изменить количество шагов с помощью функции «LENGTH» на странице СЕКВЕНСОР «ДЛИНА» (→ стр. 64).

Редактирование данных последовательности

Удаление информации о шаге

Информация о нотах, записанная в пошаговом секвенсоре, будет стерта.

1. Удерживайте кнопку CLEAR и нажмите кнопку STEP, чтобы стереть.

2. Отпустите кнопку CLEAR.

Информация о шаге, выбранная вами на шаге 1, будет удалена.

Копирование информации о шаге

1. Удерживайте кнопку DUP. и нажмите шаг, из которого вы хотите скопировать (копировать источник). Чтобы скопировать один шаг, нажмите только шаг, который вы хотите скопировать. Чтобы скопировать ряд шагов, удерживайте начальный шаг, а затем нажмите конечный шаг.

2. Удерживая нажатой кнопку DUP, нажмите на шаг, в который вы хотите скопировать (место назначения копирования; допускается несколько мест назначения).

3. Отпустите кнопку DUP.

Информация о шаге, которую вы выбрали на шаге 1, будет скопирована в шаг(и), выбранные вами на шаге 2.

Выбор шагов для отключения звука

Вы можете отключить шаги, которые вы не хотите слышать во время воспроизведения (когда кнопка REC не горит) или когда страница SEQUENCER не отображается. Нажмите кнопки из STEP 1–16, которые вы хотите отключить, чтобы отключить их. Хотя ноты отключенных шагов не будут воспроизводиться, секвенсор движения будет воспроизводиться, а длина последовательности не изменится.

Совет: Если нажать кнопки STEP 1–16, когда отображается страница SEQUENCER, кнопки будут работать как селекторы шагов.

• Прыжок

Удерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку STEP, чтобы перейти к этому шагу. Это сделает последовательность короче.

Редактирование информации заметки для шага

Если нажать кнопки STEP 1–16, когда горит кнопка REC или отображается страница SEQUENCER, будет выбран шаг, соответствующий нажатой кнопке, и отобразится страница SEQ NOTE. См. «SEQ NOTE (Нота секвенсора)» на стр. 65.

Совет: Каждый раз, когда вы нажимаете кнопку STEP, которую вы выбрали, удерживая кнопку SHIFT, значение «GATE» шага увеличивается на 25%.

Используйте следующие шаги для редактирования номера ноты или значения скорости для каждой ноты.

1. Удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку PITCH/SEQ.

2. Нажмите кнопки PAGE < и >, чтобы отобразить страницу SEQ NOTE.

3. Нажмите одну из кнопок STEP 1–16, чтобы выбрать шаг для редактирования. Выбранная вами кнопка STEP будет мигать.

4. Используйте ручку DATA ENTRY A, чтобы выбрать ноту, которую вы хотите отредактировать. Выбранная нота отображается выделенным текстом в левой части дисплея.

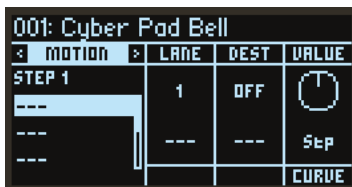
5. Используйте регуляторы DATA ENTRY B–F для изменения параметров.

Совет: «ACTIVE» устанавливается для каждого шага и не может быть изменен для каждой ноты. Если вы хотите удалить только определенную ноту, удерживайте кнопку SHIFT и поверните ручку DATA ENTRY B, чтобы установить «NOTE» на «---».

Детальное редактирование с помощью motion sequencer

Используйте следующие шаги для редактирования каждого шага последовательности движений.

1. Удерживайте кнопку SHIFT и нажмите кнопку PITCH/SEQ.
2. Нажмите кнопки PAGE < и > для отображения страницы MOTION.



The screenshot shows a monochrome display with the title "001: Cyber Pad Bell". Below the title is a table with four columns: MOTION, LANE, DEST, and VALUE. The first row is labeled "STEP 1" and contains the values "1", "OFF", and a clock icon. The second row contains dashes "---" and the label "STEP". The third row contains dashes "---" and the label "CURVE".

| MOTION | LANE | DEST | VALUE |
|--------|------|------|-------|
| STEP 1 | 1 | OFF | ⌚ |
| --- | --- | --- | STEP |
| --- | --- | --- | CURVE |

3. Используйте регулятор DATA ENTRY A для выбора дорожки, которую вы хотите редактировать.
Выбранная дорожка отображается выделенным текстом в левой части дисплея.
4. Нажмите одну из кнопок STEP 1–16 для выбора шага.
Выбранная вами кнопка STEP будет мигать.
5. Используйте регуляторы DATA ENTRY B–E для изменения параметров.

Руководство по параметрам

Список параметров

| Page Group | Page Name | Knob | Display | Full name | Range | □ | | |
|------------|-----------|-----------------|-------------|------------------------|---------------------|---|--------------------|------|
| HOME/ALGO | HOME/ALGO | A | ALGO | Algorithm | 1-40, User | p.42 | | |
| | | B | ATK | Attack | -100.0 - +100.0 [%] | p.42 | | |
| | | C | DECAY | Decay/Release | -100.0 - +100.0 [%] | p.42 | | |
| | | D | FX1 | (1st parameter of FX1) | | p.42 | | |
| | | E | FX2 | (1st parameter of FX2) | | | | |
| | | F | FX3 | (1st parameter of FX3) | | | | |
| MODE | MODE | FM | A | MODE | Operator Mode | FM, Ring Mod., Filter, Filter FM, Wave Folder, Effect, Bypass, Mute | p.43 | |
| | | | D | WAVE | Wave | * "Waveform List" | p.43 | |
| | | | B | FB | Feedback | 0-100 [%] | p.43 | |
| | | | C | WIDTH | Wave Width | Off, 1-99 [%] | p.43 | |
| | | Ring Mod. | B | DEPTH | Ring Depth | 0-100 [%] | p.44 | |
| | | | C | SHAPE | Shape | 0-100 [%] | p.44 | |
| | | Filter/FilterFM | B | TYPE | Filter Type | LPF, HPF, BPF, BRP, MG LPF12, MG LPF24, MG HPF12, MG HPF24, MG BPF6, MG BPF12, MS-20 LPF, MS-20 HPF | p.44 | |
| | | | E | CUTOFF | Cutoff | -50.0 - +50.0 [semi] | p.44 | |
| | | | F | RESO | Resonance | 0-100 [%] | p.44 | |
| | | Filter | C | OSC MIX | OSC Mix Level | 0-100 [%] | p.44 | |
| | | Wave Folder | B | GAIN | Gain | 0-100 [%] | p.45 | |
| | | | C | OSC MIX | OSC Mix Level | 0-100 [%] | p.45 | |
| | E | | BIAS | Bias | -100 - +100 [%] | p.45 | | |
| | EFFECT | EFFECT | B | FX | Effect Type | PEAK EQ, SHELV EQ, PHASER, SHORT DELAY, COMB, DIST, DRIVE, DEC, WAVESHAPER, PUNCH | p.46 | |
| | | | C | OSC MIX | OSC Mix Level | 0-100 [%] | p.46 | |
| | | | PEAK EQ | E | FREQ | Frequency | -50.0-+50.0 [semi] | p.46 |
| | | | | F | GAIN | Gain | -18.0-18.0 [dB] | p.46 |
| | | | SHELV EQ | E | LOW | Low Gain | -18.0-18.0 [dB] | p.46 |
| | | | | F | HIGH | High Gain | -18.0-18.0 [dB] | p.46 |
| | | | PHASER | E | FREQ | Frequency | -50.0-+50.0 [semi] | p.47 |
| | | | | F | FB | Feedback | -100-+100 [%] | p.47 |
| | | | SHORT DELAY | E | TIME | Time | 1-300msec | p.47 |
| | | | | F | FB | Feedback | 0-100 [%] | p.47 |
| | | | COMB | E | FREQ | Frequency | -50.0-+50.0 [semi] | p.47 |
| | | | | F | FB | Feedback | -100-+100 [%] | p.47 |
| | | | DIST | E | DIST | Distortion | 0-100 [%] | p.47 |
| | | | | F | LOW | Low Gain | -18.0-18.0 [dB] | p.47 |
| | | | DRIVE | E | DRIVE | Drive | 0-100 [%] | p.47 |
| | | | | F | LOW | Low Gain | -18.0-18.0 [dB] | p.48 |

| Page Group | Page Name | Knob | Display | Full name | Range | □ | | |
|------------|-----------|------------|-----------------|-------------------------|-------------------------|--------------------------|------|------|
| MODE | EFFECT | DEC | E | FREQ | Frequency | 2.00-256.00 | p.48 | |
| | | | F | BIT | Bit | 2.00-24.00 | p.48 | |
| | | WAVESHAPER | E | TYPE | Type | waveshaper type list | | p.49 |
| | | | F | DAMP | High Damp | 0-100 [%] | | p.49 |
| | | PUNCH | E | PUNCH | Punch | 0-100 [%] | | p.49 |
| | | | F | HIGH | High Gain | -18.0-18.0 [dB] | | p.49 |
| PITCH | PITCH | RATIO | A | FREQ | Frequency Mode | FIXED, RATIO | p.50 | |
| | | | C | TRANS | Transpose | -12 - +12 [semi] | p.50 | |
| | | | D | COARSE | Coarse Ratio | 1/128-32 | p.50 | |
| | | | E | FINE | Fine Ratio | 0.50-2.00 | p.51 | |
| | | | F | DETUNE | Detune | -50.0 - +50.0 [cents] | p.51 | |
| | | | D | x100 | Fixed Frequency | 0.01-9999.99 [Hz] | p.50 | |
| | E | x1 | Fixed Frequency | 0.01-9999.99 [Hz] | | | | |
| | F | x0.01 | Fixed Frequency | 0.01-9999.99 [Hz] | | | | |
| | P MOD | | A | EG1 | EG1 Int | -144.00 - +144.00 [semi] | p.51 | |
| | | | B | LFO1 | LFO1 Int | -144.00 - +144.00 [semi] | p.51 | |
| C | | | VEL | Velocity Sens | 0-100 [%] | p.51 | | |
| D | | | CTRL | EG1 Ctrl Src | * "Control Source List" | p.51 | | |
| E | | | CTRL | LFO1 Ctrl Src | * "Control Source List" | p.51 | | |
| F | | | DEST | Velocity Mod. Dest. | Fine, Coarse | p.51 | | |
| LEVEL/EG | EG | A | ATK | Attack Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.52 | | |
| | | B | DECAY | Decay Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 | | |
| | | C | REL | Release Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.52 | | |
| | | D | LEVEL | OP Level | 0-100 [%] | p.52 | | |
| | | E | SUS | Sustain Level | 0-100 | p.52 | | |
| | | F | CURVE | Curve | 0(LIN), 1-9, 10(EXP) | p.52 | | |
| | KTRK | A | LOW | Low Slope | -100 - +100 [%] | p.53 | | |
| | | B | CENTER | Center Key | A0-C9 | p.53 | | |
| | | C | HIGH | High Slope | -100 - +100 [%] | p.53 | | |
| | | D | L CRV | Low Curve | LIN, EXP | p.53 | | |
| | | F | H CRV | High Curve | LIN, EXP | p.53 | | |
| | LMOD | B | LFO1 | LFO1 Int | -100 - +100 [%] | p.54 | | |
| | | C | VEL | Velocity Sens | 0-100 [%] | p.54 | | |
| E | | CTRL | LFO1 Ctrl Src | * "Control Source List" | p.54 | | | |

| Page Group | Page Name | Knob | Display | Full name | Range | □ |
|------------|-----------|-------|------------|------------------------|---------------------------|------|
| MOD | EG1 PITCH | A | ATK | Attack Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | B | DECAY | Decay Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | C | REL | Release Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | E | SUS | Sustain Level | 0-100 | p.55 |
| | | F | CURVE | Curve | 0(LIN), 1-9, 10(EXP) | p.55 |
| | EG2 FLTR | A | ATK | Attack Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | B | DECAY | Decay Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | C | REL | Release Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | E | SUS | Sustain Level | 0-100 | p.55 |
| | | F | CURVE | Curve | 0(LIN), 1-9, 10(EXP) | p.55 |
| | EG3 | A | ATK | Attack Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | B | DECAY | Decay Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | C | REL | Release Time | 0 [msec] - 90.000 [sec] | p.55 |
| | | E | SUS | Sustain Level | 0-100 | p.55 |
| | | F | CURVE | Curve | 0(LIN), 1-9, 10(EXP) | p.55 |
| | LF01 OP | A | WAVE | Wave | * "LFO Wave List" | p.55 |
| | | B | SPEED | Speed | 0.01-100.00[Hz], 1/48-4/1 | p.56 |
| | | C | KSYNC | Key Sync | Off, Common, Voice | p.56 |
| | | D | PHASE | Phase | Random, -180 - +180 | p.57 |
| | | E | TEMPO | Tempo Sync | Off, On | p.57 |
| | | F | FADE | Fade | 0 [msec] - 9.900 [sec] | p.57 |
| | LF02 FLTR | A | WAVE | Wave | * "LFO Wave List" | p.55 |
| | | B | SPEED | Speed | 0.01-100.00[Hz], 1/48-4/1 | p.56 |
| | | C | KSYNC | Key Sync | Off, Common, Voice | p.56 |
| | | D | PHASE | Phase | Random, -180 - +180 | p.57 |
| | | E | TEMPO | Tempo Sync | Off, On | p.57 |
| | | F | FADE | Fade | 0 [msec] - 9.900 [sec] | p.57 |
| | LF03 | A | WAVE | Wave | * "LFO Wave List" | p.55 |
| | | B | SPEED | Speed | 0.01-100.00[Hz], 1/48-4/1 | p.56 |
| | | C | KSYNC | Key Sync | Off, Common, Voice | p.56 |
| D | | PHASE | Phase | Random, -180 - +180 | p.57 | |
| E | | TEMPO | Tempo Sync | Off, On | p.57 | |
| F | | FADE | Fade | 0 [msec] - 9.900 [sec] | p.57 | |

| Page Group | Page Name | Knob | Display | Full name | Range | □ | | |
|------------|-------------|-------------|---|-------------------------|---|---------------------------|--------------------|------|
| FILTER | FILTER | A | TYPE | Filter Type | LPF 12, LPF 24, LPF MS-20, LPF POLY6, HPF 12, HPF 24, HPF MS-20, BPF 6, BPF 12, BR 6, BR 12 | p.58 | | |
| | | D | ENABLE | Enable | Off, On | p.58 | | |
| | | B | CUTOFF | Cutoff | (TYPE = MS-20, Poly6) 12.98Hz - +21.10kHz (Others) 6.489Hz-23.68kHz | p.58 | | |
| | | E | RESO | Resonance | 0.00-100.00[%] | p.59 | | |
| | | C | EG2 | EG2 Int | -142.00 - +142.00 | p.59 | | |
| | | F | CTRL | EG2 Ctrl Src | * "Control Source List" | p.59 | | |
| | FLTR MOD | A | LOW | KeyTrk Low Slope | -Inf - +Inf | p.60 | | |
| | | D | CENTER | KeyTrk Center Key | C-1-G9 | p.60 | | |
| | | B | HIGH | KeyTrk High Slope | -Inf - +Inf | p.60 | | |
| | | C | LFO2 | LFO2 Int | -142.00 - +142.00 | p.60 | | |
| F | | CTRL | LFO2 Ctrl Src | * "Control Source List" | p.60 | | | |
| EFFECT | | FX 1...3 | A | FX | Effect Type | * "Effect Parameter List" | p.61 | |
| | D | | ENABLE | Enable | Off, On | p.61 | | |
| | B | | FX EDIT 1 | --- | * "Effect Parameter List" | p.61 | | |
| | C | | FX EDIT 2 | --- | * "Effect Parameter List" | | | |
| | E | | FX EDIT 3 | --- | * "Effect Parameter List" | | | |
| | F | | FX EDIT 4 | --- | * "Effect Parameter List" | | | |
| | A | | RUN | Arpeggiator Run | Off, On, Latch | | p.62 | |
| B | PTRN | Arp Pattern | Manual, Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger | p.62 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | | | | |
| ARP | ARPEGGIATOR | D | RESO | Resolution | 1/32triplet - 1/4 | p.63 | | |
| | | E | GATE | Gate Time | 0-100[%] | p.63 | | |
| | | F | OCT | Octave | 1-4[oct] | p.63 | | |
| | | SEQ | SEQUENCER | A | TEMPO | Tempo | 40.00-300.00 [bpm] | p.64 |
| | | | | B | RESO | Step Resolution | 1/64-4/1 | p.64 |
| | | | | C | SWING | Swing | -100 - +100 [%] | p.64 |
| D | MODE | | | Step Mode | Forward, Backward, Bounce, Center, Even/Odd, Random | p.64 | | |
| E | LENGTH | | | Length | 1-16 | p.64 | | |
| F | ACTIVE | | | Active Sequencer | BOTH, NOTE, MTN | p.65 | | |
| SEQ | SEQ NOTE | A | LANE | Lane | 1-6 | p.65 | | |
| | | B | NOTE | Lane Note | ---, C-1-G9 | p.65 | | |
| | | C | START | Start Offset | 0-100[%] | p.65 | | |
| | | D | ACTIVE | Active | Off, On | p.65 | | |
| | | E | VEL | Velocity | 1-127 | p.65 | | |
| | | F | GATE | Gate Time | 0-100[%], Tie | p.65 | | |
| | | MOTION | A | LANE | Lane | 1-6 | p.66 | |
| | B | | DEST | Dest Scope | OFF, PROG, OP1-6, EG1-3, LFO1-3, FILTER, FX1-3, ARP, SEQ, ALG R1-6, MIDI | p.66 | | |
| | C | | VALUE | Value | 0-100 [%] | p.66 | | |
| | D | | SYNC | Motion Key Sync | Trigger, Legato, Free | p.66 | | |
| | E | | DEST | Destination | * "Motion Destination List" | p.66 | | |
| | F | | CURVE | Curve | Step, Exp, Lin, Log | p.67 | | |

| Page Group | Page Name | Knob | Display | Full name | Range | □ | |
|--|----------------------|------------|---------|-------------|--|---|------|
| SEQ | SEQ UTIL | A | TARGET | Target | NOTE, MTN LANE1-6 | p.67 | |
| | TARGET = NOTE | B | FUNC | Function | TRANS, VEL, NUDGE, COPY, INVERT | p.67 | |
| | | TRANS | C | VALUE | Value | -12--+12 | p.67 |
| | | | D | START | Start step | 1-16 | |
| | | | E | END | End step | 1-16 | |
| | | | F | TYPE | Type | ADD, SET, SCALE | |
| | | VEL | C | VALUE | Value | TYPE=ADD: -127-127, TYPE=SET: 1-127 TYPE=SCALE: 1-200 [%] | p.67 |
| | | | D | START | Start step | 1-16 | |
| | | | E | END | End step | 1-16 | |
| | | NUDGE | C | VALUE | Value | -15--+15 | p.67 |
| | | | F | DEST | Destination | ALL, NOTE, MOTION | |
| | | COPY | C | REPEAT | Repeat | 1-16 | p.67 |
| | | | D | START | Start step | 1-16 | |
| | | | E | END | End step | 1-16 | |
| | | | F | DEST | Destination | 1-16 | |
| | | INVERT | C | VALUE | Value | FULL, REL | p.67 |
| | D | | START | Start step | 1-16 | | |
| | E | | END | End step | 1-16 | | |
| | TARGET = MTN LANE1-6 | B | FUNC | Function | CLEAR, DUP, COPY VALUE, COPY CURVE, SET VALUE, SET CURVE, ASSIGN RAMP, ASSIGN SAW, ASSIGN TRI, ASSIGN TRI+, ASSIGN SINE, ASSIGN SQR, ASSIGN RAND | p.67 | |
| | | CLEAR | ... | CLEAR | Clear lane | ... | p.68 |
| | | DUP | C | REPEAT | Repeat | 1-16 | p.68 |
| | | | D | START | Start step | 1-16 | |
| | | | E | END | End step | 1-16 | |
| | | | F | DEST | Destination | 1-16 | |
| | | COPY VALUE | C | REPEAT | Repeat | 1-16 | p.68 |
| | | | D | START | Start step | 1-16 | |
| | | | E | END | End step | 1-16 | |
| | | | F | DEST | Destination | 1-16 | |
| | | COPY CURVE | C | REPEAT | Repeat | 1-16 | p.68 |
| | | | D | START | Start step | 1-16 | |
| E | | | END | End step | 1-16 | | |
| F | | | DEST | Destination | 1-16 | | |
| SET VALUE | | C | VALUE | Value | 0.00-100.00 | p.68 | |
| | | D | START | Start step | 1-16 | | |
| | | E | END | End step | 1-16 | | |
| SET CURVE | | C | VALUE | Value | STEP, EXP, LIN, LOG | p.68 | |
| | | D | START | Start step | 1-16 | | |
| | | E | END | End step | 1-16 | | |
| ASSIGN RAMP, ASSIGN SAW, ASSIGN TRI, ASSIGN TRI+, ASSIGN SINE, ASSIGN SQR, ASSIGN RAND | | C | SCALE | Scale | -100.00-100.00 | p.68 | |
| | | D | START | Start step | 1-16 | | |
| | | E | END | End step | 1-16 | | |
| | | F | OFFSET | Offset | -100.00 - 100.00 | | |

| Page Group | Page Name | Knob | Display | Full name | Range | □ | |
|------------|----------------|------------|---------|-----------------|------------------------------------|-----------------------------|------|
| VOICE | VOICE | A | ASSIGN | Voice Assign | Poly, Mono, Mono Legato | p.69 | |
| | | B | GLIDE | Glide Mode | Off, On, Legato | p.69 | |
| | | C | TIME | Glide Time | 0[msec]-50.000[sec] | p.69 | |
| | | D | UNISON | Unison Voices | Off, 2-8 | p.69 | |
| | | E | DETUNE | Unison Detune | 0-200[cents] | p.69 | |
| | | F | SPREAD | Unison Spread | 0-100[%] | p.70 | |
| V.PATCH | V.PATCH 1...12 | A | SRC | Source Scope | * "Virtual Patch Source List" | p.71 | |
| | | D | SRC | Source | | | |
| | | B | INT | Mod Int | Depends on destination | p.71 | |
| | | E | CTRL | Mod Ctrl Src | * "Control Source List" | p.71 | |
| | | C | DEST | Dest Scope | * "Virtual Patch Source List" | p.71 | |
| | | F | DEST | Destination | * "Virtual Patch Destination List" | | |
| MISC | PROG PITCH | A | TRANS | Transpose | -12 - +12 [semi] | p.72 | |
| | | B | BEND | Pitch Bend Up | -60 - +60 [semi] | p.72 | |
| | | C | LFO1 | LFO1 Int | -144.00 - +144.00[semi] | p.72 | |
| | | D | OCT | Octave | -2 - +2 [oct] | p.72 | |
| | | E | --- | Pitch Bend Down | -60 - +60 [semi] | p.72 | |
| | | F | CTRL | LFO1 Ctrl Src | * "Control Source List" | p.72 | |
| | PROG MISC | | A | LEVEL | Program Level | -Inf - +6.0 [dB] | p.73 |
| | | | B | ALG FB | Algorithm FB | 0-100 [%] | p.73 |
| | | | C | PHASE | OSC Phase | Sync, Free, Random | p.73 |
| | | | D | LOFI | LoFi | Off, On | p.73 |
| | USER ALG | FM MATRIX | B-F | x->y | OPx -> OPy | 0-100 [%] | p.74 |
| | | | A | SELF | OPx Self Feedback | 0-100 [%] | p.74 |
| | | DIRECT OUT | A-F | OPx | OPx Direct Out | Off, On | p.74 |
| | OP UTIL | | A | FUNC | Function | COPY OP, COPY EG, COPY KTRK | p.75 |
| | | | B | FROM | From | 1-6 | p.75 |
| C | | | TO | To | 1-6 | p.75 | |

| Page Group | Page Name | Knob | Display | Full name | Range | □ |
|------------|-----------|------|-------------|-------------------|---------------------------|------|
| GLOBAL | TUNE | ... | ... | Master Tune | -50 - +50 [ct] | p.76 |
| | | ... | ... | Transpose | -12 - +12 | p.76 |
| | MIDI | ... | ... | Global Channel | 1-16 | p.76 |
| | | ... | ... | Local Control | Off, On | p.77 |
| | | ... | ... | Clock | Off, Intern, Extern, Auto | p.77 |
| | | ... | ... | Convert Position | Pre, Post | p.77 |
| | | ... | ... | Rx Transport | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Rx Prog Chg | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Rx CC | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Rx Pitch Bend | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Tx Transport | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Tx Prog Chg | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Tx CC | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Tx Pitch Bend | Off, On | p.78 |
| | | ... | ... | Aftertouch Src | Off, Ch, Poly, Both | p.78 |
| | | CTRL | ... | ... | Velocity Curve | 1-9 |
| | ... | | ... | Aftertouch Curve | 1-5, 24stp, 12stp, Rnd | p.79 |
| | ... | | ... | Prog Chg Lock | Off, Shift, Home | p.80 |
| | ... | | ... | Knob Mode | Scale, Jump | p.80 |
| | ... | | ... | SST Hold Time | 0.0-60.0 [s] | p.81 |
| | SEQ | ... | ... | Note Trigger Vel* | 1-127 | p.81 |
| | | ... | ... | Trigger Quantize | Off, 1, 2, 4 | p.81 |
| | | ... | ... | Record Quantize | Off, Start, All | p.81 |
| | | ... | ... | Metronome | Off, On | p.81 |
| | | ... | ... | Metronome Level | 0-10 | p.81 |
| | | ... | ... | High Click | Off, On | p.81 |
| | SYS | ... | ... | Key Trig Velocity | Off, On | p.81 |
| | | ... | ... | Auto Power Off | Off, 4H | p.82 |
| | | ... | ... | Screen Bright | 0-10 | p.82 |
| | | ... | ... | LED Bright | 0-10 | p.82 |
| | | ... | ... | System ID | 1-254 | p.82 |
| | ... | ... | USB Network | RNDIS, NCM | p.82 | |

*: opsix module only

HOME/ALGO

HOME/ALGO (Home/Algorithm)



ALGO (Algorithm)

Выбирает алгоритм.

Пользовательские алгоритмы можно редактировать на странице USER ALG (пользовательский алгоритм). (См. «Список алгоритмов», стр. 83)

ATK (Attack)

Устанавливает время атаки (как быстро начинается нота) для всех Операторов.

DECAY (Decay/Release)

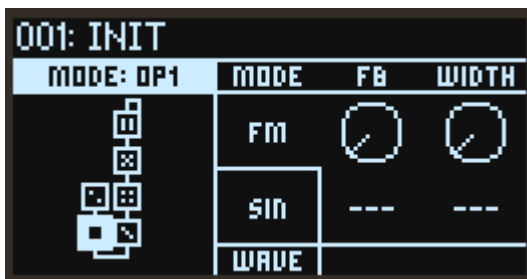
Устанавливает время затухания/выходного сигнала (насколько быстро затухает нота) для всех Операторов.

FX1, 2, 3

Они регулируют самые важные параметры каждого эффекта. Хотя способ, которым это работает, зависит от типа установленного эффекта, это в основном изменяет глубину эффекта. Отредактируйте подробные настройки для каждого эффекта с помощью группы страниц EFFECT. (См. «EFFECT», стр. 61)

ОПЕРАТОРЫ: РЕЖИМ

MODE: OP1...6 (Operator Mode)



MODE

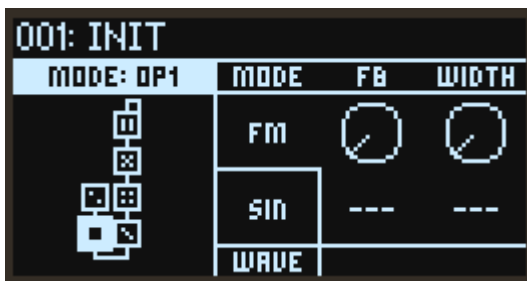
Выбирает режим Operator. (См. стр. 7)

WAVE

Это выбирает форму волны осциллятора. (См. стр. 84)

Когда "MODE" установлен на FM (Frequency Modulation)

Высота тона осциллятора может быть изменена с помощью входного сигнала от модулятора.

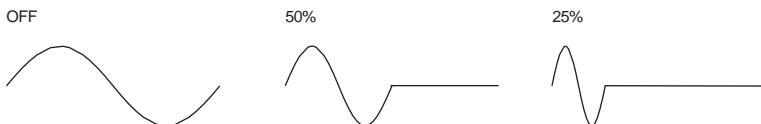


FB (Feedback)

Регулирует количество собственной обратной связи от оператора. Когда «WAVE» установлено на «SIN», звук будет становиться ярче, чем ближе значение обратной связи к 75%, больше походить на пилообразную волну. Когда значение обратной связи превышает 75%, звук станет больше похож на сложный шум, чем больше значение.

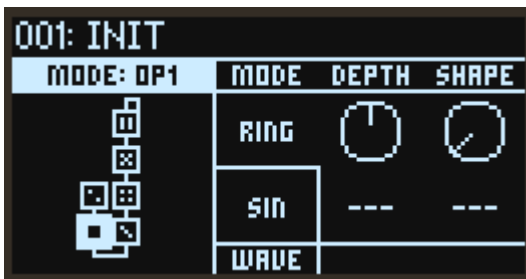
WIDTH (Wave Width)

Это устанавливает ширину формы волны, которая была настроена с помощью параметра «WAVE». Вы можете управлять значением с помощью V.Patch, чтобы получить отличительные звуки, подобные тем, которые используются в танцевальной музыке.



Когда "MODE" установлен на RING (Ring Modulation)

Здесь используется АМ (амплитудная модуляция) для умножения входного сигнала от модулятора на сигнал генератора.



DEPTH (Ring Depth)

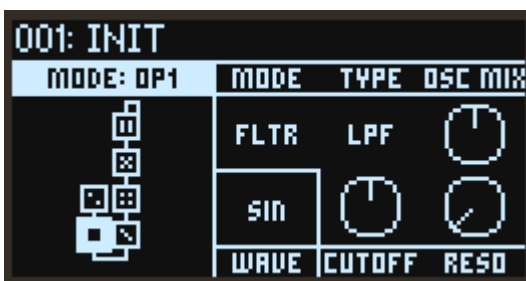
Устанавливает баланс между сигналами кольцевого модулятора и осциллятора. Настройка 100% выводит только сигнал кольцевого модулятора, а настройка 0% выводит только сигнал осциллятора.

SHAPE

Используется для выпрямления входного сигнала от модулятора. Настройка 50% выпрямляет форму волны наполовину, а настройка 100% производит полностью выпрямленную форму волны. Чем выше значение, тем ярче будет звучать тон.

Когда "MODE" установлен на FLTR (Filter)

Фильтрует входной сигнал, чтобы вырезать указанный тональный диапазон. Вы также можете подмешивать звук осциллятора для вывода. Частота среза работает совместно с высотой тона осциллятора.



TYPE (Filter Type)

Устанавливает тип фильтра, используемого в Операторе.

OSCMIX (OSC Mix Level)

Устанавливает уровень осциллятора, вводимый в фильтр.

CUTOFF (Cutoff)

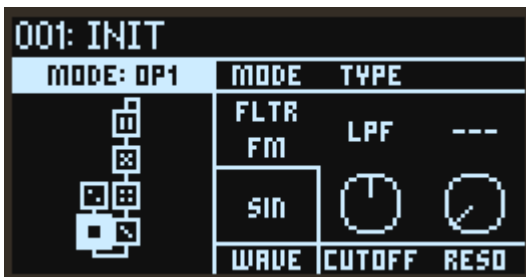
Хотя частота среза фильтра работает в сочетании с высотой тона генератора, вы можете использовать этот параметр для добавления смещения. Это устанавливается в полутонах.

RESO (Resonance)

Подчеркивает частоты около частоты среза.

Когда "MODE" установлен на FLTR FM (Filter FM)

В Filter FM сигнал генератора используется в качестве аудиовхода для фильтра. Частота среза модулируется с использованием входных сигналов от модулятора(ов). В зависимости от настроек среза и типа фильтра это может не иметь никакого эффекта, так как звук, выведенный из генератора, может не проходить через фильтр. Изменения в звуке легче понять, если вы установите параметр WAVE на SAW, а затем измените тип фильтра.



TYPE (Filter Type)

Устанавливает тип фильтра, используемого в операторе.

CUTOFF (Cutoff)

Хотя частота среза фильтра изменяется вместе с входным сигналом модулятора, центральная частота изменяется вместе с высотой тона генератора, поэтому вы можете использовать этот параметр для добавления смещения. Это устанавливается в полутонах.

RESO (Resonance)

Подчеркивает частоты около частоты среза.

Когда "MODE" установлен на WAVE FLDR (Wave Folder)

Это «складывает» форму волны, создавая мощный эффект искажения.



GAIN

Регулирует силу эффекта Wave Folder. Увеличение этого значения увеличит количество раз, которое будет складываться волновая форма.

OSC MIX (OSC Mix Level)

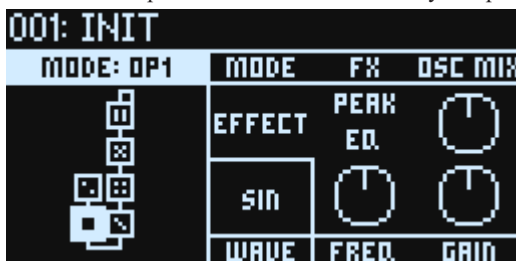
Устанавливает уровень осциллятора, вводимый в папку Wave.

BIAS

Применяет смещение постоянного тока к входному сигналу для изменения гармоник.

Когда MODE является "EFFECT"

В этом режиме оператор выполняет функции эффекта типа задержки, гребенчатого фильтра или искажения. Сигнал от осциллятора и входной сигнал от модулятора вводятся в эффект.



FX (Effect Type)

Устанавливает тип эффекта, используемого в операторе.

OSC MIX (OSC Mix Level)

Устанавливает уровень осциллятора, вводимый в эффект.

Параметры эффекта для ручек E и F различаются в зависимости от типа эффекта.

PEAK EQ (Peaking EQ)

Увеличивает или уменьшает уровень частот в определенном диапазоне.

FREQ (Frequency)

Регулирует центральную частоту, которая увеличивается или уменьшается. Этот эффект работает в сочетании с высотой тона осциллятора.

GAIN

Увеличивает или уменьшает уровень центральных частот.

SHELV EQ (Shelving EQ)

Это эквалайзер полочного типа. Этот эквалайзер усиливает или ослабляет низкие и высокие частоты.

LOW (Low Gain)

Регулирует уровень нижних частот.

HIGH (High Gain)

Регулирует уровень высоких частот.

PHASER

Изменяет фазу звука, создавая эффект нарастания.

FREQ (Frequency)

Регулирует частоту, на которой применяется эффект. Этот эффект работает совместно с высотой тона осциллятора.

Совет: Если вы не хотите, чтобы частота была связана с высотой тона, установите «FREQ» в «PITCH OP1..6» (стр. 50) на «FIXED». Это устанавливает частоту на фиксированной частоте, независимо от номера ноты.

FB (Feedback)

Регулирует количество обратной связи.

SHORT DELAY

Этот эффект добавляет временную задержку к звуку.

TIME

Устанавливает время задержки.

FB (Feedback)

Регулирует количество обратной связи.

COMB (Comb Filter)

Это непрерывный полосовой и режекторный фильтр, который придает звуку уникальный характер.

FREQ (Frequency)

Регулирует частоту, на которой применяется эффект. Этот эффект работает совместно с высотой тона осциллятора.

Совет: Если вы не хотите, чтобы частота была связана с высотой тона, установите «FREQ» в «PITCH OP1..6» (стр. 50) на «FIXED». Это устанавливает частоту на фиксированной частоте, независимо от номера ноты.

FB (Feedback)

Регулирует количество обратной связи.

DIST (Distortion)

Эффект искажения, который сильно искажает звук.

DIST (Distortion)

Регулирует уровень искажений путем регулировки входного уровня схемы искажений.

LOW (Low Gain)

Регулирует низкочастотную область.

DRIVE

Эффект привода, который добавляет более тяжелое искаженное ощущение. Эффективен для звуков бас-гитары и бас-барабана.

DRIVE

Применяет привод к входному сигналу, который действует как усилитель для создания естественных искажений.

LOW (Low Gain)

Регулирует низкочастотную область.

DEC (Decimator)

Создает простой и грубый эффект сэмплирования за счет снижения частоты дискретизации и скорости передачи данных.

FREQ (Frequency)

Регулирует частоту дискретизации. Более низкие значения дают более низкого качества звук. Этот эффект работает в сочетании с высотой тона осциллятора.

Совет: Если вы не хотите, чтобы частота была связана с высотой тона, установите «FREQ» в «PITCH OP1..6» (стр. 50) на «FIXED». Это устанавливает частоту на фиксированной частоте, независимо от номера ноты.

BIT

Регулирует длину бита. Более низкие значения дают более низкого качества звук.

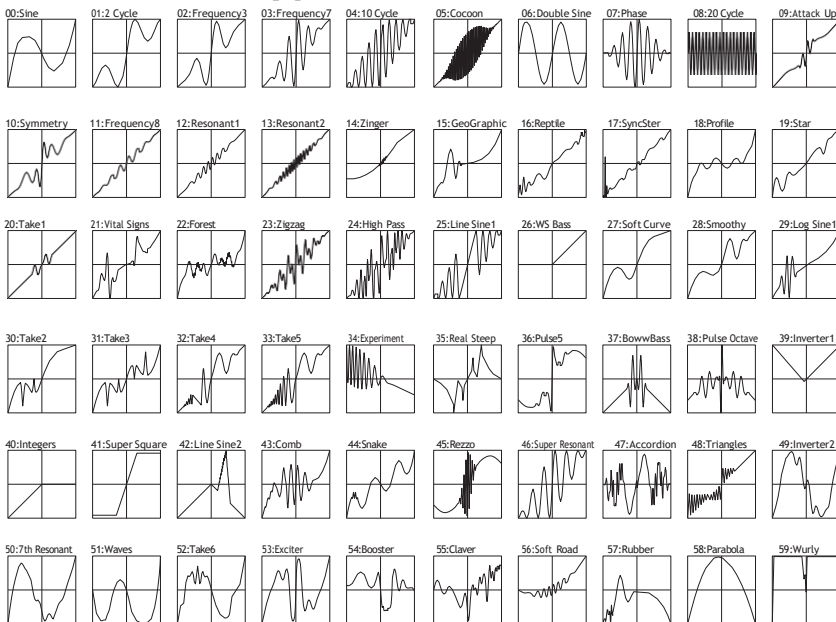
WAVESHAPER

Воссоздает метод волновой обработки звука, который использовался на музыкальной рабочей станции Korg «01/W», выпущенной в 1991 году.

Этот эффект пропускает входящий звук через таблицу формирования волны для изменения формы волны. Используйте уровень модулятора или OSC MIX для регулировки глубины эффекта waveshaper.

TYPE

Выбирает тип таблицы волновой формы.



DAMP (High Damp)

Регулирует область высоких частот. Чем выше настройка, тем больше обрезаются высокочастотные компоненты.

PUNCH

Устанавливает эффект, который подчеркивает громкость атаки входного сигнала.

PUNCH

Регулирует степень акцента.

HIGH (High Gain)

Регулирует высокочастотную область.

ОПЕРАТОРЫ: СДВИГ (PITCH)

PITCH: OP1...6 (Operator Pitch)



FREQ (Frequency Mode)

Используйте это, чтобы выбрать, как будет установлена высота тона осциллятора.

FIXED: При такой настройке высота тона осциллятора останется на той же частоте независимо от номера ноты.

RATIO: При использовании этой настройки частота номера ноты будет умножаться на коэффициенты, установленные в **COARSE** (грубое отношение) и **FINE** (точное отношение), чтобы задать высоту тона осциллятора.

TRANS (Transpose)

Смещает высоту тона генератора в полутонах в диапазоне ± 1 октавы. Эта настройка доступна только если **FREQ** (режим частоты) установлен на «**RATIO**».

Когда "FREQ" в значении FIXED

x100, x1, x0.01

Устанавливает частоту генератора в диапазоне от 0,01 до 9999,99 Hz.

Когда "FREQ" в значении RATIO



COARSE (Coarse Ratio)

Используется для грубой настройки высоты тона осциллятора. Если эта настройка равна «1», частота совпадает с номером ноты. Если эта настройка меньше «1», высота тона будет смещаться вниз на октавы. Если эта настройка больше «1», высота тона будет смещаться вверх на целые единицы в соответствии с частотой номера ноты.

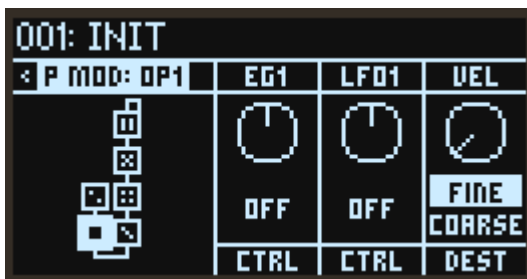
FINE (Fine Ratio)

Тонкая настройка высоты тона генератора. Частота генератора равна значениям COARSE (грубое отношение), FINE (точное отношение) и частоты номера ноты, все умноженные вместе.

DETUNE

Изменяет высоту тона осциллятора с шагом в один цент.

P MOD: OP1...6 (Operator Pitch Modulation)



EG1 (EG1 Int)

Устанавливает эффект EG1, применяемый к высоте тона, с шагом в полутоном.

LFO1 (LFO1 Int)

Устанавливает степень влияния LFO1 на высоту тона с шагом в полутоном.

VEL (Velocity Sens)

Устанавливает, насколько скорость будет влиять на высоту тона.

CTRL (EG1 Ctrl Src)

Выбирает источник модуляции, который управляет EG1 Int. Выбранное здесь значение умножается на EG1 (EG1 Int) для определения величины модуляции высоты тона. (См. «Список источников управления», стр. 85).

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

Выбирает источник модуляции, который управляет LFO1 Int. Выбранное здесь значение умножается на LFO1 (LFO1 Int) для определения величины модуляции высоты тона. (См. «Список источников управления», стр. 85).

DEST (Velocity Mod. Dest)

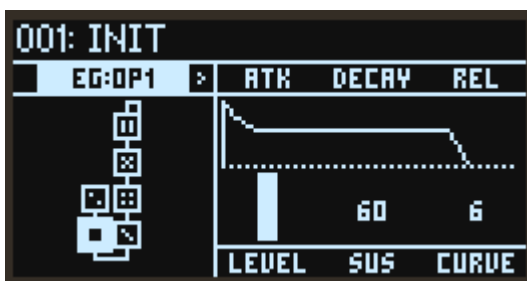
Устанавливает, на какой параметр будет влиять эффект скорости на высоту тона. Это доступно только когда **FREQ** (режим частоты) установлен на «RATIO».

Fine: Эффект будет применен к **FINE** (Fine Ratio). Высота тона будет изменяться непрерывно в зависимости от изменения скорости.

Coarse: Эффект будет применен к **COARSE** (Coarse Ratio). Изменения высоты тона будут сделаны поэтапно, при этом соотношение между номером ноты и высотой тона останется целым числом. Использование этого на операторах, которые являются модуляторами, позволяет вам изменять гармоники, не загрязняя звук.

ОПЕРАТОРЫ: LEVEL/EG

EG: OP1...6 (Operator Level/EG)



ATK (Attack Time)

Указывает время от включения ноты до достижения максимального уровня.

DECAY (Decay Time)

Это устанавливает, сколько времени потребуется для стабилизации от пика до уровня Sustain.

REL (Release Time)

Это устанавливает, сколько времени потребуется огибающей, чтобы упасть до 0 после отпускания ноты.

LEVEL (OP Level)

Устанавливает выходной уровень оператора. Это тот же параметр, который контролируется ползунком OPERATOR MIXER.

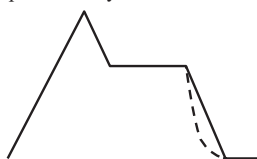
SUS (Sustain Level)

Это устанавливает уровень в конце времени затухания.

Когда достигается уровень сустейна, этот уровень сохраняется до тех пор, пока нота не будет выключена.

CURVE

Это устанавливает кривые decay и release.

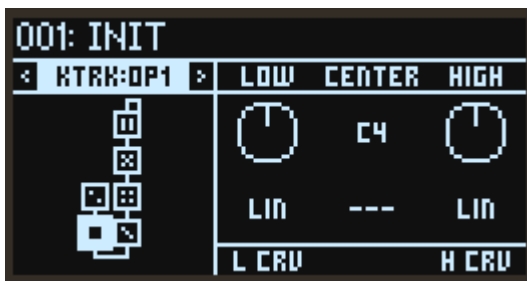


Curve=0 (LIN)



Curve=10 (EXP)

KTRK: OP1...6 (Operator Level Key Track)



CENTER (Center Key)

Это устанавливает ноту на клавиатуре, которая используется в качестве опорной для отслеживания клавиатуры. Глубина эффекта будет меняться в зависимости от того, насколько далеко от ЦЕНТРА находится нота, которую вы играете (Center Key).

LOW (Low Slope)

Устанавливает глубину отслеживания клавиатуры для нот, которые ниже ЦЕНТРА (Center Key). Если установлено положительное значение, чем ниже нота от ЦЕНТРА, тем больше будет выходной уровень оператора. Если установлено отрицательное значение, более низкие ноты будут давать соответственно более низкие выходные уровни.

HIGH (High Slope)

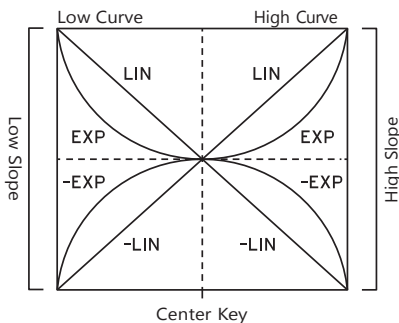
Устанавливает глубину отслеживания клавиатуры для нот, которые выше ЦЕНТРА (Center Key). Если установлено положительное значение, чем выше нота от ЦЕНТРА, тем больше будет выходной уровень оператора. Если установлено отрицательное значение, более высокие ноты будут производить соответственно более низкие выходные уровни.

L CRV (Low Curve)

Это устанавливает, как эффект будет меняться при воспроизведении нижних нот по отношению к ЦЕНТРУ (Center Key). Установка этого параметра на «LIN» сделает эффект постепенно сильнее при фиксированном соотношении. Установка этого параметра на «EXP» сделает эффект постепенно глубже вокруг ЦЕНТРА (Center Key), но эффект будет становиться экспоненциально сильнее для нот, проигрываемых дальше от ЦЕНТРА (Center Key).

H CRV (High Curve)

Это устанавливает, как эффект будет меняться при воспроизведении более высоких нот по отношению к ЦЕНТРУ (Center Key). Установка этого параметра на «LIN» сделает эффект постепенно сильнее при фиксированном соотношении. Установка этого параметра на «EXP» сделает эффект постепенно глубже вокруг ЦЕНТРА (Center Key), но эффект будет становиться экспоненциально сильнее для нот, проигрываемых дальше от ЦЕНТРА (Center Key).



L MOD: OP1...6 (Operator Level Modulation)



| LMOD:OP1 | LFO1 | VEL |
|----------|------|-----|
| --- | ▮ | ▮ |
| --- | OFF | --- |
| | CTRL | |

LFO1 (LFO1 Int)

Устанавливает, как эффект, применяемый к выходному уровню оператора, будет изменяться с LFO1.

VEL (Velocity Sens)

Это устанавливает, как эффект, применяемый к выходному уровню оператора, будет меняться в зависимости от скорости.

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

Выбирает источник модуляции, который управляет LFO1 Int. Выбранное здесь значение умножается на LFO1 (LFO1 Int) для определения величины модуляции выходного уровня. («Список источников управления» на стр. 85).

MOD

EG1 PITCH, EG2 FLTR (Filter), EG3 (Assignable)

Opsix имеет три EG в дополнение к EG, которые управляют уровнями каждого оператора. По умолчанию EG1 подключен к питчу оператора, а EG2 подключен к фильтру. EG3 ни к чему не подключен, но может быть подключен с помощью V.Patch (стр.71).

ATK (Attack Time)

DECAY (Decay Time)

REL (Release Time)

SUS LV (Sustain Level)

CURVE

Подробнее на стр. 52.

LFO1 OP (Операторы), LFO2 FLTR (Фильтр), LFO3 (Назначаемый)

Opsix имеет три LFO. По умолчанию LFO1 подключен к высоте и уровню оператора, а LFO2 подключен к фильтру. LFO3 не подключен ни к чему, но может быть подключен к V.Patch (стр.71).

| ◀ LFO1 OP ▶ | WAVE | SPEED | KSYNC |
|-------------|-------|-------|-------|
| EG1 PITCH | TRI | | CMA |
| EG2 FLTR | | | |
| EG3 | | | |
| [LFO1 OP] | 0 | SYNC | |
| LFO2 FLTR | | OFF | |
| LFO3 | | | |
| | PHASE | TEMPO | FADE |

WAVE

Это выбирает форму волны LFO.

• LFO Wave List

TRI (Triangle)



SAW DOWN (Saw Down)



SAW UP (Saw Up)



SQR (Square)



SIN (Sine)



S/H (Sample&Hold)



GTR (Guitar)



X.TRI (Exp. Triangle)



X.SAW DOWN (Exp. Saw Down)



X.SAW UP (Exp. Saw Up)



TRI4 (Step4 Triangle)



TRI6 (Step6 Triangle)



SAW4 DOWN (Step4 Saw Down)



SAW6 DOWN (Step6 Saw Down)



S.RND TIME (StepRnd: Time)



S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time)



RND LEVEL (Random: Level)



RND TIME (Random: Time)



RND LVTIME (Random: Lvl&Time)



TRI+ (Triangle +)

SAW DOWN+ (Saw Down +)

SAW UP+ (Saw Up +)

SQR+ (Square +)

Взгляните на комментарии ниже по некоторым формам волн.

GTR (Guitar): Это для гитарного вибрато. Значение только положительное, и когда оно установлено с помощью высоты тона, то будет получен только эффект изгиба высоты тона вверх.

S/H (Sample&Hold): Это типичная форма сигнала выборки/удержания, в которой уровень изменяется случайным образом через фиксированные интервалы времени.

S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time): Случайным образом меняет уровень и время.

S.RND TIME (StepRnd: Time): Генерирует импульсную волну в случайное время.

RND LEVEL (Random: Level), RND TIME (Random: Time), RND LVTIME (Random:

Lvl&Time): В отличие от пошаговых изменений, это сглаженные версии S/H, S.RND TIME и S.RND LVTIME, которые создают нелинейные изменения. Используйте их для постепенных случайных изменений.

Triangle + ... Square +: Это выводит только положительные значения, в отличие от волновых форм от Треугольника до Квадрата, которые выводят значения от -1 до $+1$.

Это полезно, когда вам нужен циклический эффект повышения или понижения высоты тона.

SPEED

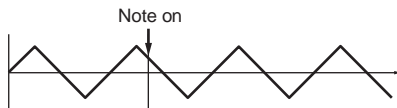
Когда включен **TEMPO (Tempo Sync)**, это устанавливает базовую скорость LFO как длительность ноты.

Когда **TEMPO (Tempo Sync)** выключено, это устанавливает скорость LFO в Гц.

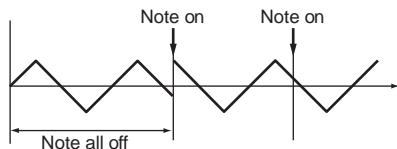
KSYNC (Key Sync)

Указывает, как LFO будет применяться к голосу при включении ноты.

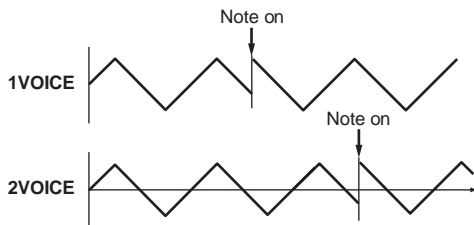
Off: Фаза LFO не будет сброшена при включении ноты. Она будет сброшена только при выборе программы или запуске воспроизведения пошагового секвенсора.



CMN (Common): Фаза LFO будет сброшена при первом включении ноты, которое происходит из условия, когда не удерживаются клавиши; она не будет сброшена для последующих воспроизводимых голосов.



VOICE: Фаза LFO будет сбрасываться с каждой взятой нотой, и модуляция будет применяться в разных фазах к каждому голосу.



PHASE

Это устанавливает фазу, когда LFO сбрасывается. Когда это установлено на RND, LFO будет начинаться с другой фазы для каждого сообщения note-on.

TEMPO (Tempo Sync)

On: Длина ноты будет установлена с помощью SPEED. Частота LFO будет синхронизирована с системным темпом, так как она контролируется этой скоростью.

Off: Скорость LFO регулируется параметром SPEED в Гц.

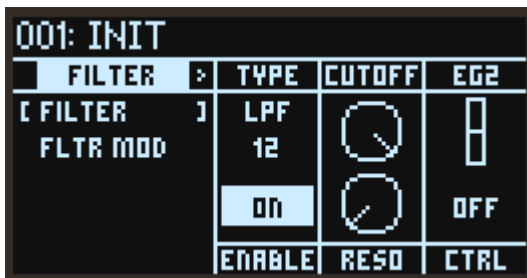
FADE

LFO может постепенно усиливаться, вместо того, чтобы начинать немедленно в полную силу. Это устанавливает время от включения ноты до достижения LFO максимальной амплитуды.

Примечание: Это не будет иметь никакого эффекта, если «KSYNC» выключен.

ФИЛЬТР

FILTER



TYPE (Filter Type)

Используется для выбора типа фильтра. Результирующий звук будет отличаться в зависимости от выбранного типа фильтра. Для LPF, HPF, BPF и BRP цифры в конце названия фильтра (6, 12, 24) указывают характеристики фильтра (дБ/октаву). Чем больше значение, тем резче фильтр будет обрезать звук на частоте среза.

LPF 12, LPF 24: Это вырезает части звука, которые выше частоты среза. Фильтр нижних частот является наиболее распространенным типом фильтра и используется для того, чтобы сделать яркие тембры звучащими темнее.

HPF12, HPF24: Это вырезает части звука, которые ниже частоты среза. Эти фильтры эффективны, когда низкие частоты слишком сильны или когда вы хотите получить более тонкий звук.

BPF6, BPF12: Это вырезает все части звука, как высокие, так и низкие, за исключением области вокруг частоты среза. Из-за этого звук может кардинально меняться в зависимости от настройки среза и звуковых настроек оператора. При низких настройках резонанса вы можете использовать фильтр Band Pass для создания телефонных или винтажных фонографических звуков. При более высоких настройках резонанса он может создавать жужжащие или носовые тембры.

BRF6, BRF12: Их также называют «режекторными фильтрами» из-за провала в уровнях среднего диапазона. Обрезаются только части звука на частоте среза и непосредственно около нее. Попробуйте модулировать срез с помощью LFO, чтобы создать эффекты, подобные фазеру. Этот тип фильтра, также называемый режекторным фильтром, обрезает только части звука непосредственно около частоты среза. Попробуйте модулировать срез с помощью LFO, чтобы создать эффекты, подобные фазеру.

LPF MS-20, HPF MS-20: Оба они являются фильтрами 12 дБ/октаву, которые могут самовозбуждаться и воспроизводить характерный тональный характер Korg MS-20. Если уровень входного сигнала высок, повышение резонанса приведет к увеличению насыщения и перегрузки, создавая более агрессивный тон.

LPF Poly6: Это фильтр 24 дБ/октаву, который может самовозбуждаться, что воспроизводит мощный, но приятный тональный характер Korg Polysix.

ENABLE

Включает/выключает эффект фильтра.

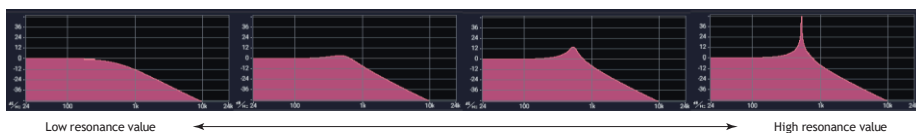
CUTOFF

Устанавливает частоту среза фильтра в Гц. Как объяснялось выше, эффект частоты среза будет отличаться в зависимости от выбранного типа. Диапазон большинства типов фильтров составляет от 6,489 Гц до 23,68 кГц, но диапазон MS-20 LPF/HPF и LPF Poly6 составляет от 12,98 Гц до +21,10 кГц.

RESO (Resonance)

Резонанс подчеркивает частоты около частоты среза, как показано на схеме ниже. Это не будет иметь никакого эффекта при настройке 0.

При средних настройках резонанс изменит тембр фильтра, сделав его звучание более носовым или более экстремальным.



Примечание: Для некоторых типов фильтров колебания могут возникать внутри фильтра, когда RESO (резонанс) установлен на высокое значение. Это может привести к продолжению колебаний даже после выключения ноты. Чтобы избежать такого рода колебаний, используйте V.Patch для управления значением резонанса с помощью EG или используйте фильтр на стороне режима оператора.

EG2 (EG2 Int)

Это устанавливает величину, с которой EG2 модулирует параметр среза.

CTRL (EG2 Ctrl Src)

Выбирает источник модуляции, который управляет EG2 Int. Выбранный здесь источник умножается на EG2 Int для определения величины модуляции среза. (См. «Список источников управления», стр. 85).

FLTR MOD (Filter Modulation)

| < FLTR MOD | LOW | HIGH | LFO2 |
|--------------|--------|------|------|
| FILTER | | | |
| [FLTR MOD] | C4 | --- | OFF |
| | CENTER | | CTRL |

LOW (KeyTrk Low Slope)

Устанавливает глубину отслеживания клавиш для нот, которые ниже центральной клавиши. Если установлено положительное значение, частота среза соответственно увеличивается для более низких нот. Если установлено отрицательное значение, частота среза соответственно уменьшается для более низких нот. Установка «-1.00» заставит частоту среза изменяться с тем же наклоном, что и нажатая клавиша на клавиатуре.

HIGH (KeyTrk High Slope)

Устанавливает глубину отслеживания клавиш для нот, которые выше центральной клавиши. Если задано положительное значение, частота среза соответственно увеличивается для более высоких нот. Если задано отрицательное значение, частота среза соответственно уменьшается для более высоких нот. Установка «+1.00» заставит частоту среза изменяться с тем же наклоном, что и нажатая клавиша на клавиатуре.

CENTER (KeyTrk Center Key)

Это устанавливает ноту, используемую в качестве опорной для отслеживания клавиатуры. Частота среза будет меняться в зависимости от расстояния между введенной нотой и опорной нотой. Когда вы играете ту же ноту, что и опорная нота, частота среза будет такой же, как настройка на странице Фильтр.

LFO2 (LFO2 Int)

Это устанавливает величину, в которой LFO2 модулирует параметр среза.

CTRL (LFO2 Ctrl Src)

Выбирает источник модуляции, который управляет LFO2 Int. Выбранный здесь источник умножается на LFO2 Int для определения величины модуляции среза. (См. «Список источников управления», стр. 85).

ЭФФЕКТ

FX 1, 2, 3 (Effect 1, 2, 3)

Orsix имеет три мультиэффектора. Эти три эффектора соединены последовательно.



FX (Effect Type)

Выбирает тип эффекта.

ENABLE

Включает/выключает эффект. Вы можете послушать и сравнить, как звучат эффекты, включая и выключая их.

Effect Parameter 1...4

Это настраивает параметры каждого эффекта.

Более подробную информацию о параметрах см. в разделе «Список параметров эффектов», стр. 91.

ARP (Арпеджиатор)

ARPEGGIATOR



RUN (Arpeggiator Run)

Переключает арпеджиатор между состояниями on, off и latch.

Off: Арпеджиатор не будет работать.

On: Арпеджиатор будет работать только при воспроизведении ноты.

Latch: Арпеджиатор начнет работать при воспроизведении ноты и продолжит работать даже после того, как нота будет отпущена.

PTRN (Arp Pattern)

Этот параметр определяет шаблон нот арпеджиатора.

MANUAL: Арпеджио воспроизводится в том порядке, в котором воспроизводятся сигналы включения нот, удерживаемые вместе.

UP: Арпеджио играется от нижнего тона (ноты) до более высокой ноты.



DOWN: Арпеджио играется от более высокого тона (ноты) к более низкой ноте.



ALT1: Арпеджио многократно воспроизводится вверх и вниз. (Самая высокая и самая низкая ноты будут воспроизведены один раз.)



ALT2: Арпеджио многократно воспроизводится вверх и вниз. (Самая высокая и самая низкая ноты будут воспроизведены дважды.)



RANDOM: Ноты воспроизводятся в случайном порядке.



TRIGGER: Удерживаемые вами ноты будут воспроизводиться одновременно в темпе и с указанием времени «RESO».



RESO (Resolution)

Управляет скоростью арпеджиатора.

GATE (Gate Time)

Устанавливает длину арпеджированных нот в процентах от Разрешения (Resolution).

OCT (Octave)

Это управляет диапазоном арпеджированных нот.

SEQ (Секвенсор)

SEQUENCER



TEMPO

Задает темп для выбранной программы. Эта настройка применяется не только к секвенсору, но и к арпеджиатору, LFO и эффектам, которые синхронизируются с темпом.

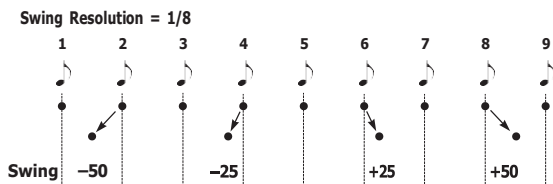
RESO (Step Resolution)

Устанавливает длину шага по отношению к темпу.

SWING

Регулирует интенсивность качания.

Совет: Установка этого параметра на «+33%» даст вам почти полный тайминг шаффи.



MODE (Step Mode)

Определяет, как шаги продвигаются во время воспроизведения.

>> (Forward): Заставляет секвенсор воспроизводить назад и вперед.

◀◀ (Backward): Заставляет секвенсор воспроизводить в обратном порядке.

>> ◀◀ (Bounce): Заставляет секвенсор воспроизводить вперед, а затем в обратном направлении.

>◀ (Center): Воспроизведение будет происходить в следующем порядке: 1, 16, 2, 15, 3, 14...

>>>> (Even/Odd): Секвенсор воспроизводит только нечетные или четные шаги.

RND (Random): Заставляет секвенсор воспроизводить в случайном порядке.

LENGTH

Устанавливает количество шагов, используемых в последовательности.

ACTIVE (Active Sequencer)

Это позволяет вам выбрать, какие из секвенсоров включены для воспроизведения и записи.

NOTE: Включены только ноты.

MTN: Включены только последовательности движений (motion sequences).

BOTH: Включены как ноты, так и последовательности движений.

Примечание: Когда секвенсор воспроизводится, белый светодиод будет показывать, какой шаг воспроизводится в данный момент. Когда «Active Sequencer» установлен на BOTH или NOTE, будет отображаться текущий шаг секвенсора нот. Однако, когда установлен на MOTION, будет отображаться текущий шаг секвенсора движений. Обратите внимание, что в зависимости от настройки «Motion Key Sync» эти значения могут отличаться.

SEQ NOTE (Sequencer Note)



LANE

До шести нот можно использовать за один шаг на orsix. Выберите дорожку, куда будет идти нота, от 1 до 6.

NOTE (Lane Note)

Это устанавливает номер ноты для выбранного шага и дорожки.

START (Start Offset)

Устанавливает время, используемое для запуска шага, в процентах от длины шага.

Увеличение RESO (разрешения) позволяет вам легко создавать тайминги, часто используемые в хип-хоп и неосоул музыке, а также звуки, такие как брэнчание и форшлагги.

ACTIVE

Устанавливает, будет ли этот шаг запущен или нет.

VEL (Velocity)

Устанавливает скорость выбранного шага и дорожки.

GATE (Gate Time)

Устанавливает длительность ноты выбранного шага и дорожки. Если вы хотите, чтобы нота звучала дольше, чем длительность шага, используйте лигу, чтобы соединить ноту со следующим шагом.

ДВИЖЕНИЕ (MOTION)

| < MOTION > | LANE | DEST | VALUE |
|------------|------|------|-------|
| STEP 1 | 1 | OFF | ⌚ |
| --- | TRIG | --- | Lin |
| --- | SYNC | | CURVE |

LANE

Opsix использует шесть полос, которые автоматически «воспроизводят» параметры (последовательности движения). Выберите полосу последовательности движения от 1 до 6.

DEST (Dest Scope, Destination)

Это устанавливает параметры и группы, которые будут изменены последовательностью движения. Подробности см. в разделе «Список назначения движения» (→ стр. 86).

VALUE

Это определяет значение выбранной полосы и шага.

SYNC (Motion Key Sync)

Этот параметр влияет на то, как секвенсор движения ведет себя по отношению к секвенсору нот. Обратите внимание, что этот параметр влияет на все полосы движения.

TRIG (Trigger): Когда активен триггер клавиши, секвенсор движения будет сбрасываться в начало последовательности и начинать воспроизведение всякий раз, когда проигрывается новая нота. Если настройка «Active Sequencer» изменяется во время воспроизведения секвенсора, эта настройка синхронизирует секвенсор движения с секвенсором нот.

LEGATO: Когда активен ключевой триггер, секвенсор движения вернется к началу последовательности и начнет воспроизведение при первом срабатывании секвенсора нот, после чего он продолжится независимо, пока не прекратится воспроизведение нот. Если настройка «Активный секвенсор» будет изменена во время воспроизведения секвенсора, эта настройка синхронизирует секвенсор движения с секвенсором нот.

FREE: Секвенсор движения будет работать независимо от секвенсора нот, модулируя значения назначения до тех пор, пока работает opsix. Это верно, даже если «Active Sequencer» установлен на NOTE.

Примечание: Текущий шаг, обозначенный стрелкой вверх на этой странице, отображает информацию, относящуюся к секвенсору движения. Когда «Motion Key Sync» установлен на LEGATO или FREE, секвенсор движения может быть смещен относительно секвенсора нот и, таким образом, не совпадать с индикатором шага LED, когда «Active Sequencer» установлен на BOTH.

CURVE

Выберите кривую, которая соединяет значения из выбранных шагов текущей выбранной полосы со следующим шагом. Вы можете выбрать «Step» (без кривой), «Exponential», «Linear» или «Logarithmic». Чтобы сделать плавные изменения параметров, выберите «Exponential», «Linear» или «Logarithmic». С другой стороны, для таких параметров, как «WAVE» и «PTRN», выберите «Step», чтобы параметр изменялся в начале рассматриваемого шага для получения желаемого эффекта.

SEQ UTIL (Sequencer Utility)

Эта страница предлагает ряд функций утилит для редактирования и создания данных последовательности. Выберите функцию для выполнения, диапазон и т. д. и нажмите кнопку YES для выполнения.

| SEQ UTIL | TARGET | FUNC | VALUE |
|----------|--------|-------|-------|
| | NOTE | TRANS | +12 |
| | 1 | 16 | --- |
| | START | END | |

TARGET

Выберите либо последовательность нот, либо один из шести сенсоров движения в качестве цели для функции полезности.

FUNC

Выбирает функцию для выполнения.

Note Sequence Functions (When "TARGET" is NOTE)

TRANS (Transpose): Транспонирует последовательность между START и END на количество полутонов, заданное параметром VALUE.

VEL (Velocity): Позволяет вам регулировать скорость нот между START и END. Параметр TYPE предлагает три подоперации, которые будут применять параметр VALUE различными способами. ADD просто добавляет или вычитает из существующей скорости, SET перезаписывает существующую скорость, а SCALE умножает существующую скорость на параметр VALUE.

NUDGE: Сдвигает последовательность вперед или назад. Параметр VALUE указывает, на сколько шагов будет смещена последовательность, а параметр DEST позволяет выбрать последовательность нот, последовательности движения или и то, и другое, на которые будет воздействовать операция.

COPY: Копирует заметки от START до END на шаг, указанный DEST. Параметр REPEAT позволяет последовательно копировать/вставлять выбранные заметки несколько раз.

INVERT (Invert Pitch): Инвертирует последовательность нот между START и END вокруг оси высоты тона. Параметр VALUE определяет, относится ли инверсия к полному диапазону нот MIDI (FULL) или к диапазону самой последовательности нот (REL). Известно, что композиторы переворачивают ноты вверх ногами, чтобы получить новые идеи, так что это может быть забавным творческим инструментом.

Функции Motion Sequence (Когда "TARGET" это MTN LANE 1...6)



CLEAR: Удаляет последовательность движения для выбранной полосы. Это отключает DEST, удаляет маршрутизацию, сбрасывает VALUE для каждого шага и изменяет CURVE на «LIN».

DUP: Копирует выбранный шаг. Используйте START и END для выбора диапазона источника копирования и DEST для выбора начала назначения копирования. Параметр REPEAT позволяет последовательно копировать/вставлять выбранное движение несколько раз.

COPY VALUE: Копирует VALUE только для выбранного шага. Используйте START и END для выбора исходного диапазона копирования и DEST для выбора начала назначения копирования. Параметр REPEAT позволяет последовательно копировать/вставлять выбранное движение несколько раз.

COPY CURVE: Копирует КРИВУЮ только для выбранного шага. Используйте START и END для выбора исходного диапазона копирования и DEST для выбора начала назначения копирования. Параметр REPEAT позволяет последовательно копировать/вставлять выбранное движение несколько раз.

SET VALUE: Это установит значения для диапазона, выбранного с помощью START и END, на одно и то же VALUE (Значение).

SET CURVE: Это устанавливает кривую для диапазона, выбранного с помощью START и END, на ту же CURVE (Кривую).

ASSIGN RAMP: Это изменяет VALUE для диапазона, который вы выбрали с помощью START и END, и создает форму волны. Используйте «SCALE» для установки усиления и полярности и «OFFSET» для установки смещения вверх/вниз.

ASSIGN SAW: Это изменяет VALUE для диапазона, который вы выбрали с помощью START и END, и создает форму волны. Используйте «SCALE» для установки усиления и полярности, и «OFFSET» для установки смещения вверх/вниз.

ASSIGN TRI: Это изменяет VALUE для диапазона, который вы выбрали с помощью START и END, и создает форму волны. Используйте «SCALE» для установки усиления и полярности, и «OFFSET» для установки смещения вверх/вниз.

ASSIGN TRI+: Это изменяет VALUE для диапазона, который вы выбрали с помощью START и END, и создает форму волны. Используйте «SCALE» для установки усиления и полярности, и «OFFSET» для установки смещения вверх/вниз.

ASSIGN SINE: Это изменяет VALUE для диапазона, который вы выбрали с помощью START и END, и создает форму волны. Используйте «SCALE» для установки усиления и полярности, и «OFFSET» для установки смещения вверх/вниз.

ASSIGN SQR: Это изменяет VALUE для диапазона, который вы выбрали с помощью START и END, и создает форму волны. Используйте «SCALE» для установки усиления и полярности, и «OFFSET» для установки смещения вверх/вниз.

ASSIGN RAND: Это изменяет VALUE для диапазона, который вы выбрали с помощью START и END, и создает форму волны. Используйте «SCALE» для установки усиления и полярности и «OFFSET» для установки смещения вверх/вниз.

ГОЛОС (VOICE)

Назначение Голоса (Voice Assign)

| VOICE | ASSIGN | GLIDE | TIME |
|----------------------|--------|-------|------|
| | POLY | OFF | ⌚ |
| | OFF | ⌚ | ⌚ |
| UNISON DETUNE SPREAD | | | |

ASSIGN (Voice Assign)

Это выбирает базовый режим распределения голосов.

Poly: Программа будет воспроизводить полифонию, позволяя вам играть аккорды.

Mono: Программа будет воспроизводиться монофонически, воспроизводя только одну ноту за раз.

Mono Legato: Программа будет играть монофонически. Первая нота в легато-фразе будет звучать нормально; последующие ноты в фразе будут звучать более гладко (например, огибающие будут продолжаться, а не перезапускаться).

GLIDE (Glide Mode)

Режим Glide позволяет плавно менять высоту тона между разными нотами.

Off: Эффект скольжения будет отключен, и ноты всегда будут воспроизводиться с правильной высотой тона.

On: Высота тона будет плавно меняться между нотами.

Legato: Высота тона будет плавно меняться между нотами только при игре легато.

TIME (Glide Time)

Устанавливает количество времени, необходимое для перехода от одного шага к другому.

UNISON (Unison Voices)

Off: Унисон отключен, а стереорасширение и расстройка не применяются.

2...8: Указывает количество голосов, которые будут звучать для каждой сыгранной вами ноты. Если этот параметр выключен, голоса не будут звучать в унисон, а «Spread» и «Detune» не могут быть применены. Вы можете заставить до восьми голосов играть в унисон.

DETUNE (Unison Detune)

Это управляет ощущением хора для Unison Voice. Ширина высоты тона между голосами регулируется с шагом в один цент (1/100 полутона).

- **Voices = 3, Detune = 24**

| Voices | Detune |
|--------|--------|
| 1 | -12 |
| 2 | 0 |
| 3 | +12 |

- **Voices = 4, Detune = 24**

| Voices | Detune |
|--------|--------|
| 1 | -12 |
| 2 | -4 |
| 3 | +4 |
| 4 | +12 |

SPREAD (Unison Spread)

SPREAD (Unison Spread) позволяет создать более широкое стереополе при использовании Unison.

V.PATCH

V.PATCH 1...12 (Virtual Patch 1...12)

| V.PATCH | | | | SRC | INT | DEST |
|---------|----|----|----|-----|------|------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | OFF | ○ | OFF |
| 5 | 6 | 7 | 8 | --- | OFF | --- |
| 9 | 10 | 11 | 12 | --- | CTRL | --- |

SRC (Source Scope), SRC (Source)

Выбирает источник сигнала модуляции. (См. «Список источников виртуальных патчей», стр. 88).

INT (Mod Int)

Определяет глубину эффекта, создаваемого источником модуляции.

CTRL (Mod Ctrl Src)

Выбирает источник модуляции, который управляет Mod Int. Выбранное здесь значение источника умножается на Mod Int для определения глубины эффекта модуляции. (См. «Список источников управления», стр. 85).

DEST (Dest Scope, Destination)

Это устанавливает параметры и группы, которые будут изменены с помощью модуляции. (См. «Список назначения виртуальных патчей», стр. 89).

MISC

PROG PITCH (Program Pitch)

| PROG PITCH : | TRANS | BEND | LFO1 |
|----------------|-------|------|------|
| [PROG PITCH] | 0 | +2 | |
| PROG MISC | | | |
| USER ALG | 0 | -2 | OFF |
| OP UTIL | | | |
| | OCT | | CTRL |

TRANS (Transpose)

Регулирует общую высоту звука с шагом в полутон в диапазоне ± 1 октава для всей программы.

OCT (Octave)

Это устанавливает базовую высоту тона в октавах. Значение по умолчанию 0.

BEND (Pitch Bend Up)

Это устанавливает максимальное количество изменения высоты тона в полутонах, когда вы перемещаете колесо выше центральной точки. Для обычного изменения высоты тона установите это значение на положительное.

BEND (Pitch Bend Down)

Это устанавливает максимальное количество изменения высоты тона в полутонах, когда вы перемещаете колесо ниже центральной точки. Для обычного изменения высоты тона установите отрицательное значение.

LFO1 (LFO1 Int)

Управляет начальным эффектом LFO1 на высоту тона в полутонах.

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

Выбирает источник модуляции, который управляет LFO1 Int. Выбранное здесь значение источника умножается на LFO1 Int для определения глубины эффекта модуляции. (См. «Список источников управления», стр. 85).

PROG MISC (Program Misc)



LEVEL (Program Level)

Устанавливает громкость для всей программы. Результат будет применен к выходу эффекта.

ALG FB (Algorithm FB)

Помимо пользовательских алгоритмов, алгоритмы обратной связи связаны как петля обратной связи, которая посылает сигналы вверх по алгоритму. (ALGO X, X, .. X) Этот параметр устанавливает уровень сигнала, который проходит через петлю обратной связи. Петля обратной связи подбирается в соответствии с LEVEL (программным уровнем) оператора, что позволяет использовать изменения в LEVEL (программном уровне) для воздействия на обратную связь, создавая сложные эффекты.

PHASE (OSC Phase)

Это устанавливает фазу этого осциллятора для каждой ноты следующим образом.

SYNC: Устанавливает фазу осциллятора на "0".

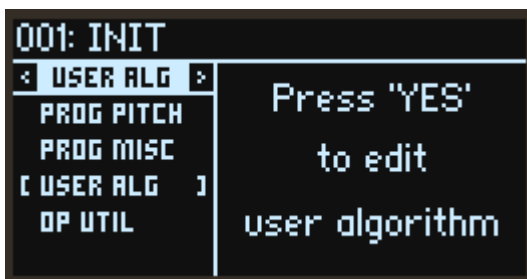
FREE: Устанавливает для всех осцилляторов одинаковое случайное значение.

RANDOM: Устанавливает и изменяет значение фазы каждого осциллятора случайным образом.

LOFI (LoFi)

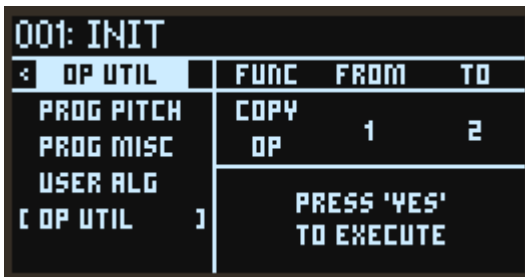
При включении этой функции форма волны осциллятора и сигналы управления уровнем настраиваются более грубо, создавая слегка шумный звук, похожий на звук старого цифрового синтезатора.

USER ALG (User Algorithm)



Выберите эту страницу и нажмите кнопку YES, чтобы редактировать алгоритмы пользователя. Перейдите на другую страницу, чтобы закончить редактирование.

OP UTIL (Operator Utilities)



| 001: INIT | | | |
|-------------|---------------------------|------|----|
| OP UTIL | FUNC | FROM | TO |
| PROG PITCH | COPY | | |
| PROG MISC | OP | 1 | 2 |
| USER ALG | | | |
| [OP UTIL] | PRESS 'YES' TO EXECUTE | | |

Эта страница предоставляет удобные функции для создания звуков, такие как копирование всех параметров оператора и т. д. Выберите функцию и оператора, а затем нажмите кнопку YES для выполнения.

FUNC

Выбирает функцию, которую вы хотите выполнить.

COPY OP: Копирует все параметры оператора.

COPY EG: Копирует только параметры EG.

COPY KTRK: Копирует только параметры key tracking.

FROM

Выбирает Оператора источника копирования.

TO

Выбирает Оператора назначения копирования.

GLOBAL

Эта страница используется для настройки общих параметров orsix. Используйте кнопки PAGE < и > или ручки DATA ENTRY A–D для изменения категории. Кнопки OP +/- или ручки DATA ENTRY B/E изменяют параметр, а ручки DATA ENTRY C/F изменяют значение.

TUNE

| Global Parameters | | |
|-------------------|-------------|------|
| Cat. | Param. | Val. |
| TUNE | Master Tune | Oct |
| MIDI | Transpose | 0 |
| CTRL | | |
| SEQ | | |

Master Tune

Это регулирует общую настройку всего orsix в единицах по одному центу (полутон = 100 центов) в диапазоне ± 50 центов.

Если значение установлено на 0 центов, A4 равно 440 Hz.

Transpose

Регулирует общую высоту нот, которые вы играете на клавиатуре, в полутонах, в диапазоне одной октавы вверх или вниз. Эти настройки применяются в позиции (Pre или Post), установленной с помощью “ConvertPosition”.

MIDI

| Global Parameters | | |
|-------------------|------------------|------|
| Cat. | Param. | Val. |
| TUNE | Global Channel | 1 |
| MIDI | Local Control | On |
| CTRL | Clock | Off |
| SEQ | Convert Position | Pre |

Global Channel

Указывает канал MIDI. Этот канал MIDI будет использоваться для передачи и получения сообщений о нотах, изменения высоты тона и сообщений об изменении управления.

Local Control

Устанавливает настройки локального управления.

On: Обычно это должно быть включено. Однако, если вы используете orpixon с внешним секвенсором или чем-то подобным, вам нужно будет установить локальное управление на «Выкл», чтобы исключить двойное срабатывание нот, вызванное MIDI-эхом.

Off: Клавиатура orpixon будет внутренне отключена от генератора тона. При такой настройке генератор тона orpixon не будет звучать, когда вы играете на клавиатуре orpixon.

Clock

Off: Orpixon будет использовать настройки темпа программы. Сообщения MIDI clock не будут передаваться или приниматься.

Intern (Internal): Orpixon будет использовать настройку Performance's Tempo.

Используйте это при игре на orpixon самостоятельно или когда вы хотите, чтобы orpixon управлял темпом внешних MIDI-устройств, таких как секвенсор или драм-машина.

Extern (External): Темп orpixon будет синхронизироваться с входящими сообщениями MIDI Clock с 5-контактного MIDI или USB. Если MIDI clock не принимаются, функции, связанные с темпом, не будут работать.

Auto: Это объединяет функциональность внутреннего и внешнего режима, так что вам не придется вручную переключаться между ними:

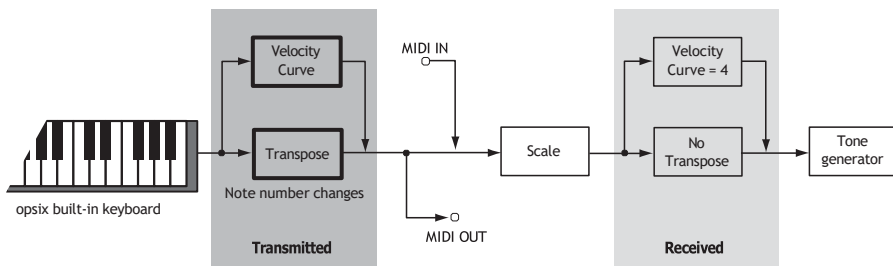
- Если MIDI Clocks не принимаются, orpixon использует свой внутренний темп.
- Если MIDI Clocks принимаются, они управляют темпом. Если часы (clocks) останавливаются более чем на 500 мс, orpixon переключается обратно на внутренний темп.

Convert Position

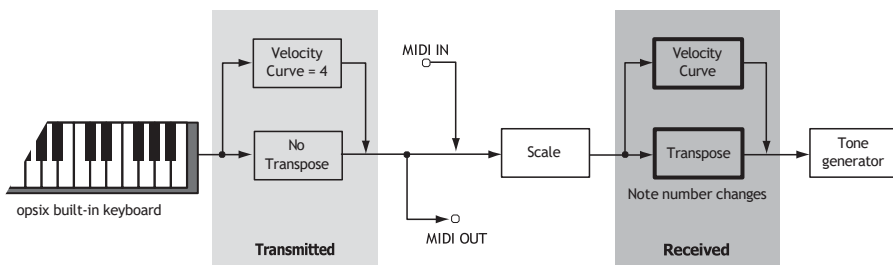
Это устанавливает, как кривая скорости нажатия и настройки транспонирования будут работать в ответ на сигналы MIDI IN/OUT.

🔍 Независимо от положения преобразования, транспонирования и кривой скорости нажатия всегда применяются при воспроизведении внутренних звуков непосредственно с клавиатуры orpixon.

Pre: Применяет кривую скорости и настройки транспонирования к данным, выводимым с клавиатуры orpixon. Данные, на которые влияют настройки (кривая скорости и транспонирование), — это данные, передаваемые с MIDI OUT при игре на клавиатуре orpixon. Это не влияет на данные MIDI, полученные с MIDI IN.



Post: Применяет кривую скорости и настройки транспонирования к данным непосредственно перед их подачей в звуковой генератор. Данные, на которые влияют настройки (кривая скорости и транспонирование), — это данные, воспроизводимые с клавиатуры orsix до их отправки в звуковой генератор, а также данные, полученные через MIDI IN. Это не влияет на данные MIDI, передаваемые с MIDI OUT при игре на клавиатуре orsix.



Rx Transport

Устанавливает, будут ли приниматься сообщения о запуске и остановке (сообщения MIDI в реальном времени).

Rx Prog Chg

Выбирает, будут ли приниматься сообщения об изменении программы MIDI.

Rx CC

Выбирает, будут ли приниматься сообщения об изменении управления MIDI.

TIP: CC#1 (Modulation Wheel), CC#64 (Damper) и CC#120 далее нельзя управлять с помощью этой настройки.

Rx Pitch Bend

Выбирает, будут ли приниматься сообщения MIDI о питче.

Tx Transport

Устанавливает, будут ли передаваться сообщения о запуске и остановке (сообщения MIDI в реальном времени).

Tx Prog Chg

Выбирает, будут ли передаваться сообщения об изменении программы MIDI.

Tx CC

Выбирает, будут ли передаваться сообщения об изменении управления MIDI.

Tx Pitch Bend

Выбирает, будут ли передаваться сообщения MIDI о питче.

Aftersustain Src

Если вы выбираете «AFTERSUSTAIN» в качестве источника модуляции для оператора, фильтра, V.Patch и т. д., это выбирает, какое MIDI-сообщение будет применено.

Off: Эффект послекасания отключен.

Ch: Применяется давление канала. Эффект применяется с одинаковой интенсивностью для всех номеров нот. Для orsix SE также применяется эффект послекасания клавиши.

Poly: Применяется полифоническое нажатие клавиш. Интенсивность эффекта зависит от номера ноты. Для orsix SE эффект послекасания клавиш не применяется.

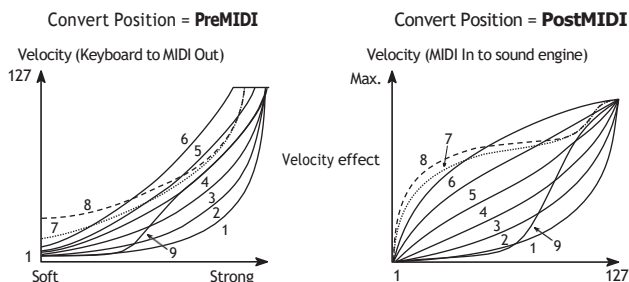
Both: Применяются как каналные, так и полифонические клавиши.

Контроллер (CTRL)

| Global Parameters | | |
|-------------------|------------------|-------|
| Cat. | Param. | Val. |
| TUNE | Velocity Curve | 4 |
| MIDI | Aftertouch Curve | 3 |
| CTRL | Prog Chg Lock | Off |
| SEQ | Knob Mode | Scale |

Velocity Curve

Это контролирует, как громкость и/или тон реагируют на изменения динамики игры на клавиатуре (скорость). Выберите кривую, которая наиболее подходит для вашей силы и стиля игры. Кривые скорости всегда работают одинаково между встроенной клавиатурой и синтезатором. Однако то, как они соотносятся с MIDI, связано с настройкой Convert Position (см. ниже).



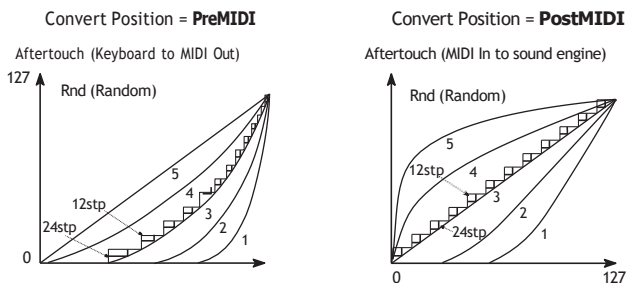
Aftertouch Curve

Играя на клавишах, вы можете контролировать, как ваше послескасаие изменяет эффект. Выберите кривую, которая лучше всего подходит вашему стилю игры.

Кривая послескасаия всегда действует между клавиатурой и звуковым генератором.

For the opsix SE: Кривая послескасаия всегда включена для клавиатуры на этом устройстве. Для MIDI-входа кривая послескасаия включена только тогда, когда Convert Position установлен на «Post MIDI».

For input sources aside from the opsix SE: Кривая послескасаия всегда включена для внешнего MIDI-входа.



1 (Heavy), 2: Эта кривая создает эффект, когда вы сильно нажимаете на клавиши.

3 (Normal): Это типичная кривая.

4, 5 (Light): Эти изгибы позволяют вам производить динамические изменения без необходимости сильного нажатия.

24stp, 12stp: Эти настройки изменяют динамику с шагом 24 и 12 соответственно и могут быть полезны, когда вы не хотите использовать слишком много памяти при записи исполнения aftertouch в секвенсоре. (Установите «Convert Position» на «PreMIDI».) В частности, поскольку кривая 7 изменяет динамику с шагом 12, вам следует установить величину изменения в одну октаву, если вы используете aftertouch для изменения высоты тона с шагом в полтона.

Rnd: Это случайная кривая. Используйте ее, когда хотите создать специальные эффекты или использовать after-touch для создания нерегулярной модуляции.

Prog Chg Lock

Обычно вы всегда можете менять программы с помощью ручки PROGRAM, но эта настройка позволяет вам ограничить эту функцию. Это предотвращает случайное изменение программы, когда вы сосредоточены на редактировании или воспроизведении определенного звука.

Off: Изменения в программе всегда будут разрешены.

Shift: Изменения в программе будут разрешены только при удерживании кнопки SHIFT и повороте ручки PROGRAM.

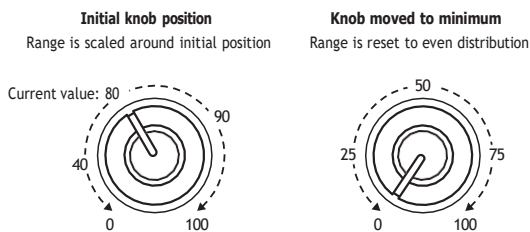
Home: Изменения в программе будут разрешены только на странице HOME/ALGO.

Knob Mode

При переключении на новую программу значения параметров ручек на передней панели изменяются; но ручки на самом деле не перемещаются автоматически. Knob Mode управляет тем, что происходит при перемещении ручки.

Scale: Это значение по умолчанию. Физическое положение ручки сопоставляется с текущим значением параметра. Вращение ручки против часовой стрелки приводит к изменению текущего значения до минимума; вращение по часовой стрелке приводит к изменению текущего значения до максимума. Если повернуть ручку до упора влево или вправо, диапазон сбрасывается.

См. рисунок ниже.



Jump: При перемещении ручки значение параметра мгновенно изменяется в соответствии с положением ручки.

SST Hold Time

Это управляет длительностью Smooth Sound Transitions. Он устанавливает, как долго реверберация, задержки и отпускание нот продолжают звучать после выбора нового звука. Таймер запускается после того, как все ноты из предыдущего звука больше не удерживаются, и педаль сустейна отпускается.

Note Trigger Vel

Только *Opsix module*: Устанавливает скорость событий включения ноты, которые передаются функцией запуска ноты. (→р. 21).

SEQ

| Global Parameters | | |
|-------------------|------------------|-------|
| Cat. | Param. | Val. |
| TUNE | Trigger Quantize | Off |
| MIDI | Record Quantize | Start |
| CTRL | Metronome | On |
| SEQ | Metronome Level | 5 |

Trigger Quantize

Это предотвращает выход последовательности из ритма путем выравнивания синхронизации шагов секвенсора (квантования) при использовании функции перехода по шагам или ключа-триггера. Операция будет немедленно отражена, если это выключено, но установка этого значения на 1, 2 или 4 шага приведет к квантованию синхронизации интервала шага, который вы установили.

Record Quantize

Это автоматически корректирует синхронизацию нот, воспроизводимых во время записи в реальном времени.

Off: Время включения и выключения ноты будет отражено в параметрах START и GATE как есть.

Start: Время включения ноты всегда будет в начале каждого шага. Время выключения ноты будет отражено в параметре GATE.

All: Время включения ноты всегда будет в начале каждого шага. Параметр GATE будет установлен на 75% или «ПЕ», в соответствии с временем выключения ноты.

Metronome

Устанавливает, будет ли звучать метроном во время записи в реальном времени.

Metronome Level

Устанавливает громкость метронома.

High Click

Устанавливает, будет ли акцентирована высота первого такта метронома.

Key Trig Velocity

Определяет, реагирует ли секвенсор нот на скорость, с которой нажимается клавиша при запуске последовательности. При установке на ON, сыгранная скорость будет масштабировать запрограммированные значения скорости между 10% и 200% от их исходного значения.

SYS

| Global Parameters | | |
|-------------------|----------------|------|
| Cat. | Param. | Val. |
| SYS | Auto Power Off | Off |
| | Screen Bright | 10 |
| | LED Bright | 10 |
| | System ID | 254 |

Auto Power Off

По умолчанию, для экономии энергии, opsix автоматически выключается примерно через четыре часа без использования передней панели, клавиатуры или MIDI-входа. При желании эту функцию можно отключить.

- ⚠ При отключении питания все несохраненные изменения или настройки будут утеряны. Убедитесь, что вы сохранили важные настройки, прежде чем это произойдет.

Screen Bright

Это управляет яркостью дисплея.

LED Bright

Устанавливает максимальную яркость светодиодов.

System ID

Этот номер идентифицирует opsix для хостов компьютера. Если у вас несколько opsix, установите для каждого из них разное число.

USB Network

Устанавливает метод связи (протокол), используемый при подключении этого инструмента к компьютеру с помощью кабеля USB.

RNDIS: Использует протокол RNDIS для связи с подключенным компьютером. Если вы используете Windows, используйте эту настройку.

NCM: Протокол модели сетевого управления. Если вы используете Mac (macOS 11.0 или более поздняя версия), используйте эту настройку.

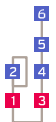
- ⚠ Изменения, внесенные вами в настройку этого параметра, вступают в силу после перезапуска opsix.

Algorithm List

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



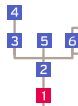
31



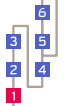
32



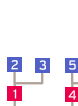
33



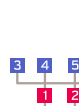
34



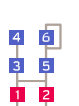
35



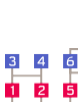
36



37



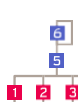
38



39



40



Список волновых форм

| На дисплее | Полное имя | Примечание |
|--------------------|----------------|---|
| SIN | Sine | Генерирует синусоидальную волну. Это базовая форма волны, используемая в FM-синтезаторах, поскольку она содержит основной тон, но не содержит обертонов. |
| SIN 12BIT | Sine 12bit | Генерирует синусоидальную волну с грубым разрешением, таким как та, что использовалась в старых цифровых синтезаторах. |
| SIN 8BIT | Sine 8bit | Генерирует синусоидальную волну с еще более грубым разрешением. Это эффективно для создания звуков с шумом. |
| TRI | Triangle | Генерирует треугольную волну. В отличие от синусоиды, эта форма волны содержит гармоники, но также имеет более округлую форму, чем пилообразная или квадратная волна. |
| SAW | Saw | Генерирует пилообразную волну. Эта форма волны используется для создания звуков, типичных для аналоговых синтезаторов, таких как синтезаторные басы и духовые. |
| SAW HD | Saw HD | Генерирует пилообразную волну с более богатыми высокочастотными обертонами, чем обычная пилообразная волна, используя большую мощность CPU. |
| SQR | Square | Генерирует квадратную волну. Эта форма волны используется для звуков электронных и духовых инструментов. |
| SQR HD | Square HD | Генерирует квадратную волну с более богатыми высокочастотными обертонами, чем обычная прямоугольная волна, используя большую мощность CPU. |
| ADTV SAW3 | Additive Saw3 | Генерирует первые три гармоники пилообразной волны. |
| ADTV SQR3 | Additive Sqr3 | Генерирует первые три гармоники прямоугольной волны. |
| ADTV TRI3 | Additive Tri3 | Генерирует первые три гармоники треугольной волны. |
| ADTV 12345 | Additive 12345 | Генерирует амплитуду, равную первой-пятой гармоникам. Это похоже на отфильтрованную пилообразную волну. |
| ADTV 1+2 | Additive 1+2 | Генерирует волну с амплитудой, равной основному тону и второй гармонике. Это похоже на 8' и 4' остановки на органе. |
| ADTV 1+3 | Additive 1+3 | Генерирует амплитуду, равную основному тону и третьей гармонике. Это как 8' и +2 2/3' остановки на органе. |
| ADTV 1+4 | Additive 1+4 | Генерирует волну с амплитудой, равной основному тону и четвертой гармонике. Это похоже на 8' и +2' остановки на органе. |
| ADTV 1+5 | Additive 1+5 | Генерирует амплитуду, равную основному тону и пятой гармонике. Это как 8' и +1 3/5' остановки на органе. |
| ADTV 1+6 | Additive 1+6 | Генерирует волну с амплитудой, равной основному тону и шестой гармонике. Это похоже на 8' и +1 1/3' остановки на органе. |
| ADTV 1+7 | Additive 1+7 | Создает амплитуду, равную основному тону и седьмой гармонике. |
| ADTV 1+8 | Additive 1+8 | Генерирует волну с амплитудой, равной основному тону и восьмой гармонике. Это похоже на 8' и +1' на органе. |
| NOISE S/H | Noise S/H | Генерирует шум с музыкальным элементом с помощью схемы удержания выборки. |
| NOISE WHITE | Noise White | Генерирует белый шум. Определенный уровень шума добавляется к звуку по всему спектру частот. |
| NOISE PINK | Noise Pink | Генерирует розовый шум. Шум добавляется к звуку обратно пропорционально частоте. |
| NOISE BLUE | Noise Blue | Генерирует синий шум. Шум добавляется к звуку пропорционально частоте. |

Список источников управления

| Короткое название | Полное название |
|-------------------|-------------------|
| MOD WHEEL | Modulation Wheel |
| PITCH WHEEL | Pitch Wheel |
| PITCH WHL+ | Pitch Wheel + |
| PITCH WHL- | Pitch Wheel - |
| PEDAL | Damper Pedal |
| NOTE | Note Number |
| VEL | Velocity |
| EXP VEL | Exp. Velocity |
| REL VEL | Release Velocity |
| AFTER TOUCH | Aftertouch* |
| EG1 | EG1 (Pitch) |
| EG2 | EG2 (Filter) |
| EG3 | EG3 (Assignable) |
| LFO1 | LFO1 (Operator) |
| LFO2 | LFO2 (Filter) |
| LFO3 | LFO3 (Assignable) |

*: Это не может быть введено с помощью клавиатуры на **opsix**. Вы можете управлять этим параметром через входные сигналы MIDI.

Список пунктов назначения движения

| Объем | | Назначение | | Примечание |
|---------------|--------------|---------------|-------------------|--|
| Дисплей | Полн. имя | Дисплей | Полн. имя | |
| OFF | Off | --- | --- | --- |
| PROG | Program | PITCH | Pitch | --- |
| | | OCT | Octave | --- |
| | | TRANS | Transpose | --- |
| | | LEVEL | Level | --- |
| | | PAN | Pan | Управляет фиксированным положением панорамирования влево-вправо. |
| | | ATK TIME | Attack Time | Это параметр Attack на странице ALGO. Он управляет относительным временем затухания и релиза для всех Операторов. |
| | | DECAY TIME | Decay Time | Управляет относительным временем затухания для всех Операторов. |
| | | REL TIME | Release Time | Контролирует относительное время выпуска для всех Операторов. |
| | | SUS LEVEL | Sustain Level | Управляет относительными уровнями сустейна для всех Операторов. |
| | | DECAY/REL | Decay/Release | Это параметр Decay/Release на странице ALGO. Он управляет относительным временем затухания и освобождения для всех Операторов. |
| | | GLIDE MODE | Glide Mode | --- |
| | | GLIDE TIME | Glide Time | --- |
| | | UNISON VOICES | Unison Voices | --- |
| | | UNISON DETUNE | Unison Detune | --- |
| | | UNISON SPREAD | Unison Spread | --- |
| | | TEMPO | Tempo | --- |
| ALGO | Algorithm | --- | | |
| ALGO FB | Algorithm FB | --- | | |
| OP1..6 | Operator1..6 | PITCH | Pitch | --- |
| | | COARSE RATIO | Coarse Ratio | --- |
| | | FINE RATIO | Fine Ratio | --- |
| | | DETUNE | Detune | --- |
| | | TRANS | Transpose | --- |
| | | FIXED FREQ | Fixed Frequency | --- |
| | | LEVEL | Level | --- |
| | | ATK TIME | Attack Time | --- |
| | | DECAY TIME | Decay Time | --- |
| | | REL TIME | Release Time | --- |
| | | SUS LEVEL | Sustain Level | --- |
| | | FM FB | FM Feedback | --- |
| | | FM WIDTH | FM Wave Width | --- |
| | | RING DEPTH | Ring Mod. Depth | --- |
| | | RING SHAPE | Ring Mod. Shape | --- |
| | | FILTER CUTOFF | Filter Cutoff | --- |
| | | FILTER RESO | Filter Resonance | --- |
| | | FILTER OSCMIX | Filter OSC Mix | --- |
| | | FOLDER GAIN | Wave Folder Gain | --- |
| | | FOLDER BIAS | Wave Folder Bias | --- |
| | | FOLDER OSCMIX | WaveFolder OSCMix | --- |
| | | EFFECT OSCMIX | Effect OSC Mix | --- |
| | | P.EQ FREQ | Peak.EQ Frequency | --- |
| | | P.EQ GAIN | Peak.EQ Gain | --- |

| | | S.EQ LOW | Shelv.EQ Low Gain | --- |
|------------------|--------------------|-----------------------|---------------------|--------------------------|
| Объем | | Назначение | | Примечание |
| Дисплей | Полн. имя | Дисплей | Полн. имя | |
| OP1..6 | Operator1..6 | S.EQ HIGH | Shelv.EQ High Gain | --- |
| | | PHASER FREQ | Phaser Frequency | --- |
| | | PHASER FB | Phaser Feedback | --- |
| | | S.DLY TIME | S.Delay Time | --- |
| | | S.DLY FB | S.Delay Feedback | --- |
| | | COMB FREQ | Comb Frequency | --- |
| | | COMB FB | Comb Feedback | --- |
| | | DIST AMT | Distortion Amount | --- |
| | | DIST LOW | Distortion Low Gain | --- |
| | | DRIVE AMT | Drive Amount | --- |
| | | DRIVE LOW | Drive Low Gain | --- |
| | | DEC FREQ | Decimator Freq. | --- |
| | | DEC BIT | Decimator Bit | --- |
| | | WS DAMP | WS High Damp | --- |
| | | PUNCH AMT | Punch Amount | --- |
| | | PUNCH HIGH | Punch High Gain | --- |
| | | KTRK LOW | Keytrack Low | --- |
| KTRK HIGH | Keytrack High | --- | | |
| LMOD VEL | Level Mod Velocity | --- | | |
| EG1..3 | EG1..3 | ATK TIME | Attack Time | --- |
| | | DECAY TIME | Decay Time | --- |
| | | REL TIME | Release Time | --- |
| | | SUS LEVEL | Sustain Level | --- |
| LFO1..3 | LFO1..3 | WAVE | Wave | --- |
| | | SPEED | Speed | --- |
| | | SYNC SPEED | Sync Speed | --- |
| | | FADE | Fade | --- |
| FILTER | Filter | CUTOFF | Cutoff | --- |
| | | RESO | Resonance | --- |
| FX1..3 | FX1..3 | Effect parameters 1-4 | | Зависит от типа эффекта. |
| ARP | Arpeggiator | RUN | Run | --- |
| | | PTRN | Pattern | --- |
| | | RESO | Resolution | --- |
| | | GATE | Gate Time | --- |
| | | OCT | Octave | --- |
| SEQ | Sequencer | SWING | Swing | --- |
| ALG R1..6 | User alg. row 1..6 | x->y | x->y | --- |
| | | SELF | Self | --- |
| MIDI | MIDI | PITCH WHEEL | Pitch Wheel | --- |
| | | MOD WHEEL | Mod Wheel | --- |
| | | AFTER TOUCH | After Touch | --- |
| | | CC 2...119 | CC 2...119 | --- |

Список источников виртуальных патчей

| Объем | | Источник | | Примечание |
|---------------|-------------|-------------|-------------------|---|
| Дисплей | Полн. имя | Дисплей | Полн. имя | |
| OFF | Off | --- | --- | --- |
| CTRL | Controller | MOD WHEEL | Modulation Wheel | --- |
| | | PITCH WHEEL | Pitch Wheel | --- |
| | | PITCH WHL+ | Pitch Wheel + | Этот эффект будет применен, когда колесо PITCH будет перемещено в направлении + (от себя). |
| | | PITCH WHL- | Pitch Wheel - | Этот эффект будет применен, когда колесо PITCH будет перемещено в направлении - (к вам). |
| | | PEDAL | Damper Pedal | --- |
| KBD | Keyboard | NOTE | Note Number | Эффект будет применен в соответствии с номером ноты. Центральная нота 60. (C4). |
| | | VEL | Velocity | --- |
| | | EXP VEL | Exp. Velocity | Эффект будет применяться экспоненциально по отношению к скорости. Эффект не будет легко очевиден при более низких значениях скорости, но будет применяться на крутой кривой с более высокими значениями скорости. |
| | | REL VEL | Release Velocity | Эффект будет применяться в зависимости от скорости отпускания (то есть от того, как быстро вы отпускаете клавишу после того, как сыграли ноту). |
| EG LFO | EG/LFO | EG1 | EG1 (Pitch) | --- |
| | | EG2 | EG2 (Filter) | --- |
| | | EG3 | EG3 (Assignable) | --- |
| | | LFO1 | LFO1 (Operator) | --- |
| | | LFO2 | LFO2 (Filter) | --- |
| | | LFO3 | LFO3 (Assignable) | --- |
| CC + | CC Unipolar | 1..119 | CC 1..119 + | Если значение CC равно «0», эффект V.Patch также будет равен «0». Если интенсивность имеет положительное значение, увеличение значения CC приведет только к положительному эффекту. (Это работает наоборот с отрицательным значением). |
| CC +/- | CC Bipolar | 1..119 | CC 1..119 +/- | Если значение CC равно «64», эффект V.Patch будет равен «0». Если интенсивность имеет положительное значение, увеличение значения CC выше 64 приведет к положительному эффекту, а уменьшение значения приведет к отрицательному эффекту. (Это работает наоборот с отрицательным значением). |
| MIDI | MIDI | AFTER TOUCH | After Touch | --- |
| | | POLY AFTER | Poly After Touch | --- |

Список мест назначения виртуальных патчей

| Объем | | Назначение | | Примечание |
|---------------|---------------|----------------|--------------------|---|
| Дисплей | Полн. имя | Дисплей | Полн. имя | |
| OFF | Off | --- | | --- |
| PROG | Program | PITCH | Pitch | --- |
| | | OCT | Octave | --- |
| | | TRANS | Transpose | --- |
| | | LEVEL | Level | --- |
| | | PAN | Pan | Управляет положением слева направо в стереополе. |
| | | ATK TIME | Attack Time | Контролирует относительное время атаки для всех Операторов. |
| | | DECAY TIME | Decay Time | Управляет относительным временем затухания для всех Операторов. |
| | | REL TIME | Release Time | Контролирует относительное время выпуска для всех Операторов. |
| | | SUS LEVEL | Sustain Level | Управляет относительными уровнями сустейна для всех Операторов. |
| | | TEMPO | Tempo | --- |
| | | ALGO | Algorithm | --- |
| | | ALGO FB | Algorithm FB | --- |
| | | GLIDE TIME | Glide Time | --- |
| | | UNISON VOICES | Unison Voices | --- |
| | | UNISON DETUNE | Unison Detune | --- |
| UNISON SPREAD | Unison Spread | --- | | |
| OP1..6 | Operator1..6 | PITCH | Pitch | --- |
| | | COARSE RATIO | Coarse Ratio | --- |
| | | OCT | Octave | --- |
| | | TRANS | Transpose | --- |
| | | LEVEL | Level | --- |
| | | ATK TIME | Attack Time | --- |
| | | DECAY TIME | Decay Time | --- |
| | | REL TIME | Release Time | --- |
| | | SUS LEVEL | Sustain Level | --- |
| | | FM FB | FM Feedback | --- |
| | | FM WIDTH | FM Wave Width | --- |
| | | RING DEPTH | Ring Mod. Depth | --- |
| | | RING SHAPE | Ring Mod. Shape | --- |
| | | FOLDER GAIN | Wave Folder Gain | --- |
| | | FOLDER BIAS | Wave Folder Bias | --- |
| | | FOLDER OSC MIX | Wave Folder OSCMix | --- |
| | | FILTER CUTOFF | Filter Cutoff | --- |
| | | FILTER RESO | Filter Resonance | --- |
| | | FILTER OSC MIX | Filter OSC Mix | --- |
| | | EFFECT OSCMIX | Effect OSC Mix | --- |
| | | P.EQ FREQ | Peak.EQ Frequency | --- |
| | | P.EQ GAIN | Peak.EQ Gain | --- |
| | | S.EQ LOW | Shelv.EQ Low Gain | --- |
| | | S.EQ HIGH | Shelv.EQ High Gain | --- |
| | | PHASER FREQ | Phaser Frequency | --- |
| | | PHASER FB | Phaser Feedback | --- |
| | | S.DLY TIME | S.Delay Time | --- |
| | | S.DLY FB | S.Delay Feedback | --- |
| | | COMB FREQ | Comb Frequency | --- |

| | | | | |
|----------------|--------------|-----------------------|---------------------|--------------------------|
| | | COMB FB | Comb Feedback | ... |
| | | DIST AMT | Distortion Amount | ... |
| | | DIST LOW | Distortion Low Gain | ... |
| Объем | | Назначение | | Примечание |
| Дисплей | Полн. имя | Дисплей | Полн. имя | |
| OP1..6 | Operator1..6 | DRIVE AMT | Drive Amount | ... |
| | | DRIVE LOW | Drive Low Gain | ... |
| | | DEC FREQ | Decimator Freq. | ... |
| | | DEC BIT | Decimator Bit | ... |
| | | WS DAMP | WS High Damp | ... |
| | | PUNCH AMT | Punch Amount | ... |
| | | PUNCH HIGH | Punch High Gain | ... |
| EG1..3 | EG1..3 | ATK TIME | Attack Time | ... |
| | | DECAY TIME | Decay Time | ... |
| | | REL TIME | Release Time | ... |
| | | SUS LEVEL | Sustain Level | ... |
| LFO1..3 | LFO1..3 | WAVE | Waveform | ... |
| | | SPEED | Speed | ... |
| | | PHASE | Phase | ... |
| | | FADE | Fade | ... |
| FILTER | Filter | CUTOFF | Cutoff | ... |
| | | RESO | Resonance | ... |
| FX1..3 | FX1..3 | Effect parameters 1-4 | | Зависит от типа эффекта. |
| ARP | Arpeggiator | RESO | Resolution | ... |
| | | GATE | Gate Time | ... |
| | | OCT | Octave | ... |
| SEQ | Sequencer | SWING | Swing | ... |

Список параметров эффекта

| Название эффекта | | Per. | Название параметра | | Диапазон |
|-------------------|-------------------------|--|--------------------|--------------------|--|
| Дисплей | Полное имя | | Дисплей | Полн. имя | |
| CHO | Chorus | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | DEPTH | Depth | 0-100 [%] |
| | | E | SPEED | Speed | 0.020-20.000 [Hz] |
| | | F | PHASE | LFO Phase | 0.0-100.0 [%] |
| | | Изменяет время задержки входного сигнала для создания более плотного или теплого звука. Используйте параметр PHASE для смещения левого и правого LFO для управления тем, как распространяется звук. | | | |
| U.ENS | Unison Ensemble | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | DEPTH | Depth | 0-100 [%] |
| | | E | RATE | Rate | 0-100 [%] |
| | | F | VOICE | Voices | 2-8 |
| | | Создает насыщенный, широкий звук, как будто несколько осцилляторов играют в унисон. Параметры DEPTH и RATE имитируют расстройку осцилляторов, а параметр VOICE используется для имитации количества осцилляторов. | | | |
| PHA/PHA □ | Phaser/Phaser (BPM) | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | DEPTH | Depth | 0-100 [%] |
| | | E | SPEED | Speed | 0.020-20.000 [Hz] / 1/48-4/1 |
| | | F | RESO | Resonance | 0.0-100.0 [%] |
| | | Изменяет фазу звука, чтобы придать звуку эффект набухания. Это эффективно для электропианино и подобных звуков. Используйте параметр PHASE для смещения левого и правого LFO для управления тем, как распространяется звук. | | | |
| PAN/PAN □ | Auto Pan/Auto Pan (BPM) | B | DEPTH | Depth | 0-100 [%] |
| | | C | TYPE | Waveform Type | Triangle, Sine, Vintage, Up, Down, Square |
| | | E | SPEED | Speed | 0.020-20.000 [Hz] / 1/48-4/1 |
| | | F | PHASE | LFO Phase | 0.0-100.0 [%] |
| | | Это автоматическое панорамирование, которое перемещает звук влево и вправо. Перемещение левого и правого LFO дает такие эффекты, как пересечение обоих каналов или их следование друг за другом. | | | |
| FLNG/FLN □ | Flanger/Flanger (BPM) | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | DEPTH | Depth | 0-100 [%] |
| | | E | SPEED | Speed | 0.020-20.000 [Hz] / 1/48-4/1 |
| | | F | FDBK | Feedback | -100 - +100 [%] |
| | | Эффект, который создает дикий раздувающийся звук и ощущение движения в высоте. Это эффективно для звуков, содержащих много обертонов. | | | |
| RTRY | Rotary Speaker | B | BAL | Horn/Rotor Balance | R100:H0-R0:H100 [%] |
| | | C | SPD SW | Speed Switch | Slow, Fast |
| | | E | SPEED | Speed | -100.0 - +100.0 [%] |
| | | F | SPKR | Speaker Type | Natural, Natural + Direct, Resonant, Resonant + Direct, Bright, Bright + Direct, Original CX-3 |
| | | Эффект, реалистично имитирующий винтажный вращающийся динамик. Назначив колесо MODULATION на странице V.PATCH параметру SPD SW, вы можете использовать колесо для переключения между медленным и быстрым, что эффективно для производительности. | | | |

| Название эффекта | | Пер. | Название параметра | | Диапазон |
|------------------|------------|---|--------------------|---------------------|--|
| Дисплей | Полн. имя | | Дисплей | Полн. имя | |
| A.WAH | Auto Wah | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | SENS | Envelope Sens | 0.0-100.0 [%] |
| | | E | SHAPE | Envelope Shape | -100 - +100 [%] |
| | | F | RESO | Resonance | 0-100 [%] |
| | | Этот эффект имитирует авто-вах. Эффект меняется в соответствии с изменениями силы входного сигнала (огнивающей). Этот звук часто используется в фанк-музыке для прерывистых гитарных ритмов, звуков клавиесина и т. д. | | | |
| EXC | Exciter | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | FREQ | Emphasis Frequency | 3000-24000 [Hz] |
| | | E | BLEND | Blend | -100 - +100 [%] |
| | | Этот эффект добавляет динамики звуку и подчеркивает его четкость. FREQ управляет частотами, которые необходимо подчеркнуть, а BLEND управляет глубиной эффекта. | | | |
| ENH | Enhancer | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | DEPTH | Depth | 0-100 [%] |
| | | E | DELAY | Delay | 0.0-100.0 [%] |
| | | F | SPREAD | Spread | 0.0-100.0 [%] |
| | | Этот эффект расширяет и добавляет звуку присутствия. | | | |
| FLTR | LFO Filter | B | CUTOFF | Cutoff Frequency | 0-100 [%] |
| | | C | RESO | Resonance | 0-100 [%] |
| | | E | DEPTH | LFO Depth | 0-100 [%] |
| | | F | SPEED | LFO Speed | 0.020-20.000 [Hz] |
| | | Этот эффект использует LFO для смещения частоты среза фильтра нижних частот. Эффективен для добавления ощущения движения к фразе. | | | |
| 3EQ | 3-Band EQ | B | 1 LOW | Band1 Low Gain | -18.0 - +18.0 [dB] |
| | | C | 3 HIGH | Band3 High Gain | -18.0 - +18.0 [dB] |
| | | E | 2 GAIN | Band2 Mid Gain | -18.0 - +18.0 [dB] |
| | | F | 2 FREQ | Band2 Mid Frequency | 20-20000 [Hz] |
| | | Это трехполосный эквалайзер. Используется для настройки звука на финальном этапе. | | | |
| DIST | Distortion | B | DRIVE | Drive | 0-100 [%] |
| | | C | LEVEL | Level | -Inf, -84.9 - 0.0 [dB] |
| | | E | EQFREQ | PEQ Frequency | 20-20000 [Hz] |
| | | F | EQGAIN | PEQ Gain | -18.0 - +18.0 [dB] |
| | | Используйте параметр DRIVE, чтобы получить эффекты от мягкого искажения, похожего на лампу, до мощного искаженного звука, разрушающего волны. Параметрический эквалайзер размещен позже в серии, что позволяет вам создавать разнообразный диапазон звуков. | | | |
| G.AMP | Guitar Amp | B | DRIVE | Drive | 0.0-100.0 [%] |
| | | C | TYPE | Amp Type | VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK Blues, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK Modern, US Modern, US HiGain, Boutique OD, Boutique CL, Black 2x12, Tweed 1x12, Tweed 4x10 |
| | | E | HEQ | High EQ | 0-100 [%] |
| | | F | VOLUME | Volume | -Inf, -84.9 - +12.0 [dB] |
| | | Этот монофонический эффект моделирует эффекты гитарного усилителя и динамика, варьирующиеся от деликатного насыщения до ревущего искажения. | | | |

| Название эффекта | | Пер. | Название параметра | | Диапазон |
|-------------------|------------------------------|---|--------------------|--------------------|---|
| Дисплей | Полн. имя | | Дисплей | Полн. имя | |
| DEC | Decimator | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | FREQ | Sampling Frequency | 1000-48000 [Hz] |
| | | E | BIT | Bit Resolution | 4.0-24.0 |
| | | F | DAMP | High Damping | 0-100 [%] |
| | | Добавляет ощущение, похожее на низкокачественное цифровое устройство. Используйте параметр FREQ для управления частотой дискретизации и параметр BIT для уменьшения длины бита данных, каждый для разного вида низкокачественной текстуры. | | | |
| GRAIN | Grain Shifter | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | TIME | Time Frame | 0-100 [%] |
| | | E | SPEED | LFO Speed | 1/48-4/1 |
| | | F | RETRIG | Retrigger | Off, Mod Whl, Damper, Note On, Velocity, LFO1, LFO2, LFO3 |
| | | Это вырезает короткие формы волны из входного сигнала и воспроизводит их повторно, для эффекта, который превращает сигнал в механический звук. Параметр TIME устанавливает длину формы волны для вырезания, а параметр SPEED устанавливает, как быстро переключаться между формами волны. | | | |
| LIMIT | Master Limiter | B | THRE | Threshold | -30.0 - 0.0 [dB] |
| | | C | CEIL | Out Ceiling | -30.0 - 0.0 [dB] |
| | | E | REL | Release | 0.65-1000.00 [msec] |
| | | Этот эффект усредняет изменения громкости входного сигнала. Сжатие подвергаются только сигналы, превышающие указанный уровень, что снижает ненужные пики в звуке. Параметр THRE устанавливает уровень, на котором применяется компрессия, а параметр CEIL устанавливает выходной уровень. | | | |
| COMP | Compressor | B | MIX | Dry:Wet Mix | 0-100 |
| | | C | SENS | Sensitivity | 0-100 |
| | | E | ATTACK | Attack | 0-100 |
| | | F | LEVEL | Output Level | -Inf, -84.9-0.0 [dB] |
| | | Этот компрессор моделирует популярные педальные эффекты с чистым звучанием. | | | |
| DLY/DLY □ | Delay/Delay (BPM) | B | LEVEL | Delay Level | 0-100 |
| | | C | FDBK | Feedback | 0-100 [%] |
| | | E | DLY L | Delay Time L | 0 [msec] - 2.73 [sec] / 1/48-4/1 |
| | | F | DLY R | Delay Time R | 0 [msec] - 2.73 [sec] / 1/48-4/1 |
| | | Эта простая стереозадержка с обратной связью. | | | |
| PDLY/PDL □ | Autopan Dly/Autopan Dly(BPM) | B | LEVEL | Delay Level | 0-100 |
| | | C | DEPTH | Auto Pan Depth | 0-100 [%] |
| | | E | DLY | Delay Time | 0 [msec] - 1.36 [sec] / 1/48-4/1 |
| | | F | SPEED | Speed | 0.020-20.000 [Hz] / 1/48-4/1 |
| | | Стереозадержка, которая панорамирует звук задержки влево и вправо с помощью LFO. | | | |
| TDLY/TDL □ | Tape Echo/Tape Echo (BPM) | B | LEVEL | Delay Level | 0-100 |
| | | C | FDBK | Feedback | 0-100 [%] |
| | | E | DLY | Delay Time | 0 [msec] - 2.7000 [sec] / 1/48-4/1 |
| | | F | DAMP | Damping | -100.0 - +100.0 [%] |
| | | Этот эффект моделирует насыщение ленты и эхо ленты. Параметр DAMP устанавливает величину затухания верхнего и нижнего диапазона. | | | |

| Название эффекта | | Пер. | Название параметра | | Диапазон |
|------------------|------------------|---|--------------------|---------------|---|
| Дисплей | Полн. имя | | Дисплей | Полн. имя | |
| REF | Early Reflection | B | LEVEL | Reverb Level | 0-100 |
| | | C | TYPE | Type | Sharp, Loose, Modulated, Reverse |
| | | E | TIME | Reverb Time | 10 [msec] - 1.600 [sec] |
| | | F | HEQ | High EQ Gain | -15.0 - +15.0 [dB] |
| | | Этот эффект извлекает только начальные отражения звука из имитированных звуков реверберации, давая ощущение близости и присутствия. Вы можете выбрать кривую затухания реверберации с помощью параметра TYPE. | | | |
| REVERB | Reverb | B | LEVEL | Reverb Level | 0-100 |
| | | C | TYPE | Type | Hall, Large Hall, Smooth Hall, Chamber, Plate, Room, Wet Room, Space |
| | | E | TIME | Reverb Time | 200 [msec] - 10.000 [sec] (note: this differs with each reverb type) |
| | | F | TONE | Tone | 500-20000 [Hz] |
| | | Гладкая, высококачественная реверберация с естественным эхом. Также доступен тип «Space» с длительной предварительной задержкой и релизом, в дополнение к стандартным типам Room, Hall, Chamber и Plate. | | | |
| SHVERB | Shimmer Reverb | B | LEVEL | Reverb Level | 0-100 |
| | | C | TYPE | Type | Clear, Riser, Submarine, Horror |
| | | E | TIME | Reverb Time | 0-100 [%] |
| | | F | TONE | Tone | 0-100 [%] |
| | | Реверберация с добавленным эффектом смещения высоты тона. Ширина смещения высоты тона изменяется в зависимости от параметра TYPE, со звуками, варьирующимися от сверкающих до таинственных эффектов. | | | |
| SPRING | Spring Reverb | B | LEVEL | Reverb Level | 0-100 |
| | | C | LENGTH | Spring Length | 0-100 [%] |
| | | E | TIME | Reverb Time | 49 [msec] - 4.0000 [sec] |
| | | F | CHIRP | Chirp | 0-100 [%] |
| | | Этот ревербератор имитирует звук пружинной реверберации, используемый в некоторых гитарных усилителях и органах. Вы можете управлять характеристиками пружины, которая будет смоделирована, используя параметры LENGTH и CHIRP. | | | |

Дополнение

Подключение orsix к MIDI устройству или компьютеру

Используйте MIDI-подключение, если вы хотите использовать клавиатуру и контроллеры orsix для управления внешним MIDI-устройством или использовать другую MIDI-клавиатуру или секвенсор для воспроизведения звукового генератора orsix.

MIDI означает Musical Instrument Digital Interface и является мировым стандартом для обмена различными типами музыкальных данных между электронными музыкальными инструментами и компьютерами.

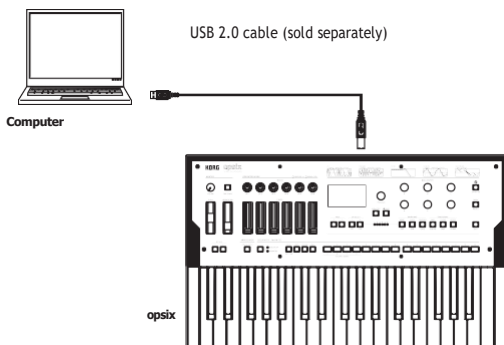
Когда MIDI-кабели используются для соединения двух или более MIDI-устройств, данные о производительности могут передаваться между устройствами, даже если они были сделаны разными производителями. USB-кабель также можно использовать для подключения orsix к персональному компьютеру.

Подключение к компьютеру или MIDI устройству

• Подключение через USB

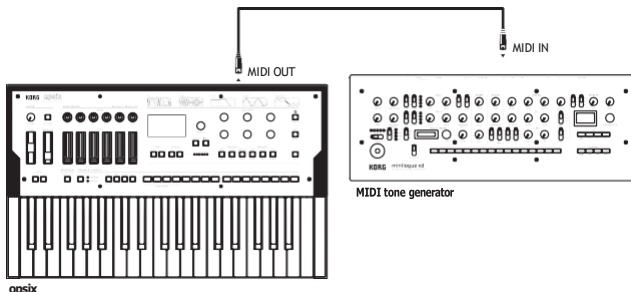
Opsix — это устройство USB-MIDI, соответствующее классу и не требующее драйвера для основных функций MIDI.

Если вы хотите использовать программное обеспечение librarian с orsix, вам нужно будет подключиться к orsix с помощью кабеля USB. Для получения подробной информации см. документацию, прилагаемую к librarian.



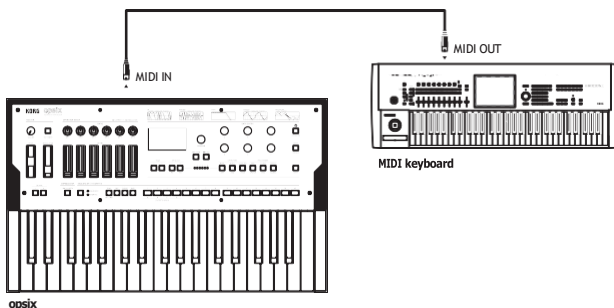
Управление внешним MIDI-генератором тона с opsix

Если вы хотите использовать клавиатуру, контроллеры, пошаговый секвенсор и т. д. opsix для воспроизведения звуков или управления внешним тон-генератором MIDI, подключите разъем MIDI OUT opsix к разъему MIDI IN внешнего тон-генератора MIDI с помощью кабеля MIDI.



Управление opsix с внешнего MIDI-устройства

Если вы хотите играть или управлять opsix с другой MIDI-клавиатуры, секвенсора или другого устройства, подключите разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему MIDI IN opsix с помощью MIDI-кабеля.

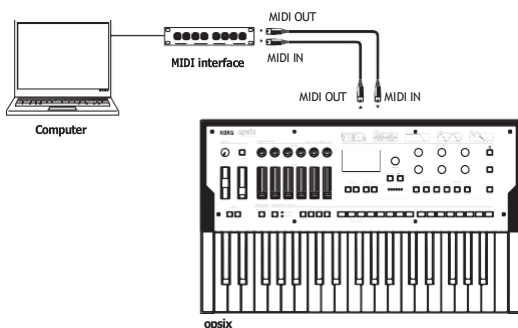


Подключение **opsix** к внешнему MIDI-секвенсору, компьютеру или аналогичному устройству

Вы можете захотеть играть на клавиатуре **opsix** и записывать свое исполнение на внешний MIDI-секвенсор или компьютер (подключенный с помощью MIDI-интерфейса), а затем играть на **opsix**, одновременно контролируя или воспроизводя то, что вы записали. Вы также можете захотеть использовать **opsix** как устройство ввода для воспроизведения нот и как MIDI-генератор тона. В любом случае вам нужно будет подключить разъемы MIDI OUT к разъемам MIDI IN как на **opsix**, так и на внешнем MIDI-секвенсоре или компьютере.

⚠ Некоторые устройства с интерфейсом MIDI могут быть неспособны передавать или получать системные эксклюзивные сообщения MIDI в или из **opsix**.

Совет: Удобно использовать разъем USB при подключении **opsix** к персональному компьютеру.



Настройки, связанные с MIDI

Настройки MIDI-канала

Для обмена данными с подключенным внешним MIDI-устройством необходимо настроить MIDI-канал **opsix** так, чтобы он совпадал с MIDI-каналом внешнего MIDI-устройства. Используйте следующие шаги для настройки MIDI-канала.

1. Нажмите кнопку EFFECT, удерживая кнопку SHIFT, и выберите группу страниц GLOBAL.
2. Нажмите кнопки PAGE < и >, чтобы отобразить страницу MIDI.
3. Используйте кнопки OP SELECT +/- для выбора глобального канала (канала MIDI).
4. Используйте ручку DATA ENTRY C или F для смены MIDI-канала.
5. Установите MIDI-канал внешнего MIDI-устройства, которое вы подключили.

Совет: При синхронизации с внешним MIDI-устройством обратитесь к руководству пользователя этого устройства.

Настройка MIDI LOCAL при подключении внешнего MIDI-секвенсора или компьютера

Если opsix подключен к внешнему MIDI-секвенсору или компьютеру, и включена настройка Echo Back внешнего MIDI-секвенсора или компьютера, когда также включена настройка локального управления opsix, данные исполнения, сгенерированные при игре на клавиатуре opsix, будут отправлены на внешний MIDI-секвенсор, а также будут отражены обратно, чтобы озвучить тон-генератор opsix во второй раз. Чтобы предотвратить возникновение такого рода эха, вы можете просто отключить локальное управление на opsix. Эта настройка находится на странице MIDI в группе страниц GLOBAL. Переключите «Local Control» (→стр. 77) в положение «Off».

Синхронизация воспроизведения пошагового секвенсора и арпеджиатора

Используйте настройку «Clock» (→стр. 77) на странице MIDI группы страниц GLOBAL, чтобы задать, будет ли opsix ведущим (устройством, управляющим синхронизацией) или ведомым (управляемым устройством) при воспроизведении пошагового секвенсора или арпеджиатора.

Совет: При синхронизации с внешним MIDI-устройством обратитесь к руководству пользователя этого устройства.

Использование opsix в качестве ведущего устройства и внешнего MIDI-устройства в качестве ведомого

Подключите разъем MIDI OUT opsix к разъему MIDI IN вашего внешнего устройства MIDI. На странице MIDI группы страниц GLOBAL установите «Clock» (→стр. 77) на «Intern» (Внутренний), чтобы сделать opsix ведущим. Это заставит opsix передавать MIDI-тактовые сигналы.

Настройте внешнее MIDI-устройство для получения данных часов через MIDI. Ваше внешнее MIDI-устройство (секвенсор, ритм-машина и т. д.) будет работать в темпе, который вы укажете с помощью параметра TEMPO (→стр. 64) на странице SEQUENCER, группа страниц SEQ.

Использование внешнего MIDI-устройства в качестве ведущего устройства и opsix в качестве ведомого устройства

Подключите разъем MIDI IN opsix к разъему MIDI OUT вашего внешнего устройства MIDI. На странице MIDI группы страниц GLOBAL установите «Clock» (→стр. 77) на «Extern» (внешний MIDI), чтобы сделать opsix ведомым. Это заставит opsix получать MIDI-тактовые сигналы. Настройте внешнее устройство MIDI для передачи данных синхронизации (как ведущее). Арпеджиатор на opsix будет работать синхронно с внешним устройством MIDI (секвенсором, ритм-машиной и т. д.).

Совет: Если «Clock» (→стр.77) на странице MIDI группы страниц GLOBAL установлено на «Auto», opsix будет автоматически работать в режиме «Extern» (внешний MIDI), когда он получает MIDI clock от внешнего MIDI-устройства, подключенного к разъему MIDI IN opsix. В противном случае opsix будет работать в режиме «Intern» (внутренний).

Программа Librarian

Программное обеспечение opsix Sound Librarian работает на macOS и Windows и может быть загружено с сайта www.korg.com.

Подробную информацию об opsix Sound Librarian см. в документации, прилагаемой к программе.

Загрузка звуков DX7

Orsix может получать звуки от Yamaha DX7 в форме системных эксклюзивных сообщений и преобразовывать эти данные в программы, которые можно воспроизводить на orsix. Существует множество звуков DX7 (файлы .SYX), которые можно искать и загружать через Интернет. Вы можете использовать приложение для отправки загруженных вами звуковых файлов .SYX для импорта и использования на orsix. Программы, которые вы преобразуете для использования на orsix, можно преобразовать в совершенно новые звуки с помощью уникальной функциональности orsix, и вы также можете использовать секвенсор, арпеджиатор и эффекты для обработки этих звуков.

- ⚠ Обратите внимание, что поскольку orsix и DX7 используют разные конфигурации параметров, преобразование не будет идеальным, и некоторые звуки могут в итоге оказаться совсем другими, чем они звучали на DX7.

Системные эксклюзивные сообщения, которые можно загрузить

Для получения системных эксклюзивных сообщений от DX7 должны быть выполнены следующие условия:

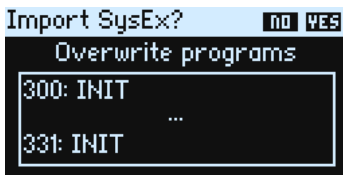
- Сообщения должны включать полный банк из 32 звуков DX7. Сообщения, содержащие только один звук, не могут быть загружены.
- Системный эксклюзивный формат должен быть форматом первого поколения DX7, который поддерживается шестиоператорными FM-синтезаторами и DX9. Системные эксклюзивные сообщения от FM-синтезаторов, таких как четырехоператорные DX, TX81Z, SY77 и т. д., не могут быть загружены.

Получение эксклюзивных сообщений системы DX7

1. Выберите первый номер программы, в которую будут загружены программы, с помощью ручки PROGRAM.

⚠ 32 программы, начинающиеся с выбранного вами номера программы, будут перезаписаны. Мы рекомендуем вам убедиться, что никакие из нужных вам данных не будут перезаписаны.

2. Передача системных эксклюзивных сообщений с вашего компьютера DX7. Вы увидите такое диалоговое окно.



Совет: Вы можете изменить номер целевой программы, в которую будут загружены ваши звуки, с помощью ручки PROGRAM.

3. Нажмите кнопку YES, чтобы загрузить полученные программы.

Совет: Нажмите NO для отмены.

Сообщения об ошибках, которые могут возникнуть при загрузке

Вы можете увидеть следующие сообщения об ошибках, если `orsix` не может загрузить данные.

No readable data

Если данные меньше 4104 байт или заголовок `SysEx` не в формате `DX7 Program Bank`, данные не могут быть загружены.

Unsupported data

Хотя заголовок правильный, файл не может быть загружен, так как контрольная сумма не совпадает, а данные в файле повреждены.

Восстановление заводских настроек по умолчанию

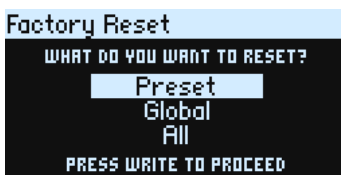
Вы можете восстановить предустановленные программы и глобальные настройки orsix до их первоначального заводского состояния.

⚠ Никогда не выключайте питание во время загрузки данных. Это может повредить внутренние данные.

1. Выключите питание orsix.
2. Удерживая нажатыми кнопки SHIFT и WRITE/RECALL, включите orsix. На дисплее отобразится надпись «Factory Reset».

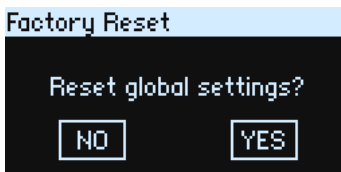


3. Когда появится сообщение «ЧТО ВЫ ХОТИТЕ СБРОСИТЬ?», поверните ручку ПРОГРАММЫ, чтобы выбрать пункты, которые вы хотите восстановить до заводских настроек по умолчанию (Preset, Global или All).

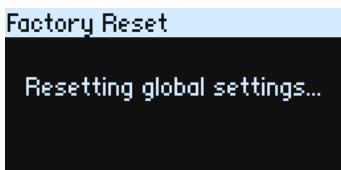


⚠ Если вы выбрали "ALL" и «выполнить», все пользовательские программы, сохраненные на orsix, также будут стерты.

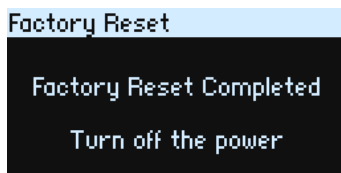
4. Нажмите кнопку WRITE.



5. Нажмите OP SELECT + / YES.
"Resetting..." появится на дисплее.



6. Если отображается следующее сообщение, выключите и снова включите питание orsix. Заводские данные по умолчанию будут перезагружены, и orsix будет восстановлен до заводского состояния по умолчанию.



Поиск неисправностей

Если *opsix* не работает должным образом, проверьте следующие пункты.

Питание не включается.

- Подключен ли адаптер переменного тока к розетке?
- Вы нажимаете и удерживаете кнопку (питания) при включении *Opsix*?

При нажатии клавиш не слышно звука.

- Правильно ли вы подключили разъемы этой клавиатуры к наушникам или активным мониторным динамикам?
- Проверьте, что активные динамики или другое усиление, к которому подключена клавиатура, включены, и что громкость установлена так, чтобы вы могли ее слышать.
- Убедитесь, что ручка **VOLUME** не повернута до упора влево.
- Установлена ли настройка **Local Control** на странице **GLOBAL MIDI** на «On»? (→стр. 77)
- Установлены ли параметры, связанные с громкостью, на «0»?
- Установлено ли значение среза на странице **FILTER** слишком низкое или слишком высокое? (→стр. 58)

Звуки не могут быть отредактированы.

- Если положение, указанное ручкой, и значение, отображаемое на главном дисплее, отличаются при работе с ручкой: Когда режим ручки на странице **GLOBAL CTRL** установлен на «Jump», фактическое значение параметра может отличаться от положения, указанного ручкой. (→стр. 80)
- Если отредактированная программа не сохранилась в памяти: Возможно, вы отключили питание до сохранения данных. В случае программ отредактированные настройки будут сброшены при выборе другой программы. Сохраните отредактированную программу перед выключением питания или переключением программ.

Настройки программы не могут быть сохранены.

- Если отредактированная вами программа не была сохранена, использовали ли вы ручку **PROGRAM** для правильного выбора места сохранения (номер программы)?

Арпеджиатор не начинает играть.

- Кнопка **ARPEGGIATOR** горит или мигает?
- Правильно ли установлены настройки **Clock** на странице **GLOBAL MIDI**? (→стр.77)

Opsix не отвечает на MIDI-данные, передаваемые с моего внешнего устройства.


- Правильно ли подключены кабели **MIDI** и **USB**?
- Настроены ли каналы **MIDI** на внешнем устройстве **MIDI**, которое передает данные, и на *opsix* на один и тот же канал?
- Установлены ли настройки на странице **GLOBAL MIDI**, такие как **Rx Transport**, **Rx Prog Chg**, **Rx**

СС, Rx Pitch Bend и т. д. на «Оп»? (→стр. 78)

Данные транспонирования, кривой скорости и арпеджиатора распознаются неправильно.

- Правильно ли установлены настройки Convert Position на странице GLOBAL MIDI? (→стр. 77)

Звук не прекратится.

- Не установлено ли слишком большое время релиза EG на операторах, которые работают как носители?
- Нажмите  (ALGO) на странице HOME/ALGO чтобы остановить ноты, которые сейчас звучат.
- Если звук прекращается, когда вы вставляете педаль в гнездо DAMPER и нажимаете на педаль, возможно, полярность педали определена неправильно. Попробуйте отсоединить и снова вставить педаль, так как эта проблема может возникнуть, когда педаль нажимается во время вставки гнезда или если гнездо вставляется очень медленно.

Звук искажен.

- В зависимости от текущей программы и того, как вы играете, установка ручки VOLUME на большое значение может привести к искажению выходного сигнала opsix. Если это произойдет, убавьте ручку VOLUME и отрегулируйте громкость на вашем микшере или усилителе.

Спецификация

| | |
|---------------------------------|--|
| Клавиатура: | opsix: 37 клавиш (velocity и release-velocity sensitive) opsix SE: 61 клавиша, Natural Touch (velocity и release-velocity sensitive, с послекасанием) |
| Макс. полифония: | opsix: 32 голоса opsix SE: 80 голосов (зависит от настроек) opsix module: 80 голосов (зависит от настроек) |
| Система генерации звука: | Altered FM sound generator |
| Структура: | 6 операторов, 1 фильтр, 3 EGs, 3 LFOs, 3 эффекта, step sequencer, arpeggiator Алгоритм: 40 пресетов + пользовательский алгоритм (уникальный для каждой программы) Оператор: 6 модов (FM, Ring Mod., Filter, Filter FM, Wave Folder, Effect) Форма волны осциллятора: 23 формы (Sine, Sine 12bit, Sine 8bit, Triangle, Saw, Saw HD, Square, Square HD, Additive Saw3, Additive Sqr3, Additive Tri3, Additive 12345, Additive 1+2, Additive 1+3, Additive 1+4, Additive 1+5, Additive 1+6, Additive 1+7, Additive 1+8, Noise S/H, Noise White, Noise Pink, Noise Blue) Фильтр: 11 типов (LPF 12, LPF 24, LPF MS-20, LPF POLY6, HPF 12, HPF 24, HPF MS-20, BPF 6, BPF 12, BRF 6, BRF 12) EG: ADSR LFO: 23 формы (Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, Sample&Hold, Guitar, Exp. Triangle, Exp. Saw Down, Exp. Saw Up, Step4 Triangle, Step6 Triangle, Step4 Saw Down, Step6 Saw Down, StepRnd:Time, StepRnd:Lvl&Time, StepRnd:Level, Random:Time, Random:Lvl&Time, Triangle +, Saw Down +, Saw Up +, Square +) V.Patch: 12 маршрутов Эффекты: 30 типов (Chorus, Unison Ensemble, Phaser, Phaser (BPM), Auto Pan, Auto Pan (BPM), Flanger, Flanger (BPM), Rotary Speaker, Auto Wah, Exciter, Enhancer, LFO Filter, 3-Band EQ, Distortion, Guitar Amp, Decimator, Grain Shifter, Master Limiter, Compressor, Delay, Delay (BPM), Autopan Dly, Autopan, Dly (BPM), Tape Echo, Tape Echo (BPM), Early Reflection, Reverb, Shimmer Reverb, Spring Reverb) Секвенсор: Step Sequencer (до 16 шагов, до 6 нот на шаг), Motion Sequencer (до 6 полос) Арпеджиатор: 7 паттернов (MANUAL, UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, TRIGGER) |

Номер программ: 500 (350 предустановленных программ и 150 пользовательских программ в качестве заводских настроек по умолчанию)

FAVORITE: 64 (16 слотов × 4 банка)

Контроллеры: MODULATION колесо*, PITCH колесо*, RATIO OP 1–6 регул., LEVEL OP 1–6 слайдеры, DATA ENTRY A–F регул.

* Кроме opsix module

Входы/выходы: Наушники (6.3 mm), OUTPUT L/MONO и R (балансные 6.3 mm TRS), DAMPER (6.3 mm, полу-педаль не поддерживается), MIDI IN и OUT коннекторы, USB B порт

Адаптер: AC (DC12V, )

Потребляемая мощность: 5 W

Габариты: **opsix:** 565 × 338 × 90 mm/22.24" × 13.31" × 3.54"

opsix SE: 1014 × 344 × 108 mm/39.92" × 13.54" × 4.25"

opsix module: 483 × 172 × 104 mm/19.02" × 6.77" × 4.09" (С адаптерами для монтажа в стойку)

Вес: **opsix:** 2.9 kg/6.93 lb

opsix SE: 8.9 kg/19.62 lb

opsix module: 1.7 kg/3.75 lb (С адаптерами для монтажа в стойку)

В комплекте: **opsix:** AC адаптер, документация

opsix SE: AC адаптер, документация

opsix module: AC адаптер, документация

Accessories (продаются отдельно): DS-1H демпферная педаль, PS-1 педаль, PS-3 педаль

* Технические характеристики и внешний вид могут быть изменены без предварительного уведомления в целях улучшения.

Список названий программ

| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |
|-----|--------------------|----------|-------------------|----------|--------------|
| 001 | Dat Electric Piano | Keyboard | Francis Preve | C03 | 20 |
| 002 | Original FM EP | Keyboard | Luke Edwards | | 21 |
| 003 | FM E.Piano Basic | Keyboard | Katsunori UJIIE | B03 | Ver.2 |
| 004 | FM Dyno Tine EP | Keyboard | KORG Inc. | | 22 |
| 005 | SynBass/EP Split | Keyboard | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 006 | 80's Sprit Split | Keyboard | KORG Inc. | | 23 |
| 007 | Waveshape EP | Keyboard | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 008 | Shooting Star EP | Keyboard | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 009 | Punchy Wire Piano | Keyboard | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 010 | Just Hang On | Keyboard | Luke Edwards | | 30 |
| 011 | FM Vamp | Keyboard | Luke Edwards | | 31 |
| 012 | Bouncey | Keyboard | Luke Edwards | | 29 |
| 013 | Soft Pad EP | Keyboard | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 014 | Ambi Sines | Keyboard | Francis Preve | | 137 |
| 015 | Overcompressed | Keyboard | Matt Pike | | Ver.2 |
| 016 | Extra Knock EP | Keyboard | Matt Pike | | Ver.2 |
| 017 | Roads and Roads | Keyboard | Francis Preve | | 19 |
| 018 | FM EP Body | Keyboard | KORG Inc. | | 18 |
| 019 | OP Delay E.Piano | Keyboard | Katsunori UJIIE | | Ver.2 |
| 020 | Ana Eleki Piano | Keyboard | Katsunori UJIIE | | Ver.2 |
| 021 | A.Piano Seed | Keyboard | KORG Inc. | | 25 |
| 022 | Comb Piano | Keyboard | KORG Inc. | A03 | Ver.2 |
| 023 | Wurly EP | Keyboard | KORG Inc. | | 28 |
| 024 | Dynamik | Keyboard | Francis Preve | | 24 |
| 025 | Gritty Timber | Keyboard | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 026 | Portrait EP | Keyboard | KORG Inc. | | 26 |
| 027 | Digital Plucker | Keyboard | KORG Inc. | | 43 |
| 028 | Layerz | Keyboard | Francis Preve | | 41 |
| 029 | Steam Church | Keyboard | Tomohiro Nakamura | | 40 |
| 030 | Mutated Piano | Keyboard | Francis Preve | | 27 |
| 031 | Playable Bell | Keyboard | Luke Edwards | | 62 |
| 032 | Unsteady | Keyboard | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 033 | Folk Piano | Keyboard | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 034 | FM Syntar | Keyboard | Minoru Koike | | 42 |
| 035 | Comb Dulcimer | Keyboard | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 036 | OP Comb Sitar | Keyboard | Katsunori UJIIE | | Ver.2 |
| 037 | Metalic Pluck | Keyboard | KORG Inc. | B11 | Ver.2 |
| 038 | Metaklav | Keyboard | Francis Preve | | 48 |
| 039 | Reso Phase Clav | Keyboard | Minoru Koike | | 44 |
| 040 | Clav O' Frog | Keyboard | Minoru Koike | | 45 |
| 041 | MW Phasing Clav | Keyboard | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 042 | Wave Shaper Clav | Keyboard | Katsunori UJIIE | | Ver.2 |
| 043 | Pulse Clav | Keyboard | KORG Inc. | | 46 |
| 044 | WahTalk | Keyboard | Luke Edwards | | 47 |
| 045 | DrawSlider Organ | Keyboard | KORG Inc. | | 34 |
| 046 | Tone Wheel Organ | Keyboard | Katsunori UJIIE | A11 | Ver.2 |
| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |

| | | | | | |
|-----|---------------------|------------|-------------------|----------|--------------|
| 047 | Paisley Organ | Keyboard | Francis Preve | | 38 |
| 048 | Space Organ | Keyboard | Luke Edwards | | 35 |
| 049 | Lausanne Organ | Keyboard | Francis Preve | | 37 |
| 050 | Ring Pipe Organ | Keyboard | Katsunori UJIE | | Ver.2 |
| 051 | Glide Sine | Keyboard | KORG Inc. | | 36 |
| 052 | OPcordion | Keyboard | Tomohiro Nakamura | C11 | 39 |
| 053 | Jazzy Guitar | Keyboard | Francis Preve | | 49 |
| 054 | EG 2 EP | Keyboard | Tomohiro Nakamura | | 50 |
| 055 | Bright Plectrum | Keyboard | Dean Walliss | | 51 |
| 056 | Mod Crunch | Keyboard | Luke Edwards | | 52 |
| 057 | Strum Down | Keyboard | Luke Edwards | A14 | 53 |
| 058 | Wire Guitar | Keyboard | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 059 | Slow Ambient Guitar | Keyboard | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 060 | Distant Memories | Keyboard | Luke Edwards | C14 | Ver.2 |
| 061 | Syn Marimba | Bell/Decay | Katsunori UJIE | B14 | Ver.2 |
| 062 | FMarimba | Bell/Decay | Francis Preve | | 127 |
| 063 | Membrane Pluck | Bell/Decay | Matt Pike | | 123 |
| 064 | Cold Coast | Bell/Decay | Tomohiro Nakamura | | 141 |
| 065 | 4 Tap Diffusion | Bell/Decay | Matt Pike | | Ver.2 |
| 066 | Hold For Glitches | Bell/Decay | Matt Pike | | 124 |
| 067 | Dynamic Tin Bells | Bell/Decay | Dean Walliss | | 125 |
| 068 | Delay = LFO | Bell/Decay | Matt Pike | | Ver.2 |
| 069 | LFO Grooves | Bell/Decay | Matt Pike | | 126 |
| 070 | Glasklavier | Bell/Decay | Minoru Koike | | 128 |
| 071 | Lonely Star | Bell/Decay | Luke Edwards | A06 | Ver.2 |
| 072 | Crystal Syn Bell | Bell/Decay | Katsunori UJIE | | Ver.2 |
| 073 | Maverick Bells | Bell/Decay | Luke Edwards | | 129 |
| 074 | Mallet Piano | Bell/Decay | Minoru Koike | | 133 |
| 075 | Percussion | Bell/Decay | VROMM | | 132 |
| 076 | Ring Chime | Bell/Decay | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 077 | Zen Chime | Bell/Decay | Francis Preve | | 134 |
| 078 | 4 Bar Alterations | Bell/Decay | Matt Pike | | 136 |
| 079 | Crystal Bells | Bell/Decay | Richard Devine | | 135 |
| 080 | Shimmer & Folder | Bell/Decay | KORG Inc. | C06 | 139 |
| 081 | 1983 | Bell/Decay | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 082 | MIDI Stack | Bell/Decay | Francis Preve | | 33 |
| 083 | FM Heaven | Bell/Decay | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 084 | Frantasia | Bell/Decay | Francis Preve | | 130 |
| 085 | Icy Shimmer | Bell/Decay | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 086 | FM Airy Bell | Bell/Decay | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 087 | Snow Ball | Bell/Decay | KORG Inc. | B06 | Ver.2 |
| 088 | Festival of Wind | Bell/Decay | Francis Preve | | 138 |
| 089 | Ruin Chatters | Bell/Decay | Tomohiro Nakamura | | 144 |
| 090 | FINLAND | Bell/Decay | Tomohiro Nakamura | | 143 |
| 091 | Night Sky | Bell/Decay | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 092 | Ritual Decay | Bell/Decay | Francis Preve | | 142 |
| 093 | Plinq Plunq | Bell/Decay | Francis Preve | | 145 |
| 094 | Bureon Lead | Bell/Decay | Richard Devine | | 147 |
| 095 | FM Wind Chime | Bell/Decay | Tomohiro Nakamura | | 146 |
| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |

| | | | | | |
|-----|---------------------|-----------|-------------------|----------|--------------|
| 096 | Introduction | Motion | Tomohiro Nakamura | | 4 |
| 097 | Cycles | Motion | Tomohiro Nakamura | C04 | 2 |
| 098 | Cyber Pad Bell | Motion | Tomohiro Nakamura | | 1 |
| 099 | Pluck Drip | Motion | KORG Inc. | A10 | Ver.2 |
| 100 | Rand Spacing Pulses | Motion | Matt Pike | C10 | Ver.2 |
| 101 | Bounce | Motion | Matt Pike | | Ver.2 |
| 102 | Angklung Lore | Motion | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 103 | Juicy Square | Motion | Tomohiro Nakamura | | 16 |
| 104 | Organic Glow | Motion | Richard Devine | B04 | 5 |
| 105 | FuwaFuwa | Motion | Tomohiro Nakamura | | 15 |
| 106 | Memories Pad | Motion | Richard Devine | | 11 |
| 107 | MOD Storm | Motion | Minoru Koike | A04 | 7 |
| 108 | Spinners | Motion | Richard Devine | | 8 |
| 109 | Shifting 9th | Motion | Matt Pike | | Ver.2 |
| 110 | MS-20 Poly Cascade | Motion | Matt Pike | | 14 |
| 111 | Steppy World | Motion | Richard Devine | | 9 |
| 112 | Fairy Tweets | Motion | Tomohiro Nakamura | B10 | 10 |
| 113 | DETROITrill | Motion | Tomohiro Nakamura | | 13 |
| 114 | Blue Cloud | Motion | Tomohiro Nakamura | | 12 |
| 115 | Aliasing Space | Motion | Tomohiro Nakamura | | 6 |
| 116 | Soft FM Brass | FastSynth | KORG Inc. | | 55 |
| 117 | Dyno FM Brass | FastSynth | KORG Inc. | B02 | 54 |
| 118 | Bright FM Brass | FastSynth | KORG Inc. | | 56 |
| 119 | Sweep Stab | FastSynth | Minoru Koike | | 57 |
| 120 | Blended Brass | FastSynth | Francis Preve | | 58 |
| 121 | Filtered Saws | FastSynth | Dean Walliss | A02 | 59 |
| 122 | Franalog | FastSynth | Francis Preve | | 60 |
| 123 | Phaseypulse | FastSynth | Francis Preve | | 62 |
| 124 | Supersawyer | FastSynth | Francis Preve | | 63 |
| 125 | Folder Comp | FastSynth | KORG Inc. | | 64 |
| 126 | VelociStabber | FastSynth | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 127 | Inspirational Story | FastSynth | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 128 | 5th Stab | FastSynth | Tomohiro Nakamura | C02 | 73 |
| 129 | Moody Chord Stabs | FastSynth | Dean Walliss | | 61 |
| 130 | Plucky Pad | FastSynth | Luke Edwards | | 65 |
| 131 | Fuzzy Glass | FastSynth | Dean Walliss | | 66 |
| 132 | Prog Pluck | FastSynth | Tomohiro Nakamura | | 67 |
| 133 | Purple Fringing | FastSynth | Tomohiro Nakamura | | 68 |
| 134 | Ring It On | FastSynth | Francis Preve | | 69 |
| 135 | Velocity Hang | FastSynth | Matt Pike | | 70 |
| 136 | Steamy Comp | FastSynth | Katsunori UJIE | | Ver.2 |
| 137 | Faded Pad | FastSynth | Minoru Koike | | 72 |
| 138 | Shaky Dynamic Pad | FastSynth | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 139 | Hard Sync Stab | FastSynth | Minoru Koike | | 71 |
| 140 | Chordstreaming | FastSynth | KORG Inc. | | 74 |
| 141 | Dark Stages | FastSynth | VROMM | | 75 |
| 142 | DUBSTAB | FastSynth | Tomohiro Nakamura | | 76 |
| 143 | DUBSTAB 2020 | FastSynth | Tomohiro Nakamura | | 77 |
| 144 | Slight Touch | FastSynth | KORG Inc. | | 79 |
| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |

| | | | | | |
|-----|-----------------------|-------------|-----------------|----------|--------------|
| 145 | Triplet Split | FastSynth | Matt Pike | | 80 |
| 146 | Rasp & Static | SlowSynth | Matt Pike | A01 | Ver.2 |
| 147 | Wasps | SlowSynth | Matt Pike | | Ver.2 |
| 148 | Dulled Rhythms | SlowSynth | Matt Pike | | 17 |
| 149 | Tremoloverb | SlowSynth | KORG Inc. | | 102 |
| 150 | FM Ring Mod Pad | SlowSynth | Katsunori UJIII | | Ver.2 |
| 151 | Flexpad | SlowSynth | Francis Preve | | 83 |
| 152 | Immortal Pad | SlowSynth | Luke Edwards | | 81 |
| 153 | Contemplation | SlowSynth | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 154 | Slow Gear Clav | SlowSynth | Luke Edwards | | 82 |
| 155 | Mod Those Bells | SlowSynth | Luke Edwards | | 84 |
| 156 | Distant Wave Voices | SlowSynth | Dean Walliss | C01 | Ver.2 |
| 157 | FilterFM Pad | SlowSynth | KORG Inc. | | 86 |
| 158 | Floating Phase Pad | SlowSynth | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 159 | Moist Vibe | SlowSynth | KORG Inc. | | 104 |
| 160 | Feel The Pump | SlowSynth | Luke Edwards | B12 | Ver.2 |
| 161 | Quiet Motion | SlowSynth | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 162 | Ninja Pad FX | SlowSynth | Luke Edwards | | 87 |
| 163 | Harmonic Waiting Room | SlowSynth | Luke Edwards | | 85 |
| 164 | Surged Saws | SlowSynth | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 165 | Slow Vibe | SlowSynth | KORG Inc. | | 88 |
| 166 | Glide Saw | SlowSynth | KORG Inc. | | 89 |
| 167 | Exit Code | SlowSynth | KORG Inc. | | 90 |
| 168 | Lab Coats | SlowSynth | Matt Pike | B01 | 91 |
| 169 | Choral Aliasing | SlowSynth | Minoru Koike | | 92 |
| 170 | Chill Pad ARP | SlowSynth | Minoru Koike | | 93 |
| 171 | Floating Whistle | SlowSynth | KORG Inc. | | 94 |
| 172 | Unbreakable | SlowSynth | Luke Edwards | | 95 |
| 173 | Star Pad | SlowSynth | Richard Devine | C12 | 96 |
| 174 | Ghost Voices | SlowSynth | Luke Edwards | A12 | Ver.2 |
| 175 | Stellar Choir | SlowSynth | Francis Preve | | 97 |
| 176 | Holy Choir | SlowSynth | Luke Edwards | | 98 |
| 177 | Retro Choir | SlowSynth | Dean Walliss | | 99 |
| 178 | Formant Pad | SlowSynth | KORG Inc. | | 100 |
| 179 | Throat FM | SlowSynth | Minoru Koike | | 101 |
| 180 | Fog pad | SlowSynth | VROMM | | 103 |
| 181 | Dark Pad | Pad/Strings | KORG Inc. | | 105 |
| 182 | Lush Pad | Pad/Strings | Luke Edwards | | 106 |
| 183 | NotePad LFO | Pad/Strings | Luke Edwards | | 107 |
| 184 | opsix Concrete | Pad/Strings | Luke Edwards | C08 | Ver.2 |
| 185 | Sine Width Mod | Pad/Strings | KORG Inc. | | 108 |
| 186 | Deep Space | Pad/Strings | Luke Edwards | | 110 |
| 187 | Square Bear Pad | Pad/Strings | Luke Edwards | | 109 |
| 188 | New Motion | Pad/Strings | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 189 | Pad Mod Fizz | Pad/Strings | Luke Edwards | | 112 |
| 190 | Sun Baked Strings | Pad/Strings | Matt Pike | | 111 |
| 191 | Retro Synth Strings | Pad/Strings | KORG Inc. | | 114 |
| 192 | Breezy Pad | Pad/Strings | Dean Walliss | A08 | Ver.2 |
| 193 | Smooth Split | Pad/Strings | Luke Edwards | | 113 |
| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |

| | | | | | |
|-----|--------------------|-------------|-------------------|----------|--------------|
| 194 | Comb Strings | Pad/Strings | Matt Pike | B08 | Ver.2 |
| 195 | Aluminium Pad | Pad/Strings | Luke Edwards | | 115 |
| 196 | Gently Strings Pad | Pad/Strings | Katsunori UJIE | | Ver.2 |
| 197 | Galactic Orchestra | Pad/Strings | Francis Preve | | 116 |
| 198 | Velocity Pad | Pad/Strings | Dean Walliss | | 117 |
| 199 | Simple PWM | Pad/Strings | Minoru Koike | | 118 |
| 200 | Feel The Warmth | Pad/Strings | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 201 | 1985 Bed | Pad/Strings | Luke Edwards | | 119 |
| 202 | Engagement Pad | Pad/Strings | Matt Pike | | 120 |
| 203 | Digital Insects | Pad/Strings | Minoru Koike | | 121 |
| 204 | Self Arping Bells | Pad/Strings | Matt Pike | | 122 |
| 205 | Glass Waves | Pad/Strings | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 206 | FM Elec Bass | Bass | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 207 | FM Slap | Bass | Luke Edwards | C13 | 148 |
| 208 | Punchy SynBass | Bass | Katsunori UJIE | | Ver.2 |
| 209 | Evolving Bass | Bass | Dean Walliss | | 149 |
| 210 | 90's House Bass | Bass | KORG Inc. | B13 | Ver.2 |
| 211 | Funk Bass | Bass | KORG Inc. | | 151 |
| 212 | Laid Bass | Bass | KORG Inc. | | 154 |
| 213 | Fonk Bass | Bass | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 214 | Clang Bass | Bass | Dean Walliss | | 153 |
| 215 | Sweepy Saw Bass | Bass | Dean Walliss | | 152 |
| 216 | Aphasin Bass | Bass | Matt Pike | | 155 |
| 217 | Fwonky Bass | Bass | Dean Walliss | | 150 |
| 218 | Barking Bass | Bass | Minoru Koike | | 156 |
| 219 | Legato OctBS | Bass | Tomohiro Nakamura | | 158 |
| 220 | Analog<=>FM Bass | Bass | Tomohiro Nakamura | | 159 |
| 221 | Subby Bass | Bass | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 222 | Jazz Bass | Bass | Francis Preve | | 160 |
| 223 | Worm Bass | Bass | KORG Inc. | | 161 |
| 224 | BoBgog'n'FMBass | Bass | Tomohiro Nakamura | | 162 |
| 225 | Concrete Bass | Bass | KORG Inc. | | 163 |
| 226 | Core Bass | Bass | KORG Inc. | | 164 |
| 227 | Unlucky Bass | Bass | KORG Inc. | | 165 |
| 228 | FLDR Bass | Bass | Minoru Koike | | 166 |
| 229 | Big Moon | Bass | VROMM | | 169 |
| 230 | Ven aqui ya | Bass | VROMM | | 168 |
| 231 | Jungle Drum Bass | Bass | VROMM | | 170 |
| 232 | Sub'n Pluck | Bass | KORG Inc. | | 167 |
| 233 | Spread Love | Bass | VROMM | | 171 |
| 234 | Harsh Bass | Bass | Matt Pike | | 172 |
| 235 | Droid Bass | Bass | Matt Pike | | 175 |
| 236 | Didge Bass | Bass | Matt Pike | | Ver.2 |
| 237 | Cinematic FB Doom | Bass | Matt Pike | | Ver.2 |
| 238 | Thick Screamer | Bass | Matt Pike | A13 | Ver.2 |
| 239 | Fold Form Blend | Bass | Matt Pike | | Ver.2 |
| 240 | Dirty Trautonium | Bass | Matt Pike | | Ver.2 |
| 241 | Mod Saw Lead | Lead | Luke Edwards | A05 | Ver.2 |
| 242 | Xover Bright Lead | Lead | Dean Walliss | | 191 |
| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |

| | | | | | |
|-----|------------------------|----------|-------------------|----------|--------------|
| 243 | Mega Saw | Lead | Luke Edwards | | 187 |
| 244 | Mixed Pulse Lead | Lead | KORG Inc. | | 194 |
| 245 | Mono Sweep Lead | Lead | KORG Inc. | | 180 |
| 246 | C.C.M.M SynLead | Lead | Katsunori UJIE | B05 | Ver.2 |
| 247 | Pure 80's Lead | Lead | Luke Edwards | | 179 |
| 248 | Rustic Lead | Lead | Richard Devine | | 183 |
| 249 | SimpLEAD | Lead | Luke Edwards | | 181 |
| 250 | Theremax | Lead | Luke Edwards | | 176 |
| 251 | Sonic Lead | Lead | Luke Edwards | | 177 |
| 252 | Pray Lead | Lead | KORG Inc. | | 178 |
| 253 | Brat LEAD | Lead | Luke Edwards | | 182 |
| 254 | Fossil Lead | Lead | KORG Inc. | | 186 |
| 255 | Fragile Seq | Lead | Dean Walliss | | 184 |
| 256 | Koto Lead | Lead | Luke Edwards | | 185 |
| 257 | Paper Lead | Lead | KORG Inc. | | 188 |
| 258 | THE LEAD | Lead | Tomohiro Nakamura | | 190 |
| 259 | Big Lead | Lead | KORG Inc. | | 192 |
| 260 | Screamer | Lead | KORG Inc. | | 193 |
| 261 | Dubz Lead | Lead | Luke Edwards | | 195 |
| 262 | Hard Synchronicity | Lead | Francis Preve | | 196 |
| 263 | Slippery Lead | Lead | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 264 | Talky Lead | Lead | Luke Edwards | | 189 |
| 265 | Rock God | Lead | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 266 | Purple Dist EG | Lead | Katsunori UJIE | C05 | Ver.2 |
| 267 | Dynamic Wood | Arp/Seq | Matt Pike | | 197 |
| 268 | Fairy Dust | Arp/Seq | Luke Edwards | | 198 |
| 269 | Arp Swirls | Arp/Seq | Matt Pike | A09 | Ver.2 |
| 270 | ARP Flurry | Arp/Seq | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 271 | Whistle & Guitar | Arp/Seq | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 272 | Hybrid Pluck | Arp/Seq | Luke Edwards | C07 | Ver.2 |
| 273 | Deli Arp | Arp/Seq | Matt Pike | | Ver.2 |
| 274 | Trance Generation | Arp/Seq | Luke Edwards | | 199 |
| 275 | Euphoria | Arp/Seq | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 276 | Res Arps | Arp/Seq | Richard Devine | | 200 |
| 277 | Mono to Poly | Arp/Seq | Matt Pike | | 201 |
| 278 | NOS | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | B09 | 202 |
| 279 | Dusty Wood | Arp/Seq | Dean Walliss | | Ver.2 |
| 280 | Algo Tripping MW | Arp/Seq | Matt Pike | | 140 |
| 281 | Polyphonic Delays | Arp/Seq | Matt Pike | | Ver.2 |
| 282 | 2Scenes | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 207 |
| 283 | Binary Tines | Arp/Seq | Matt Pike | | 131 |
| 284 | Dub Club | Arp/Seq | VROMM | | 78 |
| 285 | Dance Stabs | Arp/Seq | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 286 | Could You Repeat That? | Arp/Seq | Luke Edwards | | Ver.2 |
| 287 | Death Ladder | Arp/Seq | Luke Edwards | | 204 |
| 288 | Obscure Arcade Game | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 205 |
| 289 | Patternizer | Arp/Seq | Francis Preve | | 3 |
| 290 | WS Pulse Anthem | Arp/Seq | Luke Edwards | A07 | Ver.2 |
| 291 | Mod Pulse + | Arp/Seq | Luke Edwards | | Ver.2 |
| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |

| | | | | | |
|-----|-----------------------|----------|-------------------|----------|--------------|
| 292 | Rhythmic Fold Bass | Arp/Seq | Matt Pike | | 157 |
| 293 | Quadratic Chord Pulse | Arp/Seq | Matt Pike | B07 | 203 |
| 294 | Hammerblade | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 208 |
| 295 | Tension Taps | Arp/Seq | Matt Pike | | 209 |
| 296 | Cosmic Pluck | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 206 |
| 297 | Octave Gesture | Arp/Seq | Matt Pike | | 174 |
| 298 | Fat Snake Bass | Arp/Seq | VROMM | | 173 |
| 299 | Instant Techno | Arp/Seq | Matt Pike | | 210 |
| 300 | Frost Beatz | Arp/Seq | Matt Pike | | 211 |
| 301 | RAVE-ON!! | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 212 |
| 302 | Hardgroove | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 213 |
| 303 | Table Tapping | Arp/Seq | Matt Pike | C09 | 214 |
| 304 | SAKURA | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 215 |
| 305 | GHOSTribe SEQ | Arp/Seq | Tomohiro Nakamura | | 216 |
| 306 | Electric Drum Kit | SFX/Perc | KORG Inc. | | 217 |
| 307 | Fis Drumparts | SFX/Perc | KORG Inc. | A15 | 218 |
| 308 | KICK BETA | SFX/Perc | VROMM | | 219 |
| 309 | El Ritmo | SFX/Perc | VROMM | | 220 |
| 310 | Agua de las cavernas | SFX/Perc | VROMM | | 221 |
| 311 | KONG's Footstep | SFX/Perc | KORG Inc. | B15 | Ver.2 |
| 312 | Industrial Smash | SFX/Perc | Matt Pike | C15 | Ver.2 |
| 313 | Cockpit Emergency | SFX/Perc | Katsunori UJIIIE | | Ver.2 |
| 314 | Delay Modulator | SFX/Perc | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 315 | Random Textures | SFX/Perc | Richard Devine | | 223 |
| 316 | A bit dirty | SFX/Perc | VROMM | | 222 |
| 317 | Feedback Loop | SFX/Perc | KORG Inc. | | Ver.2 |
| 318 | Epic 30s Riser | SFX/Perc | Matt Pike | | Ver.2 |
| 319 | INFINITY | SFX/Perc | Tomohiro Nakamura | | 225 |
| 320 | Hot Revs | SFX/Perc | Luke Edwards | | 224 |
| 321 | [TMP] Detune Sine | Template | Template | B16 | 226 |
| 322 | [TMP] Detune Saw | Template | Template | A16 | 227 |
| 323 | [TMP] Unison Saw | Template | Template | | 228 |
| 324 | [TMP] Reso Noise | Template | Template | | 229 |
| 325 | [TMP] Chord Hit | Template | Template | C16 | 230 |
| 326 | [TMP] Velocity FM | Template | Template | | 231 |
| 327 | [TMP] 2OP FM | Template | Template | | 232 |
| 328 | [TMP] Harmonics Mod | Template | Template | | 233 |
| 329 | [TMP] Modulator FM | Template | Template | | 234 |
| 330 | [TMP] Pulse Width | Template | Template | | 240 |
| 331 | [TMP] Ring Mod | Template | Template | | 236 |
| 332 | [TMP] FM Sync | Template | Template | | 235 |
| 333 | [TMP] Wavefolder Sync | Template | Template | | 238 |
| 334 | [TMP] Wavefolder | Template | Template | | 237 |
| 335 | [TMP] Filter FM | Template | Template | | 239 |
| 336 | [TMP] Waveshape | Template | Template | | Ver.2 |
| 337 | [TMP] Delay Mod | Template | Template | | Ver.2 |
| 338 | [TMP] Comb Flanger | Template | Template | | Ver.2 |
| 339 | [TMP] Comb LFO | Template | Template | | Ver.2 |
| 340 | [TMP] Phaser Noise | Template | Template | | Ver.2 |
| No. | Name | Category | Programmer | Favorite | V1 No.** |

| | | | | | |
|-----|------------------------|----------|----------|--|-----|
| 341 | [TMP] EG ADSR | Template | Template | | 241 |
| 342 | [TMP] Pitch EG Perc | Template | Template | | 242 |
| 343 | [TMP] Random Pan | Template | Template | | 243 |
| 344 | [TMP] OP Filter Mono | Template | Template | | 244 |
| 345 | [TMP] OP Mode Check | Template | Template | | 245 |
| 346 | [TMP] Quadra LFOs | Template | Template | | 246 |
| 347 | [TMP] Effect LFO | Template | Template | | 247 |
| 348 | [TMP] User Filter Ping | Template | Template | | 248 |
| 349 | [TMP] C4 Key Split | Template | Template | | 249 |
| 350 | [TMP] SEQ Key Trig | Template | Template | | 250 |

* 351-500: Initialized Program

** "V1 No.***" column means number on old Preset Program ver1.0.

All Programs were made by Francis Preve, Richard Devine, Matt Pike, VROMM, Tomohiro Nakamura, Minoru Koike, Katsunori UJIIE, Dean Walliss, Luke Edwards and KORG Inc.

For more information about the authors please visit:

Francis Preve

<http://www.francispreve.com>

Richard Devine

<https://www.facebook.com/RichardDevineMusic/>

Matt Pike

<http://www.mattpikesounddesign.com/>

VROMM

<https://www.facebook.com/vrommaudio>

Tomohiro Nakamura (aka Ghostradioshow)

<https://www.youtube.com/user/ghostradioshow>

Minoru Koike

https://soundcloud.com/k_minor2

Katsunori UJIIE

<https://www.sitekatsunoriujiie.com>

Избранное

| No. | Prog | Name | Category |
|-----|------|-----------------------|-------------|
| A01 | 146 | Rasp & Static | SlowSynth |
| A02 | 121 | Filtered Saws | FastSynth |
| A03 | 022 | Comb Piano | Keyboard |
| A04 | 107 | MOD Storm | Motion |
| A05 | 241 | Mod Saw Lead | Lead |
| A06 | 071 | Lonely Star | Bell/Decay |
| A07 | 290 | WS Pulse Anthem | Arp/Seq |
| A08 | 192 | Breezy Pad | Pad/Strings |
| A09 | 269 | Arp Swirls | Arp/Seq |
| A10 | 099 | Pluck Drip | Motion |
| A11 | 046 | Tone Wheel Organ | Keyboard |
| A12 | 174 | Ghost Voices | SlowSynth |
| A13 | 238 | Thick Screamer | Bass |
| A14 | 057 | Strum Down | Keyboard |
| A15 | 307 | Fis Drumparts | SFX/Perc |
| A16 | 322 | [TMP] Detune Saw | Template |
| B01 | 168 | Lab Coats | SlowSynth |
| B02 | 117 | Dyno FM Brass | FastSynth |
| B03 | 003 | FM E.Piano Basic | Keyboard |
| B04 | 104 | Organic Glow | Motion |
| B05 | 246 | C.C.M.M SynLead | Lead |
| B06 | 087 | Snow Ball | Bell/Decay |
| B07 | 293 | Quadratic Chord Pulse | Arp/Seq |
| B08 | 194 | Comb Strings | Pad/Strings |
| B09 | 278 | NOS | Arp/Seq |
| B10 | 112 | Fairy Tweets | Motion |
| B11 | 037 | Metalic Pluck | Keyboard |
| B12 | 160 | Feel The Pump | SlowSynth |
| B13 | 210 | 90's House Bass | Bass |
| B14 | 061 | Syn Marimba | Bell/Decay |
| B15 | 311 | KONG's Footstep | SFX/Perc |
| B16 | 321 | [TMP] Detune Sine | Template |

| No. | Prog | Name | Category |
|-----|------|---------------------|-------------|
| C01 | 156 | Distant Wave Voices | SlowSynth |
| C02 | 128 | 5th Stab | FastSynth |
| C03 | 001 | Dat Electric Piano | Keyboard |
| C04 | 097 | Cycles | Motion |
| C05 | 266 | Purple Dist EG | Lead |
| C06 | 080 | Shimmer & Folder | Bell/Decay |
| C07 | 272 | Hybrid Pluck | Arp/Seq |
| C08 | 184 | opsix Concrete | Pad/Strings |
| C09 | 303 | Table Tapping | Arp/Seq |
| C10 | 100 | Rand Spacing Pulses | Motion |
| C11 | 052 | OPcordion | Keyboard |
| C12 | 173 | Star Pad | SlowSynth |
| C13 | 207 | FM Slap | Bass |
| C14 | 060 | Distant Memories | Keyboard |
| C15 | 312 | Industrial Smash | SFX/Perc |
| C16 | 325 | [TMP] Chord Hit | Template |

* Favorite D01-D16 are Reserved Slot.

Схема реализации MIDI

| Функция... | | Передано | Признано | Ремарка |
|--|------------------|---------------|---------------|---|
| Basic Channel | Default | 1–16 | 1–16 | Запомнил |
| | Changed | 1–16 | 1–16 | |
| Mode | Default | X ***** | 3 | |
| | Messages Altered | | X | |
| Note Number | True voice | 0–127 | 0–127 | |
| | | ***** | 0–127 | |
| Velocity | Note On | O 9n, V=1–127 | O 9n, V=1–127 | Полученные значения скорости выключения ноты обрезаются до 64 |
| | Note Off | O 8n, V=1–64 | O 8n, V=0–127 | |
| After Touch | Key's Channel | X *4 | O | Назначается для источников Virtual Patch |
| | | O *4 | O | |
| Pitch Bend | | O | O | |
| Control Change | 0, 32 | O | O | Bank Select (MSB, LSB) Modulation "Glide Time" in the Voice Assign page Volume Pan Expression Damper "Glide Mode" in the Voice Assign page Sostenuto Soft "Algorithm" in the Home/Algorithm page "Resonance" parameter in the Filter page "Attack" in the Home/Algorithm "Cutoff" in the Filter page "Decay/Release" in the Home/Algorithm page "FX1" in the Home/Algorithm page "FX2" in the Home/Algorithm page "FX3" in the Home/Algorithm page OP1-6 Level sliders OP1-6 Ratio knobs Assignable for Virtual Patch sources Transmittable from Motion Sequencer All Sounds Off, Reset All Controllers |
| | 1 | O | O | |
| | 5 | O | O | |
| | 7 | X | O | |
| | 10 | X | O | |
| | 11 | X | O | |
| | 64 | O | O | |
| | 65 | O*1 | O*2 | |
| | 66 | X | O | |
| | 67 | X | O | |
| | 70 | O | O | |
| | 71 | O | O | |
| | 73 | O | O | |
| | 74 | O | O | |
| | 79 | O | O | |
| | 81 | O | O | |
| | 82 | O | O | |
| | 83 | O | O | |
| | 102-107 | O | O | |
| 108-113 | O | O | | |
| 1-119 | X | O | | |
| 1-119 | O | X | | |
| 120, 121 | X | O | | |
| Program Change | True Number | O 0–99 | O 0–99 | |
| | | ***** | 0–99 | |
| System Exclusive | | O | O | *3, *5 |
| System Common | Song Position | X | X | |
| | Song Select | X | X | |
| | Tune Request | X | X | |
| System Real Time | Clock | O | O | |
| | Commands | O | O | |
| Aux Messages | Local On/Off | X | X | |
| | All Notes Off | X | O 123–127 | |
| | Active Sensing | O | O | |
| | System Reset | X | X | |
| Заметки | | | | |
| *1: Off: 0, Legato: 64, On: 127 | | | | |
| *2: После установки «Legato» на передней панели, 0-63: Off, 64-127: Legato. Otherwise 0-63: Off, 64-127: On. | | | | |
| *3: Поддерживает универсальные системные эксклюзивные сообщения, запрос устройства, основную громкость, основную тонкую настройку и основную грубую настройку. | | | | |
| *4: Только opsix SE может отправлять послекасание. | | | | |
| *5: Поддерживает обмен свойствами MIDI 2.0. | | | | |

Mode 1: Omni On, Poly
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono
Mode 4: Omni Off, Mono

O: Yes
X: No

KORG INC.

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2020 KORG INC.

www.korg.com