

KORG

取扱説明書

opsix

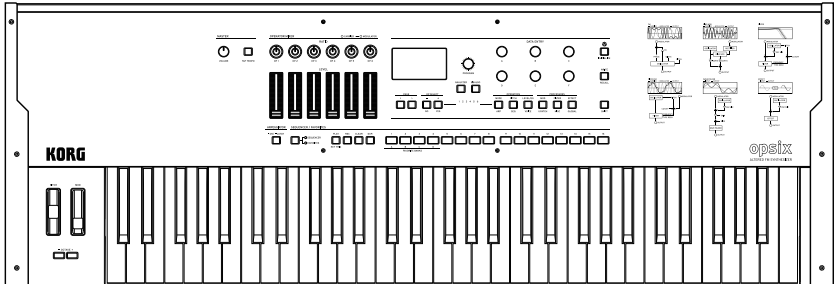
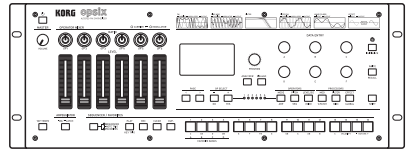
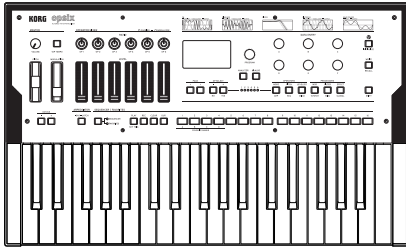
ALTERED FM SYNTHESIZER

opsix SE

ALTERED FM SYNTHESIZER

opsix module

ALTERED FM SYNTHESIZER



目次

はじめに	6
1. 主な特長.....	6
2. opsixの音源について.....	7
オペレーター (モジュレーター、キャリア).....	7
アルゴリズム.....	7
オペレーター・モード.....	7
3. ブロック図.....	11
各部の名称と接続	12
1. フロント・パネル.....	12
2. リア・パネルとセットアップ.....	16
ACアダプターの接続.....	17
その他の接続.....	17
操作ガイド	18
1. 電源のオン、オフ.....	18
電源をオンにする.....	18
電源をオフにする.....	18
オート・パワー・オフ機能.....	18
2. 演奏.....	20
プログラムを選択し演奏する.....	20
アナライザーを使用する.....	22
アルペジエーターで演奏する.....	22
3. プログラムをエディットする.....	24
OPERATOR MIXERでエディットする.....	24
イージー・プログラム・エディット.....	25
ランダムイズ・エディット.....	25
詳細エディット.....	26
プログラムの保存.....	27
プログラムの初期化.....	29
プログラム・エディットの取り消し.....	29
4. ステップ・シーケンサーを使う.....	30
シーケンサーの仕組み.....	30

ステップ・シーケンサーを再生、録音する.....	31
ステップ・レコーディング.....	31
モーション・シーケンサーにノブやスライダーの動きを記録する.....	32
シーケンス・データをエディットする.....	32

パラメーター・ガイド 35

パラメーター一覧 35

HOME/ALGO 42

HOME/ALGO (Home/Algorithm) 42

OPERATORS: MODE 43

MODE: OP1...6 (Operator Mode)..... 43

OPERATORS: PITCH..... 50

PITCH: OP1...6 (Operator Pitch) 50

P MOD: OP1...6 (Operator Pitch Modulation) 51

OPERATORS: 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

FILTER..... 58

FILTER 58

FLTR MOD (Filter Modulation) 60

EFFECT..... 61

FX 1, 2, 3 (Effect 1, 2, 3)..... 61

ARP (Arpeggiator) 62

ARPEGGIATOR..... 62

SEQ (Sequencer) 64

SEQUENCER..... 64

SEQ NOTE (Sequencer Note)..... 65

MOTION..... 66

SEQ UTIL (Sequencer Utility) 67

VOICE..... 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 Utility).....	75
GLOBAL	76
TUNE	76
MIDI	76
CTRL (Controller)	79
SEQ.....	81
SYS.....	82
Algorithm List	83
Waveform List	84
Control Source List	85
Motion Destination List	86
Virtual Patch Source List	88
Virtual Patch Destination List	89
Effect Parameter List	91
付録	95
MIDI機器、コンピューターと接続する	95
コンピューター /MIDI機器との接続	95
MIDIに関する各設定.....	97
ライブラリアン・ソフトウェア	98
DX7サウンドのロード	99
ロードできるシステム・エクススクレーシブ・メッセージ	99
DX7システム・エクススクレーシブ・メッセージの受信	99
工場出荷時の状態に戻す	101
故障とお思いになる前に	103
仕様	105
Program Name List	107
Favorite List	115
MIDIインプリメンテーション・チャート	116

取扱説明書について

• 取扱説明書の構成

本製品には以下の取扱説明書があります。

- 安全上のご注意(opsixのみ、印刷版、PDF)
- クイック・スタート・ガイド(印刷版、PDF)
- 取扱説明書(PDF、本書)

クイック・スタート・ガイド、安全上のご注意は印刷版を付属しています。

PDF版取扱説明書はコルグ・ウェブサイトからダウンロードしてください。

• 取扱説明書の表記

- パラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは“ ”で括弧で表しています。

- 、Note、Tip

これらのマークは、順番に、使用上の注意、ノート、アドバイスを表しています。

- ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

- MIDIに関する表記

CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。MIDIメッセージに関する []内の数字は、すべて16進数で表しています。

- opsix、opsix SE、opsix moduleについて

この取扱説明書はopsix、opsix SE、opsix module共通です。取扱説明書内で「SEのみ」、「moduleのみ」の表記がある説明はそれぞれの製品特有のものです。また、パネルのイラストやディスプレイ表示はopsixを使用していますが、opsix SE、opsix moduleでも同様の表示や操作となります。また、opsix moduleでは、鍵盤を使う操作については、MIDI接続したキーボードを使った操作としてお読みください。

著作権について

- 著作権者から許諾を得ていない著作物を、個人、家庭内、またはその他のこれに準ずる限られた範囲以外で使用した場合、著作権侵害となり、損害賠償を含む補償を負う場合があります。そのような著作物を録音したものはもちろん、著作物に手を加えて作られたものにも、著作権者の権利が含まれています。これら成果物の転載、配布などは、著作権侵害となります。著作権侵害によって発生した損害賠償などは、当社は一切の責任を負いかねます。
- 本製品に内蔵もしくは同梱されたコンテンツそのものを取り出し、または酷似した形態で記録もしくは録音して、配布やインターネット上で公開することは許されていません。本製品のコンテンツ(音色プログラム、スタイル・データ、伴奏パターン、MIDIデータ、PCMサンプル・データ、オーディオ・データ、オペレーティング・システムなど)の著作権は株式会社コルグに有するか、または株式会社コルグが第三者から使用許諾を受けている著作物です。上記コンテンツを使用して、作品を制作または演奏し、それらを録音、配布することについては、当社の許諾を必要としません。

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

はじめに

このたびは、コルグ・オルタードFMシンセサイザー **opsix/opsix SE/opsix module**をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

1. 主な特長

- ・ オシレーターの基本波形を別のオシレーターで高速変調することで、複雑な倍音を生み出すFM音源を搭載しています。
- ・ FMに加え、リング・モジュレーター、ウェーブ・フォルダー、エフェクトなど、さまざまなオペレーター・モードを搭載しており、6基のオペレーターの組み合わせで幅広い音作りが可能です。
- ・ オペレーター・ミキサー（スライダー、ノブ）で、各オペレーターのパラメーターを直接コントロールすることができます。直感的なエディットや、演奏中のダイナミックな音色変化に有効です。
- ・ Polysix、MS-20モデルをはじめとした豊富なフィルターを搭載し、減算方式シンセのような音作りもカバーします。
- ・ 高品位なマルチ・エフェクトを3基搭載しており、それぞれ30タイプから選択できます。
- ・ 500のプログラム(工場出荷時は350のプリセット・プログラムと150ユーザー・プログラム)を瞬時に呼び出し、それらを保存することが可能です。
- ・ 強力な16ステップ、ポリフォニック・シーケンサーを搭載しています。
- ・ スペクトラム・アナライザーとオシロスコープの機能を搭載し、パラメーターによる変化を視覚的にディスプレイに表示します。
- ・ opsix SEは、61鍵アフタータッチ付き鍵盤を採用しています。アフタータッチは、鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。通常は音量、音色(カットオフ周波数)、LFOの感度をコントロールするために使用します。
- ・ opsix moduleは、STEP1~13ボタンで鍵盤の代わりに演奏できるノート・トリガー機能を搭載しました。
- ・ MIDI 2.0の一部機能 (Property Exchange) に対応し、対応するMIDI機器と連携することができます。詳しくはコルグ・ウェブサイト(www.korg.com)をご覧ください。(システムバージョン3.1.0以降で対応)

2. opsixの音源について

FM音源の原理は、1970年代に、スタンフォード大学で Dr. John Chowning 氏によってピブラートの実験中に発見、確立されました。その後、ヤマハ株式会社によりLSIチップとして実用化され、1980年代初頭から、DXシリーズをはじめ、各社のPC、ゲーム機、携帯電話の内蔵音源など幅広く世の中で使われるようになりました。

オペレーター (モジュレーター、キャリア)

FM(周波数変調)音源は、オペレーターと呼ばれる基本要素によって構成されます。オペレーターは、サイン波などのシンプルな波形(WAVE)を入力音によって変調し、複雑な倍音をもった音を出します。オペレーターの役割にはモジュレーターとキャリアがあり、モジュレーターの出力音は他のオペレーターに入力されて、変調のために使われます。キャリアはモジュレーターからの出力音を受けて、変調した結果をオーディオとして出力します。

アルゴリズム

FM音源では、オペレーターの役割と接続の組み合わせをアルゴリズムといい、アルゴリズムを選ぶことが音作りの基礎になっています。

opsixの音源は6つのオペレーターを持っており、40のプリセット・アルゴリズムが用意されています。ユーザー・アルゴリズム機能により新たな組み合わせを作ることもできます。

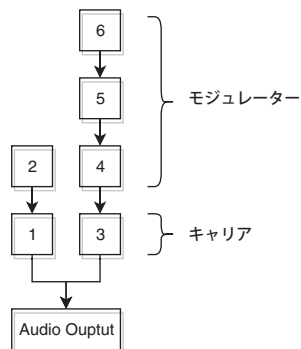
オペレーター・モード

opsixはFM音源を基本としながらも、オペレーター・モードを変更してFM以外の変調を行うことができます。リング・モジュレーター、フィルター、ウェーブ・フォルダーとの組み合わせは、典型的なFMサウンドのレンジを超えた、新しい音作りの可能性をもたらします。

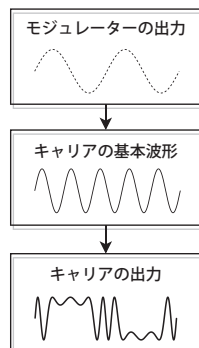
オペレーターは入力、出力、オシレーターをもっています。

キャリア側のオペレーター・モードによって、オシレーターをモジュレーターからの入力信号でどのように変調するかが決まり、出音を特徴付けます。opsixでは、FM、Ring Mod、Filter、Filter FM、Wave Folder、Effectに加えて、エディット中に便利なMuteとBypassをオペレーター・モードとして使用できます。

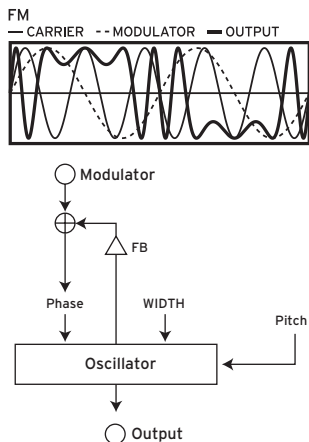
アルゴリズムの例
(プリセット・アルゴリズム1)



モジュレーターがキャリアを
変調する様子



FM



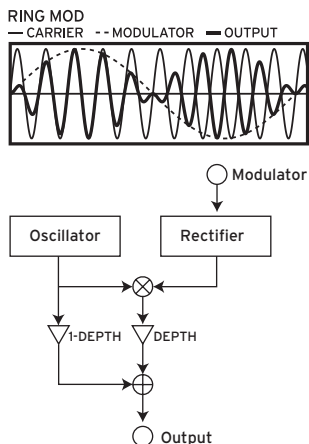
LFOでピッチを上下させると、ビブラートのような効果が得られます。FM(Frequency Modulation)は、超高速のビブラートです。モジュレーターからの入力信号によって、オシレーターの位相を変調し、ピッチを高速に上下させます。(これはコルグのVPM音源や一般的なFMシンセサイザーと同様です)

モジュレーションが非常に高速なため、ビブラートではなく音色の変化となって効果があらわれます。

このオペレーター・モードでは、FBとWIDTH/パラメーターによって、自己フィードバック量とオシレーター波形の幅をコントロールすることもできます。

・代表プログラム: 057: Strum Down、327: [TMP] 2OP FM

Ring Mod.



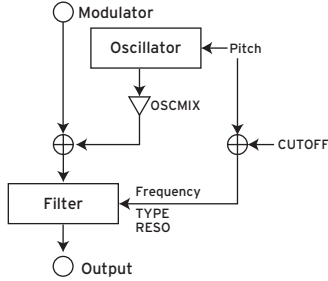
LFOによって音量を上下させると、トレモロのような効果がかけられます。Ring Mod.(Ring Modulation)は超高速のトレモロです。もともと、この効果を生み出すアナログ回路がリング状に接続されていたことに由来してこう呼ばれています。モジュレーターからの入力信号と、オシレーターの信号を掛け合わせます。結果として、オシレーターの音量が高速に変化します。FM同様、変化が非常に速いので、音色の変化があらわれます。

また、モジュレーターからの入力を整流回路に通して変形することができ、そのかかり具合をSHAPE/パラメーターによってコントロールします。SHAPEの値を大きくするとより多くの倍音が出るようになります。

・代表プログラム: 134: Ring It On、331: [TMP] Ring Mod

Filter

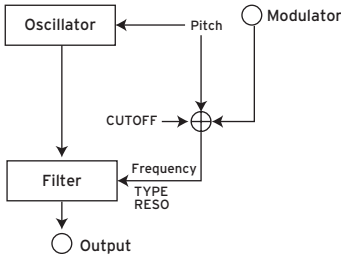
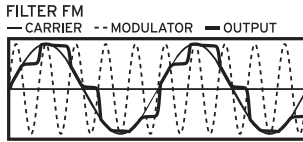
FILTER



キー・トラッキング機能のついたフィルターです。オシレーターからの信号とモジュレーターからの入力信号は、ともにフィルターに入力されます。OSCMIXパラメーターにより、オシレーターの信号の入力レベルをコントロールします。カットオフ周波数はオシレーターのピッチに同期し、CUTOFFパラメーターによりオフセットを付けることができます。

・代表プログラム: 178: Formant Pad、324: [TMP] Reso Noise

Filter FM



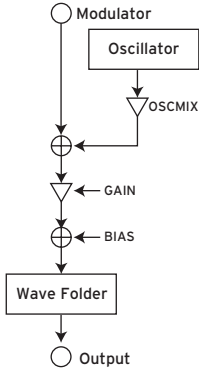
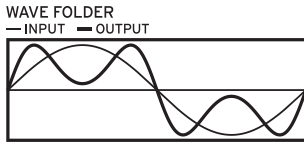
LFOによってフィルターのカットオフ周波数を上下させると、ワウ・ペダルのような効果が得られます。Filter FM は超高速のワウです。

モジュレーターからの入力信号でカットオフ周波数を変調し、オシレーターの信号がフィルターの入力として使われます。

モジュレーションの中心となる周波数は、Filterモードと同様にオシレーターのピッチに同期し、CUTOFFパラメーターによりオフセットを付けることができます。

・代表プログラム: 157: FilterFM Pad、335: [TMP] Filter FM

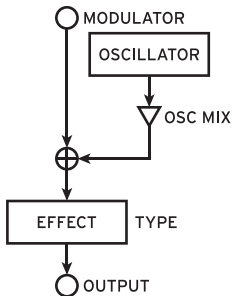
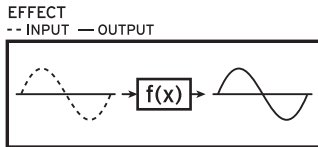
Wave Folder



一種のウェーブ・シェイパーです。ウェーブ・フォルダー回路は、オシレーターの信号とモジュレーターからの入力信号に対して、一定のしきい値で波形を反転させることで倍音を生み出します。OSCMIXパラメーターにより、オシレーターの信号の入力レベルをコントロールします。

・代表プログラム: 024: Dynamik、334: [TMP] Wavefolder

Effect

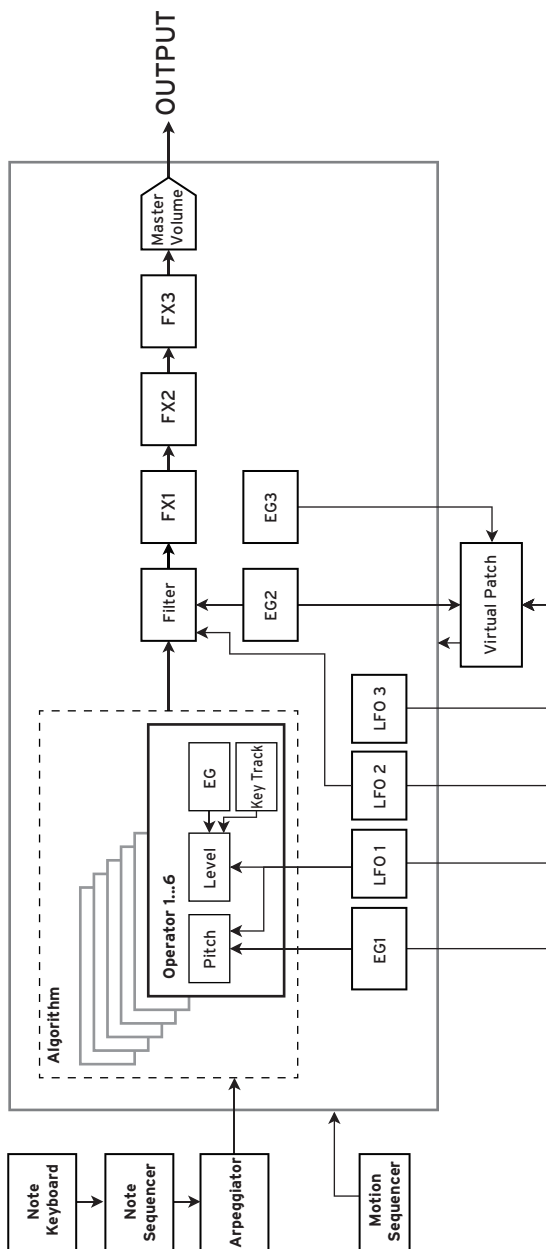


オペレーターがディレイやコム・フィルター、ディストーションなどのエフェクトとして機能します。オシレーターの信号とモジュレーターからの入力信号は、ともにエフェクトに入力されます。OSCMIXパラメーターにより、オシレーターの信号の入力レベルをコントロールします。その他のエディット・パラメーターはエフェクトの種類によって異なります。

・代表プログラム:

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

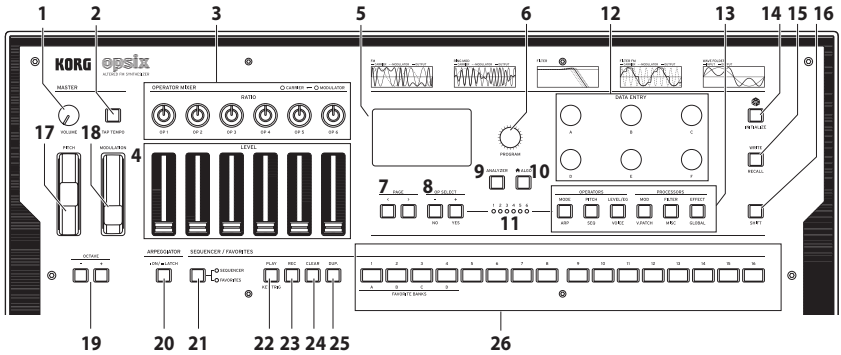
3. ブロック図



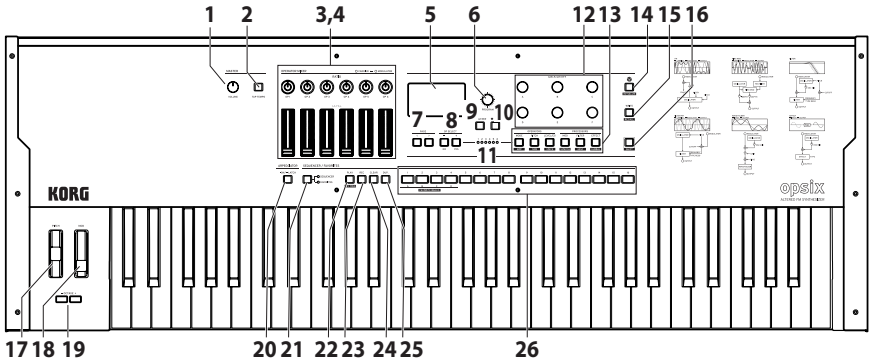
各部の名称と接続

1. フロント・パネル

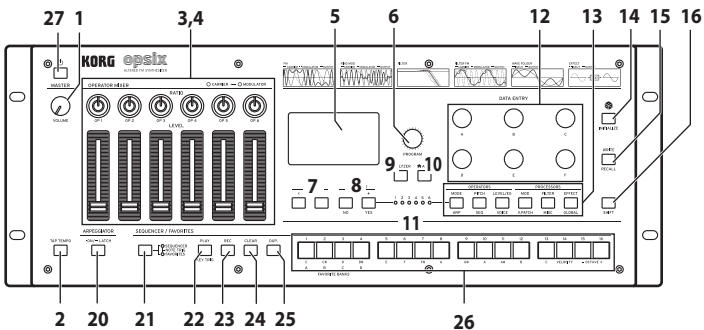
- opsix



- opsix SE



- opsix module



1. VOLUMEノブ

AUDIO OUTPUT端子(L/MONO、R)とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。

2. TAP TEMPOボタン

アルペジエーターやステップ・シーケンサーの演奏テンポを設定します。演奏曲等に合わせて、ボタンを数回押すことによって、演奏テンポを設定できます。

3. RATIO OP 1~6ノブ

各オペレーターのパッチを変更します。SHIFTボタンを押しながら操作すると、オペレーター・モードを変更します。(→ p.24「OPERATOR MIXERでエディットする」)

4. LEVEL OP 1~6スライダー

各オペレーターの出力レベルを変更します。SHIFTボタンを押しながら操作すると、オシレーター波形を変更します。(→ p.24「OPERATOR MIXERでエディットする」)

5. ディスプレイ

プログラムの情報や、パラメーターの値など様々な情報を表示します。

6. PROGRAMノブ

プログラムを選択します。(→ p.20「プログラムを選択し演奏する」)

7. PAGE <、> ボタン

エディットするページを<、>ボタンで切り替えます。

ディスプレイのページ・ガイドが表示されているときに有効です。



8. OP SELECT +、-ボタン、YES、NOボタン

エディットするオペレーターを選択するときに使用します。また、プログラムの保存やリストからの選択を確定(YES)/キャンセル(NO)するときにも使用します。

9. ANALYZERボタン

ディスプレイの表示をスペクトラム・アナライザー、オシロスコープに切り替えます。(→ p.22「アナライザーを使用する」)

10. ▲(ALGO)ボタン

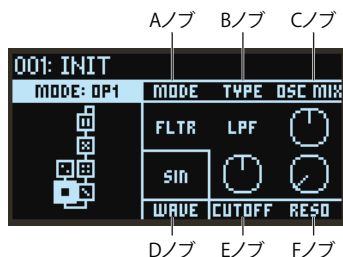
HOME/ALGOページを表示します。

11. オペレーター・セレクトLED

オペレーターのエディット・ページ(MODE、PITCH、LEVEL)を表示しているときに、選択中のオペレーターが点灯します。

12. DATA ENTRY A~Fノブ

ディスプレイに表示されているパラメーターの値を変更します。SHIFTボタンを押しながらノブを操作すると、値を細かく変更することができます。(→ p.25「イーザー・プログラム・エディット」)



13. EDIT SELECTボタン

ディスプレイに表示するエディット・ページを変更します。SHIFTボタンを押しながら、このボタンを押すと、ボタンの下側に表示されているページを表示します。

14. (Randomize)ボタン

ランダムイズ・エディットを開始します。SHIFTボタンを押しながら、このボタンを押すと、プログラムが初期化されます。(→ p.25「ランダムイズ・エディット」)

15. WRITEボタン

エディットしたプログラムの設定を保存します。SHIFTを押しながら押すと、エディット中のプログラムを、保存されている設定に戻します。(→ p.27「プログラムの保存」)

16. SHIFTボタン

ノブやボタンが持つ拡張機能を使用します。また、押してから一定時間、表示中の各パラメーターの現在値をディスプレイに表示します。

SHIFTボタンをダブルクリックすると、SHIFT ボタンをホールドできます。もう一度押すとホールドは解除されます。

17. PITCHホイール

(opsix module以外)音のピッチ(音の高さ)をコントロールします。

18. MODULATIONホイール

(opsix module以外)主にカットオフ周波数やビブラートの深さをコントロールします。コントロールするパラメーターは変更することができます。

19. OCTAVEボタン

(opsix module以外)鍵盤に割り当てられている音域を、オクターブ単位に±4オクターブの範囲で変更します。

20. ARPEGGIATORボタン

アルペジエーターのオン、オフを切り替えます。長押しすると、アルペジエーターのラッチ機能がオン、オフします。(→ p.22「アルペジエーターで演奏する」)

21. SEQUENCER/FAVORITESボタン

STEP 1~16ボタンの機能を選択します。SEQUENCERを選択しているときは、ステップ・シーケンサーのステップ・ボタンになります。(→ p.31「ステップ・シーケンサーを再生、録音する」)

FAVORITEを選択すると、STEP1~16のボタンに好みのプログラムを設定しておき、すぐに

呼び出せるようになります。(→ p.21「FAVORITE機能」)

opsix moduleでは、NOTE TRIGGERを選択すると、STEP1~16のボタンを鍵盤の代わりに使用することができます。(→ p.21「ノート・トリガー機能」)

22.PLAYボタン

ステップ・シーケンサーを再生、停止します。再生に切り替わる際は、必ず最初のステップにリセットされます。SHIFTボタンを押しながらPLAYボタンを押すと、キー・トリガー・モードに設定します。SHIFTボタンを押しながらPLAYボタンを長押しすると、キー・トリガー・モードのラッチ機能が有効になります。

23.RECボタン

ステップ・シーケンサーの録音モードに入ります。停止中はステップ・レコーディングが、再生中はリアルタイム・レコーディングが行なえます。

24.CLEARボタン

ステップ・シーケンサーが再生中は、このボタンを押している間はシーケンスをミュートします。リアルタイム・レコーディングでは、ボタンを押している間に再生されるノートを削除します。これら以外は、このボタンを押しながらSTEP1~16ボタンで削除したいステップを選ぶと、選択したステップが削除されます。(→ p.33「発音させないステップを選ぶ」)

25.DUP.ボタン

このボタンを押しながらSTEP1~16でコピー元とコピー先のステップを選ぶと、選択したステップをコピーします。(→ p.32「ステップ情報をコピーする」)

26.STEP 1~16ボタン

SEQUENCER/FAVORITESボタンでSEQUENCERを選択中は、ステップ・シーケンサーのステップのオン、オフを切り替えたり、エディットや表示するステップを選択したりします。(→ p.30「4. ステップ・シーケンサーを使う」)

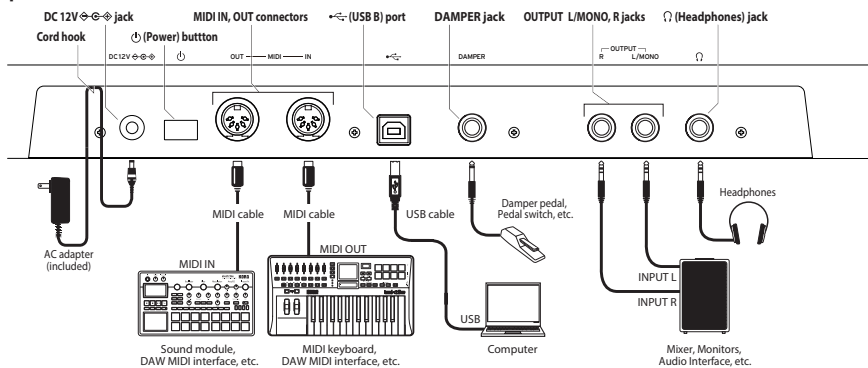
FAVORITESを選択中は、STEP 1~16ボタンに登録したプログラムを呼び出します。(→ p.21「FAVORITE機能」)

27.電源ボタン

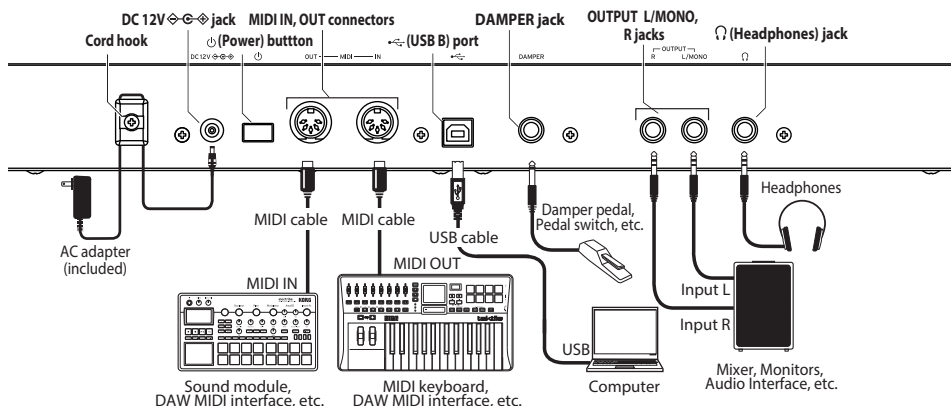
(opsix moduleのみ)電源をオン、オフします。(→ p.18「1. 電源のオン、オフ」)

2. リア・パネルとセットアップ

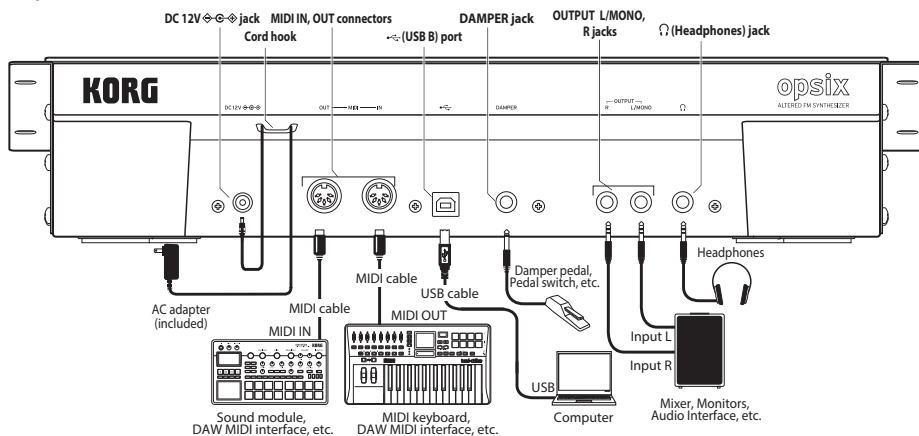
• opsix



• opsix SE



• opsix module



ACアダプターの接続

1. 付属のACアダプターのDCプラグを、リア・パネルのDC 12V端子に接続します。
 - ⚠️ 必ず付属のACアダプターを使用してください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となる恐れがあります。
2. DCプラグを接続した後、ACアダプターのコードをコード・フックにかけます。
 - ⚠️ コード・フックからコードを外すときは、無理に引つ張らないでください。プラグが破損する恐れがあります。
3. ACアダプターのプラグをコンセントに接続します。
 - ⚠️ 電源は必ずAC100Vを使用してください。

その他の接続

お使いになる機器等に応じて、適切に接続してください。

- ⚠️ 接続する前に、外部機器の電源がすべてオフになっていることを確認してください。電源がオンの状態で接続すると、パワー・モニター・スピーカーや他の外部機器に不具合が生じたり、破損の原因になる恐れがあります。

オーディオ機器

OUTPUT L/MONO、R端子(6.3mm TRSフォーン・ジャック、インピーダンス・バランス): これらの端子をミキサー、オーディオ・インターフェース、パワー・モニター・スピーカー等に接続します。VOLUMEノブで音量を調節します。

Ω(ヘッドホン)端子(6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック): ヘッドホンを接続します。OUTPUT L/MONOとR端子からの出力と同じ信号が出力されます。

ペダル

DAMPER端子(6.3mm フォーン・ジャック、ハーフ・ダンパー非対応): コルグPS-1、PS-3ペダル・スイッチ、またはDS-1Hダンパー・ペダル(別売)を接続してダンパー機能をコントロールします。ペダル極性は自動的に検出されます。そのためには、接続または電源をオンにするときに、ペダルを押さないでください。

MIDI機器

MIDI IN/OUT端子: 本機を外部MIDI機器と接続し、MIDIメッセージを送受信します。MIDIチャンネルが適切に設定されていることを確認してください。(→ p.93「コンピューター /MIDI機器との接続」)

コンピューター

USB B端子: 本機をコンピューターと接続し、MIDIメッセージとデータを送受信します。(→ p.93「コンピューター /MIDI機器との接続」)

- ⚠️ 下記の端子については、誤動作等を防ぐため、3m以下のケーブルをご使用ください。Ω(ヘッドホン)端子、DAMPER端子、USB B端子

操作ガイド

1. 電源のオン、オフ

電源をオンにする

本機とパワー・モニター・スピーカー等のアンプ機器の電源がオフになっていることを確認し、すべての機器の音量を最小にします。

1. 本機の $\text{\textcircled{I}}$ (電源)ボタンを押し、ディスプレイにopsixロゴが表示されたら、 $\text{\textcircled{I}}$ (電源)ボタンから手を離します。



2. パワー・モニター・スピーカー等の外部機器の電源をオンにし、それらの音量を調節します。VOLUMEノブで本機の音量を調節します。

電源をオフにする

1. 接続したパワー・モニター・スピーカーや他の外部機器のボリュームを下げ、それらの電源をオフにします。
2. 本機の $\text{\textcircled{I}}$ (電源)ボタンを押し、ディスプレイに“Shutting down”と表示されたら $\text{\textcircled{I}}$ (電源)ボタンから手を離します。



オート・パワー・オフ機能

工場出荷時は、フロント・パネル、キーボード、MIDI入力の操作が行われない状態が4時間経過すると、自動的に電源がオフになります。

オート・パワー・オフ機能を無効にするには

1. SHIFTボタンを押しながらEFFECT/GLOBALボタンを押します。

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

2. DATA ENTRY Aノブで“SYS”を選択します。
3. DATA ENTRY Bノブで“Auto Power Off”を選択します。

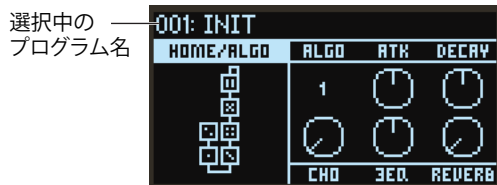
Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
SYS	Auto Power Off	4H
	Screen Bright	10
	LED Bright	10
	System ID	1

4. DATA ENTRY Cノブで“Off”を選択します。

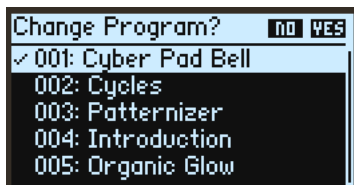
Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
SYS	Auto Power Off	Off
	Screen Bright	10
	LED Bright	10
	System ID	1

2. 演奏

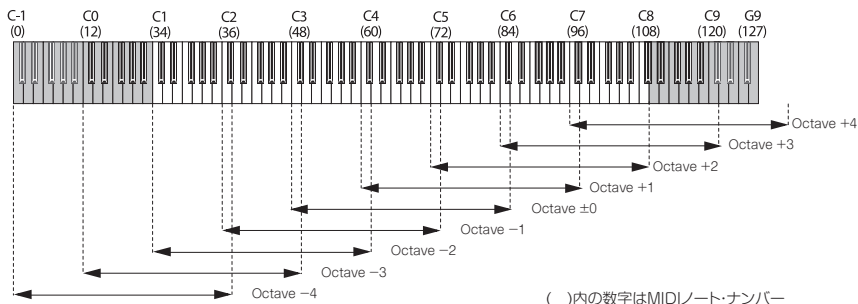
プログラムを選択し演奏する



1. PROGRAMノブを回してプログラムを選択します。



2. 鍵盤を弾いて音色を確認します。
音量はVOLUMEノブで調節します。
3. プログラムの選択を決定するには、YESボタンを押します。
選択をキャンセルして、元のプログラムに戻すには、NOボタンを押します。
Tip: プログラム・リストを表示しているときにPAGE <、> ボタンを押すと、プログラムを1音色ずつ切り替えることができます。
4. (opsix module以外)鍵盤の音域を変更するときは、OCTAVEボタンを押して、音域をオクターブ単位で変更します。オクターブ単位に±4オクターブの範囲で変更することができます。



5. (opsix module以外)PITCHホイールは、ピッチを変化させます。MODULATIONホイールは主にカットオフ周波数やビブラートの深さを変化させます。MODULATIONホイールでコントロールするパラメーターは変更することができます。

FAVORITE機能

好みのプログラムを登録し、STEP 1~16ボタンを押して、すぐにプログラムを変更することができます。

1. SEQUENCER/FAVORITESボタンを押して、FAVORITESを選択します。

2. STEP 1~16ボタンを押すと、そのボタンに登録されている音色に切り替わります。



3. SHIFTボタンを押しながら、STEP 1~4 (FAVORITE BANK A~D)ボタンを押すと、FAVORITEのバンクが切り替わります。

バンクA~バンクDの4つのバンクがあり、それぞれのバンクごとにSTEP 1~16ボタンの16プログラムを登録することができます。

• FAVORITEに登録するには

SEQUENCER/FAVORITESボタンを押して、FAVORITESを選択します。STEPボタンに登録したいプログラムを選択した後、WRITEボタンを押しながら、登録したいSTEPボタンを押します。

ノート・トリガー機能

(opsix moduleのみ) opsix moduleでは、ステップ・ボタンを使って、プログラムの音色を確認したり、ステップ・シーケンサーに演奏を録音することができます。

• ステップ・ボタンで演奏する

SEQUENCER/FAVORITESボタンを押して、SEQUENCERとFAVORITESのLEDをともに点灯させてNOTE TRIGGERを選択すると、NOTE TRIGGER機能が有効になり、STEP1~13ボタンで鍵盤の代わりに演奏できます。



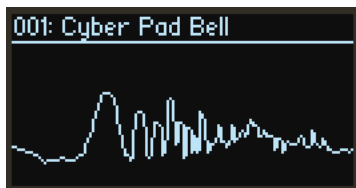
STEP1~13ボタンが1オクターブの鍵盤になり、ボタンの点灯で白鍵、黒鍵を表します。

STEP15、16で音域を、オクターブ単位に±4オクターブの範囲で変更します。STEP14でペロシティをトグル切り替えることができます。

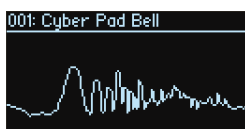
STEP1~13ボタンを鍵盤として使用しないときは、SEQUENCER/FAVORITESボタンを押して、SEQUENCERかFAVORITESを選択します。

アナライザーを使用する

ディスプレイにオーディオ出力の分析結果をリアルタイムに表示し、プログラム音色を視覚的に確認できます。



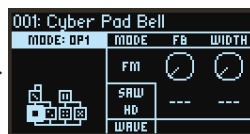
ANALYZERボタンを押すと、スペクトラム・アナライザー、オシロスコープ、元の表示の順に切り替わります。



スペクトラム・アナライザー



オシロスコープ



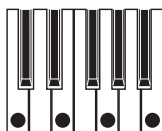
元の表示(Homeページ)

アルペジエーターで演奏する

1. ARPEGGIATORボタンを押すと、ディスプレイに"Arpeggiator Run=On"と表示されます。



2. 鍵盤を弾くとプログラムに設定されているパターンで演奏されます。



(アルペジオ・タイプ:UP)

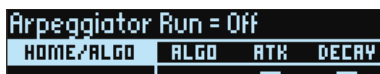
パターンについては、「PTRN (Arp Pattern)」(→ p.62)を参照してください。

3. ARPEGGIATORボタンを長押しすると、ディスプレイに"Arpeggiator Run=Latch"と表示され、ラッチ機能が有効になります。



鍵盤から手を離しても、アルペジエーターの演奏が止まらずに続きます。再度、ARPEGGIATORボタンを長押しするとラッチ機能は無効になります。

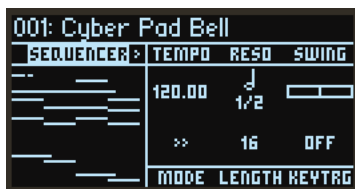
4. アルペジエーターをオフにするには、再度ARPEGGIATORボタンを押します。ディスプレイに"Arpeggiator Run=Off"と表示されます。



アルペジエーターのテンポを変更する

テンポを変更するときは、TAP TEMPOボタンを変更したいテンポに合わせて数回押してテンポを設定します。

または、SEQページの“TEMPO”(Aノブ)で値を変更します。



アルペジオ・パターンを変更する

1. SHIFTボタンを押しながら、MODE/ARPボタンを押して、ARPページを選びます。



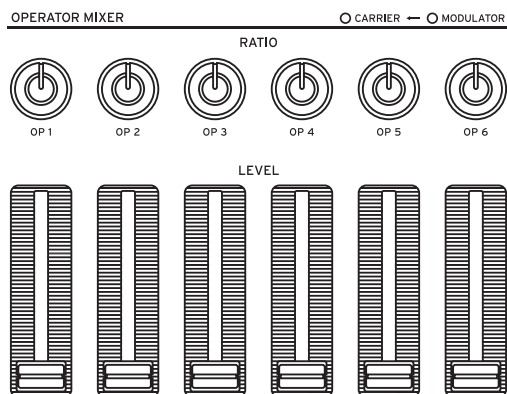
2. Bノブで“PTRN”(Pattern)パラメーターを変更し、アルペジオ・パターンを選びます。



3. プログラムをエディットする

OPERATOR MIXERでエディットする

OPERATOR MIXER(オペレーター・ミキサー)セクションは、各オペレーターのピッチ(RATIO)パラメーターと出力(LEVEL)をRATIO OP 1~6ノブ、LEVEL OP 1~6スライダーでエディットできます。



1. PROGRAMノブを回し、エディットするプログラムを選択します。
2. OPERATOR MIXERのRATIO OP 1~6ノブやLEVEL OP 1~6スライダーを操作します。
エディットするオペレーターがキャリア(RATIOノブLEDが赤く点灯)と、モジュレーター(RATIOノブLEDが青く点灯)で、効果が異なります。

RATIOノブ: 各オペレーターのピッチを変化させます。主に、キャリアではピッチが、モジュレーターでは音色の明るさや倍音の位置などが変化します。モジュレーターのピッチを上げると、FM音源特有のキラキラした倍音が強調されます。

LEVELスライダー: 各オペレーターの出力レベルを変化させます。キャリアでは音量が、モジュレーターでは音色の明るさや倍音の強さが変化します。キャリアがFMモードのときは、モジュレーターの出力レベルを非常に大きくすると、ディストーション・ギターにも似た強烈な歪みが現れます。

Tip: ユーザー・アルゴリズムを使用している音色では、ひとつのオペレーターがキャリアとモジュレーター両方の役割をもつことがあります。その場合、RATIOノブLEDは紫で点灯します。

Note: V.PATCH(→p. 71)やMOTION SEQ(→p. 32)による効果は、LEVELスライダーが0であったとしても効果がかかります。

イージー・プログラム・エディット

オペレーター以外の主要なパラメーターは、HOME/ALGOページでエディットします。

1. **▲**(ALGO)ボタンを押すと、HOME/ALGOページが表示されます。

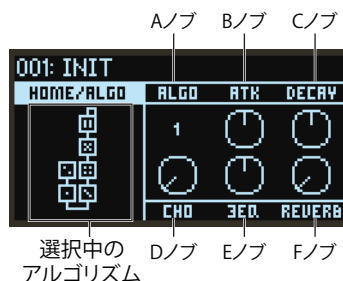
2. DATA ENTRY A~Fノブで、ディスプレイに表示中のパラメーターの値を変更します。

ALGO: OP 1~6の構成を決めるアルゴリズムを、プリセット・アルゴリズムまたはユーザー・アルゴリズムから選択します。

ATK: 全オペレーターのアタック・タイム(音の立ち上がる速さ)を設定します。

DECAY: 全オペレーターのディケイ/リリース・タイム(音が減衰する速さ)を設定します。

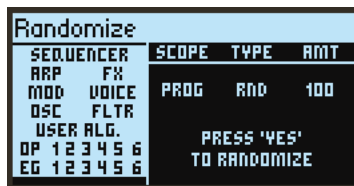
FX1~3: 設定されているエフェクト・タイプによって動作が異なりますが、主にエフェクトの効果がかかる深さを変更します。



ランダマイズ・エディット

プログラムの全体または一部のパラメーターの値をランダムに設定します。サウンド作成時に新たなインスピレーションを得ることができます。

1. **◀**ボタンを押すと、Randomizeページが表示されます。



2. ランダマイズするパラメーターの範囲を選択します。

“SCOPE”をDATA ENTRY Aノブで変更します。デフォルトではPROGRAMが選択されており、プログラムのパラメーター全体をランダムに設定します。

“TYPE”でどのようにランダマイズを行うかを設定します。

RND: 選択範囲のパラメーターを、ランダムに生成した値に変更します。

SHFFL: 選択範囲のパラメーターの値を、ランダムにシャッフル(交換)します。

NOISE: 選択範囲のパラメーターの値に、ランダムなノイズ値を加えます。

“AMT”でランダマイズ効果の強さを調節します。

3. YESボタンを押すと、確認のメッセージが表示されます。

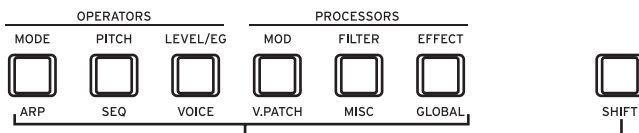


4. YESボタンを再度押すと、ランダムイズが実行されます。

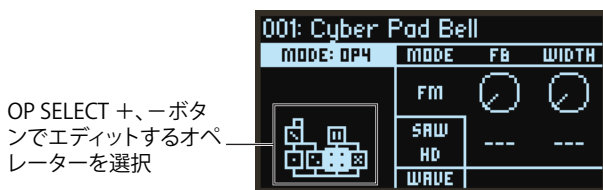
詳細エディット

詳細なエディットは下記の手順で行います。

1. MODE~EFFECTのボタンを押して、エディットしたいページを選びます。ボタンの下に書かれているARP~GLOBALページを選択するには、SHIFTボタンを押しながらそのボタンを押します。



2. 複数のページがある場合(画面左側に指示)、PAGE <, > ボタンで、ページを選択します。
3. MODE、PITCH、LEVELページでは、各オペレーターのパラメーターをエディットします。OP SELECT +, -ボタンでエディットするオペレーターを選択します。



4. DATA ENTRY A~Fノブでパラメーターを変更します。

各ページでエディットできるパラメーターは以下の通りです。

MODE: OP 1~6のオペレーター・モードや出力波形を変更します。

PITCH: OP 1~6のピッチや、LFO/EGによるピッチ・モジュレーションを変更します。

LEVEL/EG: OP 1~6の出力レベル、EG、キー・トラックを設定します。

MOD: LFO 1~3やEG1~3を設定します。

FILTER: OP 1~6の全体にかかるフィルターを設定します。

EFFECT: エフェクト・タイプとエフェクトの詳細なエディットを行います。

ARP: アルペジエーターを設定します。

SEQ: シーケンサーの動作設定や、シーケンス・データの詳細なエディットを行います。

VOICE: モノ/ポリフォニックや、ユニゾンの設定を行います。

V.PATCH: LFO、EGなどのモジュレーションの接続や効果の強さを設定します。

MISC: その他のプログラム・パラメーターを変更します。OP UTILページではオペレーターのコピーなどを行うことができます。

GLOBAL: 本機全体の設定を行います。ここで設定した内容はプログラムには保存されず、すべてのプログラムで共通となります。また、変更した際には自動的に保存されます。

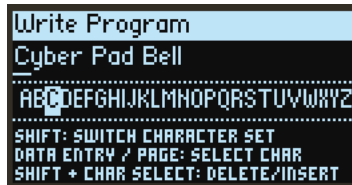
Tip: 各パラメーターの詳細な解説については「パラメーター・ガイド」(→ p.35)を、エフェクトのパラメーターについては、「Effect Parameter List」(→ p.91)91を参照してください。

プログラムの保存

エディットしたプログラムは、本機に保存してください。

保存する前に本機の電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると、エディットした内容が消えてしまいます。

1. WRITEボタンを押します。
プログラム保存の待機状態になり、YESボタンとNOボタンが点滅します。
2. 必要に応じて、プログラム名を変更します。



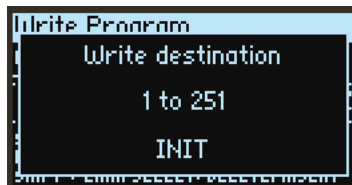
PROGRAMノブ: カーソルの位置にある文字を変更します。

SHIFTボタン: 入力する文字の種類を変更します。

PAGE <、> ボタン: カーソルを移動します。SHIFTボタンを押しながらPAGE < ボタンを押すと、カーソルの位置にある文字を削除します。SHIFTボタンを押しながらPAGE > ボタンを押すと、カーソルの位置に空白を挿入します。

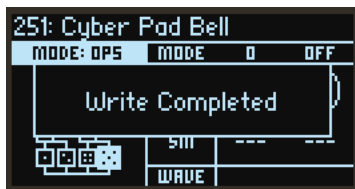
DATA ENTRY A~Fノブ: 左右に回すと PAGE <、> ボタンと同じ動作を連続して行うことができます。

3. YESボタンを押して、プログラム名を確定します。
4. PROGRAMノブを回して、保存先のプログラムを選びます。
元のプログラムを残しておきたいときは、異なるプログラムを選びます。



Tip: キャンセルするときはNOボタンを押します。


5. YESボタンを押して、プログラムを保存します。
プログラムが保存され、ディスプレイに“Write Completed”と表示されます。



- ⚠** プログラムの保存中は、絶対に電源を切らないでください。内部データが破損する恐れがあります。

プログラムの初期化

すべてのパラメーターをINITプログラムの初期値にリセットすることができます。

1. SHIFTボタンを押しながら、/INITIALIZEボタンを押します。
“Initialize all param values?”と表示され、YESボタンとNOボタンが点滅します。
2. YESボタンを押して、プログラムを初期化します。
プログラムが初期化され、ディスプレイに“Program Initialized”と表示されます。
Tip: キャンセルするときはNOボタンを押します。
3. 必要に応じて、エディットやプログラムの保存を行います。

プログラム・エディットの取り消し

すべてのプログラム・エディットを取り消して、プログラムを保存されている設定に戻すことができます。

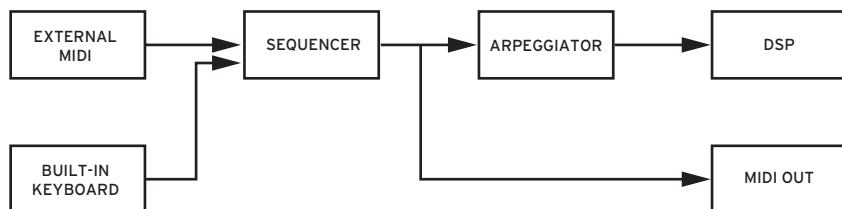
1. SHIFTボタンを押しながら、WRITE/RECALLボタンを押します。
“Revert current changes?”と表示され、YESボタンとNOボタンが点滅します。
2. YESボタンを押して、エディットを取り消します。
プログラム・エディットが取り消され、ディスプレイに“Program Recalled”と表示されます。
Tip: キャンセルするときはNOボタンを押します。

4. ステップ・シーケンサーを使う

本機は最大16ステップのポリフォニック・ステップ・シーケンサーを搭載しています。ステップ・シーケンサーのシーケンス・データは、プログラムごとに保存され、ノート・データのほか、モーション・シーケンス(ノブやスライダーの動きによる音色変化)も録音/再生できます。

シーケンサーの仕組み

MIDI信号の流れ



MIDIメッセージを受信すると、シーケンサー処理を行い、次のブロックに送ります。たとえば、レコーディング中に受信したMIDIノートはシーケンサーに記録され、音を出力するためにDSP(音源)に渡します。

図のとおり、MIDIメッセージは前方にのみ送られます。そのため、アルペジエーターはシーケンサーに動きをつけることができますが、アルペジエーターをシーケンサーに記録することはできません。

キー・トリガーというモードは、鍵盤を押すたびにシーケンスをリセットし、押した鍵に合わせてトランスポーズする機能です。SHIFTボタンを押しながらPLAYボタンを押すと、キー・トリガー・モードに設定されます。SHIFTボタンを押しながらPLAYボタンを長押しすると、キー・トリガー・モードのラッチ機能が有効になり、鍵盤から手を離しても再生が続きます。

ノートのレコーディングはリアルタイムとステップ・モードがあります。モーションはリアルタイムで記録でき、各ステップの値をSEQUENCERページで編集できます。

ノート・シーケンサー


ノート・シーケンサーには16個のステップがあります。1つのステップに6つまでのノート(C-1~G9)を記録でき、各ノートをパラメーターで調節できます。“SWING”の効果がおフの場合、1ステップの長さはすべて同じです。“RESO”でテンポに対して1ステップの長さを設定します。

モーション・シーケンサー


モーション・シーケンサーにも16個のステップがあります。最大6つまで、パラメーターの動きを記録し、再生することができます。それぞれの動きを記録する場所をレーンと呼びます。opsixのモーション・シーケンサーは、基本的にDAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)のオートメーション機能に似ています。モーション・シーケンサーも1ステップの長さはすべて同じです。“LANE”にパラメーターをアサインするには、リアルタイムにノブやスライダーを使ってパラメーターの変化を記録するか、“DEST”により選択します。

ステップ・シーケンサーを再生、録音する

プログラムごとに録音されているシーケンス・データを再生します。

1. PLAYボタンを押します。
選択中のプログラムに録音されているシーケンス・データを再生します。
2. 鍵盤での演奏を録音したいときは、RECボタンを押します。
RECボタンが点灯し、以降の演奏がシーケンス・データに記録されます。再度RECボタンを押すと、録音が終了します。
3. 演奏を停止するとき、再度、PLAYボタンを押します。
 プログラムを保存する前にopsixの電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると、録音した内容が消えてしまいます。(→ p.27「プログラムの保存」)

ステップ・レコーディング

1. SEQUENCER/FAVORITESボタンを押して、SEQUENCERを選択します。
 2. プログラムを選択し、RECボタンを押します。
STEP 1ボタンが点滅します。
 3. STEP 1~16ボタンを押して、入力したいステップを選択します。
選択したSTEPボタンが点滅します。
 4. 鍵盤を押すとノートが録音され、自動的に次のステップに進みます。
タイを録音するとき、鍵盤を押したままSTEP 1~16ボタンを押すと、押したステップまでノートが繋がって録音されます。
 5. あらかじめ設定されているステップ数の録音が終わると、自動的にステップ・レコーディングを終了します(RECボタンが消灯)。
途中で録音を終了するときRECボタンを押します。
 6. レコーディングが終了したら、プログラムを保存してください。
保存する前に他のプログラムを選択すると、そのプログラムに含まれているシーケンス・データが呼び出され、録音したシーケンス・データが失われます。
 プログラムの保存を実行すると、そのプログラムのシーケンス・データは上書きされます。
- Tip:** ステップ・レコーディングが開始すると、ディスプレイはSEQ NOTEページに切り替わります。ステップ・レコーディング中でも、各ステップのパラメータをSEQ NOTEページで編集することができます。



モーション・シーケンサーにノブやスライダーの動きを記録する

モーション・シーケンサーは、ノブやスライダーの動きによる音色変化を記録し、それを再現することができます。

本機のモーション・シーケンサーは、ノブ、スライダーの動きを、6つまで記録できます。

Tip: モーション・シーケンサーに記録できるノブ、スライダーは以下のとおりです。

DATA ENTRY A～Fノブ、RATIO OP 1～6ノブ、LEVEL OP 1～6スライダー、PITCHホイール、MODULATIONホイール

1. PLAYボタンを押してステップ・シーケンサーを再生します。

2. RECボタンを押します。

リアルタイム・レコーディングが始まります。

3. ノブやスライダーを動かします。

最大6つのノブやスライダーのモーション・シーケンスを記録することができます。

Note: 7つめのノブやスライダーのモーション・シーケンスを記録しようとする、ディスプレイに“Motion Full”と表示されます。不要なモーション・シーケンスを削除すると、新たなモーションを記録することができます。詳しくは「SEQ UTIL (Sequencer Utility)」(→ p.67)のCLEAR機能を参照してください。

Note: すでに記録しているノブやスライダーのモーション・シーケンスを記録すると、以前のデータに上書きされます。

4. 設定されたステップ数の記録が終わると、自動的にモーション・シーケンサーの記録が終了します。

他のノブやスイッチのモーション・シーケンスを記録するときは、手順1から行ってください。

ステップ数はプログラムごとに設定されており、SEQUENCERページの「LENGTH」(→ p.64)で変更することができます。

シーケンス・データをエディットする

ステップ情報を消去する

ステップ・シーケンサーに記録されたノート情報を消去します。

1. CLEARボタンを押しながら、消去したいSTEPボタンを押します。

2. CLEARボタンから手を離します。

1.で選んだステップの情報が消去されます。

ステップ情報をコピーする

1. DUP.ボタンを押しながら、コピー元のステップを選択します。

1つのステップをコピーする場合は、コピーしたいステップだけを押します。

ステップの範囲をコピーする場合は、始点のステップを押しながら終点のステップを押します。

2. DUP.ボタンを押したまま、コピー先のステップ(複数選択可能)を押していきます。
3. DUP.ボタンから手を離します。
 - 1.で選んだステップの情報が、2.で選んだステップにコピーされます。

発音させないステップを選ぶ

再生中(RECボタンが消灯)、またはSEQUENCERページを表示していないときに、発音したくないSTEP1~16ボタンを押してオフにします。オフにしたステップのノートは発音しませんが、モーション・シーケンサーは再生します。また、シーケンスの長さは変わりません。

Tip: SEQUENCERページを表示している場合は、STEP1~16ボタンを押すとステップの選択として機能します。

• ステップ・ジャンプ

SHIFTボタンを押しながらSTEPボタンを押すと、シーケンスがそのステップにジャンプします。このときは、シーケンスの長さが短くなります。

ステップのノート情報をエディットする

RECボタンが点灯しているとき、またはSEQUENCERページを表示しているときに、STEP1~16ボタンを押すと、そのステップが選ばれてSEQ NOTEページを表示します。(→ p.65「SEQ NOTE (Sequencer Note)」)

Tip: SHIFTボタンを押しながら、選択中のステップのSTEPボタンを押すたびに“GATE”が25%ずつ増加します。

以下の手順で、各ノートのノート・ナンバーやベロシティを編集することができます。

1. SHIFTボタンを押しながらPITCH/SEQボタンを押します。
2. PAGE <、>ボタンを押してSEQ NOTEページを表示します。

001: Cyber Pad Bell			
< SEQ NOTE >	LANE	NOTE	START
STEP 1	1	E5	⌚
RES 2:04			
3:A4	4:E4	ON	⊖ TIE
5:F3	6:---	ACTIVE	VEL GATE

3. STEP1~16ボタンを押して、エディットしたいステップを選択します。

選択したステップが点滅します。
4. DATA ENTRY Aノブで、エディットしたいノートを選択します。

ディスプレイ左部で、選択されているノートがハイライト表示されます。
5. DATA ENTRY B~Fノブで、パラメーターを変更します。

Tip: “ACTIVE”はステップごとの設定なので、ノートごとに変更することはできません。特定のノートだけを削除したい場合は、SHIFTボタンを押しながらDATA ENTRY Bノブを回して“NOTE”を“---”に設定します。

モーション・シーケンサーの詳細エディット

以下の手順で、モーション・シーケンスの各ステップを編集することができます。

1. SHIFTボタンを押しながらPITCH/SEQボタンを押します。
2. PAGE <、>ボタンを押してMOTIONページを表示します。

MOTION	LANE	DEST	VALUE
STEP 1	1	OFF	🕒
---	---	---	Step
---	---	---	Step
---	---	---	Step

3. DATA ENTRY Aノブで、エディットしたいレーンを選択します。
ディスプレイ左部で、選択されているレーンがハイライト表示されます。
4. STEP1~16ボタンを押して、エディットしたいステップを選択します。
選択したステップが点滅します。
5. DATA ENTRY B~Eノブで、パラメーターを変更します。

パラメーター・ガイド

パラメーター一覧

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	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
		B	DEPTH	Ring Depth	0~100 [%]	p.44
		C	SHAPE	Shape	0~100 [%]	p.44
		B	TYPE	Filter Type	LPF, HPF, BPF, BRF, 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.45
		F	RESO	Resonance	0~100 [%]	p.45
		C	OSC MIX	OSC Mix Level	0~100 [%]	p.44
		B	GAIN	Gain	0~100 [%]	p.46
		C	OSC MIX	OSC Mix Level	0~100 [%]	p.46
		E	BIAS	Bias	-100~+100 [%]	p.46
		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
		E	FREQ	Frequency	-50.0~+50.0 [semi]	p.46
		F	GAIN	Gain	-18.0~18.0 [dB]	p.46
		E	LOW	Low Gain	-18.0~18.0 [dB]	p.46
		F	HIGH	High Gain	-18.0~18.0 [dB]	p.46
		E	FREQ	Frequency	-50.0~+50.0 [semi]	p.47
		F	FB	Feedback	-100~+100 [%]	p.47
		E	TIME	Time	1~300msec	p.47
		F	FB	Feedback	0~100 [%]	p.47
		E	FREQ	Frequency	-50.0~+50.0 [semi]	p.47
		F	FB	Feedback	-100~+100 [%]	p.47
		E	DIST	Distortion	0~100 [%]	p.47
		F	LOW	Low Gain	-18.0~18.0 [dB]	p.47
		E	DRIVE	Drive	0~100 [%]	p.48
		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
	LFO1 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.57
		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
	LFO2 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.57
		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
	LFO3	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.57
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, BRF 6, BRF 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]	
ARP	ARPEGGIATOR	A	RUN	Arpeggiator Run	Off, On, Latch	p.62
		B	PTRN	Arp Pattern	Manual, Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger	p.62
		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
		A	TEMPO	Tempo	40.00~300.00 [bpm]	p.64
SEQ	SEQUENCER	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
		A	LANE	Lane	1~6	p.65
	SEQ NOTE	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
		A	LANE	Lane	1~6	p.66
	MOTION	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
		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	
		F	TYPE	Type	ADD, SET, SCALE	
	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	
	CLEAR	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 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.70	
		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	Destinationにより異なる	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.79
	---		---	Knob Mode	Scale, Jump	p.80
	---		---	SST Hold Time	0.0~60.0 [s]	p.81
	---		---	Note Trigger Vel*	1 ~ 127	p.81
	SEQ	---	---	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.82
	SYS	---	---	Key Trig Velocity	Off, On	p.82
		---	---	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

*: opsix moduleのみ

HOME/ALGO

HOME/ALGO (Home/Algorithm)



ALGO (Algorithm)

アルゴリズムを選択します。(→ p.83「Algorithm List」)

ユーザー・アルゴリズムのエディットはUSER ALG (User Algorithm) ページ (→ p. 73) で行います。

ATK (Attack)

全オペレーターのアタック・タイム(音の立ち上がる速さ)を設定します。

DECAY (Decay/Release)

全オペレーターのディケイ/リリース・タイム(音が減衰する速さ)を設定します。

FX1, 2, 3

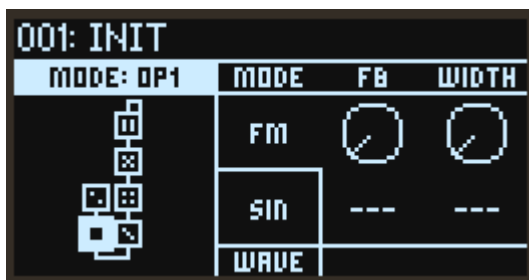
各エフェクトの最も重要なパラメーターを変更します。

エフェクト・タイプにより動作が異なりますが、主にエフェクトのかかる深さを変更します。

各エフェクトの詳細なエディットは、EFFECT ページ・グループで行います。(→ p.61「EFFECT」)

OPERATORS: MODE

MODE: OP1...6 (Operator Mode)



MODE

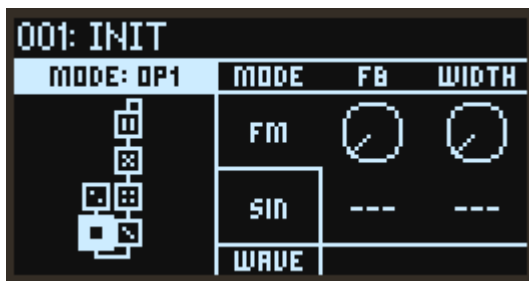
オペレーター・モードを選択します。(→ p.7「オペレーター・モード」)

WAVE

オシレーターの波形を設定します。(→ p.84「Waveform List」)

“MODE”がFM (Frequency Modulation)のとき

モジュレーターからの入力信号によってオシレーターのピッチを変化させます。



FB (Feedback)

オペレーターの自己フィードバック量を設定します。“WAVE”がSINの場合、75%に近づくにつれて音が明るくなり、Saw Waveのような音になっていきます。75%を超えると、値を大きくするにつれて複雑なノイズのような音になります。

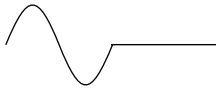
WIDTH (Wave Width)

“WAVE”で設定した波形の幅を設定します。V.Patchで値をコントロールすると、ダンスミュージックで使われている様な特徴的なシンセサイザー・サウンドが得られます。

OFF



50%

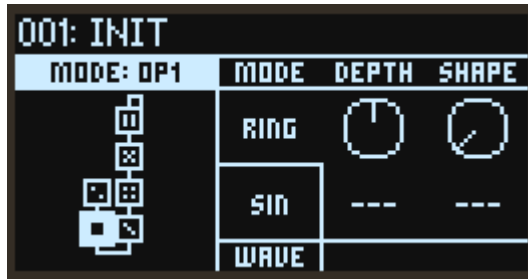


25%



“MODE”がRING (Ring Modulation)のとき

AM (Amplitude Modulation)とも呼ばれる方式で、モジュレーターからの入力信号とオシレーターを乗算します。



DEPTH (Ring Depth)

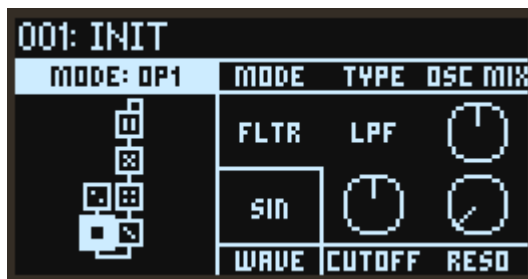
リング・モジュレーターの信号とオシレーター信号のバランスを設定します。100%だとリング・モジュレーターの信号のみが出力され、0%だとオシレーターの信号のみが出力されます。

SHAPE

モジュレーターからの入力信号を整流します。50%で半波整流、100%で全波整流となります。値が大きくなると、より明るい音になります。

“MODE”がFLTR (Filter)のとき

入力信号にフィルターをかけ、特定の音域をカットします。オシレーターの音をミックスして出力することもできます。カットオフ周波数はオシレーターのピッチに連動します。



TYPE (Filter Type)

オペレーター内で使用するフィルターのタイプを設定します。

OSCMIX (OSC Mix Level)

フィルターへ入力するオシレーターのレベルを設定します。

CUTOFF (Cutoff)

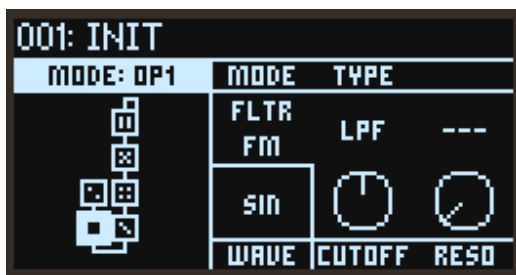
フィルターのカットオフ周波数は、オシレーターのパッチに連動しますが、このパラメーターによりオフセットをつけることができます。半音単位で設定します。

RESO (Resonance)

カットオフ周波数の周辺の周波数を強調します。

“MODE”がFLTR FM (Filter FM)のとき

モジュレーターからの入力信号によってFilterのCutoffを変化させます。Filter FMは、オシレーターの出力音をFilterが通過することで効果を発揮します。CutoffとFilter Typeの設定によっては、オシレーターの出力音をFilterが通過しなくなり、効果が得られない場合もあります。WAVEにSAWを選択して、Filterのタイプを変えると、音のバリエーションがわかりやすいでしょう。



TYPE (Filter Type)

オペレーター内で使用するフィルターのタイプを設定します。

CUTOFF (Cutoff)

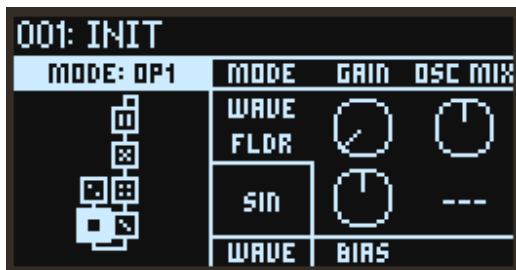
フィルターのカットオフ周波数は、モジュレーターからの入力信号によって変化しますが、その中心はオシレーターのパッチに連動し、このパラメーターによりオフセットをつけることができます。半音単位で設定します。

RESO (Resonance)

カットオフ周波数の周辺の周波数を強調します。

“MODE”がWAVE FLDR (Wave Folder)のとき

波形を折り曲げるにより強力な歪みを作り出します。



GAIN

Wave Folderの効果の強さを設定します。値を大きくすればするほど、波形を折り曲げる回数が多くなります。

OSC MIX (OSC Mix Level)

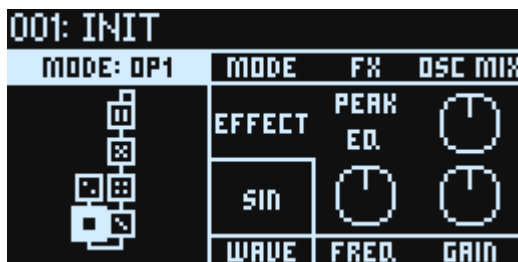
Wave Folderへ入力するオシレーターのレベルを設定します。

BIAS

入力信号にDCオフセットを与え、倍音を変化させます。

“MODE”がEFFECTのとき

オペレーターがディレイやコム・フィルター、ディストーションなどのエフェクトとして機能します。オシレーターの信号とモジュレーターからの入力信号は、ともにエフェクトに入力されます。



FX (Effect Type)

オペレーター内で使用するエフェクトのタイプを設定します。

OSC MIX (OSC Mix Level)

エフェクトへ入力するオシレーターのレベルを設定します。

Eノブ、Fノブのエディット・パラメーターは以下のようにエフェクトの種類によって異なります。

PEAK EQ (Peaking EQ)

特定周波数領域のレベルを増減します。

FREQ (Frequency)

増減する中心周波数を調節します。効果はオシレーターのピッチに連動します。

GAIN

中心周波数領域のレベルを増減します。

SHELV EQ (Shelving EQ)

シェルビング・タイプのイコライザーです。低音と高音のレベルを増減します。

LOW (Low Gain)

低音のレベルを調節します。

HIGH (High Gain)

高音のレベルを調節します。

PHASER

音の位相を変化させることで、うねりを生み出すエフェクトです。

FREQ (Frequency)

効果がかかる周波数を調節します。効果はオシレーターのパッチに連動します。

Tip: 周波数をピッチと連動させたくない場合は、「FREQ (Frequency Mode)」(→ p.50) PITCH OP1..6の“FREQ”をFIXEDに設定すると、ノート・ナンバーの影響を受けずに一定の周波数となります。

FB (Feedback)

フィードバック量を調節します。

SHORT DELAY

音を時間的に遅らせて聞こえるようにするエフェクトです。

TIME

ディレイ・タイムを設定します

FB (Feedback)

フィードバック量を調節します。

COMB (Comb Filter)

通過する帯域とカットする帯域が連続するフィルターで、音に独特のくせをつけます。

FREQ (Frequency)

効果がかかる周波数を調節します。効果はオシレーターのパッチに連動します。

Tip: 周波数をピッチと連動させたくない場合は、「FREQ (Frequency Mode)」(→ p.50) PITCH OP1..6の“FREQ”をFIXEDに設定すると、ノート・ナンバーの影響を受けずに一定の周波数となります。

FB (Feedback)

フィードバック量を調節します。

DIST (Distortion)

ハードな歪みを与えるディストーション・エフェクトです。

DIST (Distortion)

歪み回路の入力レベルを調節することで、歪みの効き具合を調節します。

LOW (Low Gain)

低音を調節します。

DRIVE

音圧と歪みを加えるドライブ・エフェクトです。ベースやキックなどの音色に効果的です。

DRIVE

入力信号にドライブがかかり、ブースターとして自然な歪みを与えます。

LOW (Low Gain)

低音を調節します。

DEC (Decimator)

サンプリング周波数やビット数を下げること、チープなサンプラーのようなザラザラしたサウンドをつくります。

FREQ (Frequency)

サンプリング周波数を調節します。値を小さくするとローファイになります。効果はオシレーターのピッチに連動します。

Tip: 周波数をピッチと連動させたくない場合は、「FREQ (Frequency Mode)」(→ p.50) PITCH OP1..6の“FREQ”をFIXEDに設定すると、ノート・ナンバーの影響を受けずに一定の周波数となります。

BIT

ビット長を調節します。値を小さくするとローファイになります。

WAVESHAPER

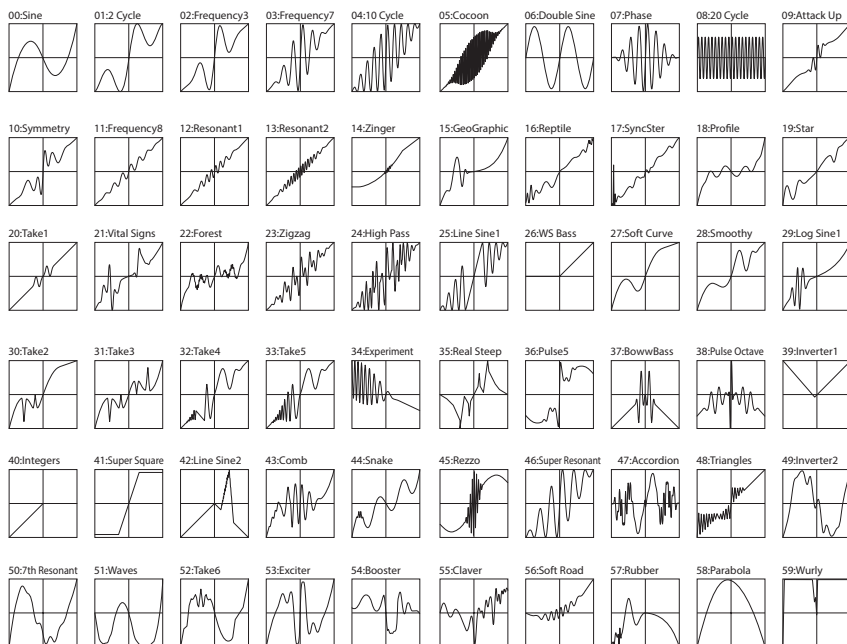
コルグが1991年に発売したミュージック・ワークステーション「01/W」のウェーブ・シェイピング方式を再現しています。

入力音をウェーブシェイプのテーブルに通すことで、波形を変化させます。

ウェーブシェイプの効果の深さは、モジュレーターのレベルやOSC MIXで調整します。

TYPE

ウェーブシェイプのテーブルの種類を選択します。



DAMP (High Damp)

高音を調節します。値を大きくすると高域成分がカットされます。

PUNCH

入力信号に対して、アタック時のみ音量を強調する効果を設定します。

PUNCH

強調する量を調整します。

HIGH (High Gain)

高音を調節します。

OPERATORS: PITCH

PITCH: OP1...6 (Operator Pitch)



FREQ (Frequency Mode)

オシレーターのピッチをどのように設定するかを選択します。

FIXED: オシレーターのピッチは、ノート・ナンバーに関係なく、一定の周波数になります。

RATIO: オシレーターのピッチは、ノート・ナンバーの周波数に、COARSE (Coarse Ratio)、FINE (Fine Ratio)で設定した比率を乗算したものになります。

TRANS (Transpose)

オシレーターのピッチを半音単位、±1オクターブの範囲でずらします。この設定はFREQ (Frequency Mode)がRATIOのときのみ有効です。

“FREQ”がFIXEDのとき

x100, x1, x0.01

0.01~9999.99Hzの範囲でオシレーターの周波数を設定します。

“FREQ”がRATIOのとき



COARSE (Coarse Ratio)

オシレーターのピッチをおおまかに設定します。1のときはノート・ナンバーの周波数と同じになります。1よりも小さくすると、オクターブ単位でピッチが下がります。1よりも大きくすると、ノート・ナンバーの周波数に対して整数単位でピッチが上がります。

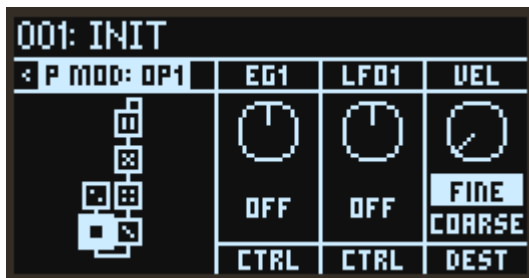
FINE (Fine Ratio)

オシレーターのピッチを細かく設定します。COARSE (Coarse Ratio)、FINE (Fine Ratio)の値と、ノート・ナンバーの周波数を乗算したものがオシレーターの周波数となります。

DETUNE

オシレーターのピッチをcent単位ですらします。

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



EG1 (EG1 Int)

EG1によるピッチへの効果を、半音単位で設定します。

LFO1 (LFO1 Int)

LFO1によるピッチへの効果を、半音単位で設定します。

VEL (Velocity Sens)

ベロシティによるピッチへの効果を設定します。

CTRL (EG1 Ctrl Src)

EG1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、EG1 (EG1 Int)に乘算されて、ピッチへのモジュレーション量が決まります。(→ p.85 「Control Source List」)

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

LFO1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、LFO1 (LFO1 Int)に乘算されて、ピッチへのモジュレーション量が決まります。(→ p.85 「Control Source List」)

DEST (Velocity Mod. Dest.)

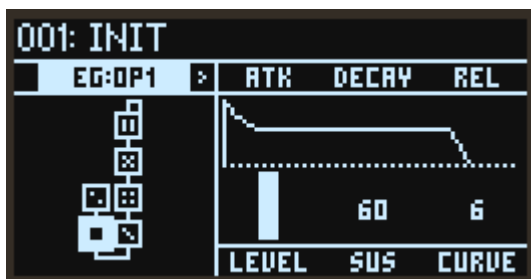
ベロシティによるピッチへの効果を、どのパラメーターに対してかけるかを設定します。FREQ (Frequency Mode)がRATIOのときのみ有効です。

Fine: FINE (Fine Ratio)に効果がかかります。ベロシティの変化に応じて連続的にピッチが変化します。

Coarse: COARSE (Coarse Ratio)に効果がかかります。ピッチの変化が階段状になり、ノート・ナンバーとピッチの比率が整数に保たれます。モジュレーターとなっているオペレーターにこれを使用すると、音を濁らせずに倍音を変化させることができます。

OPERATORS: LEVEL/EG

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



ATK (Attack Time)

ノート・オンから最大レベルへ到達するまでの時間を設定します。

DECAY (Decay Time)

最大レベルに達してからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。

REL (Release Time)

ノート・オフからレベルが0になるまでの時間を設定します。

LEVEL (OP Level)

オペレーターの出力レベルを設定します。OPERATOR MIXERのスライダーと同じパラメーターです。

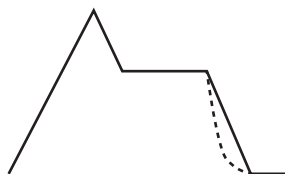
SUS (Sustain Level)

ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

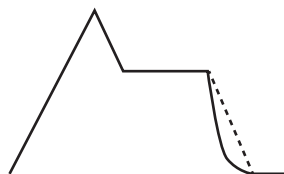
サステイン・レベルに達すると、ノート・オフまでそのレベルを維持します。

CURVE

ディケイ、リリースのカーブを設定します。

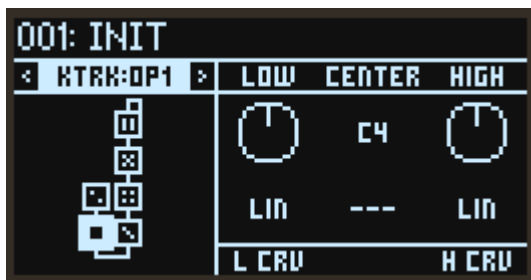


Curve=0 (LIN)



Curve=10 (EXP)

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



CENTER (Center Key)

キーボード・トラックの基準となる鍵盤のノートを設定します。CENTER (Center Key)で設定したノートと弾いた鍵盤のノートとの距離で、効果の深さが変化します。

LOW (Low Slope)

CENTER (Center Key)よりも低いノートへの効果の深さを設定します。+の値にすると、CENTERに対して低いノートほどオペレーターの出力レベルが大きくなります。-の値にすると、低いノートほど出力レベルが小さくなります。

HIGH (High Slope)

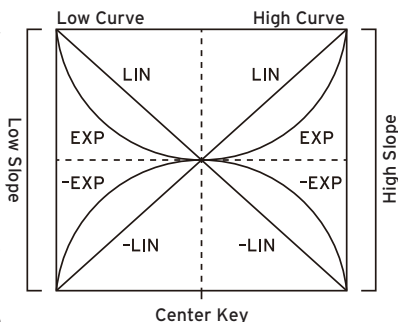
CENTER (Center Key)よりも高いノートへの効果の深さを設定します。+の値にすると、CENTER (Center Key)に対して高いノートほどオペレーターの出力レベルが大きくなります。-の値にすると、高いノートほど出力レベルが小さくなります。

L CRV (Low Curve)

CENTER (Center Key)よりもノートが低くなるにつれて、どのように効果が変化するかを設定します。LINにすると、一定の割合で効果が深くなります。EXPにすると、CENTER (Center Key)の周辺では緩やかに効果が深くなっていき、CENTER (Center Key)から離れたノートでは急激に変化します。

H CRV (High Curve)

CENTER (Center Key)よりもノートが高くなるにつれて、どのように効果が変化するかを設定します。LINにすると、一定の割合で効果が深くなります。EXPにすると、CENTER (Center Key)の周辺では緩やかに効果が深くなっていき、CENTER (Center Key)から離れたノートでは急激に変化します。



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



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

LFO1 (LFO1 Int)

LFO1によるオペレーターの出カレベルへの効果を設定します。

VEL (Velocity Sens)

ベロシティによるオペレーターの出カレベルへの効果を設定します。

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

LFO1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、LFO1 (LFO1 Int)に乗算されて、出カレベルへのモジュレーション量が決まります。(→ p.85 「Control Source List」)

MOD

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

opsixはオペレーターごとに持ち、オペレーターのレベルをコントロールするEGの他に、3つのEGを搭載しています。

EG1はオペレーター・ピッチに、EG2はフィルターにあらかじめ接続されています。EG3はどこにも接続されておらず、V.Patch (→p. 71)で接続することが可能です。

ATK (Attack Time)

DECAY (Decay Time)

REL (Release Time)

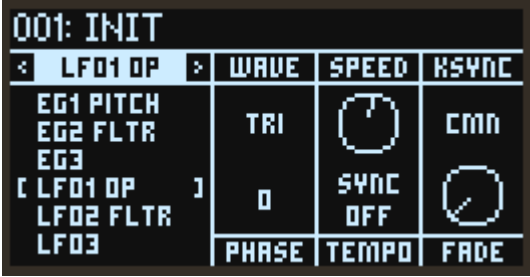
SUS LV (Sustain Level)

CURVE



→ p.52 「EG: OP1...6 (Operator Level/EG)」

LFO1 OP (Operators), LFO2 FLTR (Filter), LFO3 (Assignable)

opsixはLFOを3機搭載しています。LFO1はオペレーター・ピッチおよびレベルに、LFO2はフィルターにあらかじめ接続されています。LFO3はどこにも接続されておらず、V.Patch (→p. 71)で接続することが可能です。



The screenshot shows a menu titled "001: INIT" with a table of settings. The table has four columns: "LFO1 OP", "WAVE", "SPEED", and "KSYNC". The "LFO1 OP" column lists "EG1 PITCH", "EG2 FLTR", "EG3", and "LFO1 OP". The "WAVE" column shows "TRI" and "0". The "SPEED" column shows a clock icon and "SYNC OFF". The "KSYNC" column shows "CMM" and a clock icon. Below the table, the words "PHASE", "TEMPO", and "FADE" are visible.

LFO1 OP	WAVE	SPEED	KSYNC
EG1 PITCH	TRI		CMM
EG2 FLTR			
EG3			
[LFO1 OP]	0	SYNC OFF	
LFO2 FLTR			
LFO3			

PHASE | TEMPO | FADE

WAVE

LFOの波形を選択します。

• 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 +)

いくつかの波形についての補足は以下のようになります。

GTR (Guitar): ギターのビブラート用です。これは+ の値のみで、ピッチで設定すると、バンド・アップ効果のみになります。

S/H (Sample&Hold): 一般的なサンプル/ ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time): レベルとタイミングがランダムに変化します。

S.RND TIME (StepRnd: Time): ランダムなタイミングでパルス波を生成します。

RND LEVEL (Random: Level), RND TIME (Random: Time), RND LVTIME (Random: Lvl&Time): ステップ変化ではなく曲線変化で、S/H, S.RND TIME, S.RND LVTIMEを滑らかにしたものです。緩やかなランダム変化を得るために使います。

Triangle + ... Square +: Triangle ~ Squareは-1 ~ +1の値を出力しますが、これらは+の値のみです。周期的にピッチ・アップやピッチ・ダウンの効果をかけたいときに便利です。

SPEED

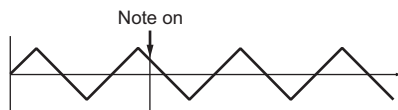
TEMPO (Tempo Sync)が on のときは、LFO スピードの基準となる音符を設定します。

TEMPO (Tempo Sync)が off のときは、LFO スピードをHz で設定します。

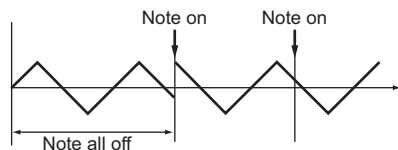
KSYNC (Key Sync)

ノート・オンしたボイスに対する LFO のかかり方を設定します。

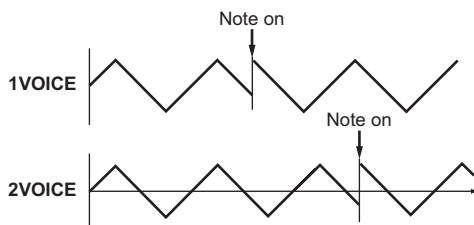
Off: ノート・オンしても LFO の位相はリセットされません。プログラム選択をしたときや、ステップ・シーケンサーの再生を開始したときのみリセットされます。



CMN(Common): 何も鍵盤を押していない状態から、最初のノート・オンで LFO の位相がリセットされ、以後ノート・オンしたボイスに対してはリセットがかかりません。



VOICE: ノート・オンごとに LFO の位相がリセットされ、個々のボイスに対して異なる位相でモジュレーションがかかります。



PHASE

LFO をリセットする際の位相を設定します。RND にするとノート・オンごとに違う位相でスタートします。

TEMPO (Tempo Sync)

On: SPEED でノートの長さを設定します。LFO は、これによってコントロールされたスピードで、システム・テンポに同期します。

Off: SPEED で LFO のスピードを Hz 単位で設定します。

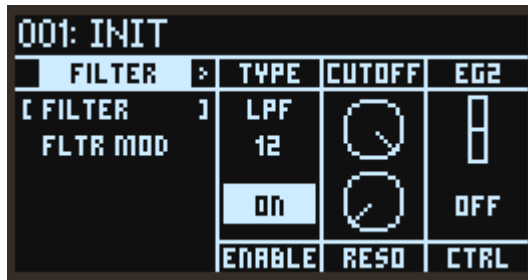
FADE

LFO がすぐ最大レベルにならずに徐々にフェード・インさせることができます。これでノート・オンから LFO が最大レベルに達するまでの時間で設定します。

Note: “KSYNC” が Off のときは効果がありません。

FILTER

FILTER



TYPE (Filter Type)

フィルター・タイプを選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。LPF, HPF, BPF, BRFは、フィルター名の最後に含まれる数値(6, 12, 24)がフィルターの特性(dB/oct)を示しています。数値が大きいほどカットオフ周波数を境に急激にカットします。

LPF 12, LPF 24: カットオフ周波数よりも高域部分をカットします。ロー・パスは最も一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

HPF12, HPF24: カットオフ周波数よりも低域部分をカットします。低域が強すぎる時、音を細くしたいときなどに使用すると効果的です。

BPF6, BPF12: カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオペレーターの音色設定によっては、サウンドが大きく変化します。レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

BRF6, BRF12: 真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフにLFO でモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

LPF MS-20, HPF MS-20: いずれも12dB/octの自己発振可能なフィルターで、コルグMS-20特有の音質を再現できます。入力レベルが高いときは、Resonance を上げるとサチュレーションとオーバードライブの量が増え、よりアグレッシブなトーンになります。

LPF Poly6: 24dB/octの自己発振可能なローパス・フィルターで、コルグPolysixの力強くも甘いサウンドを再現したキャラクターです。

ENABLE

フィルターの効果をオン/オフします。

CUTOFF

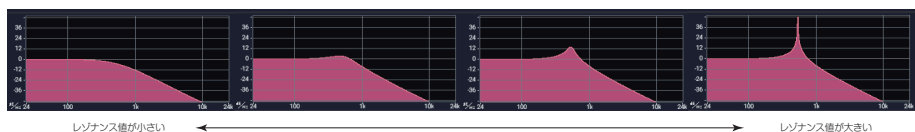
フィルターのカットオフ周波数をHzで設定します。上記のように、カットオフ周波数の効果は、選択したTypeによって異なります。大部分のフィルター・タイプの範囲は 6.489Hz ~ 23.68kHz ですが、MS-20 LPF/HPF と LPF Poly6の範囲は 12.98Hz ~ +21.10kHz です。

RESO (Resonance)

Resonance はカットオフ周波数の周辺の周波数を強調します。

0 に設定すると効果はありません。

中程度の設定すると、鼻にかかったようなサウンド、あるいは極端に強調されたサウンドになります。



Note: Filter Typeによっては、RESO (Resonance)の値が高いときにFilter内部で発振が発生するため、ノート・オフ後にもこの発振音が残ってしまうことがあります。この発振を避けるには、V.Patchを用いてResonanceの値をEGでコントロールするか、Operator Mode側のFilterを使用してください。

EG2 (EG2 Int)

EG2によるCutoffパラメーターへのモジュレーション量を設定します。

CTRL (EG2 Ctrl Src)

EG2 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、EG2 Intに乗算されて、Cutoffへのモジュレーション量が決まります。(→ p.85 「Control Source List」)

FLTR MOD (Filter Modulation)

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

LOW (KeyTrk Low Slope)

Center Keyよりも低いノートへの、キー・トラック効果の深さを設定します。+の値にすると、低いノートほどCutoffが大きくなります。-の値にすると、低いノートほどCutoffが小さくなります。-1.00に設定すると、鍵盤で演奏したピッチと同じ傾きで、カットオフ周波数が変化します。

HIGH (KeyTrk High Slope)

Center Keyよりも高いノートへの、キー・トラック効果の深さを設定します。+の値にすると、高いノートほどCutoffが大きくなります。-の値にすると、高いノートほどCutoffが小さくなります。+1.00に設定すると、鍵盤で演奏したピッチと同じ傾きで、カットオフ周波数が変化します。

CENTER (KeyTrk Center Key)

キーボード・トラックの基準となるノートを設定します。入力のノートと、この基準ノートとの距離で、カットオフ周波数が変化します。基準ノートと同音のノートを演奏したとき、カットオフ周波数はFilterページの設定と同じになります。

LFO2 (LFO2 Int)

LFO2によるCutoff/パラメーターへのモジュレーション量を設定します。

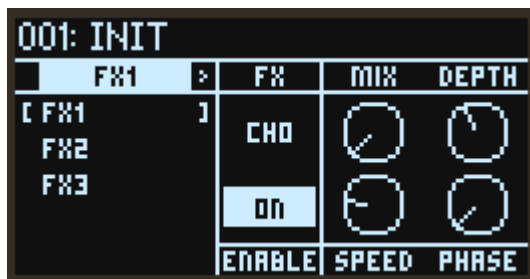
CTRL (LFO2 Ctrl Src)

LFO2 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、LFO2 Intに乗算されて、Cutoffへのモジュレーション量が決まります。(→ p.85 「Control Source List」)

EFFECT

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

opsixは3つのマルチエフェクターを搭載しています。3つのエフェクターは直列に接続されています。



FX (Effect Type)

エフェクトの種類を選択します。

ENABLE

エフェクトの効果をオン/オフします。オンとオフの音を比較すると、エフェクトのかかり具合を確認することができます。

Effect Parameter 1...4

各エフェクトのパラメーターを設定します。

パラメーターについては「Effect Parameter List」(→ p.91)を参照してください。

ARP (Arpeggiator)

ARPEGGIATOR



RUN (Arpeggiator Run)

アルペジエーターのOff, On, Latchを切り替えます。

Off: アルペジエーターは動作しません。

On: アルペジエーターは、いずれかのノートがオンのときのみ動作します。

Latch: アルペジエーターは、ノートがオンになると動作開始し、オフになっても動作し続けます。

PTRN (Arp Pattern)

アルペジエーターのノート・パターンを設定します。

MANUAL: 同時に押さえている複数のノートをノート・オンした順番にアルペジオが展開します。

UP: 音(ノート)の低い方から高い方へ発音します。



DOWN: 音(ノート)の高い方から低い方へ発音します。



ALT1: UpとDownを繰り返して発音します(最高音と最低音で1回発音します)。



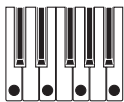
ALT2: UpとDownを繰り返して発音します(最高音と最低音で2回発音します)。



RANDOM: ランダムに発音します。



TRIGGER: 押さえている音が、テンポと"RESO"のタイミングで同時に発音します。



RESO (Resolution)

これでアルペジエーターのスピードを設定します。

GATE (Gate Time)

アルペジオの音の長さをResolutionのパーセントで設定します。

OCT (Octave)

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

SEQ (Sequencer)

SEQUENCER



TEMPO

プログラム全体のテンポを設定します。この設定は、シーケンサーだけでなく、アルペジエーターやテンポ同期するLFO、エフェクトにも反映されます。

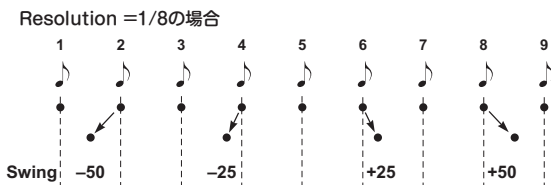
RESO (Step Resolution)

TEMPOに対するステップの長さを設定します。

SWING

スイングの度合いを設定します。

Tip: “+33%”に設定すると完全なシャッフルに近いタイミングで発音されます。



MODE (Step Mode)

再生時のステップの進み方を設定します。

>> (Forward): 順方向に再生します。

<< (Backward): 逆方向に再生します。

>><< (Bounce): 順方向に再生したあと、逆方向に再生します。

>< (Center): ステップが1, 16, 2, 15, 3, 14...のように再生します。

>>>> (Even/Odd): 偶数または奇数のみのステップを再生します。

RND (Random): ランダムに再生します。

LENGTH

シーケンスのステップ数を設定します。

ACTIVE (Active Sequencer)

再生と録音の際、どのシーケンサーを有効にするかを選択します。

NOTE: ノートだけが有効になります。

MTN: モーション・シーケンスだけが有効になります。

BOTH: ノートとモーション・シーケンスの両方が有効になります。

Note: シーケンサーの再生中は、現在再生中のステップに対応するSTEP 1~16ボタンが白く光ります。“Active Sequencer”がBOTHかNOTEのときは、ノート・シーケンサーのカレント・ステップが表示されます。MOTIONのときは、モーション・シーケンサーのカレント・ステップが表示されます。“Motion Key Sync”の設定によっては、これらのカレント・ステップは異なる値の場合があります。

SEQ NOTE (Sequencer Note)

001: INIT		LANE	NOTE	START
STEP 1		1	---	
1: ---	2: ---			
3: ---	4: ---	ON		
5: ---	6: ---			
		ACTIVE	VEL	GATE

LANE

opsixでは、1ステップにつき、ノートを6つまで置くことが可能です。ノートが入るレーンを1~6から選択します。

NOTE (Lane Note)

選択中のステップ、レーンのノート・ナンバーを設定します。

START (Start Offset)

ステップをトリガーするタイミングを、ステップの長さに対する割合で設定します。

RESO (Resolution)を増やすと、ヒップホップ、ネオ・ソウルでよく使われるオフ・グリッドのタイミング、ストラムやフラムのような音色を作るときに便利です。

ACTIVE

このステップをトリガーするかどうかを設定します。

VEL (Velocity)

選択中のステップ、レーンのベロシティを設定します。

GATE (Gate Time)

選択中のステップ、レーンの音符の長さを設定します。ステップ長をこえた長さの音符を鳴らす場合はTieに設定して次のステップへ音符を繋ぎます。

MOTION

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

LANE

opsixはパラメーターの自動演奏(モーション・シーケンス)をさせるレーンを6つ持っています。モーション・シーケンスのレーンを1～6から選択します。

DEST (Dest Scope, Destination)

モーション・シーケンスで変化するパラメーターとグループを設定します。「Motion Destination List」(→ p.86)を参照してください。

VALUE

選んだレーン、ステップの値を設定します。

SYNC (Motion Key Sync)

モーション・シーケンサーがノート・シーケンサーに対してどのように動作するかを設定します。このパラメーターの設定は、すべてのレーンで共通となります。

TRIG (Trigger): キー・トリガー・モードのとき、ノートを弾くたびにモーション・シーケンサーがリセットされ、先頭から再生を開始します。この設定で使用中に“Active Sequencer”を変更したときには、モーション・シーケンサーの再生位置をノート・シーケンサーに同期します。

LEGATO: キー・トリガー・モードのとき、ノート・シーケンサーの再生が開始するタイミングでモーション・シーケンサーをリセットし、先頭から再生を開始します。入力したノートがすべてオフになるまで、モーション・シーケンサーは連続して再生されます。この設定で使用中に“Active Sequencer”を変更したときには、モーション・シーケンサーの再生位置をノート・シーケンサーに同期します。

FREE: opsixの動作中ずっと、モーション・シーケンサーはノート・シーケンサーと独立して再生し続け、Destinationで選択したパラメーターを変更し続けます。“Active Sequencer”をNOTEに設定したときも、再生位置は更新されます。

Note: このページで、上矢印で示されるカレント・ステップはモーション・シーケンサーの再生位置を表示しています。“Motion Key Sync”がLEGATOかFREEのとき、モーション・シーケンサーの再生位置はノート・シーケンサーと異なる場合があります。このため、“Active Sequencer”がBOTHに設定されている場合は、STEPボタンのLEDが表示する再生位置と異なる場合があります。

CURVE

選択中のレーンの選んだステップから次のステップまでの値をつなぐカーブを選択します。Step(値がジャンプします)、Exponential(指数)、Linear(直線)、Logarithmic(対数)があります。パラメーターを滑らかに変化させる場合は、Exponential、Linear、Logarithmicから選ぶと良いでしょう。逆にWAVEやPTRNなどのパラメーターの場合は、Stepにすれば当該ステップの先頭でパラメーターが切り替わり狙った効果が期待できます。

SEQ UTIL (Sequencer Utility)

シーケンス・データの編集や生成を行うユーティリティ機能を実行します。実行したい機能と範囲などを選択して、YESボタンを押すと実行されます。

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

TARGET

ユーティリティ機能を実行する対象を、ノート・シーケンスまたはモーション・シーケンスのレーン1~6から選択します。

FUNC

実行する機能を選択します。

ノート・シーケンス・ファンクション(“TARGET”がNOTEのとき)

TRANS (Transpose): “START”と“END”で選択したステップを、“VALUE”で設定しただけセミトーン単位でトランスポーズします。

VEL (Velocity): “START”と“END”で設定した範囲のノートのベロシティを調節します。ベロシティの設定方法を“TYPE”で選びます。ADDは現在のベロシティに“VALUE”の値を加算します。SETは現在のベロシティに“VALUE”の値を上書きします。SCALEは現在のベロシティに“VALUE”の値を乗算します。

NUDGE: シーケンス・データを前後にずらします。

“VALUE”は、シーケンスをシフトするステップの数を指定します。“DEST”で設定する対象をノート・シーケンス、モーション・シーケンス、またはその両方から選択します。

COPY: 選択したステップをコピーします。

“START”と“END”で設定した範囲のステップのノートを“DEST”で設定したステップにコピーします。“REPEAT”で設定した回数を繰り返しコピーします。

INVERT (Invert Pitch): “START”と“END”で選択したステップに入力されているノートの音程を反転させます。“VALUE”パラメーターで反転の仕方を設定します。FULLはノート・

ナンバー 64を中心として音程を反転させます。RELは、入力されているノート・ナンバーの範囲で反転させます。楽譜をひっくり返して新たなアイデアの着想を得た作曲家もいました。この機能は楽しい、クリエイティブな道具になるでしょう。

モーション・シーケンス・ファンクション("TARGET"がMTN LANE 1...6のとき)

001: INIT			
SEQ. UTIL	TARGET	FUNC	
---	MTN	CLEAR	---
---	LANE 1	---	---
---	---	---	---
---	---	---	---

CLEAR: 選択したレーンのモーション・シーケンスを削除します。“DEST”をOFFにしてルーティングを削除し、各ステップの“VALUE”をリセットし、“CURVE”をLINに変更します。

DUP: 選択したステップをコピーします。“START”と“END”でコピー元の範囲を、“DEST”でコピー先の始点を選択します。“REPEAT”で設定した回数を繰り返しコピーします。

COPY VALUE: 選択したステップの“VALUE”のみをコピーします。“START”と“END”でコピー元の範囲を、“DEST”でコピー先の始点を選択します。“REPEAT”で設定した回数を繰り返しコピーします。

COPY CURVE: 選択したステップの“CURVE”のみをコピーします。“START”と“END”でコピー元の範囲を、“DEST”でコピー先の始点を選択します。“REPEAT”で設定した回数を繰り返しコピーします。

SET VALUE: “START”と“END”で設定した範囲に、同じ“VALUE”を設定します。

SET CURVE: “START”と“END”で設定した範囲に、同じ“CURVE”を設定します。

ASSIGN RAMP: “START”と“END”で設定した範囲の“VALUE”を変更して波形を作成します。“SCALE”でゲインと極性を、“OFFSET”で上下のオフセットを設定します。

ASSIGN SAW: “START”と“END”で設定した範囲の“VALUE”を変更して波形を作成します。“SCALE”でゲインと極性を、“OFFSET”で上下のオフセットを設定します。

ASSIGN TRI: “START”と“END”で設定した範囲の“VALUE”を変更して波形を作成します。“SCALE”でゲインと極性を、“OFFSET”で上下のオフセットを設定します。

ASSIGN TRI+: “START”と“END”で設定した範囲の“VALUE”を変更して波形を作成します。“SCALE”でゲインと極性を、“OFFSET”で上下のオフセットを設定します。




ASSIGN SINE: “START”と“END”で設定した範囲の“VALUE”を変更して波形を作成します。“SCALE”でゲインと極性を、“OFFSET”で上下のオフセットを設定します。

ASSIGN SQR: “START”と“END”で設定した範囲の“VALUE”を変更して波形を作成します。“SCALE”でゲインと極性を、“OFFSET”で上下のオフセットを設定します。

ASSIGN RAND: “START”と“END”で設定した範囲の“VALUE”を変更して波形を作成します。“SCALE”でゲインと極性を、“OFFSET”で上下のオフセットを設定します。

VOICE

VOICE (Voice Assign)

001: INIT			
VOICE	ASSIGN	GLIDE	TIME
	POLY	OFF	
	OFF		
	UNISON DETUNE SPREAD		

ASSIGN (Voice Assign)

基本的なボイスの割り当てを選択します。

Poly: ポリフォニックで発音します。プログラムは和音で演奏できます。

Mono: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Mono Legato: モノフォニックで発音します。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾いて、レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズの最初のノートは普通に発音し、あとのノートは音を切らずに発音されます (例えば、エンベロープはリスタートせず発音し続けます)。

GLIDE (Glide Mode)

Glideは、異なるノート間のピッチを滑らかに移行させます。

Off: Glide効果はかかりません。常にノート通りのピッチで発音します。

On: ノート間のピッチが滑らかに移行します。

Legato: レガートで演奏したときのみ、ピッチが滑らかに移行します。

TIME (Glide Time)

ピッチの移行にかかる時間を設定します。

UNISON (Unison Voices)

Off: ユニゾンがオフになり、SpreadとDetuneは適用されません。

2...8: 1ノートにつき発音するボイス数を設定します。Offの場合はユニゾン発音せず、SpreadとDetuneは適用されません。最大で8音までユニゾンさせることができます。

DETUNE (Unison Detune)

Unison Voiceのコーラス感のコントロールです。ボイス間のピッチ幅をセント単位(半音の1/100)で設定します。

- **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)は、Unisonを設定したときのステレオ音場の広がりをコントロールします。

V.PATCH

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

001: INIT				SRC	INT	DEST
U.PATCH ▸				OFF	○	OFF
1	2	3	4	---	OFF	---
5	6	7	8			
9	10	11	12			
				CTRL		

SRC (Source Scope), SRC (Source)

モジュレーションの元となる信号(ソース)を選択します。

(→ p.88 「Virtual Patch Source List」)

INT (Mod Int)

モジュレーション効果の深さを設定します。

CTRL (Mod Ctrl Src)

Mod Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、Mod Intに乗算されて、モジュレーション効果の深さが決まります。

(→ p.85 「Control Source List」)

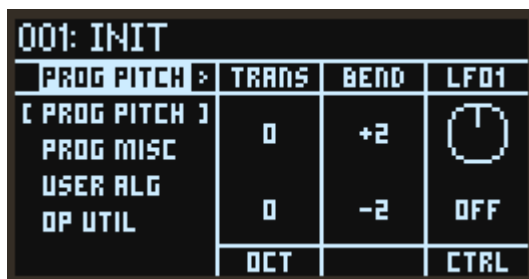
DEST (Dest Scope, Destination)

モジュレーションで変化するパラメーターとグループを設定します。

(→ p.89 「Virtual Patch Destination List」)

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)

プログラム全体のピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

OCT (Octave)

プログラム全体のピッチをオクターブ単位で設定します。初期設定は0です。

BEND (Pitch Bend Up)

ホイールをセンター・ポイントの上へ動かしたときの、ピッチ・ベンドの最大量を半音単位で設定します。通常は、+の値に設定します。

BEND (Pitch Bend Down)

ホイールをセンター・ポイントの下へ動かすときの、ピッチベンドの最大量を半音単位で設定します。通常は、-の値に設定します。

LFO1 (LFO1 Int)

LFO1のピッチへの効果を半音単位で設定します。

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

LFO1 Intをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。ここで選択したソースの値が、LFO1 Intに乘算されて、モジュレーション効果の深さが決まります。(→ p.85 「Control Source List」)

PROG MISC (Program Misc)



LEVEL (Program Level)

プログラム全体の音量を設定します。エフェクトの出力に対して効果がかかります。

ALG FB (Algorithm FB)

User以外のアルゴリズムには、下から上へと信号が流れるフィードバック・ループ接続があるものがあります。

このパラメーターで、フィードバック・ループに流す信号のレベルを設定します。フィードバック・ループは、オペレーターのLEVEL (Program Level)の後ろから取り出されるので、LEVEL (Program Level)の変化がフィードバックにも影響を与え、複雑な効果を得ることができます。

PHASE (OSC Phase)

ノート・オンのたびに、オシレーターの位相を以下のように設定します。

SYNC: オシレーターの位相を0にします。

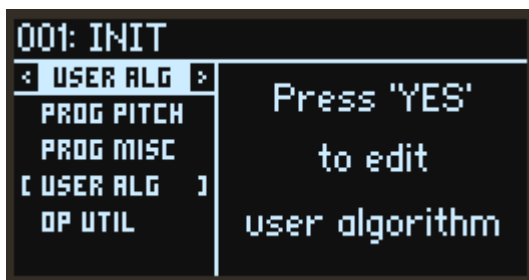
FREE: オシレーターすべてに同じランダム値を設定します。

RANDOM: オシレーター位相をランダムに設定し、オシレーターごとにその値を変えます。

LOFI (LoFi)

Onにすると、オシレーター波形とレベル・コントロールの信号を粗くし、古いデジタル・シンセのように少しノイズの混じった音になります。

USER ALG (User Algorithm)



このページを選択して、YESボタンを押すと、ユーザー・アルゴリズムの編集を行うことができます。編集が終わるときには、他のページに移動してください。

FM MATRIX

オペレーターの接続とその強さを設定します。

横軸にオペレーターが並び、そのオペレーターの信号を他のオペレーターに流すかが縦に並んでいます。例えば一番左の縦列はOP1を表しています。上から順に6つのドットは、そのオペレーター1の信号をオペレーター1~6に送る信号レベルを表示します。信号レベル設定を大きくなるほどに、ドットが大きくなります。

最下段はオペレーター自身の出力を次段のフィルターへ出力するかを表示しています。↓が出力することを示し、Xが出力しないことを示しています。

The screenshot shows the 'FM MATRIX' menu with a grid of signal level settings. The top row is labeled '001: INIT' and 'FM MATRIX >'. The columns are labeled '1->5', '2->5', and '3->5'. The rows are labeled '1->5', '2->5', '3->5', '4->5', 'SELF', and '6->5'. The grid contains various symbols representing signal levels, including dots of varying sizes, squares, and crosses.

x->y (OPx -> OPy)

OPxからOPyに送るモジュレーション信号のレベルを設定します。100%にすると、プリセット・アルゴリズムでの接続と同じレベルになります。

SELF (OPx Self Feedback)

OPxが自身に送るモジュレーション信号の大きさを設定します。オペレーター・モードがFMのときのFB(Feedback)パラメーターと同様の効果になりますが、FM以外のモードでも使用することができます。

DIRECT OUT

The screenshot shows the 'DIRECT OUT' menu with a grid of output settings. The top row is labeled '001: INIT' and '< DIRECT OUT'. The columns are labeled 'OP1', 'OP2', and 'OP3'. The rows are labeled 'OP1', 'OP2', 'OP3', 'OP4', 'OP5', and 'OP6'. The grid contains 'ON' and 'OFF' settings for each operator.

OPx (OPx Direct Out)

Onにすると、OPxの出力信号がオーディオとして出力されます。

OP UTIL (Operator Utility)

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

このページでは、オペレーター全体のパラメーターのコピーなど、音作りに便利な機能を実行できます。機能とオペレーターを選択したあと、YESボタンを押すと実行します。

FUNC

実行したい機能を選択します。

COPY OP: オペレーター全体のパラメーターをコピーします。

COPY EG: EGのパラメーターのみをコピーします。

COPY KTRK: キー・トラックのパラメーターのみをコピーします。

FROM

コピー元のエペレーターを選択します。

TO

コピー先のエペレーターを選択します。

GLOBAL

このページでは、本機全体の設定を行います。

PAGE <、> ボタンまたはDATA ENTRY A/Dノブでカテゴリーを、OP -、+ボタンまたはDATA ENTRY B/Eノブでパラメーターを、DATA ENTRY C/Fノブで値を変更します。

TUNE

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

Master Tune

全体の基本となるチューニング(調律)をセント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0セント(0ct)のときA4=440Hzとなります。

Transpose

鍵盤で入力するピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。この設定は、“ConvertPosition”で設定した位置(PreまたはPost)で適用されます。

MIDI

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

Global Channel

MIDIチャンネルを設定します。ノート・メッセージ、バンド・メッセージやコントロール・チェンジ・メッセージの送受信に、このMIDIチャンネルを使用します。

Local Control

ローカル・コントロールを設定します。

On: 通常は“On”にしますが、外部のシーケンサー等と接続したときに、それらのエコー・バックによって二重に音が鳴るときは“Off”にします。

Off: 鍵盤と音源部を切り離します。opsixの鍵盤を弾いてもopsixの音源は発音しません。

Clock

Off: opsixはプログラムのテンポ設定を使用します。MIDIクロック・メッセージを送受信しません。

Intern (Internal): opsixはプログラムのテンポ設定を使用します。opsixだけで演奏するとき、またはopsixでシーケンサーまたはドラムマシンなど外部MIDIデバイスのテンポをコントロールするときは、この設定を使用します。

Extern (External): opsixのテンポは、MIDI IN端子または USB端子からのMIDIクロック・メッセージと同期します。MIDIクロックを受信していないときは、テンポに関連した機能は作動しません。

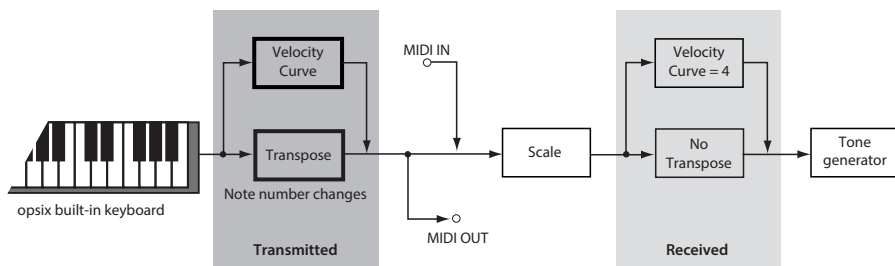
Auto: InternalとExternalの機能を自動的に切り替えます。MIDIクロックを受信していないとき、opsixは内部テンポを使用します。MIDIクロックを受信しているとき、そのテンポに同期します。クロックが500ms以上停止したときは、opsixは内部テンポに切り替わります。

Convert Position

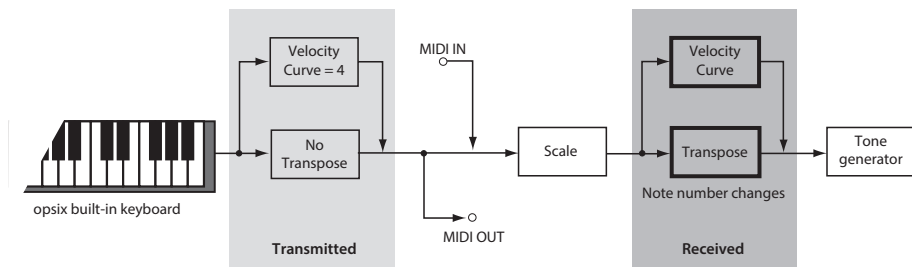
MIDI IN/OUTに対して、ベロシティ・カーブ(Velocity Curve)、トランスポーズ(Transpose)の設定がどのように作用するかを設定します。

▲ opsixの鍵盤で直接内部音源を使用するとき、Convert Positionの設定に関係なく、TransposeとVelocity Curveの設定が使われます。

Pre: 本体の鍵盤から出力するデータにベロシティ・カーブ(Velocity Curve)、トランスポーズ(Transpose)をかけます。(ベロシティ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときのMIDI OUTから送信するデータです。MIDI INから受信したMIDIデータは影響を受けません。



Post: 音源へ入る前のデータにベロシティ・カーブ (Velocity Curve)、トランスポーズ (Transpose) をかけます。(ベロシティ・カーブ、トランスポーズの設定に) 影響を受けるのは、本体の音源へ送られる、本体鍵盤を弾いたデータ、およびMIDI INからの受信データです。本体の鍵盤を弾いたときのMIDI OUTから送信するデータは影響を受けません。



Rx Transport

MIDIのリアルタイム・メッセージのうち、スタート、ストップを受信するかどうかを設定します。

Rx Prog Chg

プログラム・チェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Rx CC

コントロール・チェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Tip: CC#1 (Modulation Wheel)、CC#64 (Damper)、CC#120以降は、この設定の対象外です。

Rx Pitch Bend

ピッチ・ベンドのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

Tx Transport

MIDIのリアルタイム・メッセージのうち、スタート、ストップのメッセージを送信するかどうかを設定します。

Tx Prog Chg

プログラム・チェンジのMIDIメッセージを送信するかどうかを設定します。

Tx CC

コントロール・チェンジのMIDIメッセージを送信するかどうかを設定します。

Tx Pitch Bend

ピッチ・ベンドのMIDIメッセージを送信するかどうかを設定します。

Aftertouch Src

オペレーターやフィルター、V.PATCHなどのモジュレーション・ソースとしてAFTERTOUCHを選択した際、どのMIDIメッセージを反映するかを選択します。

Off: アフタータッチの効果はかかりません。

Ch: チャンネル・プレッシャーを反映します。すべてのノート・ナンバーに対して同じ深さで効果がかかります。opsix SEでは、鍵盤のアフタータッチ効果もかかります。

Poly: ポリフォニック・キー・プレッシャーを反映します。ノート・ナンバーごとに異なる

深さで効果がかかります。opsix SEでは、鍵盤のアフタータッチ効果はかかりません。
Both: チャンネル・プレッシャーとポリフォニック・キー・プレッシャーの両方を反映します。

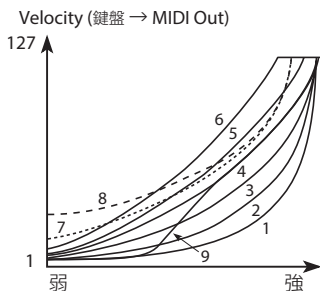
CTRL (Controller)

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

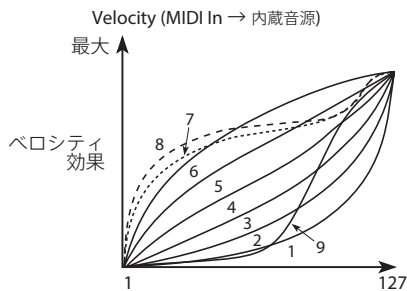
Velocity Curve

ベロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。カーブにはそれぞれ特徴があるので、自分の演奏スタイルに合わせ、得たい効果を考えてカーブを使い分けてください。ベロシティ・カーブは本体の鍵盤とシンセ・エンジンとの間で、常に同じように機能します。それらのMIDIとのかかり方は、Convert Positionの設定によって変化します。

Convert Position = PreMIDI



Convert Position = PostMIDI



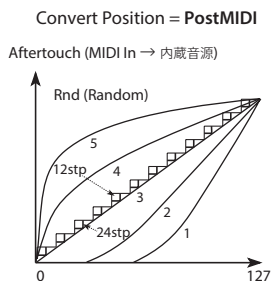
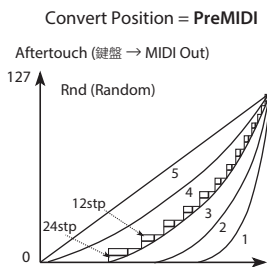
Aftertouch Curve

鍵盤のアフタータッチを使って演奏したときの、かけた圧力に対してどのように効果をコントロールするかを選びます。演奏に最も適切なカーブを選んでください。

アフタータッチ・カーブは、鍵盤と音源の間で常に影響します。

opsix SEの場合: アフタータッチ・カーブは本体の鍵盤に対して、常に有効となります。MIDI入力に対しては、Convert Position = Post MIDIのときのみ有効となります。

opsix SE以外の場合: 外部MIDI入力に対して、常に有効となります。



1 (Heavy), 2: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。

3 (Normal): 標準的なカーブです。

4, 5 (Light): あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。

24stp, 12stp: それぞれ24、12段階で変化するので、シーケンサーにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリーを消費したくないときに使うとよいでしょう(“Convert Position”はPreMIDIにする)。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。

Rnd: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。

Prog Chg Lock

通常は、PROGRAMノブでは常にプログラム・チェンジを行うことができますが、この設定により制限することができます。ひとつの音色に集中してエディットや演奏を行いたいとき、意図しないプログラム・チェンジを防ぐことができます。

Off: 常にプログラム・チェンジが可能です。

Shift: SHIFTボタンを押しながらPROGRAMノブを回したときだけ、プログラム・チェンジが可能です。

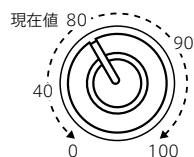
Home: HOME/ALGOページでのみ、プログラム・チェンジが可能です。

Knob Mode

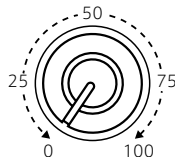
新しいプログラムに切り替えると、フロント・パネルのノブのパラメーター値が変更されますが、実際はノブが自動的に動くわけではありません。Knob Modelは、ノブを動かしたときの動作を設定します。

Scale: 初期設定です。ノブの実際の位置が、現在のパラメーター値となります。ノブを動かしたときのパラメーターの範囲は、ノブを反時計回りに動かすと現在の値から小さい値に変わり、時計回りに動かすと現在の値から大きい値に変わります。ノブを左いつばいまで、または右いつばいまで回すと、その範囲はリセットされます。以下の図を参照してください。

最初のノブの位置
範囲はこの位置を中心に変更



ノブを最小値へ動かすと
範囲はこの位置を中心に変更



Jump: ノブを動かすと、パラメーター値は瞬時にそのノブの位置に変わります。

SST Hold Time

SST(スムーズ・サウンド・トランジション)機能でサウンドを切り替える時間を設定します。これにより、サウンドを切り替えたときに、前のサウンドのリバース、ディレイ、リリースを何秒残してから次のサウンドに切り替わるかを設定します。前のサウンドの最後のノート・オフまたはサステイン・ペダルから足が離れた瞬間からタイマーがスタートします。

Note Trigger Vel

(opsix moduleのみ)ノート・トリガー機能(→p. 21)で送信するノート・オンのペロシティを設定します。

SEQ

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

Trigger Quantize

ステップ・ジャンプやキー・トリガーの機能を使用したときの、タイミングをシーケンサーのステップに合わせ(クオンタイズ)、リズムが崩れないようにします。OFFのときは操作がすぐに反映されますが、1/2/4ステップに設定すると、設定したステップの間隔でタイミングがクオンタイズされます。

Record Quantize

リアルタイム・レコーディングで録音するノートのタイミングを自動的に補正します。

Off: ノート・オンとノート・オフのタイミングが、STARTとGATEパラメーターにそのまま反映されます。

Start: ノート・オンのタイミングは必ず各ステップの先頭になります。ノート・オフのタイミングはGATEパラメーターに反映されます。

All: ノート・オンのタイミングは必ず各ステップの先頭になります。GATEパラメーターは、ノート・オフのタイミングに応じて、75%またはTIEとなります。

Metronome

リアルタイム・レコーディング時にメトロノームを鳴らすかどうかを設定します。

Metronome Level

メトロノームの音量を設定します。

High Click

メトロノームの1拍目のピッチを上げてアクセントをつけるかどうかを設定します。

Key Trig Velocity

キー・トリガー・モードを使用する際、トリガー時のベロシティをノート・シーケンサーに反映するかどうかを設定します。ONに設定すると、入力したベロシティに応じて、ノート・シーケンサーが出力するベロシティを10%~200%に変化させて再生します。

SYS

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

Auto Power Off

フロント・パネル、鍵盤の操作やMIDI入力がない状態で4時間経過すると本機は、自動的に電源がオフになります。この機能は無効にすることができます。

- ⚠ 電源がオフになると、保存していないエディットまたは設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存するようにしてください。

Screen Bright

ディスプレイの明るさを設定します。

LED Bright

LEDの明るさを設定します。

System ID

コンピューターがopsixを識別するためのナンバーです。opsixを複数台接続するときは、それぞれを別のナンバーに設定します。

USB Network

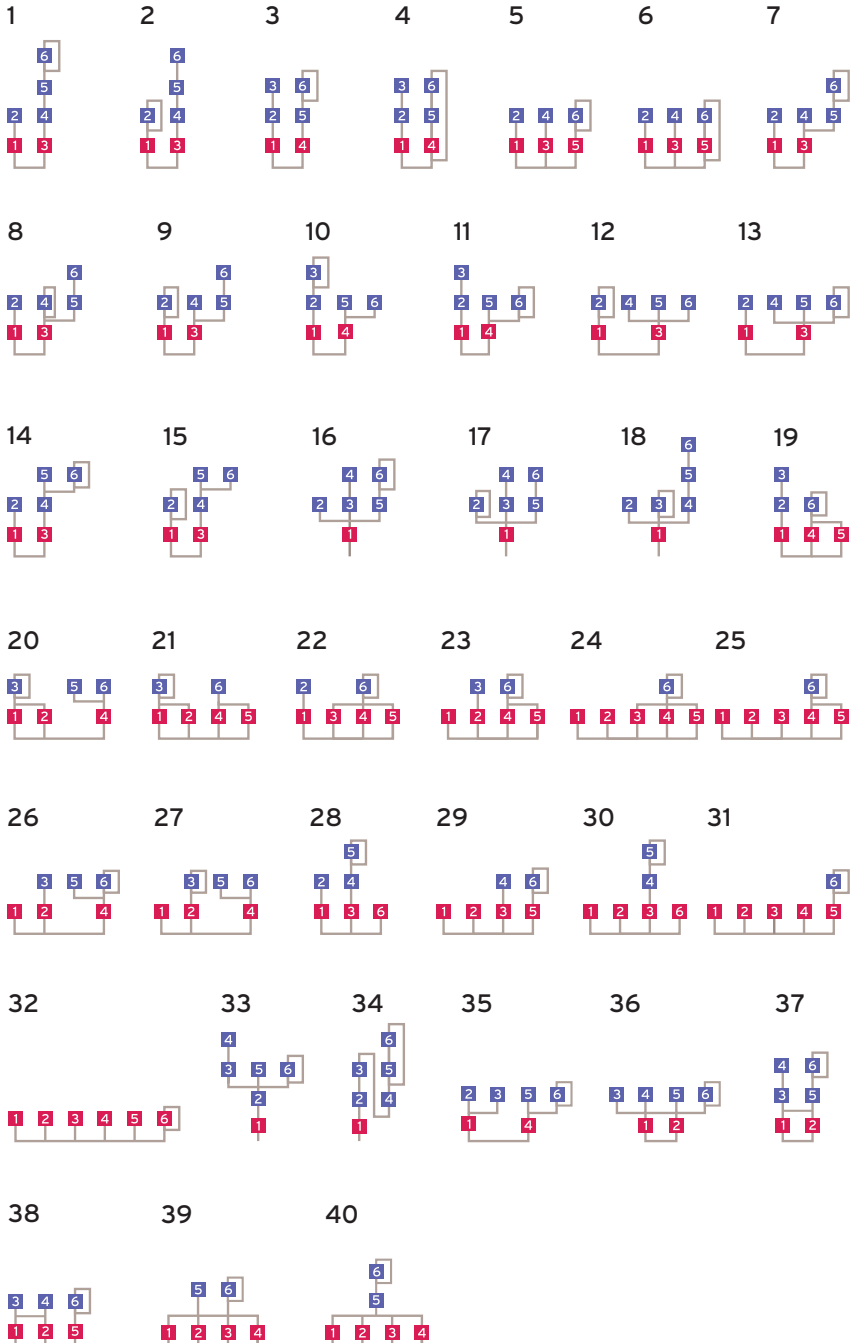
USBケーブルで本機とコンピューターを接続したときに、通信する手法(プロトコル)を設定します。

RNDIS: RNDISプロトコルを使用して接続したコンピューターと通信します。Windowsと通信する場合に使用します。

NCM: ネットワーク・コントロール・モデル・プロトコルです。mac (macOS 11以降)と通信する場合に使用します。

- ⚠ このパラメーターの設定を変更した場合、opsixを再起動した後に有効になります。

Algorithm List



Waveform List

Display	Full name	補足
SIN	Sine	正弦波を生成します。基音のみで倍音を含まないで、FMシンセサイザーの基本となる波形です。
SIN 12BIT	Sine 12bit	古いデジタル・シンセサイザーで使われていたような、解像度の粗い正弦波を生成します。
SIN 8BIT	Sine 8bit	より解像度の粗い正弦波を生成します。ノイズを含ませた音作りに効果的です。
TRI	Triangle	三角波を生成します。正弦波と違って倍音を含みますが、ノコギリ波や矩形波より丸い印象の波形です。
SAW	Saw	ノコギリ波を生成します。シンセ・ベース、シンセ・プラスなどのアナログ・シンセサイザー独特の音色に適した波形です。
SAW HD	Saw HD	CPUパワーを多く使って、通常のSawよりも高域の倍音を豊かに含んだノコギリ波を生成します。
SQR	Square	矩形波を生成します。電子音や管楽器の音色に適した波形です。
SQR HD	Square HD	CPUパワーを多く使って、通常のSquareよりも高域の倍音を豊かに含んだ矩形波を生成します。
ADTV SAW3	Additive Saw3	ノコギリ波の最初の3つの倍音を生成します。
ADTV SQR3	Additive Sqr3	矩形波の最初の3つの倍音を生成します。
ADTV TRI3	Additive Tri3	三角波の最初の3つの倍音を生成します。
ADTV 12345	Additive 12345	第1~5倍音を等しい振幅で生成します。フィルターをかけたノコギリ波と似ています。
ADTV 1+2	Additive 1+2	基音と第2倍音を等しい振幅で生成します。8'+4' オルガン・ストップと似ています。
ADTV 1+3	Additive 1+3	基音と第3倍音を等しい振幅で生成します。8'+2 2/3' オルガン・ストップと似ています。
ADTV 1+4	Additive 1+4	基音と第4倍音を等しい振幅で生成します。8'+2' オルガン・ストップと似ています。
ADTV 1+5	Additive 1+5	基音と第5倍音を等しい振幅で生成します。8'+1 3/5' オルガン・ストップと似ています。
ADTV 1+6	Additive 1+6	基音と第6倍音を等しい振幅で生成します。8'+1 1/3' オルガン・ストップと似ています。
ADTV 1+7	Additive 1+7	基音と第7倍音を等しい振幅で生成します。
ADTV 1+8	Additive 1+8	基音と第8倍音を等しい振幅で生成します。 8'+1' オルガン・ストップと似ています。
NOISE S/H	Noise S/H	サンプル・ホールド回路により、音程感を付与したノイズを生成します。
NOISE WHITE	Noise White	ホワイト・ノイズを生成します。低域から高域まで一定の強さのノイズ信号を含んでいます。
NOISE PINK	Noise Pink	ピンク・ノイズを生成します。周波数に反比例した強さのノイズ信号を含んでいます。
NOISE BLUE	Noise Blue	ブルー・ノイズを生成します。周波数に比例した強さのノイズ信号を含んでいます。

Control Source List

Display	Full name
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)

* opsixの鍵盤では入力できません。MIDI入力信号でコントロール可能です。

Motion Destination List

Scope		Destination		補足		
Display	Full name	Display	Full name			
OFF	Off	---	---	---		
PROG	Program	PITCH	Pitch	---		
		OCT	Octave	---		
		TRANS	Transpose	---		
		LEVEL	Level	---		
		PAN	Pan	左右の定位をコントロールします。		
		ATK TIME	Attack Time	ALGOページのAttackパラメーターです。全オペレーターのディケイ・タイムとリリース・タイムを相対的にコントロールします。		
		DECAY TIME	Decay Time	全オペレーターのディケイ・タイムを相対的にコントロールします。		
		REL TIME	Release Time	全オペレーターのリリース・タイムを相対的にコントロールします。		
		SUS LEVEL	Sustain Level	全オペレーターのサステイン・レベルを相対的にコントロールします。		
		DECAY/REL	Decay/Release	ALGOページのDecay/Releaseパラメーターです。全オペレーターのディケイ・タイムとリリース・タイムを相対的にコントロールします。		
		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			---		
PEQ FREQ	Peak.EQ Frequency			---		
PEQ GAIN	Peak.EQ Gain			---		

Scope		Destination		補足
Display	Full name	Display	Full name	
OP1..6	Operator1..6	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	---
		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	エフェクト・パラメーター 1~4		エフェクト・タイプにより異なります。
ARP	Arpeggiator	RUN	Run	---
		PTRN	Pattern	---
		RESO	Resolution	---
		GATE	Gate Time	---
		OCT	Octave	---
SEQ	Sequencer	SWING	Swing	---
ALG	User alg. row	x->y	x->y	---
R1..6	1..6	SELF	Self	---
MIDI	MIDI	PITCH WHEEL	Pitch Wheel	---
		MOD WHEEL	Mod Wheel	---
		AFTER TOUCH	After Touch	---
		CC 2...119	CC 2...119	---

Virtual Patch Source List

Scope		Source		補足
Display	Full name	Display	Full name	
OFF	Off	---	---	---
CTRL	Controller	MOD WHEEL	Modulation Wheel	---
		PITCH WHEEL	Pitch Wheel	---
		PITCH WHL+	Pitch Wheel +	PITCHホイールを+(奥)方向に動かしたときに効果がかかります。
		PITCH WHL-	Pitch Wheel -	PITCHホイールを-(手前)方向に動かしたときに効果がかかります。
		PEDAL	Damper Pedal	---
KBD	Keyboard	NOTE	Note Number	ノート・ナンバーに応じて効果がかかります。中心は60(C4)です。
		VEL	Velocity	---
		EXP VEL	Exp. Velocity	ペロシティの効果に対して、エクスポネンシャル(指数)的に効果がかかります。弱いペロシティ値では効果がかりにくく、強いペロシティ値でより急峻に効果がかかります。
		REL VEL	Release Velocity	リリース・ペロシティ(鍵盤から指を離す速さ)により効果がかかります。
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 +	CCの値が0のとき、V.Patchの効果が0となります。インテンシティが+の値のとき、CCの値が増加するとプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。
CC +/-	CC Bipolar	1..119	CC 1..119 +/-	CCの値が64のとき、V.Patchの効果が0になります。インテンシティが+の値のとき、CCの値が64より増加するとプラス方向、減少するとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果になります)。
MIDI	MIDI	AFTER TOUCH	After Touch	---
		POLY AFTER	Poly After Touch	---

Virtual Patch Destination List

Scope		Destination		補足
Display	Full name	Display	Full name	
OFF	Off	---		---
PROG	Program	PITCH	Pitch	---
		OCT	Octave	---
		TRANS	Transpose	---
		LEVEL	Level	---
		PAN	Pan	左右の定位をコントロールします。
		ATK TIME	Attack Time	全オペレーターのアタック・タイムを相対的にコントロールします。
		DECAY TIME	Decay Time	全オペレーターのディケイ・タイムを相対的にコントロールします。
		REL TIME	Release Time	全オペレーターのリリース・タイムを相対的にコントロールします。
		SUS LEVEL	Sustain Level	全オペレーターのサステイン・レベルを相対的にコントロールします。
		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	---
		FILTER CUTOFF	Filter Cutoff	---
		FILTER RESO	Filter Resonance	---
		FILTER OSC MIX	Filter OSC Mix	---
		FOLDER GAIN	Wave Folder Gain	---
		FOLDER BIAS	Wave Folder Bias	---
FOLDER OSC MIX	WaveFolder OSCMix	---		

Scope		Destination		補足
Display	Full name	Display	Full name	
OP1..6	Operator1..6	EFFECT OSCMIX	Effect OSC Mix	---
		PEQ FREQ	Peak.EQ Frequency	---
		PEQ 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	---
		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	Wave	---
		SPEED	Speed	---
		PHASE	Phase	---
		FADE	Fade	---
FILTER	Filter	CUTOFF	Cutoff	---
		RESO	Resonance	---
FX1..3	FX1..3	エフェクトパラメータ1~4		エフェクトタイプにより異なります。
ARP	Arpeggiator	RESO	Resolution	---
		GATE	Gate Time	---
		OCT	Octave	---
SEQ	Sequencer	SWING	Swing	---

Effect Parameter List

Effect name		Knob	Parameter name		Range
Display	Full name		Display	Full name	
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 [%]
		入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。PHASEパラメーターで左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。			
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
		複数のオシレーターをユニゾンで再生したときのような、豊かで広がりのある音を生み出します。DEPTHとRATEパラメーターはオシレーター同士のずれ具合を、VOICEパラメーターはオシレーターの数をシミュレートします。			
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 [%]
		音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。PHASEパラメーターで左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。			
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 [%]
		音を左右にゆらすオートパンです。左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。			
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 [%]
		激しいうねりとピッチの移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。			
RTRY	Rotary Speaker	B	BAL	Horn:Rotor Balance	R100:HO~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
		ヴインターズのロータリー・スピーカーをリアルに再現したエフェクトです。V.PATCHページでMODULATIONホイールをSPD SWパラメーターにアサインすると、ホイールでSlow/Fastを切り替えることができ、演奏に効果的です。			

Effect name		Knob	Parameter name		Range
Display	Full name		Display	Full name	
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 [%]
		オート・ワウをシミュレーションしたエフェクトです。入力信号の大きさの変化(エンベロープ)に応じてスイープします。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。			
EXC	Exciter	B	MIX	Dry:Wet Mix	0~100
		C	FREQ	Emphasis Frequency	3000~24000 [Hz]
		E	BLEND	Blend	-100~+100 [%]
		音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエフェクトです。FREQで強調する周波数を、BLENDで効果の深さをコントロールします。			
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 [%]
		音に広がり存在感を付加するエフェクトです。			
FLTR	LFO Filter	B	CUTOFF	Cutoff	0~100 [%]
		C	RESO	Resonance	0~100 [%]
		E	DEPTH	LFO Depth	0~100 [%]
		F	SPEED	LFO Speed	0.020~20.000 [Hz]
		ローパス・フィルターのカットオフ周波数をLFOでゆらすエフェクトです。フレーズ全体に動きをつけたいときに効果的です。			
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]
		3/バンド・イコライザーです。音の最終段での調整などで使用します。			
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]
		真空管のような穏やかな歪みから、波形を崩す強烈なディストーション・サウンドまで、DRIVE/パラメーターによりコントロールできます。後段にパラメトリック・イコライザーを搭載しているので多彩な音作りが可能です。			
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]
		このモノラル・エフェクトは、ギター・アンプとスピーカー・キャビネットの微細なサチュレーションから唸るようなディストーションまでをモデリングしています。			

Effect name		Knob	Parameter name		Range
Display	Full name		Display	Full name	
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 [%]
		デジタル機器のローファイ感をサウンドに与えます。FREQ/パラメーターでサンプリング周波数を、BIT/パラメーターでデータのビット長を低下させ、それぞれ異なる質感のローファイ効果が得られます。			
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
		入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。TIME/パラメーターにより切り取る波形の長さ、SPEED/パラメーターにより波形を切り替える速さを設定します。			
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]
		入力した信号の音量変化を均一化するエフェクトです。設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。THRE/パラメーターで圧縮のかかるレベルを、CEIL/パラメーターで出力レベルを設定します。			
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]
		このコンプレッサーは、クリーンなサウンドで非常にポピュラーなベダル・エフェクトをモデリングしています。			
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
		シンプルなフィードバック付きのステレオ・ディレイです。			
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
		ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。			
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 [%]
		これはテープ・サチュレーションとテープ・エコーをモデリングしています。DAMP パラメーターは高域と低域の減衰量を設定します。			

Effect name		Knob	Parameter name		Range
Display	Full name		Display	Full name	
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]
		残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。TYPEパラメーターで、反射音の減衰のカーブを選択できます。			
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] ※TYPEにより異なる
		F	TONE	Tone	500~20000 [Hz]
		滑らかで自然な響きが得られる高品位なリバーブです。Room、Hal、Chamber、Plateといったスタンダードなタイプに加え、Pre DelayとReleaseが長いSpaceを備えています。			
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 [%]
		リバーブにピッチシフターの効果を加えたものです。TYPEパラメーターによりピッチシフトの幅が変わり、きらめくような音や不思議な効果を得られます。			
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 [%]
		一部のギター・アンプやオルガンで使用されるスプリング方式のリバーブ・サウンドを再現したリバーブです。LENGTHやCHIRPパラメーターにより、モデリングするバネの性質をコントロールできます。			

MIDI機器、コンピューターと接続する

本機の鍵盤やコントローラーで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーで、本機の音源を発音させたりするなどのコントロールを行うときに接続します。

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやり取りするための世界共通の規格です。

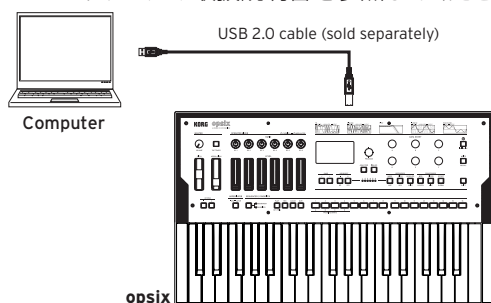
MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで、異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやり取りをすることができます。本機は、コンピューターとの接続にはUSBケーブルを使用することもできます。

コンピューター /MIDI機器との接続

• コンピューターとUSB接続する場合

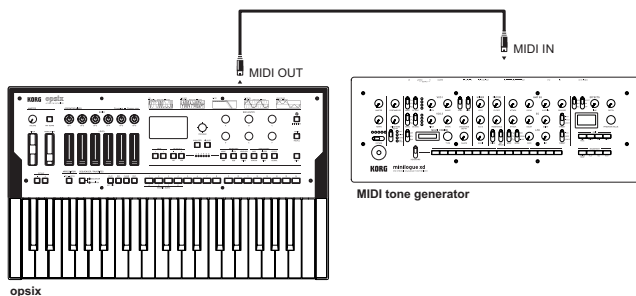
opsixはクラス準拠のUSB-MIDI デバイスで、基本的なMIDI機能のためのドライバーは不要です。

ライブラリアン・ソフトウェアを使用する場合は、USBケーブルで接続する必要があります。詳細はライブラリアン・ソフトウェアの取扱説明書を参照してください。



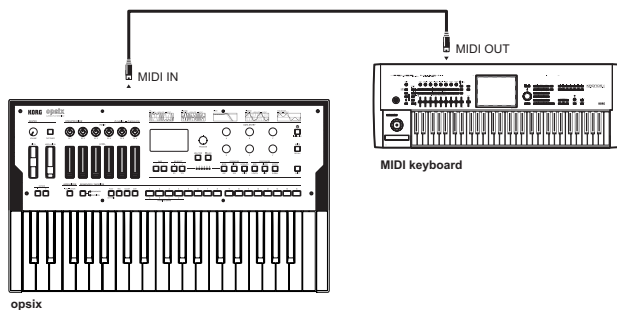
- **本機から外部MIDI音源をコントロールする場合**

本機の鍵盤やコントローラー、ステップ・シーケンサーなどで、外部MIDI音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



- **外部MIDI機器から本機をコントロールする場合**

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を発音させたりコントロールしたりする場合は、外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

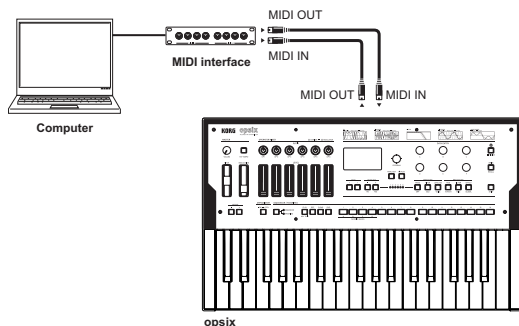


・ 外部MIDIシーケンサーやコンピューターなどと接続する場合

本機での鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー / コンピューター (MIDIインターフェイスで接続) にレコーディングしてから、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機を発音させる場合や、本機を入力用キーボード兼MIDI音源として使用するとき、本機と外部MIDIシーケンサー / コンピューターのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。

⚠ MIDIインターフェイス機器によっては、本機のMIDIエクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

Tip: コンピューターとの接続にはUSB端子を使用するのが便利です。



MIDIに関する各設定

MIDIチャンネルの設定

外部MIDI機器を接続してデータをやり取りするときは、本機のMIDIチャンネルと外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせる必要があります。以下の手順に従ってMIDIチャンネルを設定してください。

1. SHIFTボタンを押しながら、EFFECTボタンを押してGLOBALページ・グループを表示します。
2. PAGE <、> ボタンを押して、MIDIページを表示します。
3. OP SELECT +、- ボタンを押して、Global Channel(MIDIチャンネル)を選択します。
4. DATA ENTRY CノブまたはFノブでMIDIチャンネルを変更します。
5. 接続した外部MIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。

Tip: 外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

外部MIDIシーケンサーやコンピューター接続時のMIDIのローカル設定

外部MIDIシーケンサーやコンピューターなどと接続する場合、外部MIDIシーケンサーやコンピューターのエコー・バックがオンで、本機のローカル・コントロールがオンの状態になっていると、本機の鍵盤を弾いたときに演奏データが外部MIDIシーケンサーに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。このように鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで二重に発音するのを防ぐために、本機のローカル・コントロールをオフにします。設定は、GLOBALページ・グループのMIDIページでLocal Control (→p. 77)を“Off”にします。

ステップ・シーケンサー、アルペジエーターの同期演奏

本機のステップ・シーケンサーやアルペジエーターをマスター（コントロールする側）にするか、スレーブ（コントロールされる側）にするかは、GLOBALページ・グループのMIDIページでClock(→p. 77)を設定します。

Tip: 外部MIDI機器の同期に関する設定は、ご使用になる機器の取扱説明書を参照してください。

・ 本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとする場合

本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。

GLOBALページ・グループのMIDIページでClock(→p. 77)を“Intern”(Internal)に設定すると、本機はマスターになりMIDIタイミング・クロックを送信します。

外部MIDI機器は外からMIDIクロックを受信するように設定します。外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)が、SEQページ・グループのSEQUENCERページでTEMPO (→p. 64)で設定したテンポで動作します。

・ 外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとする場合

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。

GLOBALページ・グループのMIDIページでClock(→p. 77)を“Extern”(External MIDI)に設定すると、本機はスレーブになりMIDIタイミング・クロックを受信します。

外部MIDI機器がMIDIクロックを送信するように(マスター側として)設定します。外部MIDI機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)のテンポでアルペジエーターが動作します。

Tip: GLOBALページ・グループのMIDIページでClock(→p. 77)を“Auto”に設定すると、本機のMIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からMIDIクロックが入力されたとき、自動的に“Extern”(External MIDI)として動作します。それ以外のときは、“Intern”(Internal)として動作します。

ライブラリアン・ソフトウェア

opsix Sound LibrarianはmacOS とWindows に対応しています。www.korg.com からダウンロードできます。

詳細は、opsix Sound Librarianに付属する取扱説明書を参照してください。

DX7サウンドのロード

本機は、ヤマハ株式会社のDX7サウンドをシステム・エクスクルーシブ・メッセージで受信し、本機のプログラムに変換して取り込むことができます。

DX7の音色.SYXファイルは、インターネットを検索すれば、数多くのファイルがアップロードされているのを見つけることができます。ダウンロードした.SYXファイルをコンピューターから送信するアプリケーションを使用することで、.SYXファイルの音色を本機に取り込むことができます。

変換したプログラムは、本機の独自の機能を使って新たにサウンドを作りかえたり、シーケンサー、アルペジエーター、エフェクトによる処理を加えたりすることができます。

▲ 本機とDX7では、パラメーター構成が異なるため、完全なコンバートではありません。音色によっては聞こえ方が大きく異なることがあります。

ロードできるシステム・エクスクルーシブ・メッセージ

DX7のシステム・エクスクルーシブ・メッセージを受信するためには、下記の条件を満たしている必要があります。

- ・ メッセージは32音色のDX7サウンドを含んだ完全なバンクでなければなりません。1音色だけを備えたメッセージはロードできません。
- ・ システム・エクスクルーシブは、6オペレーター FMシンセやDX9がサポートしている初代のDX7フォーマットでなければなりません。4オペレーターのDXや、TX81Z、SY77などのFMシンセのシステム・エクスクルーシブ・ファイルはロードできません。

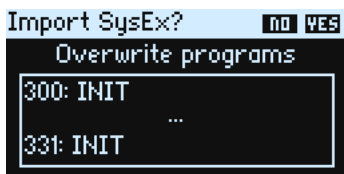
DX7システム・エクスクルーシブ・メッセージの受信

1. ロード先の最初のプログラム番号をPROGRAMノブで選択します。

▲ 選択したプログラム番号を先頭に、32個のプログラムが上書きされます。必要なプログラムを上書きしないよう、確認することをおすすめします。

2. DX7やコンピューターから、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信します。

以下のようなダイアログが表示されます。



Tip: PROGRAMノブで、ロード先のプログラム番号を変更することができます。

3. YESボタンを押して、受信したプログラムをロードします。

Tip: NOボタンを押すとキャンセルすることができます。

ロード時のエラー・メッセージ

本機が、データを読み込めなかったとき、下記のいずれかのエラー・メッセージを表示します。

No readable data


データが4104バイト未満、またはSysExヘッダーがDX7 Program Bank以外のフォーマットであるため、データを読み込めません。

Unsupported data

ヘッダーは正しいがデータのチェック・サムが合っておらず破損しているため、データを読み込めません。

工場出荷時の状態に戻す

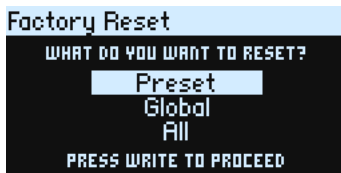
プリセット・プログラムや本機全体に関連する設定を、工場出荷時の状態に戻すことができます。

 データのロード中は、絶対に電源を切らないでください。内部データが破損する恐れがあります。

1. 本機の電源をオフにします。
2. SHIFTボタンとWRITE/RECALLボタンを押しながら、電源スイッチをオンにします。ディスプレイに“Factory Reset”と表示されます。

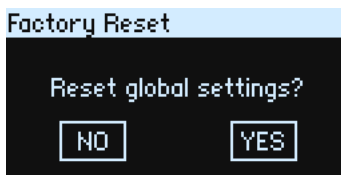


3. ディスプレイに“What do you want to reset?”と表示されたら、PROGRAMノブを回して、工場出荷時に戻す対象(Preset、GlobalまたはAll)を選択します。

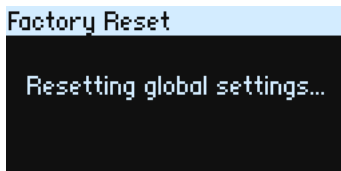


 “ALL”を選択して実行した場合は、保存したユーザー・プログラムも消去されます。

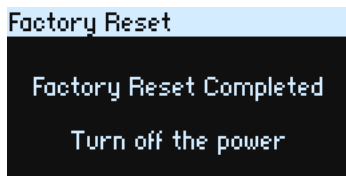
4. WRITEボタンを押します。



5. OP SELECT + / YESボタンを押します。ディスプレイに“Resetting...”と表示されます。



6. ディスプレイに次のようなメッセージが表示されたら、電源を入れ直してください。
工場出荷時のデータが本機にロードされ、工場出荷時の状態に戻ります。



故障とお思いになる前に

動作がおかしいと思ったときは、以下の項目を確認してください。

電源が入らない

- ACアダプターがコンセントに接続されていますか？
- 電源スイッチをオンにするとき長く押していますか？

鍵盤を弾いても音が出ない

- パワード・スピーカーやヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？
- 接続しているパワード・スピーカーなどの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？
- VOLUMEノブが、左に回しきられていませんか？
- GLOBAL MIDIページのLocal Controlの設定が“On”になっていますか？(→p. 77)
- 音量に関するパラメーターの値が、“0”になっていませんか？
- FILTERページのカットオフの値が大きかったり小さかったりしませんか？(→p. 58)

エディットできない

- ノブを操作した場合、ノブが示す位置とメイン・ディスプレイに表示される値が異なるとき GLOBAL CTRLページのKnob Modeの設定が“Jump”になっていると、実際のパラメーター値はノブが示す位置と異なる場合があります。(→p. 80)
- エディットしたプログラムが残っていないとき
保存を実行する前に、電源を切ってしまいましたか？ プログラムの場合、他のプログラムを選んででもエディットした設定は消えてしまいます。電源を切る前、またはプログラムを切り替える前に保存してください。

プログラムの設定が保存できない

- エディットしたプログラムが保存されていない場合、保存するときにPROGRAMノブで保存場所(プログラム番号)を正しく設定していますか？

アルペジオ演奏がスタートしない

- ARPEGGIATORボタンが点灯または点滅になっていますか？
- GLOBAL MIDIページのClockの設定は正しいですか？(→p. 77)

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく反応しない

- MIDIケーブル、またはUSBケーブルは正しく接続されていますか？
- 外部MIDI機器が送信するデータのMIDIチャンネルと本機のMIDIチャンネルがあっていますか？
- GLOBAL MIDIページのRx Transport、Rx Prog Chg、Rx CC、Rx Pitch Bendなどの設定が“On”になっていますか？(→p. 78)

トランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アルペジエーターのデータを正しく認識できない

- GLOBAL MIDIページのConvert Positionの設定は正しいですか？(→p. 77)

音が止まらない


- キャリアとなっているオペレーターに、EGのRelease Timeが長すぎる設定になっているものはありませんか?
- HOME/ALGOページで🏠(ALGO)ボタンを押すと、現在鳴っているノートをすべて止めることができます。
- DAMPER端子に接続したペダルを押すと音が止まる場合は、ペダルの極性が誤検出されている可能性があります。ペダルを押したまま接続したり、ジャックをゆっくり挿入した場合に発生することがありますので、ペダルを接続しなおしてみてください。

音が歪む

- VOLUMEノブを大きな値に設定すると、弾き方や音色によっては歪むことがあります。その場合はVOLUMEノブを下げ、ミキサーやアンプ側の音量を上げて調節してください。

仕様

鍵盤:	opsix: 37鍵(ベロシティおよびリリース・ベロシティ対応) opsix SE: 61鍵ナチュラル・タッチ鍵盤(ベロシティおよびリリース・ベロシティ、アフタータッチ対応)
最大同時発音数:	opsix: 32ボイス(設定によっては最大ボイス数が変化します) opsix SE: 80ボイス(設定によっては最大ボイス数が変化します) opsix module: 80ボイス(設定によっては最大ボイス数が変化します)
音源システム:	オルタードFM音源
構成:	6オペレーター、1フィルター、3 EG、3 LFO、3エフェクト、ステップ・シーケンサー、アルペジエーター アルゴリズム: プリセット40種類+ユーザー (プログラムごとに設定) オペレーター: モード6種類 (FM、Ring Mod.、Filter、Filter FM、Wave Folder、Effect) オシレーター波形: 23種類 (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) フィルター: 11種類 (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波形 (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系統 エフェクト: 30種類 (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)

	シーケンサー: ステップ・シーケンサー (最大16ステップ、1ステップあたり最大6ノート)、モーション・シーケンサー (最大6レーン)
	アルペジエーター: パターン7種類 (MANUAL、UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM、TRIGGER)
プログラム:	500(工場出荷時は350プリセット・プログラム、150ユーザー・プログラム)
	フェイバリット: 64 (16スロット×4バンク)
コントローラー:	MODULATIONホイール*、PITCHホイール*、RATIO OP 1~6ノブ、LEVEL OP 1~6スライダー、DATA ENTRY A~Fノブ
	*opsix module以外
入出力端子:	ヘッドホン端子(6.3mm ステレオ・フォン・ジャック)、OUTPUT L/MONOとR端子(6.3mm TRSフォン・ジャック、インピーダンス・バランス)、DAMPER端子(6.3mm フォーン・ジャック、ハーフ・ダンパー非対応)、MIDI IN端子、MIDI OUT端子、USB B端子
電源:	ACアダプター (DC12V、 )
消費電力:	5W
外形寸法(幅×奥行き×高さ):	
	opsix: 565×338×90 mm
	opsix SE: 1014×344×108 mm
	opsix module: 483×172×104 mm (ラックマウント・アダプター使用時)
質量:	
	opsix: 2.9kg
	opsix SE: 8.6kg
	opsix module: 1.7kg (ラックマウント・アダプター使用時)
付属品:	
	opsix: ACアダプター、安全上のご注意、クイック・スタート・ガイド
	opsix SE: ACアダプター、クイック・スタート・ガイド
	opsix module: ACアダプター、クイック・スタート・ガイド
アクセサリ (別売):	DS-1Hダンパー・ペダル、PS-1ペダル・スイッチ、PS-3ペダル・スイッチ

* 仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります。

Program Name List

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 UJIE	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 UJIE		Ver.2
020	Ana Eleki Piano	Keyboard	Katsunori UJIE		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 UJIE		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 UJIE		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 UJIE	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	Phasepulse	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 UJIE		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 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 UJIE		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] ZOP 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はイニシャル(初期)・プログラムです。

** 「V1 No.**」欄は、システムVer1.0時のプリセット・プログラム番号です。

All Programs were made by Francis Preve, Richard Devine, Matt Pike, VROMM, Tomohiro Nakamura, Minoru Koike, Katsunori UJIE, 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 UJIE

<https://www.sitekatsunoriujie.com>

Favorite List

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

* D01~D16は空きスロットです。

株式会社コルグ

www.korg.com

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

©2020 KORG INC.

Published 12/2023