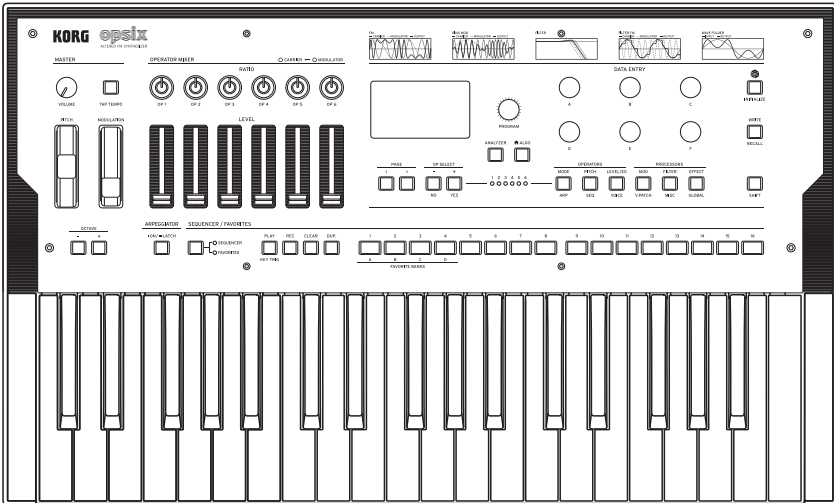


KORG

opsix

ALTERED FM SYNTHESIZER

Bedienungsanleitung



Inhalt

Einleitung	6
1. Die wichtigsten Funktionen	6
2. Über den Klangerzeuger des opsix.....	7
Operator (Modulator, Träger).....	7
Algorithmen.....	7
Operator-Modi.....	7
3. Blockdiagramm	11
Bedienfeld: Beschreibung und Funktionen	12
1. Oberseite.....	12
2. Anschlüsse auf Rückseite.....	15
Anschluss des Netzteils.....	15
Weitere Anschlüsse	15
Bedienungsanleitung.....	17
1. Ein- und Ausschalten.....	17
Den opsix einschalten	17
Den opsix ausschalten	17
Energiesparfunktion	18
2. Spielen auf dem opsix.....	19
Auswahl eines Programms zum Spielen.....	19
Verwendung des Analyzers.....	20
Mit dem Arpeggiator spielen.....	21
3. Bearbeitung der Programme	23
Bearbeitung mit dem OPERATOR MIXER.....	23
Einfache Programmbearbeitung.....	24
Zufällige Bearbeitung.....	24
Detaillierte Bearbeitung	25
Speichern eines Programms	26
Zurücksetzen eines Programms	28
Programmbearbeitung rückgängig machen.....	28

4. Verwenden des Schrittsequenzers	29
Arbeitsweise des Sequenzers	29
Wiedergabe und Aufnahme mit dem Schrittsequenzer	30
Schrittaufnahme	30
Aufzeichnung der Bewegungen von Reglern und Schieberegler mit dem Motion- Sequenzer	31
Sequenzdaten bearbeiten	31
 Parameter Leitfaden.....	 34
Liste der Parameter.....	34
HOME/ALGO	41
HOME/ALGO (Home/Algorithmus).....	41
OPERATOREN: MODUS	42
MODE: OP1...6 (Operator-Modus)	42
OPERATOREN: TONHÖHE	48
PITCH: OP1...6 (Operator-Tonhöhe).....	48
P MOD: OP1...6 (Operator-Tonhöhenmodulation)	49
OPERATOREN: PEGEL/HÜLLKURVENGENERATOR	50
EG: OP1...6 (Operator Pegel/Hüllkurvengenerator)	50
KTRK: OP1...6 (Operator-Pegel Tastenverfolgung)	51
L MOD: OP1...6 (Operator-Pegelmodulation).....	52
MOD	53
EG1 PITCH, EG2 FLTR (Filter), EG3 (Zuweisbar).....	53
LFO1 OP(Operatoren), LFO2 FLTR (Filter), LFO3 (Zuweisbar)	53
FILTER.....	56
FILTER.....	56
FLTR MOD (Filter-Modulation)	58
EFFECT	59
FX 1, 2, 3 (Effekt 1, 2, 3)	59
ARP (Arpeggiator).....	60
ARPEGGIATOR.....	60
SEQ (Sequenz).....	62
SEQUENCER.....	62
SEQ NOTE (Sequenz-Note).....	63
MOTION	64
SEQ UTIL (Sequencer-Utility).....	65
VOICE	67
VOICE (Stimmzuweisung)	67

V.PATCH	69
V.PATCH 1...12 (Virtuelles Patch 1...12).....	69
DIVERSES	70
PROG PITCH (Programm-Tonhöhe).....	70
PROG MISC (Programm Diverses).....	71
USER ALG (benutzerdefinierter Algorithmus).....	71
OP UTIL (Operator Utilities)	73
GLOBAL	74
TUNE	74
MIDI.....	74
CTRL (Bedienelemente)	77
SEQ	78
SYS.....	79
Liste der Algorithmen	80
Liste der Wellenformen	81
Liste der Steuerquellen	82
Liste der Motion-Destinationen	83
Liste der Virtuellen Patch-Quellen	85
Liste der Virtuellen Patch-Destination	86
Liste der Effekt-Parameter	88
Anhang	92
Anschluss des opsix an ein MIDI-Gerät oder einen Computer	92
Anschluss an Computer oder MIDI-Gerät	92
MIDI-Einstellungen.....	94
Librarian Software.....	95
Laden von DX7-Sounds	96
Herunterladbare System Exclusive-Nachrichten.....	96
Empfangen von System Exclusive-Nachrichten des DX7	96
Rücksetzen des opsix auf die Werkseinstellungen	98
Fehlersuche und -Beseitigung	100
Technische Daten	102
Liste der Programmnamen	104
Favoritenliste	112
MIDI Implementation Chart	113

Zu dieser Anleitung

Bedienungsanleitungen und ihre Verwendung

Der opsix wird mit folgenden Anleitungen geliefert.

- Blitzstart (in Druckform und als pdf)
- Bedienungsanleitung (dieses Dokument, PDF)

Ein gedrucktes Exemplar ist nur für den Blitzstart enthalten.

Sie können diese PDF-Anleitungen auf unserer Website (www.korg.com) herunterladen.

- Symbol,  **Hinweis**, **Tipp**

Diese Symbole weisen auf eine Warnmeldung, einen zusätzlichen Hinweis oder einen Tipp hin.

- Anzeigebispiele

Die Parameterwerte in den Anzeigebispielen dienen nur zur Veranschaulichung und entsprechen nicht unbedingt den Werten, die in der LCD-Anzeige Ihres Instruments angezeigt werden.

- Erläuterungen zu MIDI

CC# ist die Abkürzung für Control Change Nummer. In Erläuterungen zu MIDI-Nachrichten bezeichnen Nummern in eckigen Klammern [] hexadezimale Zahlen.

URHEBERRECHTSKLAUSEL

- Dieses professionelle Gerät ist nur für den Einsatz mit Werken gedacht, an denen Sie selbst das Urheberrecht besitzen, für die Sie vom Rechteinhaber die Erlaubnis zur öffentlichen Wiedergabe, Aufnahme, Sendung, Verkauf oder Vervielfältigung erhalten haben oder in Verbindung mit Aktivitäten, die den Schrankenbestimmungen des Urheberrechts entsprechen. Falls Sie nicht der Rechteinhaber sind, keine Erlaubnis des Rechteinhabers erhalten haben oder nicht im Rahmen der Schrankenbestimmungen agieren, verstoßen Sie womöglich gegen das Urheberrecht und können deswegen zur Verantwortung gezogen werden. **KORG ÜBERNIMMT KEINE VERANTWORTUNG FÜR JEDICHE DURCH DIE VERWENDUNG VON KORG-PRODUKTEN VERURSACHTEN RECHTSVERLETZUNGEN.**
- Die in diesem Produkt enthaltenen oder mitgelieferten Inhalte dürfen weder kopiert, noch aufgezeichnet oder in einer dem Originalzustand ähnlichen Form gespeichert und an Dritte weitergegeben bzw. im Internet öffentlich zugänglich gemacht werden. Die Inhalte dieses Produkts (wie Sound-Programme, Stil-Daten, Rhythmusbegleitungsmuster, MIDI-Daten, PCM-Sampledaten, Audiodaten, Betriebssystem usw.) sind urheberrechtlich geschütztes Eigentum von KORG Inc. oder urheberrechtlich geschütztes Material Dritter, für das KORG Inc. eine Lizenz erworben hat. Sie benötigen keine Erlaubnis von KORG Inc., mithilfe der oben genannten Inhalte Werke zu produzieren, aufzuführen, aufzunehmen oder zu vertreiben.

* Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der betreffenden Eigentümer.

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für einen Korg **opsix** altered FM Synthesizer entschieden haben. Lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine einwandfreie Funktion Ihres neuen Geräts zu gewährleisten.

1. Die wichtigsten Funktionen

- Der opsix verfügt über einen FM-Klangerzeuger, der durch rapide Modulation der grundlegenden Wellenformen seiner Oszillatoren mithilfe anderer Oszillatoren komplexe Obertöne erzeugt.
- Neben der FM-Synthese bietet der opsix auch verschiedene Operator-Modi wie einen Ringmodulator, ein Wellenfaltungsmodul) usw. Die sechs Operatoren können kombiniert werden, um eine große Vielfalt an Sounds zu erzeugen.
- Mit den Schiebereglern und Reglern des OPERATOR MIXER können Sie die Parameter jedes Operatoren direkt ansteuern. Dies ist nützlich für die intuitive Bearbeitung und das Vornehmen dynamischer Klangänderungen während Ihrer Darbietung.
- Der opsix enthält eine umfangreiche Auswahl an Filtern, darunter Polysix- und MS-20-Modelle, die die Grundlagen für die Erzeugung von Klängen abdecken, wie sie durch subtraktive Synthese erzeugt werden.
- Es stehen drei hochauflösende Multi-Effekte zur Verfügung und für jeden von diesen können Sie aus 30 verschiedenen Typen auswählen.
- 500 Programme (350 voreingestellte Programme und 150 Benutzerprogramme ab Werk voreingestellt) können sofort aufgerufen und gespeichert werden.
- Leistungsstarker 16-stufiger polyphoner Sequenzer.
- Mit einem Spektrumanalysator und einem Oszilloskop können Sie Ihren Sound visualisieren.

2. Über den Klangerzeuger des opsix

Die Prinzipien der FM-Klangerzeugung wurden in den 1970er Jahren von Dr. John Chowning an der Stanford University entdeckt und etabliert, als er mit Vibrato experimentierte. Die FM-Klangerzeugung wurde später in einen LSI-Chip verpackt und von der Yamaha Corporation in die Praxis umgesetzt. Ab Anfang der 1980er Jahre wurde die FM-Tonerzeugung als interne Tonquelle von Geräten der DX-Serie sowie von PCs, Spielautomaten und Mobiltelefonen verwendet.

Operator (Modulator, Träger)

Der FM-Soundgenerator (Frequenzmodulation) basiert auf Syntheseelementen, die als „Operatoren“ bezeichnet werden. Operatoren werden mithilfe einfacher Eingangswellenformen (WAVE) wie Sinuswellen moduliert und geben Klänge mit komplexen Harmonischen aus. Operatoren können entweder als Modulatoren oder als Träger fungieren. Der von einem Modulator ausgegebene Ton wird in einen anderen Operator eingespeist und zur Modulation von dessen Ausgang verwendet. Träger empfangen den Ausgangston von Modulatoren und geben das modulierte Ergebnis als Audio aus.

Algorithmen

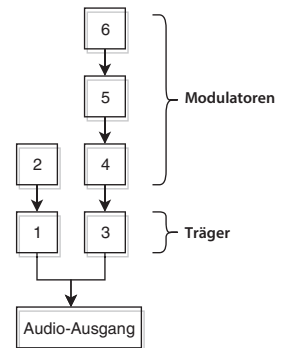
Die Kombination der Rollen und Anschlüsse der Operatoren im FM-Soundgenerator wird als „Algorithmus“ bezeichnet. Die Auswahl eines Algorithmus ist die Grundlage für die Erstellung eines Sounds. Der Soundgenerator des opsix enthält sechs Operatoren und stellt mehr als 40 voreingestellte Algorithmen zur Verfügung. Mit der Benutzeralgorithmusfunktion können Sie auch neue Kombinationen erstellen.

Operator-Modi

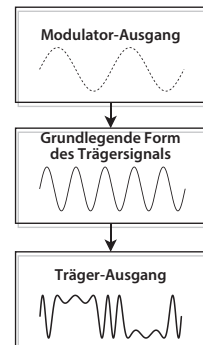
Obwohl die Basis des opsix der FM-Soundgenerator ist, können Sie den Operator-Modus ändern, um neben FM auch andere Modulationsarten durchzuführen. Die Kombination aus Ringmodulator, Filter und Wellenfaltungsmodul ermöglicht es, neue Arten von Sounds zu erstellen, die den Bereich typischer FM-Sounds übertreffen.

Ein Operator umfasst einen Eingang, einen Ausgang und einen Oszillator. Der Operator-Modus des Trägers bestimmt, wie das Signal des Modulators den Oszillator moduliert. Diese Modulation verleiht dem Sound seinen Charakter. Zusätzlich zu den Modi FM, Ring Mod, Filter, Filter FM, Wave Folder und Effect Operator verfügt der opsix über Mute- und Bypass-Modi, die bei der Klangbearbeitung sehr hilfreich sind.

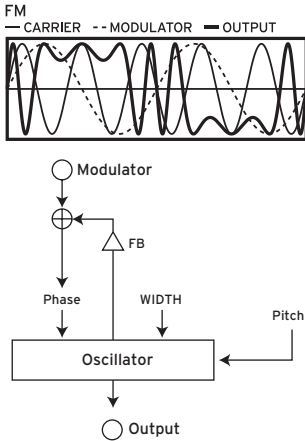
Beispiel für einen Algorithmus
(voreingestellter Algorithmus 1)



Was geschieht,
wenn Modulatoren die
Träger modulieren



FM



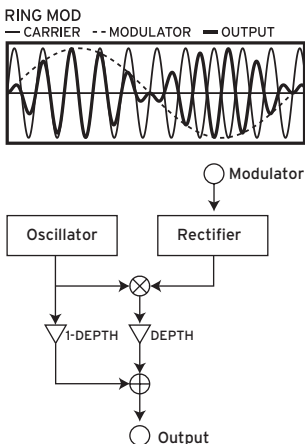
Wird zum Beispiel der LFO verwendet, um die Tonhöhe anzuheben und zu senken, hören Sie einen Effekt, der einem Vibrato ähnelt. FM (Frequenzmodulation) ist ein Höchstgeschwindigkeitsvibrato. Das Signal des Modulators moduliert die Phase eines Oszillators, indem es dessen Tonhöhe schnell anhebt und senkt. (Diese Arbeitsweise entspricht der des Korg VPM Klangerzeugers sowie der von typischen Synthesizern).

Da die Modulation äußerst schnell erfolgt, hören wir das Resultat nicht als Vibrato sondern als eine Änderung im Klang.

In diesem Operator-Modus können wir mit den Parametern FB und WIDTH den Anteil der Selbstrückkopplung und die Breite der Wellenform des Oszillators regeln.

- Typisches Programm: 057: Strum Down, 327: [TMP] 2OP FM

Ring Mod.

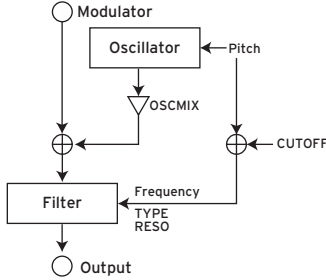
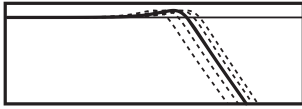


Die Modulation der Amplitude eines Signals erzeugt ein Tremolo. Ringmodulation, kurz Ring Mod, ist ein Höchstgeschwindigkeitstremolo. Ihren Namen verdankt sie der ringförmigen Anordnung der Dioden im ursprünglich für diesen Effekt verwendeten Schaltkreis. Die von den Modulatoren kommenden Signale werden mit dem Trägeroszillator multipliziert, was die Amplitude des Signals schnell ändert. Da diese Modulation wie bei der FM extrem schnell abläuft, wird sie als Änderung im Klangcharakter empfunden. Die Summe der von einem oder mehreren Modulatoren kommenden Signale kann von einem Gleichrichter verarbeitet werden, wobei der Parameter „SHAPE“ den Anteil der Gleichrichtung regelt. Je höher der Wert, desto mehr Obertöne werden hinzugefügt.

- Typisches Programm: 134: Ring It On, 331: [TMP] Ring Mod

Filter

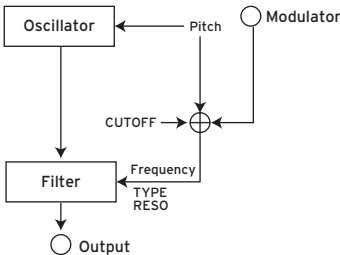
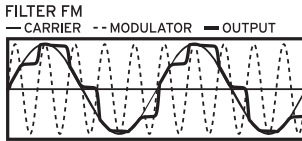
FILTER



Dieses Filter verfügt über eine Tastenverfolgungsfunktion. Die Signale von Oszillator und Modulator(en) werden in das Filter geleitet. Der Parameter „OSCMIX“ regelt den Anteil des ins Filter geleiteten Oszillatorsignals. Die Cutoff-Frequenz wird mit der Oszillator-Tonhöhe synchronisiert, wobei der Parameter „CUTOFF“ einen Versatz hinzufügt.

- Typisches Programm: 178: Formant Pad, 324: [TMP] Reso Noise

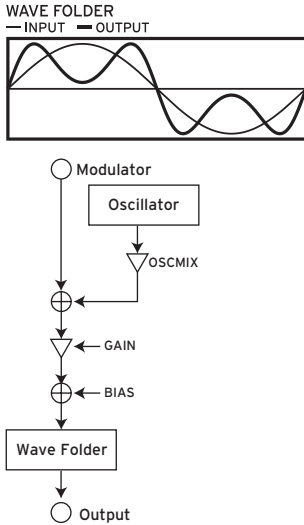
Filter FM



Die Modulation eines Filter-Cutoffs mit einem LFO erzeugt einen Effekt, der an ein Wah-Wah-Pedal erinnert. Filter FM erzeugt einen Höchstgeschwindigkeits-Wah-Effekt. Die Cutoff-Frequenz wird von den Signalen eines oder mehrerer Modulatoren moduliert, wobei das Oszillatorsignal als Audio ins Filter geleitet wird. Wie im Filtermodus wird die Zentralfrequenz der Modulation mit der Oszillator-Tonhöhe synchronisiert, wobei der Parameter „CUTOFF“ einen Versatz hinzufügt.

- Typisches Programm: 157: FilterFM Pad, 335: [TMP] Filter FM

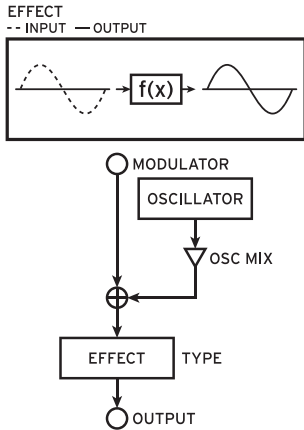
Wave Folder



Dieser Effekt wirkt sich auf die Wellenform aus. Das Wellenfaltungsmodul erzeugt Harmonische durch Invertieren der Wellenform der Signale von Oszillator und Modulator bei einer festen Schwelle. Der Parameter „OSCMIX“ regelt den Anteil des ins Wellenfaltungsmodul geleiteten Oszillatorsignals.

- Typisches Programm: 024: Dynamik, 334: [TMP] Wavefolder

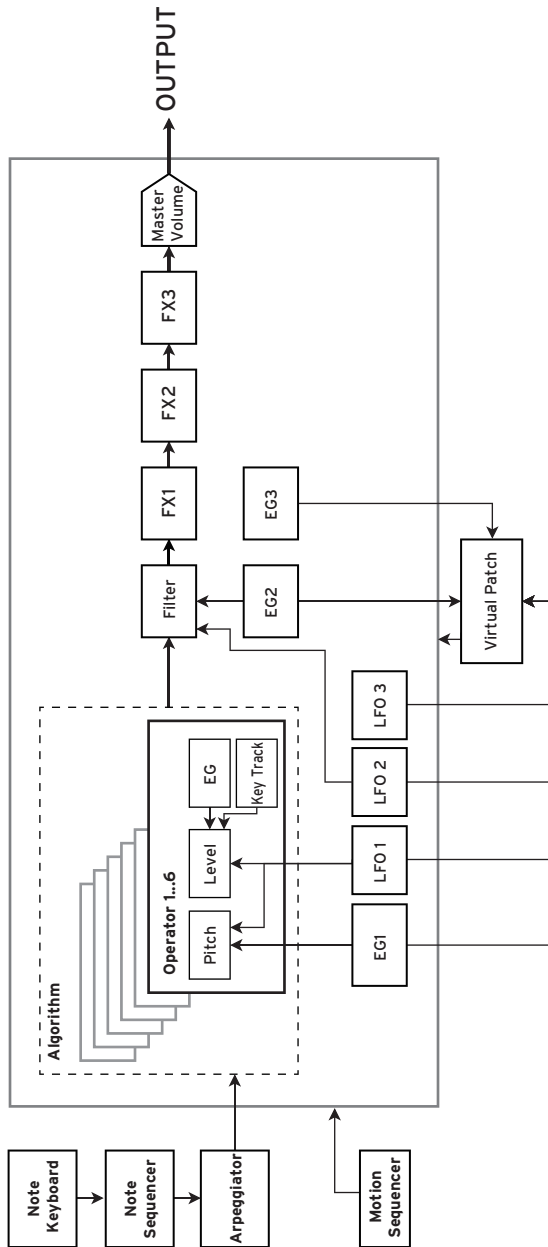
Effect



In diesem Modus arbeitet der Operator als Effekt wie ein Delay, Kammfilter oder Verzerrer. Das Signal vom Oszillator und das Eingangssignal des Modulators werden in den Effekt eingegeben. Der Parameter OSCMIX regelt den Eingangspegel des Oszillators. Je nach gewähltem Effekttyp stehen unterschiedliche weitere Effektparameter zur Verfügung.

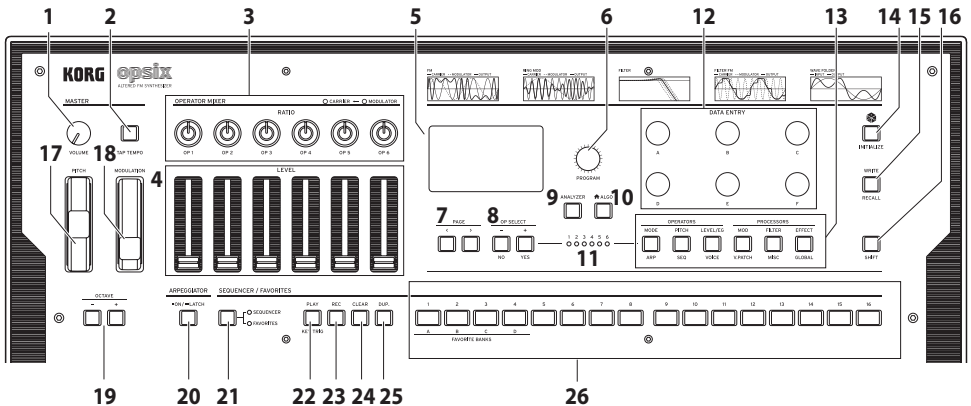
- Typisches Programm:
 Peaking EQ 020: Ana Eleki Piano, 240: Dirty Trautonium
 Shelving EQ 311: KONG's Footstep
 Phaser 087: Snow Ball, 340: [TMP] Phaser Noise
 Short Delay 314: Delay Modulator, 337: [TMP] Delay Mod
 Comb Filter 022: Comb Piano, 338: [TMP] Comb Flanger
 Distortion 238: Thick Screamer, 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. Blockdiagramm



Bedienfeld: Beschreibung und Funktionen

1. Oberseite



1. VOLUME-Regler

Regelt die Lautstärke der AUDIO OUTPUT-Buchsen (L/MONO, R) und der Kopfhörerbuchse.

2. TAP TEMPO-Taste

Während der Wiedergabe können Sie manuell ein Tempo eingeben, indem Sie diese Taste einige Male im gewünschten Tempo (Tao-Tempo) antippen.

3. RATIO OP 1–6 Regler

Diese Regler ändern die Tonhöhe des jeweiligen Operators. Um die Operator-Modi zu ändern, bedienen Sie diese Regler bei gedrückter SHIFT-Taste. Siehe „Bearbeitung mit dem OPERATOR MIXER“, S.23.

4. LEVEL OP 1–6 Schieberegler

Diese Schieberegler ändern den Ausgangspegel des jeweiligen Operators. Um die Operator-Modi zu ändern, bedienen Sie diese Schieberegler bei gedrückter SHIFT-Taste. Siehe „Bearbeitung mit dem OPERATOR MIXER“, S.23.

5. Display

Zeigt diverse Informationen wie Programmdatei und Parameterwerte an.

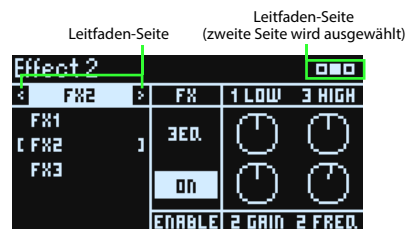
6. PROGRAM-Regler

Zur Auswahl eines Programms. Siehe „Auswahl eines Programms zum Spielen“, S.19.

7. PAGE-Tasten < und >

Mit den Tasten < und > schalten Sie zwischen Bearbeitungsseiten um.

Diese sind aktiviert, wenn im Display die Seitenübersicht erscheint.



8. OP SELECT-Tasten +/- und YES/NO

Mit diesen Tastern wählen Sie den Oszillator den Sie bearbeiten möchten. Sie dienen auch zur Bestätigung (YES) oder zum Abbruch (NO) bei der Auswahl von Punkten einer Liste oder beim Speichern von Programmen.

9. ANALYZER-Taste

Schaltet das Display auf den Spektrumanalysator und das Oszilloskop um. Siehe „Verwendung des Analyzers“, S.20.

10. 🏠 (ALGO)-Taste

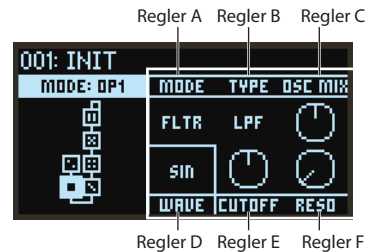
Ruft die Seite HOME/ALGO auf.

11. Operator Select-LEDs

Bei aufgerufener Seite zur Bearbeitung der Operatoren (MODE, PITCH, LEVEL) leuchtet die LED des gewählten Operators.

12. DATA ENTRY-Regler A–F

Diese Regler ändern die im Display angezeigten Parameterwerte. Wenn Sie beim Drehen eines Reglers die SHIFT-Taste gedrückt halten, können Sie den Wert feiner einstellen. Siehe „Einfache Programmbearbeitung“, S.24.



13. EDIT SELECT-Tasten

Diese Tasten rufen die ihnen zugewiesene Bearbeitungsseite im Display auf. Halten Sie gleichzeitig die SHIFT-Taste gedrückt, wird die unterhalb der Tasten genannte Seite aufgerufen.

14. 🎲 (Randomize)-Taste

Hiermit beginnt die zufällige Bearbeitung. Halten Sie beim Drücken dieser Taste die SHIFT-Taste gedrückt, um das Programm zurückzusetzen. Siehe „Zufällige Bearbeitung“, S.24.

15. WRITE-Taste

Speichert die Einstellungen des bearbeiteten Programms. Halten Sie beim Drücken dieser Taste die SHIFT-Taste gedrückt, um die Einstellungen des bearbeiteten Programms auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurückzusetzen. Siehe „Speichern eines Programms“, S.26.

16. SHIFT-Taste

Diese Taste ruft die Zusatzfunktionen von Reglern und Tasten auf. Außerdem wird nach Drücken von SHIFT kurzzeitig der aktuelle Wert jedes Parameters im Display angezeigt. Mit einem Doppelklick auf die SHIFT-Taste wird der SHIFT-Zustand beibehalten. Durch erneutes Drücken der SHIFT-Taste beenden Sie diesen Zustand wieder.

17. PITCH-Rad

Steuert die Tonhöhe des Klangs.

18. MODULATION-Rad

Das Modulationsrad wird hauptsächlich zur Steuerung von Cutoff-Frequenz oder Vibratotiefe verwendet. Sie können auch ändern, welche Parameter mit dem Rad gesteuert werden.

19. OCTAVE-Tasten

Zum Verschieben des der Tastatur zugewiesenen Tonumfangs in Oktavenschritten nach oben oder unten über einen Bereich von zwei Oktaven.

20. ARPEGGIATOR-Taste

Schaltet den Arpeggiator ein/aus. Halten Sie die Taste gedrückt, um die Latch-Funktion des Arpeggiators ein-/auszuschalten. Siehe „Mit dem Arpeggiator spielen“, S.21.

21. SEQUENCER/FAVORITES-Taste

Zur Auswahl der den STEP-Tasten 1–16 zugewiesenen Funktion. Ist SEQUENCER ausgewählt, dienen diese Tasten als Schritt-Tasten für den Schrittsequenzer. Siehe „Wiedergabe und Aufnahme mit dem Schrittsequenzer“, S.30. Ist FAVORITE ausgewählt, können Sie den STEP-Tasten 1–16 beliebige Programme zum Sofortaufruf zuweisen. Siehe „FAVORITE-Funktion“, S.20.

22. PLAY-Taste

Diese Taste startet und stoppt die Wiedergabe des Schrittsequenzers. Beim Umschalten auf Wiedergabe wird der Sequenzer immer auf den ersten Schritt zurückgesetzt. Drücken Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die PLAY-Taste, um den Key-Trigger-Modus aufzurufen.

23. REC-Taste

Ruft den Aufnahmemodus des Schrittsequenzers auf. Bei gestopptem Sequenzer beginnt damit die Schrittaufnahme, bei der Sequenzerwiedergabe die Echtzeitaufnahme.

24. CLEAR-Taste

Während der Schrittsequenzerwiedergabe wird die Sequenz stummgeschaltet, solange diese Taste gedrückt wird. Drücken Sie diese Taste während der Echtzeitaufnahme, werden die in dieser Zeit wiedergegebenen Noten gelöscht. Ansonsten können Sie jederzeit diese Taste gedrückt halten und mit den STEP-Tasten 1–16 einen Schritt löschen. Siehe „Schritte zum Stummschalten auswählen“, S.32.

25. DUP-Taste

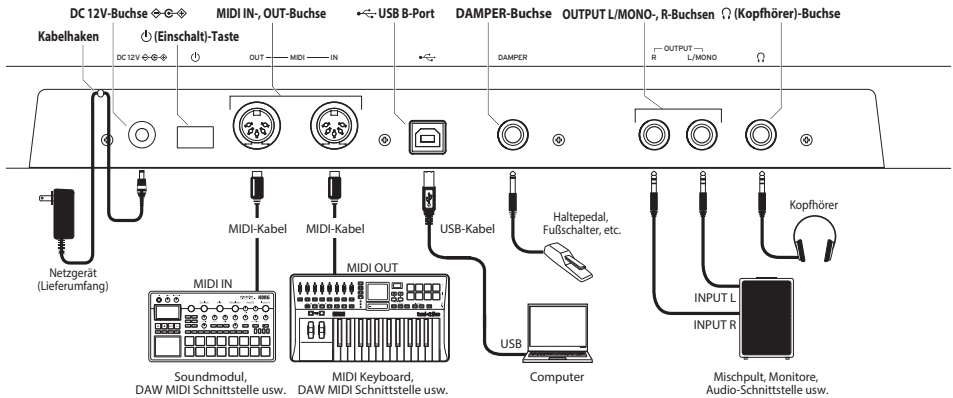
Um einen gewählten Schritt in einen anderen Schritt zu kopieren, halten Sie diese Taste gedrückt und wählen Sie mit den STEP-Tasten 1–16 Quell- und Zielschritt aus. Siehe „Löschen von Schrittinformationen“, S.31.

26. STEP-Tasten 1–16

Ist SEQUENCER ausgewählt, können Sie mit der SEQUENCER/FAVORITES-Taste Schritte im Schrittsequenzer ein-/ausschalten, Sequenzdaten bearbeiten oder die angezeigten Schritte auswählen. Siehe „4. Verwenden des Schrittsequenzers“, S.29.

Ist FAVORITES ausgewählt, können Sie mit den STEP-Tasten 1–16 die zuvor registrierten Programme aufrufen. Siehe „FAVORITE-Funktion“, S.20.

2. Anschlüsse auf Rückseite



Anschluss des Netzteils

1. Stecken Sie den Gleichstromstecker des beiliegenden Netzteils in die DC 12V-Buchse auf der Rückseite des opsix.
 - ⚠ Verwenden Sie ausschließlich das im Lieferumfang enthaltene Netzteil. Die Verwendung eines anderen Netzteils kann Störungen verursachen.
2. Nach Anschluss des Gleichstromsteckers sichern Sie das Kabel mit einer Schleife um den Kabelhaken.
 - ⚠ Ziehen Sie das Kabel nicht mit Gewalt aus dem Kabelhaken, sonst könnte der Stecker beschädigt werden.
3. Schließen Sie den Netzstecker des Netzteils an eine Steckdose an.
 - ⚠ Achten Sie darauf, dass die Netzspannung mit der Spannung übereinstimmt, für die das Netzteil ausgelegt ist.

Weitere Anschlüsse

Schließen Sie weitere Geräte, die Sie verwenden wollen, richtig an.

- ⚠ Achten Sie darauf, dass alle Geräte ausgeschaltet sind, bevor Sie Anschlüsse vornehmen. Falls Anschlüsse bei eingeschalteten Geräten erfolgen, kann es zu Fehlfunktionen oder gar Schäden an Verstärkern oder anderen Komponenten kommen.

Audio-Anschlüsse

OUTPUT L/MONO, R Buchsen (impedanzausgeglichen, 6,3 mm TRS Klinkenbuchsen): TRS-Buchsen zum Anschluss eines Mischpults, einer Audio-Schnittstelle, eines Monitorsystems usw. Die Lautstärke regeln Sie mit dem VOLUME-Regler.

Kopfhörerausgang (6,3 mm Stereo-Miniklinkenbuchse): Hier kann ein Kopfhörer angeschlossen werden. An der Buchse liegt dasselbe Signal an wie an OUTPUT-L/MONO und R.

Pedal

DAMPER-Buchse (6,3 mm Klinkenbuchse, nicht halbdämpferfähig): Hier kann ein DS-1H Dämpfer-/Haltepedal oder ein PS-1/PS-3 Pedalschalter von Korg (separat erhältlich) zur Steuerung der Dämpfung angeschlossen werden. Die Polarität des Pedals wird automatisch erkannt - hierzu sollte das Pedal beim Anschließen oder Einschalten nicht nach unten gedrückt werden.

MIDI-Gerät

MIDI IN- und OUT-Anschlüsse: Hierüber können Sie den opsix mit einem externen MIDI-Gerät verbinden, um MIDI-Nachrichten zu übertragen. Achten Sie auf die richtige Einstellung der MIDI-Kanäle. (Siehe „Anschluss an Computer oder MIDI-Gerät“, S.92)

Computer



USB B-Port: Zum Anschluss an einen Computer, um MIDI-Nachrichten und Daten auszutauschen. (Siehe „Den opsix über USB mit einem Computer verbinden“, S.92)

Bedienungsanleitung

1. Ein- und Ausschalten

Den opsix einschalten



Achten Sie darauf, dass sämtliche Peripheriegeräte wie z. B. Aktivboxen ausgeschaltet sind und drehen Sie gegebenenfalls überall die Lautstärke herunter.

1. Drücken Sie die Einschalttaste  auf der Rückseite. Sobald das „opsix“-Logo im Display erscheint, können Sie die Einschalttaste  loslassen.



2. Schalten Sie nun Verstärker oder Aktivboxen ein und regeln Sie deren Lautstärke. Die Lautstärke des opsix regeln Sie mit dem VOLUME-Regler.

Den opsix ausschalten

1. Stellen Sie die Lautstärke der Aktivboxen bzw. des Verstärkers auf den Mindestwert und schalten Sie sie/ihn aus.
2. Drücken Sie die Einschalttaste  des opsix, bis im Display „Shutting Down“ erscheint, und lassen Sie dann die Einschalttaste  los.



Energiesparfunktion

Ab Werk schaltet sich der opsix automatisch aus, wenn vier Stunden lang kein Bedienelement der Oberseite genutzt, nicht auf der Tastatur gespielt und kein MIDI-Signal empfangen wurde.

Energiesparfunktion deaktivieren

1. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die EFFECT/GLOBAL-Taste.

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

2. Wählen Sie mit dem Regler DATA ENTRY A „SYS“ aus.
3. Wählen Sie mit dem Regler DATA ENTRY B „Auto-Power-Off“ aus.

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

4. Wählen Sie mit dem Regler DATA ENTRY C „Off“ aus.

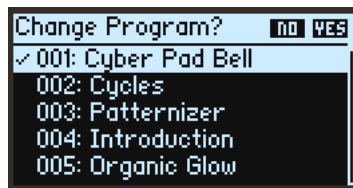
Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
SYS	Auto Power Off	Off
	Screen Bright	10
	LED Bright	10
	System ID	1

2. Spielen auf dem opsix

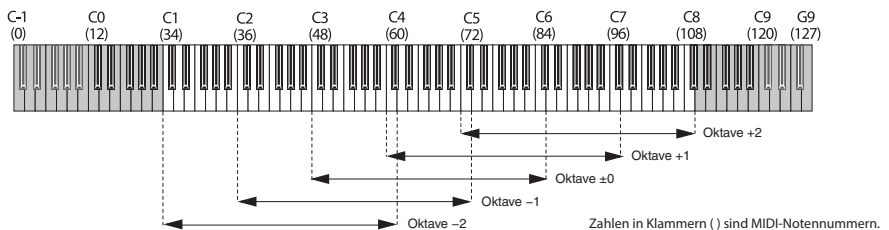
Auswahl eines Programms zum Spielen



1. Drehen Sie den PROGRAM-Regler, um ein Programm auszuwählen.



2. Spielen Sie die Tastatur, um den Sound zu überprüfen.
Die Lautstärke regeln Sie mit dem VOLUME-Regler.
3. Um zu bestätigen, dass dies das gewünschte Programm ist, drücken Sie die YES-Taste.
Um die Auswahl abzubrechen und zum vorherigen Programm zurückzukehren, drücken Sie die NO-Taste.
Tip: Drücken Sie die PAGE-Tasten < und > in der Programmliste, um zwischen einzelnen Sounds umzuschalten.
4. Um den Tonumfang der Tastatur zu ändern, betätigen Sie die OCTAVE-Taste. Sie können die Oktave im Bereich von ± 2 Oktaven verschieben.



5. Verwenden Sie das PITCH-Rad, um die Tonhöhe zu ändern. Das MOD-Rad steuert jeden ihm zugewiesenen Parameter. Es wird hauptsächlich zum Ändern der Cutoff-Frequenz und der Vibratotiefe verwendet. Sie können auch ändern, welche Parameter vom MOD-Rad gesteuert werden.

FAVORITE-Funktion

Mit FAVORITE können Sie den STEP-Tasten 1–16 Programme zum sofortigen Aufruf zuweisen.

1. Drücken Sie die SEQUENCER/FAVORITES-Taste, um FAVORITES auszuwählen.
2. Drücken Sie eine der STEP-Tasten 1–16, um den dieser Taste zugewiesenen Sound aufzurufen.
3. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie eine der STEP-Tasten 1–4 (FAVORITE BANK A–D) um die entsprechende FAVORITE-Bank aufzurufen. Es gibt vier Favoritenbänke von A bis D, in denen Sie jeweils 16 Programme ablegen können, die den STEP-Tasten 1–16 entsprechen.

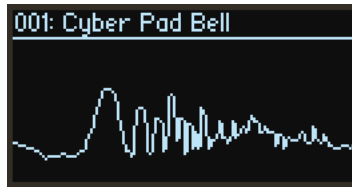


• Einen Sound als Favorit zuweisen

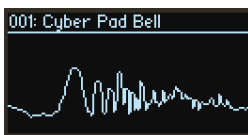
Drücken Sie die SEQUENCER/FAVORITES-Taste, um FAVORITES auszuwählen. Nach der Auswahl eines Programms halten Sie die WRITE-Taste gedrückt und drücken Sie die gewünschte STEP-Taste, um ihr das Programm zuzuweisen.

Verwendung des Analyzers

Sie können eine Echtzeitanalyse der Audioausgabe des Synthesizers auf dem Display anzeigen, indem Sie die ANALYZER-Taste drücken.



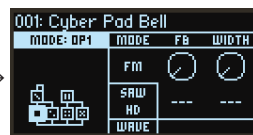
Diese Taste wechselt zwischen einem Spectrum-Analyzer, einem Oszilloskop und der zuvor angezeigten Seite.



Spectrum-Analyzer



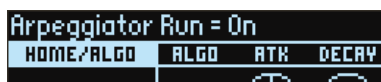
Oszilloskop



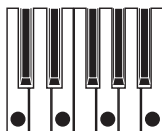
zuvor angezeigte Seite (Home)

Mit dem Arpeggiator spielen

1. Drücken Sie die ARPEGGIATOR-Taste. Im Display erscheint „Arpeggiator Run=On“.



2. Das im Programm festgelegte Muster wird beim Spielen der Tastatur verwendet.



(Arpeggio-Typ: UP)

Mehr zu den Mustern erfahren Sie unter „PTRN (Arp Pattern)“ →S.60

3. Wenn Sie die ARPEGGIATOR-Taste gedrückt halten, wird im Display „Arpeggiator Run=Latch“ angezeigt und die Latch-Funktion aktiviert.



Der Arpeggiator läuft dann auch nach Loslassen der Tasten weiter.

Halten Sie die ARPEGGIATOR-Taste erneut gedrückt, um die Latch-Funktion zu deaktivieren.

4. Drücken Sie die ARPEGGIATOR-Taste erneut, um den Arpeggiator auszuschalten. Im Display erscheint „Arpeggiator Run=Off“.



Ändern des Arpeggiator-Tempos

Tippen Sie zum Ändern des Tempos mehrmals rhythmisch im gewünschten Tempo die TAP TEMPO-Taste.

Sie können einen Tempowert auch mit dem Parameter „TEMPO“ auf der Seite SEQ einstellen.



001: Cyber Pad Bell

SEQUENCER	TEMPO	RESO	SWING
---	120.00	↓ 1/2	▬
---	>>	16	OFF
---	MODE	LENGTH	KEYTRG

Ändern des Arpeggio-Musters


1. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken Sie die MODE/ ARP-Taste und wählen Sie die Seite ARP aus.



001: Cyber Pad Bell

ARPEGGIATOR	RUN	PTRN
---	OFF	MANUAL ---
↓ 1/8	▬	1
RESO	GATE	OCT

2. Mit dem Regler B ändern Sie den Parameter „PTRN“ (Pattern) und wählen so ein Arpeggio-Muster aus.



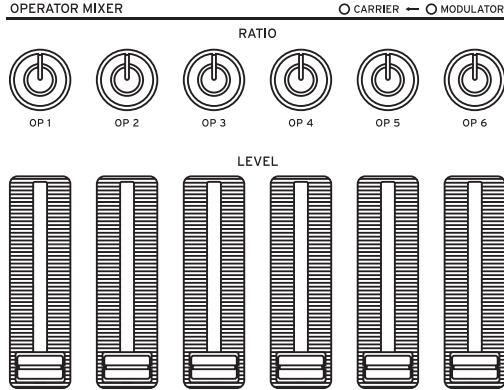
001: Cyber Pad Bell

ARPEGGIATOR	RUN	PTRN
---	OFF	UP ---
↓ 1/8	▬	1
RESO	GATE	OCT

3. Bearbeitung der Programme

Bearbeitung mit dem OPERATOR MIXER

In der Sektion OPERATOR MIXER können Sie mit den Reglern RATIO OP 1–6 die Tonhöhenparameter (RATIO) für jeden Operator und mit den Schieberegler LEVEL OP 1–6 die Ausgangspegel bearbeiten.



1. Drehen Sie den PROGRAM-Regler, um ein Programm zur Bearbeitung auszuwählen.
2. Betätigen Sie die Regler RATIO OP 1–6 und die Schieberegler LEVEL OP 1–6 von OPERATOR MIXER.

Der Effekt ändert sich abhängig davon, ob der Operator, den Sie bearbeiten, ein Träger (die RATIO-Regler-LED leuchtet rot) oder ein Modulator (die RATIO-Regler-LED leuchtet blau) ist.

RATIO-Regler: Ändert die Tonhöhe des jeweiligen Operators. Hauptsächlich ändert sich bei Trägern die Tonhöhe und bei Modulatoren die Helligkeit des Klangs oder die Position der Harmonischen. Durch Erhöhen der Tonhöhe eines Modulators werden die brillanten Harmonischen hervorgehoben, die für FM-Tonerzeuger charakteristisch sind.

LEVEL-Schieberegler: Ändert den Ausgangspegel des jeweiligen Operators. Bei Trägern ändert sich die Lautstärke, während sich bei Modulatoren die Helligkeit des Klangs und die Stärke der Harmonischen ändert. Wenn sich der Träger im FM-Modus befindet und der Ausgangspegel des Modulators stark erhöht ist, können Sie einen stark verzerrten Klang erzielen, der einer verzerrten Gitarre ähnelt.

Tipp: Bei Sounds mit benutzerdefinierten Algorithmen kann ein und derselbe Operator als Träger und Modulator dienen. In diesem Fall leuchtet die LED des RATIO-Reglers violett.

Hinweis: Die Auswirkung von V.PATCH (→ S. 69) und MOTION SEQ. (→ S. 31) sind auch dann hörbar, wenn der PEGEL-Schieberegler auf „0“ steht.

Einfache Programmbearbeitung

Neben den Parametern der Operatoren können Sie auf der Seite HOME/ALGO auch die Hauptparameter bearbeiten.

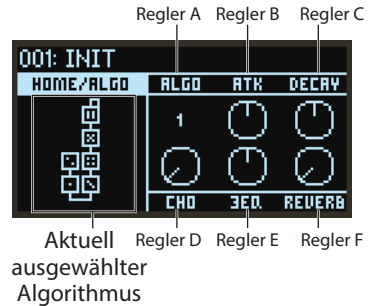
1. Drücken Sie die  (ALGO)-Taste, um die Seite HOME/ALGO anzuzeigen.
2. Verwenden Sie die Regler DATA ENTRY A–F, um die Werte für die im Display angezeigten Parameter zu ändern.

ALGO: Wählen Sie aus den voreingestellten oder benutzerdefinierten Algorithmen denjenigen aus, der die Struktur für die Operatoren 1–6 bestimmt.

ATK: Legt die Anstiegszeit (wie schnell eine Note anschwillt) für alle Operatoren fest.

DECAY: Legt die Abfall-/Freigabezeit (wie schnell eine Note ausklingt) für alle Operatoren fest.

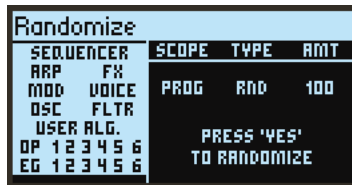
FX1–3: Obwohl die Funktionsweise hier vom eingestellten Effekttyp abhängt, wird hauptsächlich die Tiefe des Effekts verändert.



Zufällige Bearbeitung

Die Parameter des aktuellen Programms im ausgewählten Bereich werden auf zufällige Werte gesetzt. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie beim Erzeugen von Sounds nach neuer Inspiration suchen.

1. Drücken Sie die  Taste, um die Seite Randomize anzuzeigen.



2. Wählen Sie den Umfang der zufällig zu bearbeitenden Parameter aus.
 - Ändern Sie den Parameter „SCOPE“ mit dem Regler DATA ENTRY A. „PROGRAM“ ist standardmäßig ausgewählt; das bedeutet, alle Programmparameter werden zufällig ausgewählt. Mit dem Parameter „TYPE“ stellen Sie die Art der zufälligen Bearbeitung ein.
 - RND:** Verändert den Auswahlbereich der Parameter durch zufällige Erzeugung von Werten für jeden Parameter.
 - SHFFL:** Zufälliger Austausch („Shuffle“ der Parameterwerte im Auswahlbereich).
 - NOISE:** Fügt dem Auswahlbereich der Parameter einen zufälligen Rauschen-Wert hinzu.
 - Mit „AMT“ regeln Sie die Stärke der zufälligen Bearbeitung.

3. Drücken Sie die YES-Taste, um eine Bestätigungsmeldung anzuzeigen.

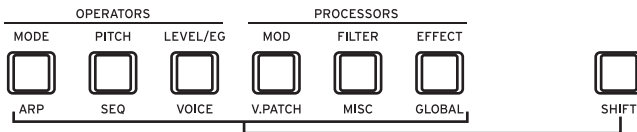


4. Drücken Sie die YES-Taste erneut, um die zufällige Bearbeitung zu starten.

Detaillierte Bearbeitung

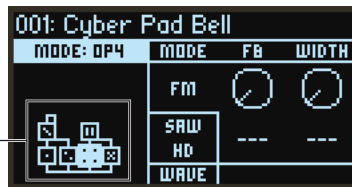
Sie können detaillierte Bearbeitungen wie folgt vornehmen.

1. Drücken Sie die gewünschte PAGE SELECT-Taste zwischen den MODE- und EFFECT-Tasten, um die entsprechende Seite anzuzeigen. Um eine der – unter den Tasten genannten – sekundären Seiten anzuzeigen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und wählen Sie die gewünschte Seite aus.



2. Manchmal wird auf der linken Seite des Bildschirms darauf hingewiesen, dass mehrere Unterseiten verfügbar sind. Sie können die PAGE-Tasten < und > verwenden, um diese durchzublättern.
3. Für jeden Operator können Sie die Parameter auf den Seiten MODE, PITCH und LEVEL bearbeiten. Verwenden Sie die OP SELECT-Tasten + und –, um den zu bearbeitenden Operator auszuwählen.

Wählen Sie den zu bearbeitenden Operator mit Hilfe der OP SELECT + und – Tasten



4. Verwenden Sie die DATA ENTRY-Regler A–F, um die Parameter zu ändern.

Die bearbeitbaren Parameter jeder Seite werden unten angezeigt:

MODE: Ändert den Operator-Modus und die Ausgangswellenformen für OP 1–6.

PITCH: Ändert die Tonhöhe von OP 1–6 sowie die Tonhöhenmodulation von LFO/EG.

LEVEL/EG: Legt die Ausgangspegel, EG und Tastenverfolgung für OP 1–6 fest.

MOD: Konfiguriert LFO 1–3 und EG 1–3.

FILTER: Legt den Gesamtfilter für OP 1–6 fest.

EFFECT: Dient zum Auswählen von Effektypen oder zur detaillierten Bearbeitung der Effekte.

ARP: Konfiguriert den Arpeggiator.

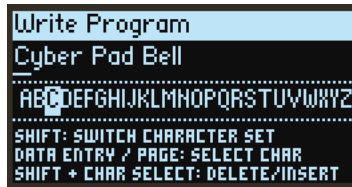
SEQ: Dient zum Einstellen der Funktionsweise des Sequenzers und zur detaillierten Bearbeitung der Sequenzdaten.

- VOICE:** Legt fest, ob ein Sound im Mono-, Poly- oder Unison-Modus wiedergegeben wird.
- V.PATCH:** Legt Ziel und Tiefe des Effekts fest, der von LFO, EG und anderen Modulationsquellen erzeugt wird.
- MISC:** Wird zum Ändern anderer Programmparameter verwendet. Sie können Operatoren auf der Seite OP UTIL kopieren.
- GLOBAL:** Wird zur Konfiguration des Instruments insgesamt verwendet. Die Einstellungen, die Sie in diesem Modus vornehmen, werden nicht in einem Programm gespeichert, sondern gelten für alle Programme. Alle Änderungen, die Sie vornehmen, werden automatisch gespeichert.
- Tipp:** Genauere Hinweise zu jedem Parameter finden Sie im „Parameter Leitfaden“, weitere Informationen zu den Effektparametern finden Sie hier: „Liste der Effekt-Parameter“ →S.88.

Speichern eines Programms

Speichern Sie alle von Ihnen bearbeiteten Programme auf dem opsix.
 Alle Änderungen, die Sie vornehmen, gehen verloren, wenn Sie die Stromversorgung von opsix ausschalten oder ein anderes Programm auswählen, bevor Sie die Daten gespeichert haben.

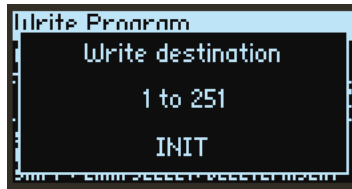
1. Drücken Sie die WRITE-Taste.
 Der opsix wechselt in den Standby-Modus, und die YES- und NO-Tasten blinken.
2. Ändern Sie den Programmnamen nach Bedarf.



- PROGRAM-Regler** Ändert das Zeichen an der Cursorposition.
- SHIFT-Taste:** Ändert den Typ des einzugebenden Zeichens.
- PAGE-Tasten < und >:** Bewegt den Cursor. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, während Sie die PAGE-< Taste drücken, um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, während Sie die PAGE-> Taste drücken, um ein Leerzeichen an der Cursorposition einzufügen.
- DATA ENTRY-Regler A–F:** Das Drehen dieses Reglers nach links oder rechts entspricht dem Drücken der PAGE < und > Tasten nacheinander.

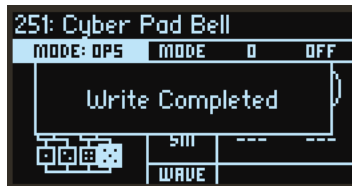
3. Drücken Sie die YES-Taste, um den Programmnamen zu bestätigen.

4. Mit dem PROGRAM-Regler wählen Sie den Programmort aus, an dem Ihr bearbeiteter Sound gespeichert werden soll.
Wählen Sie ein anderes Programm, wenn Sie das ursprüngliche Programm beibehalten möchten.



Tipp: Drücken Sie zum Abbrechen die NO-Taste.


5. Drücken Sie die YES-Taste, um das Programm zu speichern.
Das Programm wird gespeichert und die Meldung „Write Completed“ wird im Display angezeigt.



- ⚠ Schalten Sie niemals das Gerät aus, während ein Programm gespeichert wird, sonst können interne Daten verloren gehen.

Zurücksetzen eines Programms

Sie können alle Parameter auf die INIT-Programmstandardwerte zurücksetzen.

1. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die /INITIALIZE-Taste.
Die Nachricht "Initialize all param values?" wird angezeigt und die YES- und NO-Tasten blinken.
2. Drücken Sie die YES-Taste, um das Programm zurückzusetzen.
Das Programm wird zurückgesetzt und im Display erscheint die Meldung „Program Initialized“.
Tipp: Drücken Sie zum Abbrechen die NO-Taste.
3. Speichern Sie bei Bedarf Ihre Änderungen oder das gesamte Programm.

Programmbearbeitung rückgängig machen

Sie können sämtliche Änderungen eines Programms rückgängig machen und zu dessen zuvor gespeicherten Einstellungen zurückkehren.

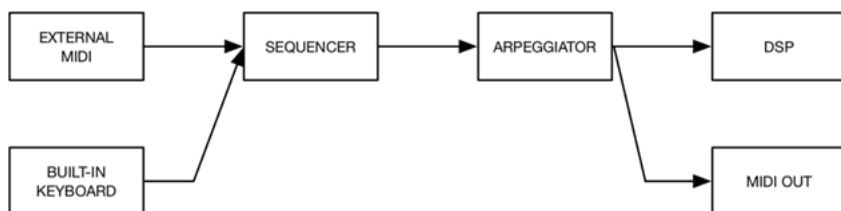
1. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die WRITE/ RECALL-Taste.
"Revert current changes?" wird angezeigt und die YES- und NO-Tasten blinken.
2. Mit der YES-Taste können Sie Ihre Änderungen rückgängig machen.
Die Änderungen werden rückgängig gemacht und im Display erscheint die Meldung „Program Recalled“.
Tipp: Drücken Sie zum Abbrechen die NO-Taste.

4. Verwenden des Schrittsequenzers

Der Opsix verfügt über einen polyphonen Sequenzer mit bis zu 16 Schritten. Sequenzdaten für den Schrittsequenzer können in jedem Programm gespeichert werden. Zusätzlich zu den Notendaten können Sie auch Bewegungssequenzen aufnehmen und wiedergeben (dies sind Änderungen am Sound, die mit den Reglern oder Schieberegler des Opsix vorgenommen wurden).

Arbeitsweise des Sequenzers

MIDI-Signal-Fluss



Wenn eine MIDI-Nachricht empfangen wird, wird sie im Sequenzer verarbeitet und zum nächsten Bauteil weitergeleitet. Beispielsweise werden bei einer Aufnahme empfangene MIDI-Noten im Sequenzer aufgenommen und zur DSP (Klangerzeugung) weitergeleitet, die den Klang ausgibt. Wie im Diagramm abgebildet, werden MIDI-Nachrichten nur nach vorne durch die Module gesendet. Aus diesem Grund kann der Arpeggiator zwar verwendet werden, um den Sequenzer zu spielen, doch können die Noten des Arpeggiators nicht mit dem Sequenzer aufgenommen werden. Im Key-Trigger-Modus wird die Sequenz mit jedem Tastendruck auf der Tastatur zurückgesetzt, wobei die Noten gemäß der gespielten Taste transponiert werden.

Noten können in Echtzeit oder im Schrittmodus aufgenommen werden. Motions können in Echtzeit aufgenommen werden, wobei die Werte jedes Motion-Schrittes auf der Seite SEQUENCER bearbeitet werden können.

Notensequenzer

Der Notensequenzer bietet 16 Schritte. In jedem einzelnen Schritt können bis zu sechs Noten (von C-1 bis G9) aufgenommen werden, wobei die Parameter jeder Note angepasst werden können. Ist der „SWING“-Effekt ausgeschaltet, sind alle Schritte gleich lang. Mit „RESO“ können Sie die Länge eines Schritts dem Tempo entsprechend einstellen.

Motion-Sequenzer

Der Motion-Sequenzer bietet 16 Schritte. Es können sogenannte Motions für bis zu sechs Parameter aufgezeichnet und wiedergegeben werden. Diese Motion-Daten werden in „Spuren“ aufgezeichnet. Im Grund funktioniert der Motion-Sequenzer des opsix wie die Automatisierungsfunktion von DAWs. Jeder Schritt ist auch auf dem Motion-Sequenzer gleich lang. Um einen Parameter einer Spur zuzuweisen, bedienen Sie einen Regler oder Schieberegler zur Echtzeitaufzeichnung der Änderungen des Parameters oder wählen Sie „DEST“.

Wiedergabe und Aufnahme mit dem Schrittsequenzer

Hier werden die für jedes Programm aufgezeichneten Sequenzdaten wiedergegeben.

1. Drücken Sie die PLAY-Taste.

Die für das aktuell ausgewählte Programm aufgezeichneten Sequenzdaten werden wiedergegeben.

2. Drücken Sie die REC-Taste, wenn Sie aufnehmen möchten, was Sie auf der Tastatur spielen.

Die REC-Taste leuchtet auf und alle Noten, die Sie anschließend spielen, werden als Sequenzdaten aufgezeichnet. Drücken Sie die REC-Taste erneut, um die Aufnahme zu beenden.

3. Um die Wiedergabe von Sequenzdaten zu stoppen, drücken Sie erneut die PLAY-Taste.

⚠ Alle Daten, die Sie aufzeichnen, gehen verloren, wenn Sie den opsix ausschalten oder ein anderes Programm auswählen, bevor Sie die Daten gespeichert haben. Siehe „Speichern eines Programms“, S.26.

Schrittaufnahme

1. Drücken Sie die SEQUENCER/FAVORITES-Taste, um SEQUENCER auszuwählen.

2. Wählen Sie ein Programm aus und drücken Sie die REC-Taste.

Die STEP-Taste 1 blinkt.



3. Verwenden Sie die STEP 1–16-Tasten, um die einzugebenden Schritte auszuwählen.

Die von Ihnen ausgewählten STEP-Tasten blinken.

4. Drücken Sie gleichzeitig eine oder mehrere Tasten auf der Tastatur, um im aktuellen Schritt eine oder mehrere Noten aufzunehmen.

Drücken Sie eine der STEP 1–16-Tasten, während Sie eine Taste gedrückt halten, um einen Bindebogen aufzunehmen. Der Bindebogen verbindet die Note mit dem gedrückten Schritt.

5. Wenn die voreingestellte Anzahl an Schritten aufgenommen worden ist, endet die Schrittaufnahme automatisch (REC-Taste erlischt).

Drücken Sie während der Aufnahme die REC-Taste, um die Aufnahme zu unterbrechen.

6. Speichern Sie das Programm, nachdem Sie die Aufnahme beendet haben.

Falls Sie ein anderes Programm auswählen, ohne Ihr zuvor bearbeitetes Programm zu speichern, gehen beim Aufrufen der Sequenzdaten des neuen Programms Ihre zuvor bearbeiteten Sequenzdaten verloren.

⚠ Durch das Speichern eines Programms werden die Sequenzdaten an dieser Programmposition überschrieben.

TIPP: Wenn die Schrittaufnahme beginnt, schaltet das Display zur Seite SEQ NOTE um.

Während der Schrittaufnahme können Sie die Parameter jedes Schrittes auch in der Seite SEQ NOTE bearbeiten.

Aufzeichnung der Bewegungen von Reglern und Schieberegler mit dem Motion-Sequencer

Motion-Sequencing ermöglicht Ihnen die Aufzeichnung von durch Bedienung von Reglern und Schieberegler vorgenommen Änderungen im Sound, um diese bei der Wiedergabe nachzubilden. Mit dem opsix können Sie bis zu sechs Bewegungen von Reglern und Schieberegler (Motion-Sequenzen) aufzeichnen.

Tipp: Die Bedienung folgender Regler und Schieberegler kann mit dem Motion-Sequencer aufgezeichnet werden.

DATA ENTRY-Regler A–F, RATIO OP-Regler 1–6, LEVEL OP-Schieberegler 1–6, PITCH-Rad, MODULATION-Rad

1. Drücken Sie die PLAY-Taste, um die Schrittsequenzerwiedergabe zu starten.

2. Drücken Sie die REC-Taste.

Die Echtzeitaufnahme beginnt.

3. Bewegen Sie Regler und Schieberegler.

Sie können bis zu sechs solcher Motion-Sequenzen aufzeichnen.

Hinweis: Falls Sie versuchen, auf diese Weise eine siebte Motion-Sequenz aufzuzeichnen, erscheint im Display die Nachricht „Motion Full“. Löschen Sie nicht benötigte Motion-Sequenzen, um neue aufzeichnen zu können. Genauerer hierzu finden Sie unter CLEAR-Funktion auf „SEQ UTIL (Sequencer-Utility)“ →S.65.

Hinweis: Wenn Sie Motion-Sequenzen bereits aufgezeichneter Regler und Schieberegler aufzeichnen, werden die zuvor aufgezeichneten Daten überschrieben.

4. Wenn die voreingestellte Anzahl von Schritten aufgenommen ist, endet automatisch die Aufzeichnung der Motion-Sequenz.

Beginnen Sie bei Schritt 1, um Motion-Sequenzen für andere Regler und Schalter aufzuzeichnen.

Die Anzahl an Schritten ist für jedes Programm festgelegt. Sie können die Anzahl der Schritte mit der „LENGTH“-Funktion auf der Seite SEQUENCER ändern „LENGTH“ →S.62.

Sequenzdaten bearbeiten

Löschen von Schrittinformationen

Die im Schrittsequenzer aufgezeichneten Noteninformationen werden gelöscht.

1. Halten Sie die CLEAR-Taste gedrückt und drücken Sie zum Löschen die STEP-Taste.

2. Lassen Sie die CLEAR-Taste los.

Nun werden die in Schritt 1 ausgewählten Schrittinformationen gelöscht.

Kopieren von Schrittinformationen

1. Halten Sie die DUP-Taste gedrückt und drücken Sie den Schritt, den Sie kopieren möchten (Kopierquelle).
Um einen Schritt zu kopieren, drücken Sie nur auf den gewünschten Schritt.
Um eine Reihe von Schritten zu kopieren, halten sie den Anfangsschritt gedrückt und drücken sie den Schlussschritt.
2. Halten Sie die DUP-Taste gedrückt und drücken Sie den Schritt, auf den Sie die Informationen kopieren wollen (Kopierziel, mehrere Ziele sind OK)
3. Lassen Sie die DUP-Taste los.
Die in Schritt 1 ausgewählten Schrittinformationen werden in den (die) in Schritt 2 ausgewählten Schritt(e) kopiert.

Schritte zum Stummschalten auswählen

Schritte, die Sie nicht hören wollen, können Sie während der Wiedergabe (REC-Taste erloschen) oder wenn die Seite SEQUENCER nicht angezeigt wird stummschalten. Drücken Sie diejenigen STEP-Tasten 1–16, die Sie stummschalten möchten. Zwar werden nun die Noten der stummgeschalteten Schritte nicht wiedergegeben, doch läuft die Wiedergabe des Motion-Sequenzers mit unveränderter Länge der Sequenz.

Tipp: Wenn Sie die STEP-Tasten 1–16 drücken, während die Seite SEQUENCER angezeigt wird, dienen die Tasten zur Auswahl von Schritten.

• Step Jump

Drücken Sie bei gedrückter SHIFT-Taste eine STEP-Taste, um die Sequenz auf diesen Schritt springen zu lassen. Dadurch wird die Sequenz verkürzt.

Noteninformationen eines Schritts bearbeiten

Wenn Sie bei leuchtender REC-Taste oder Anzeige der Seite SEQUENCER eine der STEP-Tasten 1–16 drücken, wird der dieser Taste entsprechende Schritt ausgewählt und die Seite SEQ NOTE angezeigt. Siehe „SEQ NOTE (Sequenz-Note)“ auf Seite 63.

Tipp: Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, erhöht sich mit jedem Drücken einer STEP-Taste der GATE-Wert des Schritts um 25%

Gehen Sie wie folgt vor, um die Noten-Nummer oder den Velocity-Wert jeder Note zu bearbeiten.

1. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die PITCH/SEQ-Taste.
2. Rufen Sie mit den PAGE-Tasten < oder > die Seite SEQ NOTE auf.

001: Cyber Pad Bell			
< SEQ NOTE >	LANE	NOTE	START
STEP 1	1	E5	
1:05	2:04		TIE
3:A4	4:E4		
5:F3	6:---	ACTIVE	VEL GATE

3. Verwenden Sie die STEP-Tasten 1–16, um einen Schritt zur Bearbeitung auszuwählen.
Die von Ihnen gewählte STEP-Taste blinkt.

4. Wählen Sie mit dem DATA ENTRY-Regler A die Note aus, die Sie bearbeiten möchten.
Die ausgewählte Note wird links im Display in hervorgehobenem Text angezeigt.
5. Mit den DATA ENTRY-Reglern B–F können Sie nun die Parameter ändern.
Tipp: Für jeden Schritt ist „ACTIVE“ eingestellt, das nicht für jede Note geändert werden kann.
Wenn Sie nur eine bestimmte Note löschen wollen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und setzen Sie mit dem DATA ENTRY-Regler B „NOTE“ auf „---“.

Detaillierte Bearbeitung mit dem Motion-Sequenz

Gehen Sie wie folgt vor, um jeden Schritt der Motion-Sequenzen zu bearbeiten.

1. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die PITCH/SEQ-Taste.
2. Rufen Sie mit den PAGE-Tasten < oder > die Seite MOTION auf.

001: Cyber Pad Bell			
< MOTION >	LANE	DEST	VALUE
STEP 1	1	OFF	⌚
---	---	---	SEP
---			CURVE

3. Wählen Sie mit dem DATA ENTRY-Regler A die Spur aus, die Sie bearbeiten möchten.
Die ausgewählte Spur wird links im Display in hervorgehobenem Text angezeigt.
4. Verwenden Sie die STEP-Tasten 1–16, um einen Schritt zur Bearbeitung auszuwählen.
Die von Ihnen gewählte STEP-Taste blinkt.
5. Mit den DATA ENTRY-Reglern B–E können Sie nun die Parameter ändern.

Parameter Leitfaden


Liste der Parameter

Seitengruppe	Seitenname	Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	Bereich	→			
HOME/ALGO	HOME/ALGO	A	ALGO	Algorithm	1–40, User	S. 41			
		B	ATK	Attack	–100.0 – +100.0 [%]	S. 41			
		C	DECAY	Decay/Release	–100.0 – +100.0 [%]	S. 41			
		D	FX1	(Erster Parameter von FX1)	S. 41				
		E	FX2	(Erster Parameter von FX2)					
		F	FX3	(Erster Parameter von FX3)					
MODE	MODE	A	MODE	Operator Mode	FM, Ring Mod., Filter, Filter FM, Wave Folder, Bypass, Mute	S. 42			
		D	WAVE	Wave	*"Liste der Wellenformen"	S. 42			
		FM	B	FB	Feedback	0–100 [%]	S. 42		
			C	WIDTH	Wave Width	Off, 1–99 [%]	S. 42		
			Ring Mod.	B	DEPTH	Ring Depth	0–100 [%]	S. 43	
		C		SHAPE	Shape	0–100 [%]	S. 43		
		Filter/ FilterFM	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	S. 43		
			E	CUTOFF	Cutoff	–50.0 – +50.0 [semi]	S. 43		
			F	RESO	Resonance	0–100 [%]	S. 43		
		Filter	C	OSC MIX	OSC Mix Level	0–100 [%]	S. 43		
		Wave Folder	B	GAIN	Gain	0–100 [%]	S. 44		
			C	OSC MIX	OSC Mix Level	0–100 [%]	S. 44		
			E	BIAS	Bias	–100 – +100 [%]	S. 44		
		EFFECT	EFFECT	B	FX	Effect Type	PEAK EQ, SHELV EQ, PHASER, SHORT DELAY, COMB, DIST, DRIVE, DEC, WAVESHAPER, PUNCH	S. 45	
				C	OSC MIX	OSC Mix Level	0–100 [%]	S. 45	
				PEAK EQ	E	FREQ	Frequency	–50.0–+50.0 [semi]	S. 45
					F	GAIN	Gain	–18.0–18.0 [dB]	S. 45
				SHELV EQ	E	LOW	Low Gain	–18.0–18.0 [dB]	S. 45
					F	HIGH	High Gain	–18.0–18.0 [dB]	S. 45
				PHASER	E	FREQ	Frequency	–50.0–+50.0 [semi]	S. 45
					F	FB	Feedback	–100–+100 [%]	S. 45
				SHORT DELAY	E	TIME	Time	1–300 [msec]	S. 46
					F	FB	Feedback	0–100 [%]	S. 46
				COMB	E	FREQ	Frequency	–50.0–+50.0 [semi]	S. 46
					F	FB	Feedback	–100–+100 [%]	S. 46
				DIST	E	DIST	Distortion	0–100 [%]	S. 46
					F	LOW	Low Gain	–18.0–18.0 [dB]	S. 46

Seitengruppe	Seitenname		Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	Bereich	→	
MODE	EFFECT	DRIVE	E	DRIVE	Drive	0–100 [%]	S. 46	
			F	LOW	Low Gain	–18.0–18.0 [dB]	S. 46	
		DEC	E	FREQ	Frequency	2.00–256.00	S. 46	
			F	BIT	Bit	2.00–24.00	S. 47	
		WAVESHAPER	E	TYPE	Type	waveshaper type list	S. 47	
			F	DAMP	High Damp	0–100 [%]	S. 47	
		PUNCH	E	PUNCH	Punch	0–100 [%]	S. 47	
			F	HIGH	High Gain	–18.0–18.0 [dB]	S. 47	
PITCH	PITCH	RATIO	A	FREQ	Frequency Mode	FIXED, RATIO	S. 48	
			C	TRANS	Transpose	–12 – +12 [semi]	S. 48	
			D	COARSE	Coarse Ratio	1/128–32	S. 48	
			E	FINE	Fine Ratio	0.50–2.00	S. 49	
			F	DETUNE	Detune	–50.0 – +50.0 [cents]	S. 49	
			D	x100	Fixed Frequency	0.01–9999.99 [Hz]	S. 48	
	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]	S. 49
				B	LFO1	LFO1 Int	–144.00 – +144.00 [semi]	S. 49
				C	VEL	Velocity Sens	0–100 [%]	S. 49
				D	CTRL	EG1 Ctrl Src	*"Liste der Steuerquellen"	S. 49
E				CTRL	LFO1 Ctrl Src	*"Liste der Steuerquellen"	S. 49	
F				DEST	Velocity Mod. Dest.	Fine, Coarse	S. 49	
LEVEL/EG	EG		A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 50	
			B	DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53	
			C	REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 50	
			D	LEVEL	OP Level	0–100 [%]	S. 50	
			E	SUS	Sustain Level	0–100	S. 50	
			F	CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	S. 50	
	KTRK			A	LOW	Low Slope	–100 – +100 [%]	S. 51
				B	CENTER	Center Key	A0–C9	S. 51
				C	HIGH	High Slope	–100 – +100 [%]	S. 51
				D	L CRV	Low Curve	LIN, EXP	S. 51
				F	H CRV	High Curve	LIN, EXP	S. 51
	LMOD			B	LFO1	LFO1 Int	–100 – +100 [%]	S. 52
				C	VEL	Velocity Sens	0–100 [%]	S. 52
				E	CTRL	LFO1 Ctrl Src	*"Liste der Steuerquellen"	S. 52

Seitengruppe	Seitenname	Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	Bereich	→
MOD	EG1 PITCH	A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
		B	DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
		C	REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
		E	SUS	Sustain Level	0–100	S. 53
		F	CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	S. 53
		A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
	EG2 FLTR	B	DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
		C	REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
		E	SUS	Sustain Level	0–100	S. 53
		F	CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	S. 53
		A	ATK	Attack Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
		EG3	B	DECAY	Decay Time	0 [msec] – 90.000 [sec]
	C		REL	Release Time	0 [msec] – 90.000 [sec]	S. 53
	E		SUS	Sustain Level	0–100	S. 53
	F		CURVE	Curve	0(LIN), 1–9, 10(EXP)	S. 53
	A		WAVE	Wave	*"Liste der LFO-Wellenformen"	S. 53
	LFO1 OP		B	SPEED	Speed	0.01–100.00[Hz], 1/48–4/1
		C	KSYNC	Key Sync	Off, Common, Voice	S. 54
		D	PHASE	Phase	Random, –180 – +180	S. 55
		E	TEMPO	Tempo Sync	Off, On	S. 55
		F	FADE	Fade	0 [msec] – 5.000 [sec]	S. 55
		A	WAVE	Wave	*"Liste der LFO-Wellenformen"	S. 53
	LFO2 FLTR	B	SPEED	Speed	0.01–100.00[Hz], 1/48–4/1	S. 54
		C	KSYNC	Key Sync	Off, Common, Voice	S. 54
		D	PHASE	Phase	Random, –180 – +180	S. 55
		E	TEMPO	Tempo Sync	Off, On	S. 55
		F	FADE	Fade	0 [msec] – 5.000 [sec]	S. 55
		A	WAVE	Wave	*"Liste der LFO-Wellenformen"	S. 53
	LFO3	B	SPEED	Speed	0.01–100.00[Hz], 1/48–4/1	S. 54
		C	KSYNC	Key Sync	Off, Common, Voice	S. 54
D		PHASE	Phase	Random, –180 – +180	S. 55	
E		TEMPO	Tempo Sync	Off, On	S. 55	
F		FADE	Fade	0 [msec] – 5.000 [sec]	S. 55	

Seitengruppe	Seitenname	Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	Bereich	→
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	S. 56
		D	ENABLE	Enable	Off, On	S. 56
		B	CUTOFF	Cutoff	(TYPE = MS-20, Poly6) 12.98Hz – +21.10kHz (Andere) 6.489Hz – 23.68kHz	S. 57
		E	RESO	Resonance	0.00–100.00[%]	S. 57
		C	EG2	EG2 Int	–142.00 – +142.00	S. 57
	F	CTRL	EG2 Ctrl Src	*"Liste der Steuerquellen"	S. 57	
	FLTR MOD	A	LOW	KeyTrk Low Slope	–Inf – +Inf	S. 58
		D	CENTER	KeyTrk Center Key	C-1–G9	S. 58
		B	HIGH	KeyTrk High Slope	–Inf – +Inf	S. 58
		C	LFO2	LFO2 Int	–142.00 – +142.00	S. 58
F		CTRL	LFO2 Ctrl Src	*"Liste der Steuerquellen"	S. 58	
EFFECT	FX 1...3	A	FX	Effect Type	*"Liste der Effekt-Parameter"	S. 59
		D	ENABLE	Enable	Off, On	S. 59
		B	FX EDIT 1	---	*"Liste der Effekt-Parameter"	S. 59
		C	FX EDIT 2	---	*"Liste der Effekt-Parameter"	
		E	FX EDIT 3	---	*"Liste der Effekt-Parameter"	
		F	FX EDIT 4	---	*"Liste der Effekt-Parameter"	
ARP	ARPEGGIATOR	A	RUN	Arpeggiator Run	Off, On, Latch	S. 60
		B	PTRN	Arp Pattern	Manual, Up, Down, Alt1, Alt2, Random, Trigger	S. 60
		---	---	---	---	---
		D	RESO	Resolution	1/32triple – 1/4	S. 61
		E	GATE	Gate Time	0–100[%]	S. 61
		F	OCT	Octave	1–4[oct]	S. 61
SEQ	SEQUENCER	A	TEMPO	Tempo	40.00–300.00 [bpm]	S. 62
		B	RESO	Step Resolution	1/64–4/1	S. 62
		C	SWING	Swing	–100 – +100 [%]	S. 62
		D	MODE	Step Mode	Forward, Backward, Bounce, Center, Even/Odd, Random	S. 62
		E	LENGTH	Length	1–16	S. 62
		F	KEYTRG	Key Trigger	Off, On, Latch	S. 62
	SEQ NOTE	A	LANE	Lane	1–6	S. 63
		B	NOTE	Lane Note	---, C-1–G9	S. 63
		C	START	Start Offset	0–100[%]	S. 63
		D	ACTIVE	Active	Off, On	S. 63
E	VEL	Velocity	1–127	S. 63		
F	GATE	Gate Time	0–100[%], Tie	S. 63		

Seitengruppe	Seitenname	Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	Bereich	→	
SEQ	MOTION	A	LANE	Lane	1-6	S. 64	
		B	DEST	Dest Scope	OFF, PROG, OP1-6, EG1-3, LFO1-3, FILTER, FX1-3, ARP, SEQ, ALG R1-6, MIDI	S. 64	
		C	VALUE	Value	0-100 [%]	S. 64	
		E	DEST	Destination	*"Liste der Motion-Destinationen"	S. 64	
		F	CURVE	Curve	Step, Exp, Lin, Log	S. 64	
	SEQ UTIL		A	TRAGET	Traget	NOTE, MTN LANE1-6	S. 65
			B	FUNC	Function	TRANS, VEL, NUDGE, COPY, INVERT	S. 65
	TRAGET = NOTE	TRANS	---	TRANS	Transpose	---	S. 65
		VEL	---	VEL	Velocity	---	S. 65
		NUDGE	---	NUDGE	Nudge	---	S. 65
		COPY	---	COPY	Copy	---	S. 65
		INVERT	---	INVERT	Invert Sequence	---	S. 65
	TRAGET = MTN LANE1-6		B	FUNC	Function	CLEAR, DUP, COPY VALUE, COPY CURVE, SET VALUE, SET CURVE, ASSIGN RAMP, ASSIGN SAW, ASSIGN TRI, ASSIGN TRI+, ASSIGN SINE, ASSIGN SQR, ASSIGN RAND	S. 65
			CLEAR	---	CLEAR	Clear lane	---
		DUP	C	REPEAT	Repeat	1-16	S. 66
			D	START	Start step	1-16	
			E	END	End step	1-16	
			F	DEST	Destination	1-16	
		COPY VALUE	C	REPEAT	Repeat	1-16	S. 66
			D	START	Start step	1-16	
			E	END	End step	1-16	
			F	DEST	Destination	1-16	
		COPY CURVE	C	REPEAT	Repeat	1-16	S. 66
			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	S. 66
			D	START	Start step	1-16	
			E	END	End step	1-16	
		SET CURVE	C	VALUE	Value	STEP, EXP, LIN, LOG	S. 66
			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	S. 66
			D	START	Start step	1-16	
			E	END	End step	1-16	
F	OFFSET		Offset	-100.00 - 100.00			

Seitengruppe	Seitenname	Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	Bereich	→	
VOICE	VOICE	A	ASSIGN	Voice Assign	Poly, Mono, Mono Legato	S. 67	
		B	GLIDE	Glide Mode	Off, On, Legato	S. 67	
		C	TIME	Glide Time	0[msec]–50.000[sec]	S. 67	
		D	UNISON	Unison Voices	Off, 2–8	S. 67	
		E	DETUNE	Unison Detune	0–200[cents]	S. 67	
		F	SPREAD	Unison Spread	0–100[%]	S. 68	
V.PATCH	V.PATCH 1...12	A	SRC	Source Scope	**Liste der Virtuellen Patch-Quellen"	S. 69	
		D	SRC	Source			
		B	INT	Mod Int	Abhängig vom Ziel	S. 69	
		E	CTRL	Mod Ctrl Src	**Liste der Steuerquellen"	S. 69	
		C	DEST	Dest Scope	**Liste der Virtuellen Patch-Quellen"	S. 69	
		F	DEST	Destination	**Liste der Virtuellen Patch- Destination"		
MISC	PROG PITCH	A	TRANS	Transpose	–12 – +12 [semi]	S. 70	
		B	BEND	Pitch Bend Up	–60 – +60 [semi]	S. 70	
		C	LFO1	LFO1 Int	–144.00 – +144.00[semi]	S. 70	
		D	OCT	Octave	–2 – +2 [oct]	S. 70	
		E	---	Pitch Bend Down	–60 – +60 [semi]	S. 70	
		F	CTRL	LFO1 Ctrl Src	**Liste der Steuerquellen"	S. 70	
	PROG MISC	A	LEVEL	Program Level	–Inf – +6.0 [dB]	S. 71	
		B	ALG FB	Algorithm FB	0–100 [%]	S. 71	
		C	PHASE	OSC Phase	Sync, Free, Random	S. 71	
		D	LOFI	LoFi	Off, On	S. 71	
	USER ALG	FM MATRIX	B-F	x->y	OPx -> OPy	0–100 [%]	S. 72
			A	SELF	OPx Self Feedback	0–100 [%]	S. 72
		DIRECT OUT	A-F	OPx	OPx Direct Out	Off, On	S. 72
	OP UTIL	A	FUNC	Function	COPY OP, COPY EG, COPY KTRK	S. 73	
		B	FROM	From	1–6	S. 73	
		C	TO	To	1–6	S. 73	

Seitengruppe	Seitenname	Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	Bereich	→
GLOBAL	TUNE	---	---	Master Tune	-50 – +50 [ct]	S. 74
		---	---	Transpose	-12 – +12	S. 74
	MIDI	---	---	Global Channel	1–16	S. 74
		---	---	Local Control	Off, On	S. 75
		---	---	Clock	Off, Inter, Exter, Auto	S. 75
		---	---	Convert Position	Pre, Post	S. 75
		---	---	Rx Transport	Off, On	S. 76
		---	---	Rx Prog Chg	Off, On	S. 76
		---	---	Rx CC	Off, On	S. 76
		---	---	Rx Pitch Bend	Off, On	S. 76
		---	---	Tx Transport	Off, On	S. 76
		---	---	Tx Prog Chg	Off, On	S. 76
		---	---	Tx CC	Off, On	S. 76
		---	---	Tx Pitch Bend	Off, On	S. 76
	CTRL	---	---	Velocity Curve	1–9	S. 77
		---	---	Prog Chg Lock	Off, Shift, Home	S. 77
		---	---	Knob Mode	Scale, Jump	S. 77
		---	---	SST Hold Time	0.0–60.0 [s]	S. 78
	SEQ	---	---	Trigger Quantize	Off, 1, 2, 4	S. 78
		---	---	Record Quantize	Off, Start, All	S. 78
		---	---	Metronome	Off, On	S. 78
		---	---	Metronome Level	0–10	S. 79
	SYS	---	---	High Click	Off, On	S. 79
		---	---	Auto Power Off	Off, 4H	S. 79
		---	---	Screen Bright	0–10	S. 78
		---	---	LED Bright	0–10	S. 79
		---	---	System ID	1–254	S. 79
		---	---	USB Network	RNDIS, NCM	S. 79

HOME/ALGO

HOME/ALGO (Home/Algorithmus)



ALGO (Algorithmus)

Wählt den Algorithmus aus.

Auf der Seite USER ALG (benutzerdefinierter Algorithmus) können die benutzerdefinierten Algorithmen bearbeitet werden.

ATK (Attack)

Legt die Anstiegszeit (wie schnell eine Note anschwillt) für alle Operatoren fest.

DECAY (Decay/Release)

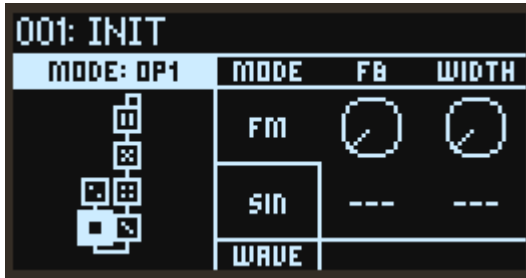
Legt die Abfall-/Freigabezeit (wie schnell eine Note ausklingt) für alle Operatoren fest.

FX1, 2, 3

Zur Einstellung der wichtigsten Parameter jedes Effekts. Obwohl die Funktionsweise hier vom eingestellten Effektyp abhängt, wird hauptsächlich die Tiefe des Effekts verändert. Mit der Seitengruppe EFFECT können Sie die Einstellungen jedes Effekts detailliert bearbeiten.

OPERATOREN: MODUS

MODE: OP1...6 (Operator-Modus)



MODE

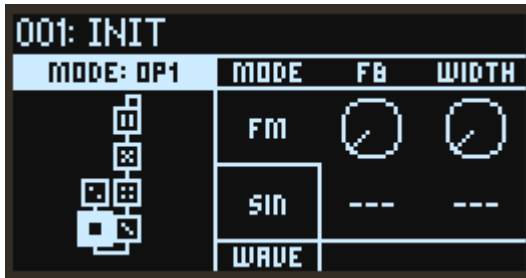
Wählt den Operator-Modus. (Siehe „Operator-Modi“, S.7)

WAVE

Wählt die Wellenform des Oszillators. (Siehe „Liste der Wellenformen“, S.81)

Wenn für „MODE“ FM (Frequenzmodulation) eingestellt ist

Mit dem Signal des Modulators kann die Tonhöhe eines Oszillators verändert werden.



FB (Feedback)

Regelt den Anteil der Selbstrückkopplung des Operators. Wenn für „WAVE“ „SIN“ eingestellt ist, wird der Klang heller, je mehr der Feedback-Wert sich 75% nähert und erinnert eher an eine Sägezahnwelle. Wachsen die Feedback-Werte über 75%, wird der Sound immer mehr zu einem komplexen Rauschen.

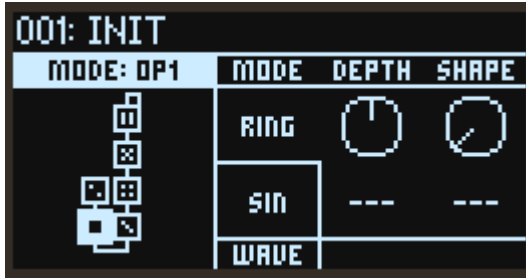
WIDTH (Wellenbreite)

Hiermit stellen Sie die Breite der mit dem Parameter „WAVE“ konfigurierten Wellenform ein. Mit V.Patch können Sie den Wert steuern, um typische Dance-Music-Sounds zu erhalten.



Wenn für „MODE“ RING (Ringmodulation) eingestellt ist

Hiermit wird mit AM (Amplitudenmodulation) das Eingangssignal des Modulators mit dem Oszillator multipliziert.



DEPTH (Ring-Tiefe)

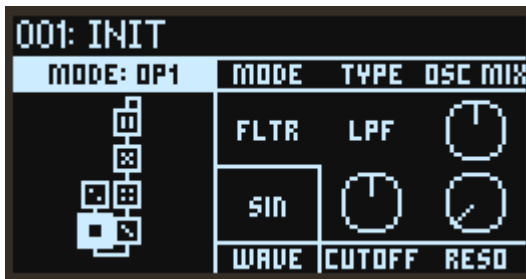
Stellt die Balance zwischen den Signalen von Ringmodulator und Oszillator ein. Bei einer Einstellung von 100% wird nur das Signal des Ringmodulators ausgegeben, bei 0% nur das des Oszillators.

SHAPE

Hiermit wird das Eingangssignal des Modulators gleichgerichtet. Bei einer Einstellung von 50% wird die Wellenform zur Hälfte gleichgerichtet, bei 100% vollständig gleichgerichtet. Je höher der Wert, desto heller der Klang.

Wenn für „MODE“ FLTR (Filter) eingestellt ist

Filtert das Eingangssignal, um einen bestimmten Frequenzbereich herauszuschneiden. Sie können hier auch den Sound des Oszillators zur Ausgabe hinzumischen. Die Cutoff-Frequenz richtet sich nach der Oszillator-Tonhöhe.



TYPE (Filtertyp)

Stellt den im Operator verwendeten Filtertyp ein.

OSCMIX (OSC Mix Pegel)

Stellt den in den Filter geleiteten Pegel des Oszillators ein.

CUTOFF (Cutoff)

Zwar richtet sich die Cutoff-Frequenz des Filters nach der Oszillator-Tonhöhe, doch können Sie mit diesem Parameter einen Versatz hinzufügen. Die Einstellung erfolgt in Halbtönen.

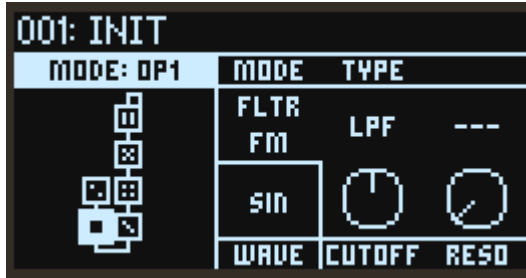
RESO (Resonanz)

Betont den Frequenzbereich im Umfeld der Cutoff-Frequenz.

Wenn für „MODE“ FLTR FM (Filter FM) eingestellt ist

In Filter FM wird das Signal des Oszillators als Audio in das Filter geleitet. Die Cutoff-Frequenz wird mit den Eingangssignalen des Modulators/der Modulatoren moduliert. Je nach Einstellungen von Cutoff und Filtertyp kann dies keine Wirkung zeigen, da der vom Oszillator erzeugte Klang womöglich nicht durch das Filter geleitet wird.

Die Klangvariationen sind leichter zu verstehen, wenn Sie den Parameter WAVE auf SAW stellen und dann den Filtertyp ändern.



TYPE (Filtertyp)

Stellt den im Operator verwendeten Filtertyp ein.

CUTOFF (Cutoff)

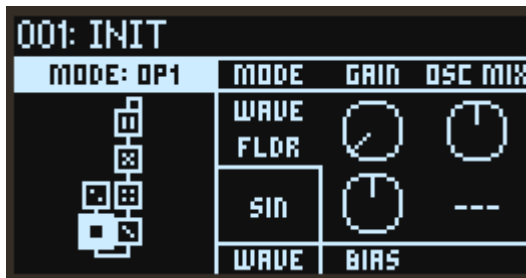
Obwohl sich die Cutoff-Frequenz des Filters mit dem Eingangssignal des Modulators ändert, ändert sich die Zentralfrequenz mit der Oszillator-Tonhöhe, so dass Sie mit diesem Parameter einen Versatz hinzufügen können. Die Einstellung erfolgt in Halbtönen.

RESO (Resonanz)

Betont den Frequenzbereich im Umfeld der Cutoff-Frequenz.

Wenn für „MODE“ WAVE FLDR (Wellenfaltung) eingestellt ist

Hiermit wird die Wellenform „gefaltet“, was eine mächtige Verzerrung erzeugt.



GAIN

Regelt die Stärke des Wellenfaltungs-Effekts. Je höher dieser Wert, desto öfter wird die Wellenform gefaltet.

OSC MIX (OSC Mix Pegel)

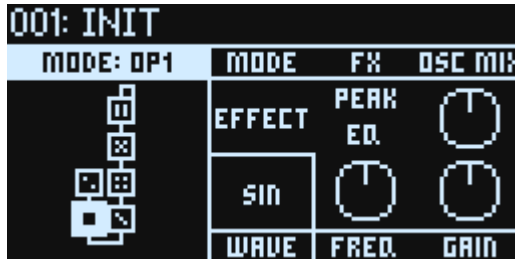
Stellt den in die Wellenfaltung geleiteten Pegel des Oszillators ein.

BIAS

Bearbeitet das Eingangssignal mit einem DC Offset, um die Harmonischen zu ändern.

Wenn als MODE „EFFEKT“ eingestellt ist

In diesem Modus arbeitet der Operator als Effekt wie ein Delay, Kammfilter oder Verzerrer. Das Signal vom Oszillator und das Eingangssignal des Modulators werden in den Effekt eingegeben.



FX (Effekttyp)

Stellt den im Operator verwendeten Effekttyp ein.

OSC MIX (OSC Mix Pegel)

Stellt den in den Effekt geleiteten Pegel des Oszillators ein.

Je nach Effekttyp sind den Reglern E und F unterschiedliche Effektparameter zugewiesen.

PEAK EQ (Peaking EQ)

Hebt oder senkt den Pegel eines bestimmten Frequenzbereichs.

FREQ (Frequency)

Zur Einstellung der zu hebenden oder zu senkenden Mittenfrequenz. Dieser Effekt richtet sich nach der Oszillator-Tonhöhe.

GAIN

Hebt oder senkt den Pegel der Mittenfrequenz.

SHELV EQ (Shelving EQ)

Der Shelving-Equalizer wird auch als Kuhschwanzfilter bezeichnet. Dieser Equalizer hebt oder senkt die tiefen und hohen Frequenzbereiche.

LOW (Low Gain)

Regelt den Pegel des tiefen Frequenzbereichs.

HIGH (High Gain)

Regelt den Pegel des hohen Frequenzbereichs.

PHASER

Verändert die Phase des Sounds für einen anschwellenden Effekt.

FREQ (Frequency)

Regelt die Frequenz, bei der der Effekt zugewiesen wird. Dieser Effekt richtet sich nach der Oszillator-Tonhöhe.

TIPP: Falls die Frequenz von der Tonhöhe unabhängig sein soll, stellen Sie „FREQ“ in „PITCH OP1..6“ (S. 48) auf „FIXED“. Damit stellen sie eine von der Noten-Nummer unabhängige festen Frequenz ein.

FB (Feedback)

Regelt den Anteil der Rückkopplung.

SHORT DELAY

Dieser Effekt versieht den Sound mit einem Delay.

TIME

Regelt die Delayzeit.

FB (Feedback)

Regelt den Anteil der Rückkopplung.

COMB (Kammfilter)

Hiermit werden aus dem Signal Gruppen bestimmter Frequenz gefiltert, was dem Sound einen einzigartigen Charakter verleiht.

FREQ (Frequency)

Regelt die Frequenz, bei der der Effekt zugewiesen wird. Dieser Effekt richtet sich nach der Oszillator-Tonhöhe.

TIPP: Falls die Frequenz von der Tonhöhe unabhängig sein soll, stellen Sie „FREQ“ in „PITCH OP1..6“ (S. 48) auf „FIXED“. Damit stellen sie eine von der Noten-Nummer unabhängige festen Frequenz ein.

FB (Feedback)

Regelt den Anteil der Rückkopplung.

DIST (Verzerrung)

Dieser Effekt ermöglicht eine starke Verzerrung des Sounds.

DIST (Verzerrung)

Regelt den Anteil der Verzerrung durch Regeln des Eingangspegels des Verzerrer-Schaltkreises.

LOW (Low Gain)

Regelt den tiefen Frequenzbereich.

DRIVE

Der Drive-Effekt sorgt für eine noch heftigere Verzerrung. Er eignet sich vor allem für Bass- und Bass-Drum-Sounds.

DRIVE

Weist dem Eingangssignal Drive zu, das so als Booster eine natürlich klingende Verzerrung erzeugt.

LOW (Low Gain)

Regelt den tiefen Frequenzbereich.

DEC (Decimator)

Erzeugt einen billigen, rauen Sample-Effekt durch Absenkung von Sampling-Frequenz und Bit-Rate.

FREQ (Frequency)

Regelt die Sampling-Frequenz. Je niedriger der Wert, desto lo-fi der Sound. Dieser Effekt richtet sich nach der Oszillator-Tonhöhe.

TIPP: Falls die Frequenz von der Tonhöhe unabhängig sein soll, stellen Sie „FREQ“ in „PITCH OP1..6“ (S. 48) auf „FIXED“. Damit stellen sie eine von der Noten-Nummer unabhängige festen Frequenz ein.

BIT

Regelt die Bit-Länge. Je niedriger der Wert, desto lo-fi der Sound.

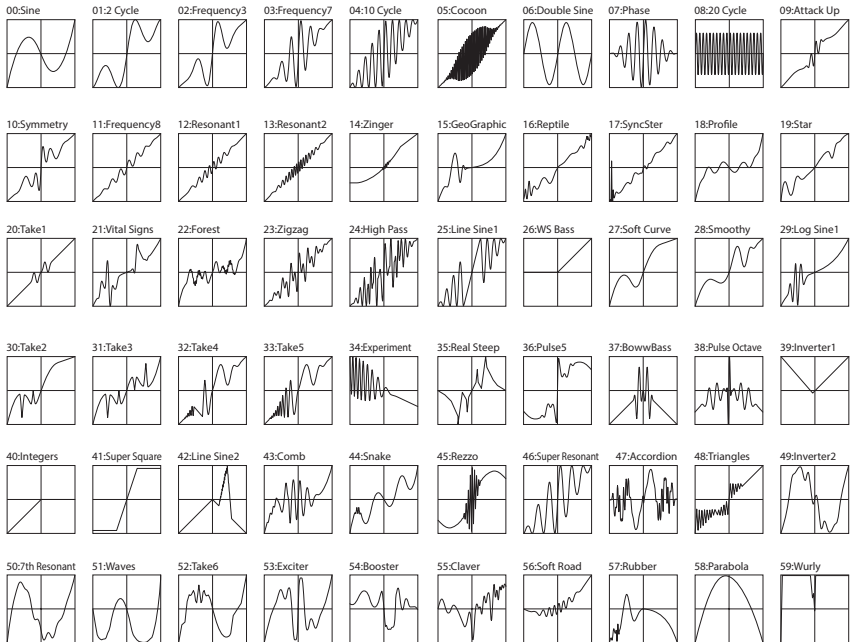
WAVESHAPER

Rekonstruiert die Wellenformmethode zur Klangerzeugung der 1991 erschienenen Korg „01/W“ Music Workstation.

Dieser Effekt leitet das Eingangssignal durch eine Wellenformtabelle, um die Wellenform zu ändern. Mit dem Pegel des Modulators oder OSC MIX regeln Sie den Pegel des Wellenform-Effekts.

TYPE

Auswahl des Wellenformtabelletyps.



DAMP (High Damp)

Regeln den hohen Frequenzbereich. Je höher die Einstellung, desto stärker werden hohe Frequenzanteile beschnitten.

PUNCH

Mit diesem Effekt können Sie die Anstiegslautstärke des Eingangssignals akzentuieren.

PUNCH

Regelt den Anteil der Akzentuierung.

HIGH (High Gain)

Regelt den hohen Frequenzbereich.

OPERATOREN: TONHÖHE

PITCH: OP1...6 (Operator-Tonhöhe)



FREQ (Frequenzmodus)

Hiermit wählen Sie, wie die Oszillator-Tonhöhe eingestellt wird.

FIXED: Bei dieser Einstellung bleibt die Oszillator-Tonhöhe ungeachtet der Noten-Nummer auf derselben Frequenz.

RATIO: Bei dieser Einstellung wird die Frequenz der Noten-Nummer zur Einstellung der Oszillator-Tonhöhe mit den in COARSE (Grobverhältnis) und FINE (Feinverhältnis) eingestellten Verhältnissen multipliziert.

TRANS (Transponierung)

Verschiebt die Oszillator-Tonhöhe in Halbtonschritten über den Bereich von ± 1 Oktave. Diese Einstellung ist nur aktiviert, wenn FREQ (Frequenzmodus) auf RATIO gestellt ist.

Wenn „FREQ“ auf FIXED gestellt ist

x100, x1, x0,01

Hiermit wird die Oszillator-Frequenz im Bereich von 0,01 bis 9999,99 Hz eingestellt.

Wenn „FREQ“ auf RATIO gestellt ist



COARSE (Grobverhältnis)

Hiermit werden grobe Einstellungen der Oszillator-Tonhöhe vorgenommen. Bei der Einstellung „1“ entspricht die Frequenz derjenigen der Noten-Nummer. Bei Einstellungen unter „1“ verschiebt sich die Tonhöhe in Oktav-Einheiten nach unten. Bei Einstellungen über „1“ verschiebt sich die Tonhöhe

in ganzzahligen, von die Frequenz der Noten-Nummer abhängigen Einheiten nach oben.

FINE (Feinverhältnis)

Feineinstellung der Oszillator-Tonhöhe. Die Oszillator-Frequenz ist gleich der Multiplikation von COARSE (Grobverhältnis), FINE (Feinverhältnis) und den Frequenzwerten der Noten-Nummer.

DETUNE

Verstimm die Oszillator-Tonhöhe in Ein-Cent-Schritten.

P MOD: OP1...6 (Operator-Tonhöhenmodulation)



EG1 (EG1 Int)

Stellt die Auswirkung von EG1 auf die Tonhöhe in Halbtonschritten ein.

LFO1 (LFO1 Int)

Stellt die Auswirkung von LFO1 auf die Tonhöhe in Halbtonschritten ein.

VEL (Anschlagsempfindlichkeit)

Stellt die Auswirkung der Anschlagdynamik auf die Tonhöhe ein.

CTRL (EG1 Ctrl Src)

Zur Auswahl der Modulationsquelle, die EG1 Int ansteuert. Der hier gewählte Wert wird mit EG1 (EG1 Int) multipliziert, um den Anteil der Tonhöhenmodulation festzulegen (Siehe „Liste der Steuerquellen“, S.82).

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

Zur Auswahl der Modulationsquelle, die LFO1 Int ansteuert. Der hier gewählte Wert wird mit LFO1 (LFO1 Int) multipliziert, um den Anteil der Tonhöhenmodulation festzulegen (Siehe „Liste der Steuerquellen“, S.82).

DEST (Velocity Mod. Dest.)

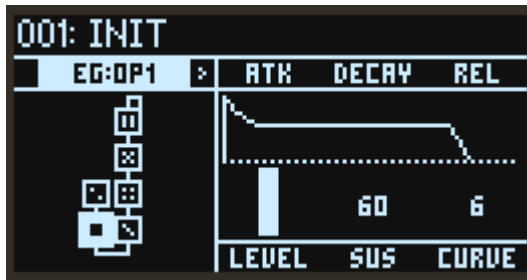
Zur Auswahl des Parameters, der von der Auswirkung der Anschlagdynamik auf die Tonhöhe betroffen ist. Nur aktiviert, wenn FREQ (Frequenzmodus) auf RATIO gestellt ist.

Fine: Der Effekt wird auf FINE (Feinverhältnis) angewandt. Die Tonhöhe wird kontinuierlich durch Änderungen der Anschlagdynamik verändert.

Coarse: Der Effekt wird auf COARSE (Grobverhältnis) angewandt. Die Tonhöhenveränderung erfolgt in Schritten, wobei das Verhältnis zwischen Noten-Nummer und Tonhöhe ganzzahlig bleibt. Wenden Sie dies auf Operatoren an, die als Modulatoren fungieren, können Sie die Harmonischen verändern ohne den Klang zu verwässern.

OPERATOREN: PEGEL/HÜLLKURVENGENERATOR

EG: OP1...6 (Operator Pegel/Hüllkurvengenerator)



ATK (Anstiegszeit)

Legt die Zeit von Note-on bis Erreichen des Maximalpegels fest.

DECAY (Abfallzeit)

Regelt die Dauer des Abfallens vom Peak bis zum Sustain-Pegel.

REL (Freigabezeit)

Regelt, wie lange es dauert, bis die Hüllkurve nach dem Loslassen einer Note auf 0 fällt.

LEVEL (OP-Pegel)

Regelt den Ausgangspegel des Operators. Dies ist derselbe Parameter, der mit dem OPERATOR MIXER-Schieberegler gesteuert wird.

SUS (Sustain-Pegel)

Regelt den Pegel am Ende der Decay-Zeit.

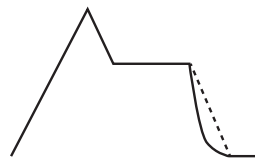
Wenn der Sustain-Pegel erreicht ist, wird dieser Pegel bis zum Note-off gehalten.

CURVE

Zur Einstellung der Decay- und Release-Kurven.

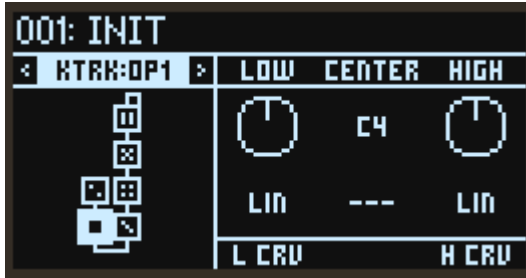


Curve=0 (LIN)



Curve=10 (EXP)

KTRK: OP1...6 (Operator-Pegel Tastenverfolgung)



CENTER (Zentraltaste)

Zur Auswahl der zur Tastenverfolgung verwendeten Referenznote (Keyboardtaste). Die Effekttiefe ändert sich gemäß der Entfernung der von Ihnen gespielte Note von CENTER (Zentraltaste).

LOW (Low Slope)

Regelt die Tiefe der Tastenverfolgung für Noten, die tiefer als CENTER (Zentraltaste) liegen. Ist hier ein positiver Wert eingestellt, ist der Ausgangspegel des Operators umso größer, je tiefer die gespielte Note von CENTER liegt. Bei negativen Werten erzeugen tiefere Noten entsprechend niedrigere Ausgangspegel.

HIGH (High Slope)

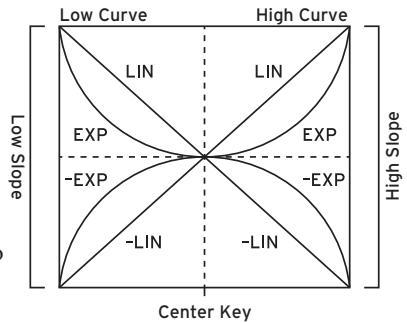
Regelt die Tiefe der Tastenverfolgung für Noten, die höher als CENTER (Zentraltaste) liegen. Ist hier ein positiver Wert eingestellt, ist der Ausgangspegel des Operators umso größer, je höher die gespielte Note von CENTER liegt. Bei negativen Werten erzeugen höhere Noten entsprechend niedrigere Ausgangspegel.

L CRV (Low Curve)

Regelt Veränderungen des Effekts, wenn Sie tiefere Noten als CENTER (Zentraltaste) spielen. Bei der Einstellung „LIN“ wird der Effekt in einem festen Verhältnis immer stärker. Bei der Einstellung „EXP“ wird der Effekt in der Nähe von CENTER (Zentraltaste) graduell tiefer, jedoch exponentiell stärker für weiter von CENTER (Zentraltaste) entfernt gespielte Noten.

H CRV (High Curve)

Regelt Veränderungen des Effekts, wenn Sie höhere Noten als CENTER (Zentraltaste) spielen. Bei der Einstellung „LIN“ wird der Effekt in einem festen Verhältnis immer stärker. Bei der Einstellung „EXP“ wird der Effekt in der Nähe von CENTER (Zentraltaste) graduell tiefer, jedoch exponentiell stärker für weiter von CENTER (Zentraltaste) entfernt gespielte Noten.



L MOD: OP1...6 (Operator-Pegelmodulation)



The screenshot shows a control panel for 'LMOD:OP1'. On the left, there is a vertical stack of seven icons: a square with a circle, a square with a cross, a square with a square, a square with a square, a square with a square, a square with a square, and a square with a square. The main display area is a table with three columns: 'LFO1' and 'VEL'. The 'LFO1' column shows a vertical bar with a horizontal line through it, and the 'VEL' column shows a vertical bar. Below the table, the text 'CTRL' is visible.

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

LFO1 (LFO1 Int)

Regelt, wie der auf den Ausgangspegel des Operators angewandte Effekt sich mit dem LFO1 verändert.

VEL (Anschlagempfindlichkeit)

Regelt, wie der auf den Ausgangspegel des Operators angewandte Effekt sich mit der Anschlagdynamik verändert.

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

Zur Auswahl der Modulationsquelle, die LFO1 Int ansteuert. Der hier gewählte Wert wird mit LFO1 (LFO1 Int) multipliziert, um den Anteil der Ausgangspegelmodulation festzulegen (Siehe „Liste der Steuerquellen“, S.82).

MOD

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

Neben den Hüllkurvengeneratoren, die die Pegel jedes Operators steuern, verfügt der opsix über drei weitere Hüllkurvengeneratoren.

Werkseitig ist EG1 der Operator-Tonhöhe zugewiesen und EG2 dem Filter. EG3 besitzt keine feste Zuweisung und kann mit einem V.Patch frei zugewiesen werden.

ATK (Anstiegszeit)

DECAY (Abfallzeit)

REL (Freigabezeit)

SUS LV (Sustain-Pegel)

CURVE

Siehe „EG: OP1...6 (Operator Pegel/Hüllkurvengenerator)“, S.50.

LFO1 OP(Operatoren), LFO2 FLTR (Filter), LFO3 (Zuweisbar)

Der opsix hat drei LFOs. Werkseitig ist LFO1 der Operator-Tonhöhe sowie dem Operator-Pegel zugewiesen und LFO2 dem Filter. LFO3 besitzt keine feste Zuweisung und kann mit einem V.Patch frei zugewiesen werden, S. 69.

< LFO1 OP >	WAVE	SPEED	KSYNC
EG1 PITCH	TRI		CMA
EG2 FLTR			
EG3			
[LFO1 OP]	0	SYNC	
LFO2 FLTR		OFF	
LFO3			
	PHASE	TEMPO	FADE

WAVE

Zur Auswahl der LFO-Wellenform.

• Liste der LFO-Wellenformen

TRI (Triangle)



X.TRI (Exp. Triangle)



S.RND TIME (StepRnd: Time)



SAW DOWN (Saw Down)



X.SAW DOWN (Exp. Saw Down)



S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time)



SAW UP (Saw Up)



X.SAW UP (Exp. Saw Up)



RND LEVEL (Random: Level)



SQR (Square)



TRI4 (Step4 Triangle)



RND TIME (Random:Time)



SIN (Sine)



TRI6 (Step6 Triangle)



RND LVTIME (Random:Lvl&Time)



S/H (Sample&Hold)



SAW4 DOWN (Step4 Saw Down)



TRI+ (Triangle +)

SAW DOWN+ (Saw Down +)

SAW UP+ (Saw Up +)

SQR+ (Square +)

GTR (Guitar)



SAW6 DOWN (Step6 Saw Down)



Weiter unten finden Sie Anmerkungen zu einigen Wellenformen.

GTR (Gitarre): Für ein Gitarren-Vibrato. Der Wert ist nur positiv und wenn die Verwendung mit Pitch eingestellt ist, ergibt sich nur ein Pitch Bend-Effekt nach oben.

S/H (Sample&Hold): Typische Sample/Hold-Wellenform, deren Pegel sich zufällig in festen Intervallen ändert.

S.RND LVTIME (StepRnd: Lvl&Time): Ändert Pegel und Timing zufällig.

S.RND TIME (StepRnd: Time): Erzeugt eine Impulswelle mit zufälligem Timing.

RND LEVEL (Random: Level), RND TIME (Random: Time), RND LVTIME (Random: Lvl&Time): Sanftere Versionen von S/H, S.RND TIME und S.RND LVTIME, die keine schrittweisen, sondern nicht-lineare Änderungen erzeugen. Verwenden Sie diese für graduell verlaufende zufällige Änderungen.

Triangle + ... Square +: Gibt im Gegensatz zu den Wellenformen „Triangle“ bis „Square“ mit ihren Ausgangswerten von -1 bis +1 nur positive Werte aus. Dies ist eine nützliche Option für einen zyklischen Pitch-Up- oder Pitch-Down-Effekt.

SPEED

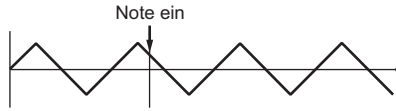
Wenn TEMPO (Tempo Sync) eingeschaltet ist, wird hiermit die grundlegende LFO-Geschwindigkeit als Notenlänge eingestellt.

Wenn TEMPO (Tempo Sync) ausgeschaltet ist, wird hiermit die LFO-Geschwindigkeit in Hz eingestellt.

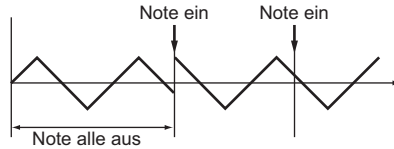
KSYNC (Key Sync)

Legt fest, wie der LFO bei Note-on auf eine Stimme zugewiesen wird.

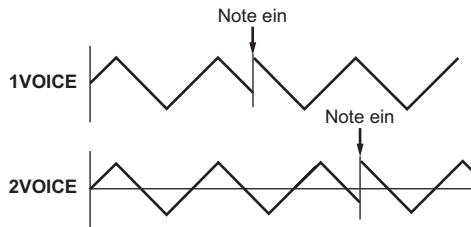
Off: Die LFO-Phase wird bei Note-on nicht rückgesetzt. Sondern nur dann, wenn ein Programm ausgewählt oder die Schrittsequenzer-Wiedergabe gestartet wird.



CMN (Common): Die LFO-Phase wird vom ersten Note-on rückgesetzt, nachdem zuvor keine Taste gehalten wurde – sie wird für anschließend gespielte Stimmen nicht mehr rückgesetzt.



VOICE: Die LFO-Phase wird mit jedem Note-on zurückgesetzt und jeder Stimme Modulation in unterschiedlichen Phasen zugewiesen.



PHASE

Stellt die Phase nach Zurücksetzen des LFO ein. Bei der Einstellung RND startet der LFO bei jeder Note-on-Nachricht mit einer anderen Phase.

TEMPO(Tempo Sync)

On: Die Notendauer wird mithilfe von SPEED eingestellt. Die LFO-Frequenz wird mit dem System-Tempo synchronisiert, da sie damit gesteuert wird.

Off: Die LFO-Geschwindigkeit wird vom Parameter SPEED in Hz gesteuert.

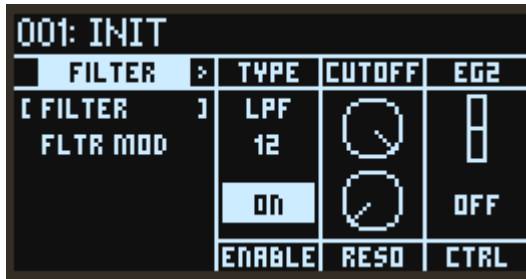
FADE

Der LFO kann allmählich einfaden, statt sofort in voller Stärke zu starten. Hiermit stellen Sie die Zeit von Note-on bis zum Erreichen der maximalen Amplitude des LFO ein.

Hinweis: Bleibt wirkungslos, wenn „KSYNC“ ausgeschaltet ist.

FILTER

FILTER



TYPE (Filtertyp)

Zur Auswahl des Filtertyps. Je nach Filtertyp ändert sich der Klang. Bei LPF, HPF, BPF und BRF kennzeichnen die Ziffern am Ende der Filterbezeichnung (6, 12, 24) die Filtercharakteristik (dB/Okt). Je höher der Wert, desto abrupter schneidet das Filter den Klang bei der Cutoff-Frequenz ab.

LPF 12, LPF 24: Schneidet die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz aus dem Klangspektrum. Low Pass ist die am meisten verbreitete Art Filter und dient dazu, helle Klangfarben dunkler klingen zu lassen.

HPF12, HPF24: Schneidet die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz aus dem Klangspektrum. Diese Filter sind hilfreich bei zu starken Bässen oder wenn ein dünnerer Sound erwünscht ist.

BPF6, BPF12: Schneidet alle Frequenzen oberhalb und unterhalb eines gewissen Bereichs um die Cutoff-Frequenz aus dem Klangspektrum. Deshalb kann sich dies je nach Einstellungen von Cutoff und Operator-Sound dramatisch auf den Sound auswirken. Bei niedrigen Resonanz-Einstellungen können Sie mit dem Band Pass Filter Telefon- oder Vintage-Phonographen-Sounds erzeugen. Bei höheren Resonanz-Einstellungen erhalten Sie summende oder nasale Klangfarben.

BRF6, BRF12: Diese sogenannten Notch-Filter weisen eine Kerbe im mittleren Frequenzbereich auf. Es werden nur die Frequenzbereiche in unmittelbarer Nähe zur Cutoff-Frequenz aus dem Klangspektrum geschnitten. Durch Modulation des Cutoff mit einem LFO erhalten Sie Effekte, die wie Phaser klingen. Dieser Filtertyp – auch Notch-Filter genannt – schneidet nur die Frequenzbereiche in unmittelbarer Nähe zur Cutoff-Frequenz aus dem Klangspektrum. Durch Modulation des Cutoff mit einem LFO erhalten Sie Effekte, die wie Phaser klingen.

LPF MS-20, HPF MS-20: Hierbei handelt es sich um zwei 12dB/Okt-Filter, die selbst oszillieren und den typischen Klangcharakter des Korg MS-20 replizieren. Bei hohem Eingangspegel sorgt eine höhere Resonanz für eine starke Sättigung und Übersteuerung und erzeugt so einen aggressiveren Klang.

LPF Poly6: Hierbei handelt es sich um ein 24dB/Okt-Filter, das den mächtigen und doch sanften Klangcharakter des Korg Polysix repliziert.

ENABLE

Schaltet den Filter-Effekt ein/aus.

CUTOFF

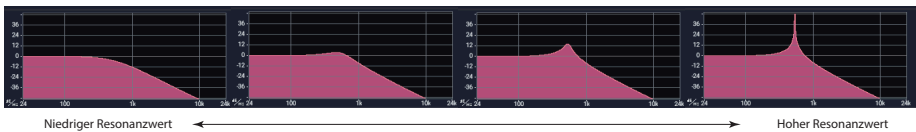
Regelt die Cutoff-Frequenz des Filters in Hz. Wie oben erläutert, ändert sich die Wirkung der Cutoff-Frequenz mit dem gewählten Filtertyp. Der Bereich der meisten Filtertypen reicht von 6,489 Hz bis 23,68 kHz, der Bereich des MS-20 LPF/HPF und LPF Poly6 jedoch von 12,98 Hz bis 21,10 kHz.

RESO (Resonanz)

Resonanz betont die Frequenzen im Umfeld der Cutoff-Frequenz, wie im Diagramm unten abgebildet.

Bei der Einstellung 0 bleibt dies wirkungslos.

Bei mittleren Einstellungen ändert die Resonanz die Klangfarbe des Filters und lässt den Sound nasaler oder extremer klingen.



Hinweis: Bei manchen Filtertypen kann innerhalb des Filters eine Oszillation auftreten, wenn für RESO (Resonanz) ein zu hoher Wert eingestellt ist. Dies kann zur Folge haben, dass die Oszillation auch nach Note-off weiterläuft. Um diese Art Oszillation zu vermeiden, können Sie mit V.Patch den Resonanzwert mit einem Hüllkurvengenerator steuern oder einen Filter auf der Seite Operator Mode nutzen.

EG2 (EG2 Int)

Regelt das Ausmaß, in dem EG2 den Parameter Cutoff moduliert.

CTRL (EG2 Ctrl Src)

Zur Auswahl der Modulationsquelle, die EG2 Int ansteuert. Die hier gewählte Quelle wird mit EG2 Int multipliziert, um den Anteil der Cutoff festzulegen (Siehe „Liste der Steuerquellen“, S.82).

FLTR MOD (Filter-Modulation)

001: INIT			
< FLTR MOD	LOW	HIGH	LFO2
FILTER [FLTR MOD]			
	C4	---	OFF
	CENTER		CTRL

LOW (KeyTrk Low Slope)

Regelt die Tiefe der Tastenverfolgung für Noten, die tiefer als die Zentraltaste liegen. Bei positiven Werten erhöht sich die Cutoff-Frequenz bei tieferen Noten entsprechend. Bei negativen Werten vermindert sich die Cutoff-Frequenz bei tieferen Noten entsprechend. Bei der Einstellung „-1.00“ ändert sich die Cutoff-Frequenz mit der gleichen Steigung wie die auf der Tastatur gespielte Taste.

HIGH (KeyTrk High Slope)

Regelt die Tiefe der Tastenverfolgung für Noten, die höher als die Zentraltaste liegen. Bei positiven Werten erhöht sich die Cutoff-Frequenz bei höheren Noten entsprechend. Bei negativen Werten vermindert sich die Cutoff-Frequenz bei höheren Noten entsprechend. Bei der Einstellung „+1.00“ ändert sich die Cutoff-Frequenz mit der gleichen Steigung wie die auf der Tastatur gespielte Taste.

CENTER (KeyTrk Zentraltaste)

Zur Auswahl der zur Tastenverfolgung verwendeten Referenznote (Keyboardtaste). Die Cutoff-Frequenz ändert sich gemäß der Distanz zwischen gespielter Note und Referenznote. Wenn sie die Referenznote spielen, verändert sich die Cutoff-Frequenz nicht sondern entspricht der Einstellung auf der Seite Filter.

LFO2 (LFO2 Int)

Regelt das Ausmaß, in dem LFO2 den Parameter Cutoff moduliert.

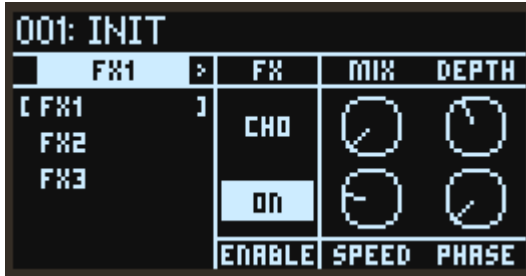
CTRL (LFO2 Ctrl Src)

Zur Auswahl der Modulationsquelle, die LFO2 Int ansteuert. Die hier gewählte Quelle wird mit LFO2 Int multipliziert, um den Anteil der Cutoff-Modulation festzulegen (Siehe „Liste der Steuerquellen“, S.82).

EFFECT

FX 1, 2, 3 (Effekt 1, 2, 3)

Der opsix besitzt drei Multi-Effektgeräte. Diese drei Effektgeräte sind in Serie geschaltet.



FX (Effekttyp)

Zur Auswahl des Effekttyps

ENABLE

Schaltet den Effekt ein/aus. Durch Ein- und Ausschalten können Sie den Klang der Effekte mit dem unbearbeiteten Klang vergleichen.

Effect Parameter 1...4

Zur Konfiguration der Parameter des jeweiligen Effekts.

Mehr zu den Parametern erfahren Sie unter Siehe „Liste der Effekt-Parameter“, S.88.

ARP (Arpeggiator)

ARPEGGIATOR



RUN (Arpeggiator Run)

Schaltet den Arpeggiator ein, aus oder auf latch.

Off: Der Arpeggiator ist ausgeschaltet.

On: Der Arpeggiator läuft nur dann, wenn eine Note gespielt wird.

Latch: Der Arpeggiator setzt ein, wenn eine Note gespielt wird und läuft nach dem Loslassen der Note weiter.

PTRN (Arp Pattern)

Dieser Parameter legt das Notenmuster des Arpeggiators fest.

MANUAL: Das Arpeggio wird in der Reihenfolge wiedergegeben, in der gemeinsam gedrückt gehaltene Note-on-Signale gespielt werden.

UP: Das Arpeggio wird von der tieferen zur höheren Note wiedergegeben.



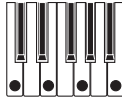
DOWN: Das Arpeggio wird von der höheren zur tieferen Note wiedergegeben.



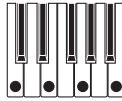
ALT1: Das Arpeggio wird wiederholt nach oben und unten wiedergegeben. (Wobei die höchsten und tiefsten Noten einmal wiedergegeben werden.)



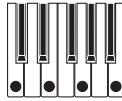
ALT2: Das Arpeggio wird wiederholt nach oben und unten wiedergegeben. (Wobei die höchsten und tiefsten Noten zweimal wiedergegeben werden.)



RANDOM: Die Noten werden in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben.



TRIGGER: Die von Ihnen gedrückt gehaltenen Noten werden gleichzeitig im mit „RESO“ eingestellten Tempo und Takt wiedergegeben.



RESO (Auflösung)

Steuert die Geschwindigkeit des Arpeggiators.

GATE (Gate-Zeit)

Stellt die Länge der vom Arpeggiator gespielten Noten als Prozentsatz der Auflösung dar

OCT (Oktave)

Regelt den Bereich der vom Arpeggiator gespielten Noten.

SEQ (Sequencer)

SEQUENCER



TEMPO

Zur Angabe des Tempos des gewählten Programms. Diese Einstellung betrifft nicht nur den Sequencer, sondern auch Arpeggiator, LFO und mit dem Tempo synchronisierte Effekte.

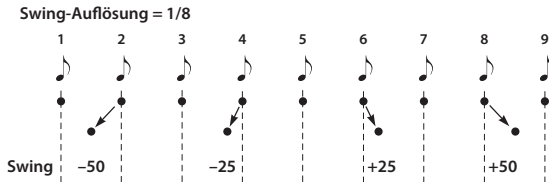
RESO (Schritt-Auflösung)

Stellt die Länge eines Schritts im Verhältnis zum Tempo ein.

SWING

Regelt die Intensität des Swing.

TIPP: Bei einem Wert von „+33%“ erhalten Sie ein fast authentisch wirkendes Shuffle-Feeling.



MODE (Schritt-Modus)

Legt die Reihenfolge der Schritte bei der Wiedergabe fest.

>> (**Vorwärts**): Die Sequenzerwiedergabe läuft von vorne nach hinten.

<< (**Rückwärts**): Die Sequenzerwiedergabe läuft von hinten nach vorne.

>><< (**Auf und Ab**): Die Sequenzerwiedergabe läuft von vorne nach hinten und dann wieder nach vorne.

><>< (**Mitte**): Die Wiedergabe läuft in folgender Reihenfolge: 1, 16, 2, 15, 3, 14...

>>>> (**Gerade/Ungerade**): Der Sequenzer gibt nur ungeradzahlige oder geradzahlige Schritte wieder.

RND (**Zufall**): Die Sequenzerwiedergabe läuft in zufälliger Reihenfolge.

LENGTH

Stellt die Anzahl der in der Sequenz verwendeten Schritte ein.

KEY TRG (Key Trigger)

Hierbei startet die Sequenzerwiedergabe, sobald eine Note auf der Tastatur gespielt wird. Die wiedergegebener Sequenz wird dabei auf die Tonhöhe der gespielten Note transponiert. Sie können

sich diese Funktion als individualisierbaren Arpeggiator vorstellen.

SEQ NOTE (Sequenz-Note)



LANE

Im opsix können bis zu sechs Noten in einem Schritt verwendet werden. Wählen Sie für eine Note eine der Spuren 1 bis 6 (Lane) aus.

NOTE (Note der Spur)

Zur Angabe der Noten-Nummer für den gewählten Schritt und die gewählte Spur.

START (Start Offset)

Zur Einstellung des Timings zum Triggern eines Schritts in Prozent der Schrittlänge.

Wenn Sie RESO (Auflösung) erhöhen, können Sie ganz einfach die für Hip-Hop und Neo-Soul üblichen Timings sowie Zupf- und Flam-Sounds erzeugen.

ACTIVE

Gibt an, ob dieser Schritt getriggert wird oder nicht.

VEL (Anschlagsempfindlichkeit)

Zur Einstellung der Anschlagsempfindlichkeit des gewählten Schritts und der gewählten Spur.

GATE (Gate-Zeit)

Zur Einstellung der Notenlänge des gewählten Schritts und der gewählten Spur. Wenn eine Note länger als die Schrittlänge erklingen soll, verbinden Sie die Note mit einem Bindebogen mit dem nächsten Schritt.

MOTION

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

LANE

Der opsix nutzt sechs Spuren (Lanes), die die Parameter (Motion-Sequenzen) automatisch „wiedergeben“. Wählen Sie eine Motion-Sequenz-Spur von 1 bis 6 aus.

VALUE

Zur Angabe des Werts der gewählten Spur und des gewählten Schritts.

CURVE

Zur Auswahl der Kurve, die die Werte der gewählten Schritte der aktuell gewählten Spur mit den nächsten Schritt verbindet.

Sie haben die Wahl unter: „Step“ (keine Kurve), „Exponential“, „Linear“ oder „Logarithmic“. Damit die Änderungen der Parameter nicht zu abrupt erfolgen, wählen Sie entweder „Exponential“, „Linear“ oder „Logarithmic“. Bei Parametern wie „WAVE“ und „PTRN“ wiederum wählen Sie „Step“, damit sich der Parameter zu Beginn des Schritts ändert und so die gewünschte Wirkung erzielt wird.

DEST (Dest Scope, Destination)

Zur Angabe der Parameter und Gruppen, die von der Motion-Sequenz geändert werden. Mehr hierzu finden Sie unter „Liste der Motion-Destinationen“ →S.83.

SEQ UTIL (Sequencer-Utility)

Diese Seite bietet diverse nützliche Funktionen zur Erzeugung und Bearbeitung von Sequenzdaten. Wählen Sie die auszuführende Funktion, den Bereich usw. und drücken Sie zum Ausführen die YES-Taste.

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

TARGET

Zur Auswahl der Notensequenz oder einer der sechs Motion-Sequenzen als Ziel der Utility-Funktion.

FUNC

Zur Auswahl der auszuführenden Funktion.

Notensequenz-Funktionen (wenn als „TARGET“ NOTE gewählt ist)

TRANS (Transpose): Transponiert die Sequenz zwischen START und END um die mit dem Parameter VALUE eingestellte Anzahl der Halbtöne.

VEL (Velocity): Ermöglicht Ihnen die Anpassung der Anschlagdynamik der Noten zwischen START und END. Der Parameter TYPE bietet Ihnen drei Untervorgänge, die den Parameter VALUE unterschiedlich anwenden. ADD addiert oder subtrahiert von der aktuellen Anschlagdynamik, SET überschreibt die aktuelle Anschlagdynamik und SCALE multipliziert sie mit dem Parameter VALUE.

NUDGE: Verschiebt die Sequenz nach vorne oder hinten. Der Parameter VALUE legt fest, um wie viele Schritte die Sequenz verschoben wird, der Parameter DEST ermöglicht Ihnen die Auswahl der betreffenden Notensequenz und/oder Motion-Sequenzen.

COPY: Kopiert die Noten zwischen START und END in den mit DEST angegebenen Schritt. Der Parameter REPEAT ermöglicht Ihnen das sequentielle mehrmalige Kopieren/Einfügen der ausgewählten Noten.

INVERT: Invertiert die Notensequenz zwischen START und ENDE um die Tonhöhenachse. Der Parameter VALUE legt fest, ob die Invertierung relativ zum Gesamtbereich der MIDI-Noten (FULL) oder zum Bereich der eigentlichen Sequenz (REL) erfolgen soll. Von manchen Komponisten ist bekannt, dass sie auf der Suche nach neuen Ideen Notenblätter auf den Kopf gestellt haben - somit kann diese Funktion ein lustiges kreatives Werkzeug sein.

Notensequenz-Funktionen (wenn als „TARGET“ MTN LANE 1...6 gewählt ist)

SEQ. UTIL	TARGET FUNC
MTN LANE 1	CLEAR
---	---
---	---
---	---

CLEAR: Löscht die Motion-Sequenz der ausgewählten Spur. Hierbei wird DEST deaktiviert, das Routing gelöscht, VALUE jedes Schritts zurückgesetzt und CURVE auf „LIN“ gestellt.

DUP: Kopiert den ausgewählten Schritt. Mit START und END wählen Sie den Bereich der Kopierquelle aus, mit DEST den Start des Kopierziels. Der Parameter REPEAT ermöglicht Ihnen das sequentielle mehrmalige Kopieren/Einfügen der ausgewählten Motion.

COPY VALUE: Kopiert allein den VALUE des ausgewählten Schritts. Mit START und END wählen Sie den Bereich der Kopierquelle aus, mit DEST den Start des Kopierziels. Der Parameter REPEAT ermöglicht Ihnen das sequentielle mehrmalige Kopieren/Einfügen der ausgewählten Motion.

COPY CURVE: Kopiert allein die CURVE des ausgewählten Schritts. Mit START und END wählen Sie den Bereich der Kopierquelle aus, mit DEST den Start des Kopierziels. Der Parameter REPEAT ermöglicht Ihnen das sequentielle mehrmalige Kopieren/Einfügen der ausgewählten Motion.

SET VALUE: Hiermit stellen Sie als Werte des mit START und END ausgewählten Bereichs denselben VALUE ein.

SET CURVE: Hiermit stellen Sie als Kurve des mit START und END ausgewählten Bereichs dieselbe CURVE ein.

ASSIGN RAMP: Hiermit ändern Sie die VALUE des mit START und END ausgewählten Bereichs und erzeugen eine Wellenform. Mit „SCALE“ stellen Sie Gain und Polarität ein, mit „OFFSET“ den Versatz nach oben/unten.

ASSIGN SAW: Hiermit ändern Sie die VALUE des mit START und END ausgewählten Bereichs und erzeugen eine Wellenform. Mit „SCALE“ stellen Sie Gain und Polarität ein, mit „OFFSET“ den Versatz nach oben/unten.

ASSIGN TRI: Hiermit ändern Sie die VALUE des mit START und END ausgewählten Bereichs und erzeugen eine Wellenform. Mit „SCALE“ stellen Sie Gain und Polarität ein, mit „OFFSET“ den Versatz nach oben/unten.

ASSIGN TRI+: Hiermit ändern Sie die VALUE des mit START und END ausgewählten Bereichs und erzeugen eine Wellenform. Mit „SCALE“ stellen Sie Gain und Polarität ein, mit „OFFSET“ den Versatz nach oben/unten.

ASSIGN SINE: Hiermit ändern Sie die VALUE des mit START und END ausgewählten Bereichs und erzeugen eine Wellenform. Mit „SCALE“ stellen Sie Gain und Polarität ein, mit „OFFSET“ den Versatz nach oben/unten.

ASSIGN SQR: Hiermit ändern Sie die VALUE des mit START und END ausgewählten Bereichs und erzeugen eine Wellenform. Mit „SCALE“ stellen Sie Gain und Polarität ein, mit „OFFSET“ den Versatz nach oben/unten.

ASSIGN RAND: Hiermit ändern Sie die VALUE des mit START und END ausgewählten Bereichs und erzeugen eine Wellenform. Mit „SCALE“ stellen Sie Gain und Polarität ein, mit „OFFSET“ den Versatz nach oben/unten.

VOICE

VOICE (Stimmzuweisung)

VOICE	ASSIGN	GLIDE	TIME
	POLY	OFF	
	OFF		
	UNISON	DETUNE	SPREAD

ASSIGN (Stimmzuweisung)

Zur Auswahl des grundlegenden Stimmzuweisungs-Modus.

Poly: Das Programm wird polyphon wiedergegeben, so dass Sie Akkorde spielen können.

Mono: Das Programm wird monophon wiedergegeben, so dass Sie jeweils nur eine Note spielen können.

Mono Legato: Das Programm wird monophon wiedergegeben. Die erste Note einer Legato-Phrase erklingt normal, die folgenden Noten der Phrase sanfter (zum Beispiel weil Hüllkurven weiterlaufen, statt von vorne zu beginnen).

GLIDE (Glide-Modus)

Im Glide-Modus verläuft die Tonhöhenänderung zwischen unterschiedlichen Noten allmählich.

Off: Der Glide-Effekt wird deaktiviert und die Noten werden sofort in ihrer korrekten Tonhöhe wiedergegeben.

On: Die Tonhöhe zwischen unterschiedlichen Noten ändert sich allmählich.

Legato: Die Tonhöhe zwischen unterschiedlichen Noten ändert sich nur beim Spielen eines Legatos allmählich.

TIME (Glide-Dauer)

Zur Einstellung der Dauer der allmählichen Änderung der aufeinander folgenden Tonhöhen.

UNISON (Unisono-Stimmen)

Off: Unisono ist ausgeschaltet, Stereo Spread und Detune treffen nicht zu.

2...8: Zur Angabe der Anzahl der Stimmen, die bei jeder gespielten Note erklingen. Ist dies ausgeschaltet, erklingen die Stimmen nicht unisono und „Spread“ sowie „Detune“ können nicht angewandt werden. Sie können bis zu acht Stimmen unisono wiedergeben.

DETUNE (Unisono-Verstimmung)

Zur Regelung des Chor-Feelings bei Unisono-Stimmen. Die Tonhöhenunterschiede zwischen den Stimmen sind in Ein-Cent-Schritten (1/100 eine Halbtons) einstellbar.

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

Stimmen	Verstimmung
1	-12
2	0
3	+12

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

Stimmen	Verstimmung
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

SPREAD (Unisono-Ausbreitung)

SPREAD (Unisono-Ausbreitung) ermöglicht Ihnen ein breiteres Stereofeld bei Verwendung von Unisono.

V.PATCH

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

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

SRC (Source Scope, Quelle)

Zur Auswahl des Modulationsquellsignals. (Siehe „Liste der Virtuellen Patch-Quellen“, S.85)

INT (Mod Int)

Gibt die Tiefe des Effekts an, der von der Modulationsquelle erzeugt wird.

CTRL (Mod Ctrl Src)

Zur Auswahl der Modulationsquelle, die Mod Int ansteuert. Der hier gewählte Quellenwert wird mit Mod Int multipliziert, um die Tiefe des Modulationseffekts festzulegen (Siehe „Liste der Steuerquellen“, S.82).

DEST (Dest Scope, Destination)

Zur Angabe der Parameter und Gruppen, die von der Modulation geändert werden. (Siehe „Liste der Virtuellen Patch-Destination“, S.86)

DIVERSES

PROG PITCH (Programm-Tonhöhe)

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

TRANS (Transponierung)

Transponiert die Tonhöhe des gesamten Programms in Halbtonschritten über einen Bereich von ± 1 Oktave.

OCT (Oktave)

Zur Auswahl der Grundtonhöhe in Oktaven. Standardeinstellung ist 0.

BEND (Pitch Bend Up)

Regelt den maximalen Anteil des Pitchbends in Halbtonen, wenn Sie das Rad über den Zentralpunkt nach oben bewegen. Bei normalem Pitchbend ist hier ein positiver Wert eingestellt.

BEND (Pitch Bend Down)

Regelt den maximalen Anteil des Pitchbends in Halbtonen, wenn Sie das Rad über den Zentralpunkt nach unten bewegen. Bei normalem Pitchbend ist hier ein negativer Wert eingestellt.

LFO1 (LFO1 Int)

Regelt in Halbtonschritten die anfängliche Auswirkung von LFO1 auf die Tonhöhe.

CTRL (LFO1 Ctrl Src)

Zur Auswahl der Modulationsquelle, die LFO1 ansteuert. Der hier gewählte Quellenwert wird mit LFO1 Int multipliziert, um die Tiefe des Modulationseffekts festzulegen (Siehe „Liste der Steuerquellen“, S.82).

PROG MISC (Programm Diverses)



LEVEL (Programm-Pegel)

Legt die Lautstärke des gesamten Programms fest. Das Resultat wirkt sich auf den Effektausgang aus.

ALG FB (Algorithm FB)

Neben benutzerdefinierten Algorithmen werden Rückkopplungs-Algorithmen als Rückkopplungsschleife geschaltet, die Signale durch den Algorithmus nach oben sendet. (ALGO X, X, .. X) Dieser Parameter stellt den Pegel des Signals ein, das durch die Rückkopplungsschleife läuft. Die Rückkopplungsschleife folgt dabei dem LEVEL (Programm-Pegel) des Operators - entsprechende Änderungen dieses Pegels wirken sich somit auch auf die Rückkopplung aus und ermöglichen Ihnen, komplexe Effekte zu erzeugen.

PHASE (OSC Phase)

Zur Einstellung der Oszillator-Phase für jeden Note-on wie folgt:

SYNC: Setzt die Oszillator-Phase auf „0“.

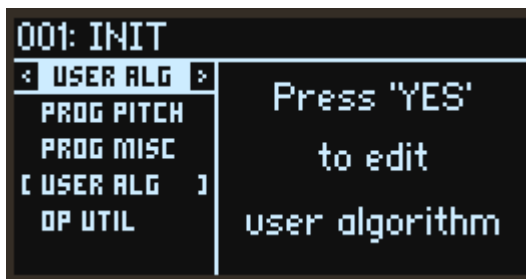
FREE: Stellt die Werte aller Oszillatoren auf denselben Zufallswert.

RANDOM: Stellt und ändert den Wert der Phase jedes Oszillators zufällig.

LOFI (LoFi)

Ist LOFI eingeschaltet, sind Wellenform und Pegelsteuersignale des Oszillators rauer geregelt, was einen leicht rauschenden, an ältere digitale Synthesies erinnernden Sound erzeugt.

USER ALG (benutzerdefinierter Algorithmus)



Wählen Sie diese Seite und drücken Sie die YES-Taste, um benutzerdefinierte Algorithmen zu bearbeiten. Beenden Sie die Bearbeitung, indem Sie eine andere Seite aufrufen.

FM MATRIX

Legt die Art und Stärke der Verbindungen der Operatoren untereinander fest.

Die Zeilen zeigen die Reihenfolge der Operatoren; die Säulen, ob sie ihre Signale an andere Operatoren weiterleiten. Zum Beispiel ist op1 in der Säule ganz links gezeigt. Die sechs von oben nach unten abgebildeten Punkte zeigen den Pegel der von Operator 1 an die Operatoren 1–6 geleiteten Signale an. Je höher der Signalpegel, desto größer die Punkte.

Die unterste Zeile zeigt, ob der Operator selbst ein Signal ans Filter in der nächsten Zeile ausgibt. „↓“ zeigt an, dass er ein Signal ausgibt, ein „X“ zeigt, dass er dies nicht tut.



x->y (OPx -> OPy)

Zur Einstellung des Pegels des von OPx an OPy gesendeten Modulationssignals. Bei 100% ist der Pegel genauso hoch wie beim angeschlossenen Preset-Algorithmus.

SELF (OPx Selbstrückkopplung)

Zur Einstellung des Pegels des Modulationssignals, das OPx an sich selbst sendet. Dies hat dieselbe Auswirkung die der Parameter FB (Feedback) im Operatoren-Modus „FM“, kann aber auch in anderen Modi verwendet werden.

DIRECT OUT



OPx (OPx Direct Out)

Ist dies eingeschaltet, wird das Ausgangssignal der OPx als Audio ausgegeben.

OP UTIL (Operator Utilities)

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

Diese Seite bietet Ihnen nützliche Funktionen zur Erzeugung von Sounds wie zum Beispiel das Kopieren sämtlicher Operator-Parameter. Wählen Sie Funktion und Operator und drücken Sie zum Ausführen die YES-Taste.

FUNC

Zur Auswahl der auszuführenden Funktion.

COPY OP: Kopiert sämtliche Parameter eines Operators.

COPY EG: Kopiert nur die Parameter des Hüllkurvengenerators.

COPY KTRK: Kopiert nur die Parameter der Tastenverfolgung.

FROM

Wählt einen Operator als Kopierquelle.

TO

Wählt einen Operator als Kopierziel.

GLOBAL

Diese Seite dient der Konfiguration der allgemeinen Einstellungen des opsix. Mit den PAGE-Tasten < und > oder den DATA ENTRY-Reglern A–D können Sie eine andere Kategorie aufrufen. Mit den OP-Tasten –/+ oder den DATA ENTRY-Reglern B/E ändern Sie den Parameter, mit den DATA ENTRY-Reglern C/F den Wert.

TUNE

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

Master Tune

Hiermit regeln Sie die Stimmung des opsix im Bereich von ± 50 Cents in Schritten von einem Cent (Halbton = 100 Cents).

Bei einem Wert von 0 Cents liegt A4 bei 440 Hz.

Transpose

Transponiert die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Noten in Halbtonschritten über einen Bereich von einer Oktave nach oben oder nach unten. Diese Einstellungen werden mit „ConvertPosition“ auf die Position angewandt (Pre oder Post).

MIDI

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

Global Channel

Zur Auswahl des MIDI-Kanals. Der MIDI-Kanal wird zum Senden und Empfangen von Notennachrichten, Pitch-Bend- und Control-Change-Nachrichten verwendet

Local Control

Zur Auswahl der lokalen Steuereinstellungen.

On: Dies sollte normalerweise eingeschaltet sein („On“). Falls Sie jedoch den opsix mit einem externen Sequenzer oder ähnlichem ansteuern, sollten Sie Local Control ausschalten („Off“), um ein Doppeltriggern von Noten durch MIDI-Echos zu vermeiden.

Off: Die Verbindung zwischen Tastatur und interner Klangerzeugung des opsix wird getrennt. Wenn Sie in dieser Einstellung auf der Tastatur des opsix spielen, erklingt dessen Klangerzeugung nicht.

Clock

Off: Der opsix verwendet die Tempo-Einstellungen des Programms. MIDI-Clock-Nachrichten werden weder gesendet noch empfangen.

Internal: Der opsix verwendet die Tempo-Einstellungen Ihrer Darbietung. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den opsix selbst spielen oder wenn dieser das Tempo externer MIDI-Geräte wie Sequenzer oder Drumcomputer steuern soll.

External: Der opsix synchronisiert sich zu über einen 5-Pin-MIDI- oder USB-Anschluss eingehenden MIDI-Clock-Nachrichten. Werden keine MIDI-Clock-Nachrichten empfangen, funktionieren tempoabhängige Funktionen nicht.

Auto: Kombiniert die Funktionalität von Internal und External, so dass Sie nicht manuell dazwischen umschalten müssen:

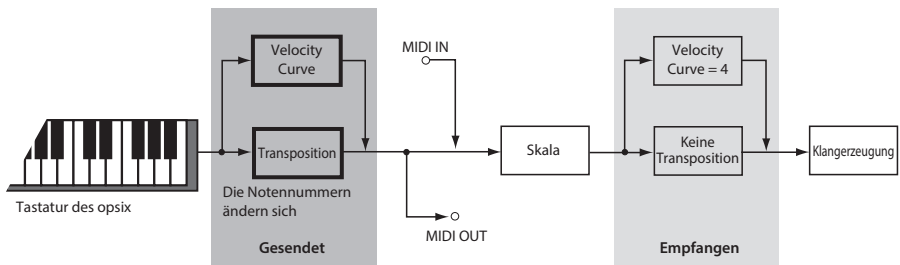
- Werden keine MIDI-Clock-Nachrichten empfangen, verwendet der opsix sein internes Tempo.
- Werden MIDI-Clock-Nachrichten empfangen, steuern diese das Tempo. Setzen die MIDI-Clock-Nachrichten länger als 500 ms aus, schaltet der opsix wieder aufs interne Tempo.

Convert Position

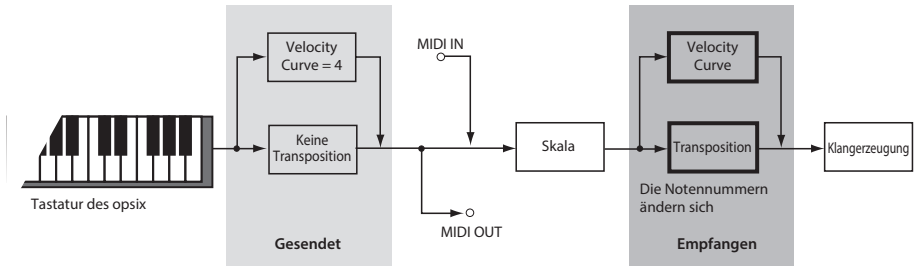
Zur Einstellung der Reaktion von Anschlagkurve und Transponierung auf MIDI IN/OUT-Signale.

⚠ Ungeachtet der Convert Position werden Transponierung und Anschlagkurve immer dann angewandt, wenn interne Sounds auf der Tastatur des opsix gespielt werden.

Pre: Die Einstellungen von Anschlagkurve und Transponierung werden auf die von der Tastatur des opsix ausgegebenen Daten angewandt – genauer gesagt, handelt es sich hierbei um die beim Spielen der Tastatur des opsix vom MIDI OUT ausgegebenen Daten. Dies hat keine Auswirkung auf am MIDI IN empfangene MIDI-Daten.



Post: Die Einstellungen von Anschlagkurve und Transponierung werden auf die Daten angewandt, direkt bevor diese in die Klangerzeugung geleitet werden - genauer gesagt, handelt es sich hierbei um die beim Spielen der Tastatur des opsix ausgegebenen Daten, die in der Signalkette vor der Klangerzeugung liegen sowie um die am MIDI IN empfangenen Daten. Dies hat keine Auswirkung auf die beim Spielen der Tastatur des opsix am MIDI OUT ausgegebenen MIDI-Daten.



Rx Transport

Wählt, ob Start- und Stop-Nachrichten (MIDI-Echtzeitnachrichten) empfangen werden.

Rx Prog Chg

Aktiviert/Deaktiviert den Empfang von MIDI Program Change-Nachrichten.

Rx CC

Aktiviert/Deaktiviert den Empfang von MIDI Control Change-Nachrichten.

TIPP: Mit dieser Einstellung lassen sich CC#1 (Modulationsrad), CC#64 (Dämpfer), CC#120 und höher nicht steuern.

Rx Pitch Bend

Aktiviert/Deaktiviert den Empfang von MIDI Pitch Bend-Nachrichten.

Tx Transport

Wählt, ob Start- und Stop-Nachrichten (MIDI-Echtzeitnachrichten) gesendet werden.

Tx Prog Chg

Aktiviert/Deaktiviert das Senden von MIDI Program Change-Nachrichten.

Tx CC

Aktiviert/Deaktiviert das Senden von MIDI Control Change-Nachrichten.

Tx Pitch Bend

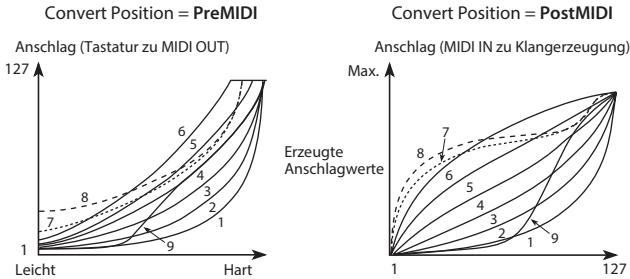
Aktiviert/Deaktiviert das Senden von MIDI Pitch Bend-Nachrichten.

CTRL (Bedienelemente)

Global Parameters		
Cat.	Param.	Val.
TUNE	Velocity Curve	4
MIDI	Prog Chg Lock	Off
CTRL	Knob Mode	Scale
SEQ	SST Hold Time	7.5s

Velocity Curve

Diese regelt die von der Spieldynamik abhängige Änderung von Lautstärke und Ton (Anschlagempfindlichkeit). Wählen Sie die Kurve, die am besten zu Ihrer Spielweise oder Ihrem Stil passt. Anschlagkurven arbeiten immer auf dieselbe Weise zwischen Gerätetastatur und Syntheseengine. Ihre Reaktion auf MIDI hängt von den Convert Position Einstellungen ab (siehe unten).



Prog Chg Lock

Normalerweise können Sie mit dem PROGRAM-Regler immer zwischen den Programmen wechseln- diese Einstellung ermöglicht Ihnen, diese Funktion zu begrenzen. Dies verhindert das unbeabsichtigte Wechseln in ein anderes Programm, wenn Sie mit der Bearbeitung oder dem Spielen eines bestimmten Sounds beschäftigt sind.

Off: Programmwechsel sind immer zulässig.

Shift: Programmwechsel sind nur zulässig, wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten und den PROGRAM-Regler drehen.

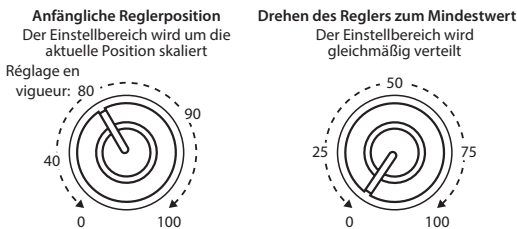
Home: Programmwechsel sind nur auf der Seite HOME ALGO zulässig.

Knob Mode

Wechseln Sie in ein neues Programm, ändert sich die Parameterwert der Regler auf der Oberseite, wobei sich die Regler nicht automatisch bewegen. Knob Mode regelt, was beim Bewegen eines Reglers passiert.

Scale: Dies ist die Standardeinstellung. Die tatsächliche Position des Reglers entspricht dem aktuellen Parameterwert. Bewegen Sie den Regler entgegen des Uhrzeigersinns, vermindert sich der aktuelle Wert bis zum Minimum, drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn, erhöht er sich bis zum Maximum. Drehen Sie den Regler ganz nach links oder rechts, wird der Bereich zurückgesetzt.

Sie Abbildung unten.



Jump: Wird ein Regler bewegt, ändert sich der Parameterwert sofort entsprechend der Position des Reglers.

SST Hold Time

Steuert die Dauer allmählicher Soundübergänge. Hiermit stellen Sie ein, wie lange Hall, Echo und Notenfreigabe ausklingen, wenn ein neuer Sound ausgewählt wurde. Der Timer startet, nachdem alle Noten des vorherigen Sounds sowie das Sustain-Pedal losgelassen werden.

SEQ

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

Trigger Quantize

Verhindert, dass eine Sequenz aus dem Rhythmus läuft, indem das Timing der Sequenzschritte beim Verwenden der Funktion Step Jump oder Key Trigger quantisiert wird. Bei OFF wird die Operation sofort widerspiegelt, bei Einstellung auf 1, 2 oder 4 Schritte wird das von Ihnen eingestellte Timing des Schrittintervalls quantisiert.

Record Quantize

Automatische Korrektur des Timings der Noten, die bei einer Echtzeitaufnahme gespielt werden.

Off: Das Timing von Note-on und Note-off wird wie es ist in den Parametern START und GATE widerspiegelt.

Start: Das Timing von Note-on liegt immer am Anfang eines Schrittes. Das Timing von Note-off wird im Parameter GATE widerspiegelt.

All: Das Timing von Note-on liegt immer am Anfang eines Schrittes. Je nach Timing von Note-off wird der Parameter GATE auf 75% oder „TIE“ gesetzt.

Metronome

Hiermit wählen Sie, ob das Metronom während der Echtzeitaufnahme wiedergegeben wird.

Metronome Level

Stellt die Lautstärke des Metronoms ein.

High Click

Hierit wählen Sie, ob der erste Schlag des Metronomtakts betont wird

SYS

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

Auto Power Off

Ab Werk schaltet sich der opsix automatisch aus, wenn vier Stunden lang kein Bedienelement der Oberseite genutzt, nicht auf der Tastatur gespielt und kein MIDI-Signal empfangen wurde. Bei Bedarf können Sie diese Funktion deaktivieren.

- ⚠ Beim Ausschalten gehen alle nicht gespeicherten Bearbeitungen oder Einstellungen verloren. Denken Sie stets daran, vorher Ihre Daten zu speichern.

Screen Bright

Regelt die Helligkeit des Displays.

LED Bright

Regelt die maximale Helligkeit der LEDs.

System ID

Anhand dieser Nummer können Computer-Hosts den opsix identifizieren. Besitzen Sie mehrere Geräte, stellen Sie für jedes eine andere Nummer ein.

USB Network

Zur Auswahl der Kommunikationsmethode (Protokoll) bei Anschluss dieses Instruments über USB-Kabel an Ihren Computer.

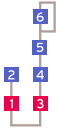
RNDIS: Die Kommunikation mit dem angeschlossenen Computer verläuft über das RNDIS-Protokoll. Wählen Sie diese Einstellung für Windows-Rechner.

NCM: Das sogenannte Network Control Model-Protokoll wählen Sie bei Verwendung eines Mac (ab macOS 11.0).

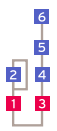
- ⚠ Die an den Einstellungen dieses Parameters vorgenommenen Änderungen werden beim Neustart des opsix aktiviert.

Liste der Algorithmen

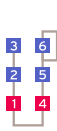
1



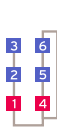
2



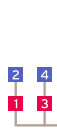
3



4



5



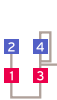
6



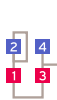
7



8



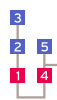
9



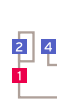
10



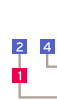
11



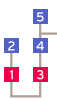
12



13



14



15



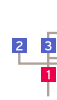
16



17



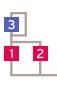
18



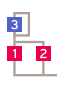
19



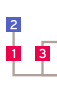
20



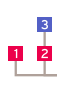
21



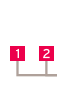
22



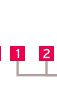
23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



Liste der Wellenformen

Display	Vollständige Bezeichnung	Noten
SIN	Sine	Erzeugt eine Sinuswelle. Dies ist die grundlegende Wellenform von FM-Synthesizern, da sie einen Grundton ohne Obertöne darstellt.
SIN 12BIT	Sine 12bit	Erzeugt eine Sinuswelle mit grober Auflösung wie in alten digitalen Synthesizern.
SIN 8BIT	Sine 8bit	Erzeugt eine Sinuswelle mit noch größerer Auflösung. Diese eignet sich gut für Sounds mit Rauschanteil.
TRI	Triangle	Erzeugt eine Dreieckswelle. Anders als die Sinuswelle beinhaltet diese Wellenform auch Harmonische, klingt jedoch insgesamt runder als eine Sägezahn- oder Rechteckwelle.
SAW	Saw	Erzeugt eine Sägezahnwelle. Diese Wellenform ist typisch für den Sound analoger Synthesizer, wie z.B. Synthie-Bässe oder -Bläser.
SAW HD	Saw HD	Erzeugt eine Sägezahnwelle, deren Anteil an hohen Obertönen größer ist als bei einer normalen Sägezahnwelle, wobei die CPU höher beansprucht wird.
SQR	Square	Erzeugt eine Rechteckwelle. Diese Wellenform eignet sich für elektronische Sounds und Blasinstrumentklänge
SQR HD	Square HD	Erzeugt eine Rechteckwelle, deren Anteil an hohen Obertönen größer ist als bei einer normalen Sägezahnwelle, wobei die CPU höher beansprucht wird.
ADTV SAW3	Additive Saw3	Erzeugt die ersten drei Harmonischen einer Sägezahnwelle.
ADTV SQR3	Additive Sqr3	Erzeugt die ersten drei Harmonischen einer Rechteckwelle.
ADTV TRI3	Additive Tri3	Erzeugt die ersten drei Harmonischen einer Dreieckswelle.
ADTV 12345	Additive 12345	Erzeugt eine Amplitude, die den ersten fünf Harmonischen entspricht. Somit ähnelt sie einer gefilterten Sägezahnwelle..
ADTV 1+2	Additive 1+2	Erzeugt eine Welle mit einer Amplitude, die dem Grundton und der zweiten Harmonischen entspricht. Somit ähnelt sie den Orgelregistern 8' und 4'.
ADTV 1+3	Additive 1+3	Erzeugt eine Amplitude, die dem Grundton und der dritten Harmonischen entspricht. Somit ähnelt sie den Orgelregistern 8' und +2 2/ 3'.
ADTV 1+4	Additive 1+4	Erzeugt eine Welle mit einer Amplitude, die dem Grundton und der vierten Harmonischen entspricht. Somit ähnelt sie den Orgelregistern 8' und +2'.
ADTV 1+5	Additive 1+5	Erzeugt eine Amplitude, die dem Grundton und der fünften Harmonischen entspricht. Somit ähnelt sie den Orgelregistern 8' und +1 3/ 5'.
ADTV 1+6	Additive 1+6	Erzeugt eine Welle mit einer Amplitude, die dem Grundton und der sechsten Harmonischen entspricht. Somit ähnelt sie den Orgelregistern 8' und +1 1/ 3'.
ADTV 1+7	Additive 1+7	Erzeugt eine Amplitude, die dem Grundton und der siebten Harmonischen entspricht.
ADTV 1+8	Additive 1+8	Erzeugt eine Welle mit einer Amplitude, die dem Grundton und der achten Harmonischen entspricht. Somit ähnelt sie den Orgelregistern 8' und +1'.
NOISE S/H	Noise S/H	Erzeugt Rauschen mit einer musikalischen Komponente mithilfe einer Sample-and-Hold-Schaltung
NOISE WHITE	Noise White	Erzeugt weißes Rauschen. Dem Sound wird ein Rauschen hinzugefügt, dessen Pegel den Frequenzbereich über konstant ist.
NOISE PINK	Noise Pink	Erzeugt rosa Rauschen. Dem Sound wird ein Rauschen hinzugefügt, dessen Pegel mit steigender Frequenz abnimmt.
NOISE BLUE	Noise Blue	Erzeugt blaues Rauschen. Dem Sound wird ein Rauschen hinzugefügt, dessen Pegel mit steigender Frequenz zunimmt.

Liste der Steuerquellen

Kurzbezeichnung	Vollständige Bezeichnung
MOD WHEEL	Modulationsrad
PITCH WHEEL	Tonhöhenrad
PITCH WHL+	Tonhöhenrad +
PITCH WHL-	Tonhöhenrad -
PEDAL	Dämpferpedal
NOTE	Noten-Nummer
VEL	Anschlagdynamik
EXP VEL	Exp. Anschlagdynamik
REL VEL	Freigabegeschwindigkeit
AFTER TOUCH	Aftertouch*
EG1	Hüllkurvengenerator EG1 (Tonhöhe)
EG2	Hüllkurvengenerator EG2 (Filter)
EG3	Hüllkurvengenerator EG3 (Zuweisbar)
LFO1	LFO1 (Operator)
LFO2	LFO2 (Filter)
LFO3	LFO3 (Zuweisbar)

*: Kann nicht mit der Tastatur des opsx eingegeben werden. Sie können diesen Parameter über MIDI-Eingangssignale steuern.

Liste der Motion-Destinationen

Zweck		Destination		Noten
Display	Vollständige Bezeichnung	Display	Vollständige Bezeichnung	
OFF	Off	---	---	---
PROG	Program	PITCH	Pitch	---
		OCT	Octave	---
		TRANS	Transpose	---
		LEVEL	Level	---
		PAN	Pan	Steuert die feste links-rechts PAN-Position.
		ATK TIME	Attack Time	Dies ist der Parameter Attack auf der Seite ALGO. Er steuert die jeweiligen Abfall- und Freigabezeiten sämtlicher Operatoren.
		DECAY TIME	Decay Time	Steuert die jeweiligen Abfallzeiten sämtlicher Operatoren.
		REL TIME	Release Time	Steuert die jeweiligen Freigabezeiten sämtlicher Operatoren.
		SUS LEVEL	Sustain Level	Steuert die jeweiligen Sustain-Pegel sämtlicher Operatoren.
		DECAY/REL	Decay/Release	Dies ist der Parameter Decay/Release auf der Seite ALGO. Er steuert die jeweiligen Abfall- und Freigabezeiten sämtlicher Operatoren.
		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	---

Zweck		Destination		Noten
Display	Vollständige Bezeichnung	Display	Vollständige Bezeichnung	
OP1..6	Operator1..6	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	---		
KTRK LOW	Keytrack Low	---		
KTRK HIGH	Keytrack High	---		
LMOD VEL	Level Mod Velocity	---		
EG1..3	EG1..3	ATK TIME	Attack Time	---
		DECAY TIME	Decay Time	---
		REL TIME	Release Time	---
		SUS LEVEL	Sustain Level	---
LFO1..3	LFO1..3	WAVE	Wave	---
		SPEED	Speed	---
		SYNC SPEED	Sync Speed	---
		FADE	Fade	---
FILTER	Filter	CUTOFF	Cutoff	---
		RESO	Resonance	---
FX1..3	FX1..3	Effect parameters 1-4		In Abhängigkeit des Effektyps.
ARP	Arpeggiator	RUN	Run	---
		PTRN	Pattern	---
		RESO	Resolution	---
		GATE	Gate Time	---
		OCT	Octave	---
SEQ	Sequencer	SWING	Swing	---
ALG R1..6	User alg. row 1..6	x->y	x->y	---
		SELF	Self	---
MIDI	MIDI	PITCH WHEEL	Pitch Wheel	---
		MOD WHEEL	Mod Wheel	---
		CC 2..119	CC 2..119	---

Liste der Virtuellen Patch-Quellen




Zweck		Quelle		Noten
Display	Vollständige Bezeichnung	Display	Vollständige Bezeichnung	
OFF	Off	---	---	---
CTRL	Controller	MOD WHEEL	Modulation Wheel	---
		PITCH WHEEL	Pitch Wheel	---
		PITCH WHL+	Pitch Wheel +	Dieser Effekt wird angewandt, wenn Sie das PITCH-Rad in Richtung + bewegen (von Ihnen weg).
		PITCH WHL-	Pitch Wheel -	Dieser Effekt wird angewandt, wenn Sie das PITCH-Rad in Richtung - bewegen (zu Ihnen hin).
		PEDAL	Damper Pedal	
KBD	Keyboard	NOTE	Note Number	Dieser Effekt wird entsprechend der Noten-Nummer angewandt. Die mittlere Note ist 60 (C4)
		VEL	Velocity	
		EXP VEL	Exp. Velocity	Dieser Effekt wird exponentiell zur Anschlagstärke angewandt. Bei niedrigen Anschlagstärken ist dieser Effekt kaum hörbar, je höher die Anschlagstärke, desto steiler die Kurve der Effektanwendung.
		REL VEL	Release Velocity	Der Effekt wird gemäß der Freigabegeschwindigkeit angewandt (wie schnell Sie die Finger nach dem Spielen einer Note von der Taste nehmen).
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 +	Beim CC-Wert „0“ beträgt der V.Patch-Effekt ebenfalls „0“. Bei positiven Werten der Intensität wird durch Erhöhen des CC-Werts nur ein positiver Effekt erzielt (bei negativen Werten ist das Gegenteil der Fall).
CC +/-	CC Bipolar	1..119	CC 1..119 +/-	Beim CC-Wert „64“ beträgt der V.Patch-Effekt „0“. Bei positiven Werten der Intensität erzeugen CC-Werte über 64 einen positiven Effekt und Werte darunter einen negativen Effekt (bei negativen Werten ist das Gegenteil der Fall).
MIDI	MIDI	AFTER TOUCH	After Touch	---
		POLY AFTER	Poly After Touch	---

Liste der Virtuellen Patch-Destination

Zweck		Destination		Noten
Display	Vollständige Bezeichnung	Display	Vollständige Bezeichnung	
OFF	Off	---		---
PROG	Program	PITCH	Pitch	---
		OCT	Octave	---
		TRANS	Transpose	---
		LEVEL	Level	---
		PAN	Pan	Steuert die Links-Rechts-Position im Stereofeld.
		ATK TIME	Attack Time	Steuert die jeweiligen Anstiegszeiten sämtlicher Operatoren.
		DECAY TIME	Decay Time	Steuert die jeweiligen Abfallzeiten sämtlicher Operatoren.
		REL TIME	Release Time	Steuert die jeweiligen Freigabezeiten sämtlicher Operatoren.
		SUS LEVEL	Sustain Level	Steuert die jeweiligen Sustain-Pegel sämtlicher Operatoren.
		TEMPO	Tempo	---
		ALGO	Algorithm	---
		ALGO FB	Algorithm FB	---
		GLIDE TIME	Glide Time	---
		UNISON VOICES	Unison Voices	---
		UNISON DETUNE	Unison Detune	---
UNISON SPREAD	Unison Spread	---		
OP1..6	Operator1..6	PITCH	Pitch	---
		COARSE RATIO	Coarse Ratio	---
		OCT	Octave	---
		TRANS	Transpose	---
		LEVEL	Level	---
		ATK TIME	Attack Time	---
		DECAY TIME	Decay Time	---
		REL TIME	Release Time	---
		SUS LEVEL	Sustain Level	---
		FM FB	FM Feedback	---
		FM WIDTH	FM Wave Width	---
		RING DEPTH	Ring Mod. Depth	---
		RING SHAPE	Ring Mod. Shape	---
		FOLDER GAIN	Wave Folder Gain	---
		FOLDER BIAS	Wave Folder Bias	---
		FOLDER OSC MIX	Wave Folder OSC Mix	---
		FILTER CUTOFF	Filter Cutoff	---
		FILTER RESO	Filter Resonance	---
		FILTER OSC MIX	Filter OSC Mix	---
		EFFECT OSC MIX	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	---

Zweck		Destination		Noten
Display	Vollständige Bezeichnung	Display	Vollständige Bezeichnung	
OP1..6	Operator1..6	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	Waveform	---
		SPEED	Speed	---
		PHASE	Phase	---
		FADE	Fade	---
FILTER	Filter	CUTOFF	Cutoff	---
		RESO	Resonance	---
FX1..3	FX1..3	Effect parameters 1-4		In Abhängigkeit des Effekttyps.
ARP	Arpeggiator	RESO	Resolution	---
		GATE	Gate Time	---
		OCT	Octave	---
SEQ	Sequencer	SWING	Swing	---

Liste der Effekt-Parameter

Effektbezeichnung		Regler	Parameterbezeichnung		Bereich
Display	Vollständige Bezeichnung		Display	Vollständige Bezeichnung	
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 [%]
		Verändert die Delayzeit des Eingangssignals und schafft somit einen dichterem oder wärmeren Sound. Mit dem Parameter PHASE können Sie zwischen linkem und rechtem LFO umschalten und so die Klangerweiterung steuern.			
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
		Erzeugt einen vollen, breiten Sound, als würden mehrere Oszillatoren im Einklang laufen. Die Parameter DEPTH und RATE simulieren die Verstimmung der Oszillatoren, der Parameter VOICE simuliert deren Anzahl.			
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 [%]
		Durch Phasenumkehr des Sounds wird ein auf- und abschwellender Effekt erzeugt. Dies eignet sich besonders für E-Pianos und ähnliche Sounds. Mit dem Parameter PHASE können Sie zwischen linkem und rechtem LFO umschalten und so die Klangerweiterung steuern.			
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 [%]
		Auto-Pan, der den Klang nach links und rechts bewegt. Das Bewegen der linken und rechten LFOs erzeugt Effekte wie das Kreuzen oder Nachlaufen der beiden Kanäle.			
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 [%]
		Dieser Effekt erzeugt einen ungezügelt anschwellenden Sound und ein Gefühl von Tonhöhenchwankungen. Der Flanger eignet sich besonders für obertonreiche Sounds.			
RTRY	Rotary Speaker	B	BAL	Horn/Rotor Balance	R100:H0–R0:H100 [%]
		C	SPD SW	Speed Switch	Slow, Fast
		E	SPEED	Speed	–100.0 – +100.0 [%]
		F	SPKR	Speaker Type	Natural, Natural + Direct, Resonant, Resonant + Direct, Bright, Bright + Direct, Original CX-3
		Dieser Effekt simuliert realistisch einen alten Rotationslautsprecher. Wenn Sie in der Seite V.PATCH dem MODULATION-Rad den Parameter SPD SW zuweisen, können Sie mit dem Rad die Rotationsgeschwindigkeit bremsen oder beschleunigen, was Ihrer Darbietung mehr Farbe verleiht.			

Effektbezeichnung		Regler	Parameterbezeichnung		Bereich
Display	Vollständige Bezeichnung		Display	Vollständige Bezeichnung	
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 [%]
		Dieser Effekt simuliert ein Auto-Wah. Der Effekt kippt gemäß den Veränderungen der Eingangssignalstärke (Hüllkurve). Dieser Sound ist typisch für Funk oder fiebrige Gitarrenrhythmen, Clav-Sounds und so weiter.			
EXC	Exciter	B	MIX	Dry:Wet Mix	0–100
		C	FREQ	Emphasis Frequency	3000–24000 [Hz]
		E	BLEND	Blend	–100 – +100 [%]
		Dieser Effekt fügt dem Sound Dynamik hinzu und betont dessen Klarheit. FREQ steuert die zu betonenden Frequenzen, BLEND die Effekttiefe.			
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 [%]
		Dieser Effekt macht den Sound breiter und verleiht ihm mehr Präsenz.			
FLTR	LFO Filter	B	CUTOFF	Cutoff Frequency	0–100 [%]
		C	RESO	Resonance	0–100 [%]
		E	DEPTH	LFO Depth	0–100 [%]
		F	SPEED	LFO Speed	0.020–20.000 [Hz]
		Dieser Effekt schaltet mit einem LFO die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters um. Damit kann man einer Phrase ein Gefühl der Bewegung hinzufügen.			
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]
		Dies ist ein Drei-Band-EQ. Er dient zur endgültigen Klangregelung.			
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]
		Mit dem Parameter DRIVE erzeugen Sie Effekte, die von einer kaum merklichen Röhrenverzerrung bis hin zum mächtig verzerrten Crunch reichen. Mit einem nachgeschalteten Parameter-EQ können Sie eine Vielfalt unterschiedlicher Sounds erzeugen.			
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]
		Monoeffekt, der einen Gitarrenverstärker mit Lautsprechereffekten modelliert, die von einer leichten Übersättigung bis zu einer fetten Verzerrung reichen.			

Effektbezeichnung		Regler	Parameterbezeichnung		Bereich
Display	Vollständige Bezeichnung		Display	Vollständige Bezeichnung	
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 [%]
		Fügt dem Sound das Feeling eines Lo-Fi-Digitalgeräts hinzu. Mit dem Parameter FREQ wird die Sampling-Frequenz gesteuert, mit dem Parameter BIT die Datenbitlänge reduziert, was jeweils eine unterschiedliche Lo-Fi-Textur ergibt.			
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 Wh), Damper, Note On, Velocity, LFO1, LFO2, LFO3
		Hiermit werden kurze Wellenformen aus dem Eingangssignal geschnitten und wiederholt wiedergegeben, so dass das Signal in einen mechanischen Sound verwandelt wird. Mit dem Parameter TIME wird die Länge der auszuschneidenden Wellenform eingestellt, mit dem Parameter SPEED die Geschwindigkeit, mit der zwischen den Wellenformen umgeschaltet wird.			
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]
		Dieser Effekt gleicht Lautstärkeschwankungen des Eingangssignals aus. Signale oberhalb eines bestimmten Pegels werden komprimiert, so dass unnötige Klangspitzen vermieden werden. Der Parameter THRE stellt den Pegel ein, ab dem die Kompression greift, der Parameter CEIL den Ausgangspegel.			
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]
		Dieser Kompressor modelliert die sehr beliebten, sauber klingenden Effektpedale.			
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
		Dies ist ein einfaches Stereo-Delay mit Rückkopplung.			
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
		Stereo-Delay, das mithilfe eines LFO den Delay-Klang zwischen links und rechts verschiebt.			
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 [%]
		Dieser Effekt modelliert Band-Übersteuerung und Band-Echo. Der Parameter DAMP stellt den Anteil der Dämpfung am höchsten und tiefsten Ende ein.			

Effektbezeichnung		Parameterbezeichnung			Bereich
Display	Vollständige Bezeichnung	Regler	Display	Vollständige Bezeichnung	
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]
		Dieser Effekt extrahiert nur die ersten Schallreflexionen des simulierten Reverb-Klangs und verleiht dem Sound Nähe und Präsenz. Mit dem Parameter TYPE können Sie die Abfallkurve des Reverbs auswählen.			
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] (Hinweis: unterscheidet sich je nach Reverb-Typ)
		F	TONE	Tone	500–20000 [Hz]
		Sanftes, hoch auflösendes Reverb mit einem natürlich klingenden Echo. Zusätzlich zu den Standardtypen Room, Hall, Chamber und Plate gibt es auch den Typ „Space“ mit langem Pre-Delay und langer Freigabezeit.			
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 [%]
		Reverb mit zusätzlichem Pitch-Shifter-Effekt (Tonhöhenverschiebung). Das Ausmaß der Tonhöhenverschiebung hängt vom Parameter TYPE ab und reicht von funkelnden bis zu geheimnisvollen Soundeffekten.			
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 [%]
		Simuliert den Federhall-Effekt diverser Gitarrenverstärker und Orgeln. Mit den Parametern LENGTH und CHIRP können Sie die Eigenschaften der zu modellierenden Feder einstellen.			

Anschluss des opsix an ein MIDI-Gerät oder einen Computer

Verwenden Sie eine MIDI-Verbindung, falls Sie mit Tastatur und Bedienelementen des opsix ein externes MIDI-Gerät ansteuern oder mit einem anderen MIDI-Keyboard oder einem Sequenzer die Klangerzeugung des opsix ansteuern wollen.

MIDI steht für Musical Instrument Digital Interface und ist ein weltweiter Standard zum Austausch diverser musikspezifischer Daten zwischen elektronischen Instrumenten und Computern.

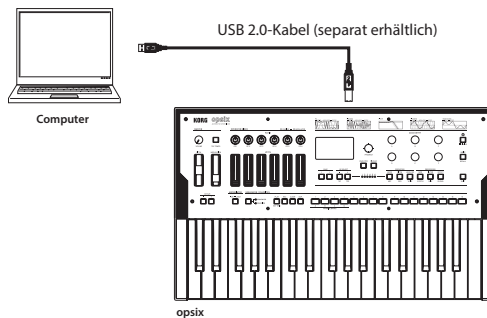
Wenn zwei oder mehrere MIDI-Geräte über MIDI-Kabel miteinander verbunden sind, können diese Daten untereinander austauschen, selbst wenn sie von unterschiedlichen Herstellern stammen. Sie können das opsix mit einem USB-Kabel auch an einen PC anschließen.

Anschluss an Computer oder MIDI-Gerät

- **Den opsix über USB mit einem Computer verbinden**

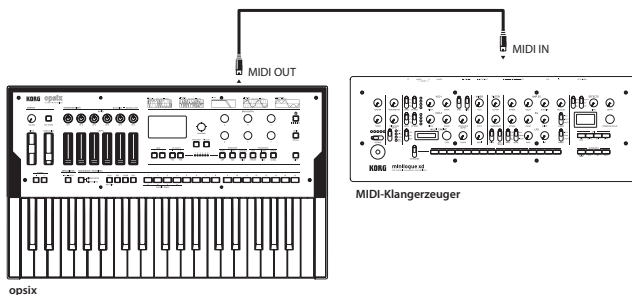
Der opsix ist ein Class-kompatibles USB-MIDI-Gerät und benötigt keinen Treiber für grundlegende MIDI-Funktionalität.

Falls Sie den opsix mit Librarian-Software nutzen wollen, müssen Sie ihn mithilfe eines USB-Kabels anschließen. Genaueres hierzu entnehmen Sie bitte den der Librarian-Software beiliegenden Unterlagen.



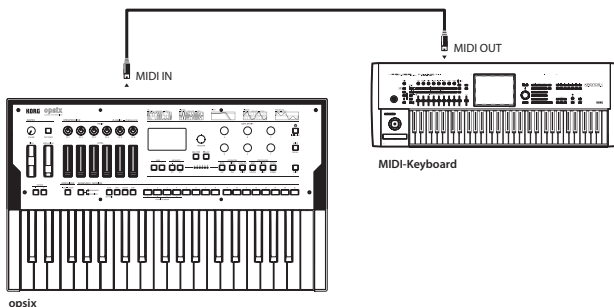
- **Steuerung eines externen MIDI-Klangerzeugers mit dem opsix**

Falls Sie mit der Tastatur, den Bedienelementen, dem Schrittsequenzer und dem Sequenzer des opsix Sounds spielen oder eine externe MIDI-Klangquelle ansteuern wollen, verbinden Sie den MIDI OUT-Anschluss des opsix mit dem MIDI IN-Anschluss des externen MIDI-Klangerzeugers mithilfe eines MIDI-Kabels.

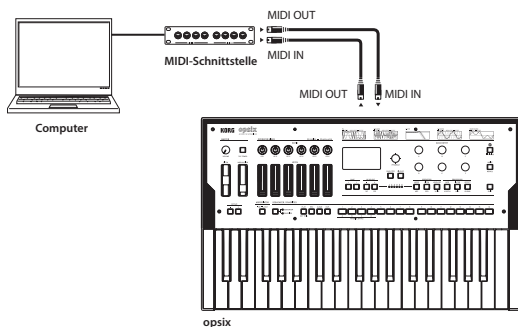


- **Den opsix über ein externes MIDI-Gerät ansteuern**

Falls Sie den opsix über ein MIDI-Keyboard, einen Sequenzer oder sonstiges Gerät spielen oder ansteuern wollen, verbinden Sie den MIDI OUT-Anschluss des externen MIDI-Geräts mit dem MIDI IN-Anschluss des opsix mithilfe eines MIDI-Kabels.



- **Den opsix mit einem externen MIDI-Sequencer, Computer oder ähnlichem Gerät verbinden**
Vielleicht wollen Sie Ihr Spiel auf der Tastatur des opsix mit einem externen MIDI-Sequencer oder Computer aufnehmen (Anschluss über MIDI-Schnittstelle) und anschließend die Wiedergabe Ihrer Aufnahme mit dem opsix begleiten. Oder Sie wollen den opsix sowohl als Eingabegerät zum Spielen von Noten als auch als MIDI-Klangerzeuger verwenden. In beiden Fällen müssen Sie jeweils den MIDI OUT-Anschluss des einen Geräts mit dem MIDI IN-Anschluss des anderen Geräts verbinden.
- ⚠ Manche MIDI-Schnittstellen sind nicht für das Senden oder Empfangen von MIDI-System Exclusive-Nachrichten auf oder vom opsix ausgelegt.
- Tipp:** Deshalb raten wir, den opsix stets über den USB-Anschluss mit einem Computer zu verbinden.



MIDI-Einstellungen

MIDI-Kanal-Einstellungen

Um einen Datenaustausch mit einem externen MIDI-Gerät zu gewährleisten, müssen Sie am opsix denselben MIDI-Kanal einstellen wie am externen Gerät. Gehen Sie wie folgt vor, um den MIDI-Kanal einzustellen.

1. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken Sie die EFFECT-Taste und wählen Sie die Seitengruppe GLOBAL aus.
2. Rufen Sie mit den Tasten PAGE< oder > die Seite MIDI auf.
3. Wählen Sie mit den OP SELECT-Tasten +/- den globalen Kanal (MIDI-Kanal) aus.
4. Mit dem Regler DATA ENTRY C oder F können Sie den MIDI-Kanal ändern.
5. Wählen Sie den MIDI-Kanal des angeschlossenen externen MIDI-Geräts.

Tipp: Wenn Sie den opsix mit einem externen MIDI-Gerät synchronisieren, schauen Sie in dessen Bedienungsanleitung nach.

MIDI LOCAL-Einstellung bei Anschluss an externen MIDI-Sequenzer oder Computer

Ist der opsix an einen externen MIDI-Sequenzer oder Computer angeschlossen, deren Echo-Back-Einstellung eingeschaltet ist und ist gleichzeitig beim opsix die Local-Control-Einstellung aktiviert, werden die beim Spielen der Tastatur des opsix generierten Daten an den externen MIDI-Sequenzer gesendet und von dort wieder zurück an den opsix, wo dessen Klangerzeugung erneut getriggert wird. Um diese Art der Rückkopplung zu vermeiden, schalten Sie am opsix Local Control einfach aus. Sie finden diese Einstellung auf der Seite MIDI in der Seitengruppe GLOBAL. Schalten Sie „Local Control“ (→ S. 75) auf „Off“.

Synchronisieren der Wiedergabe von Schrittsequenzer und Arpeggiator

Über die Einstellung „Clock“ (→ S. 75) auf der Seite MIDI der Seitengruppe GLOBAL können Sie wählen, ob der opsix bei der Wiedergabe von Schrittsequenzer oder Arpeggiator als Master (Gerät, das die Synchronisation steuert) oder Slave (Gerät, das angesteuert wird) verwendet wird.

Tip: Wenn Sie den opsix mit einem externen MIDI-Gerät synchronisieren, schauen Sie in dessen Bedienungsanleitung nach.

• Den opsix als Master und das externe MIDI-Gerät als Slave verwenden

Verbinden Sie den MIDI OUT-Anschluss des opsix mit dem MIDI IN-Anschluss des externen MIDI-Geräts.

Setzen Sie auf der Seite MIDI der Seitengruppe GLOBAL „Clock“ (→ S. 75) auf „Intern“ (Internal), um den opsix als Master zu verwenden. Nun sendet der opsix MIDI-Clock-Nachrichten.

Konfigurieren Sie das externe MIDI-Gerät so, dass es MIDI-Clock-Nachrichten empfangen kann. Ihr externes MIDI-Gerät (Sequenzer, Drumcomputer usw.) operiert nun im Tempo, das Sie mit dem Parameter TEMPO (→ S. 78) auf der Seite SEQUENCE der Seitengruppe SEQ eingestellt haben.

• Das externe MIDI-Gerät als Master und den opsix als Slave verwenden

Verbinden Sie den MIDI IN-Anschluss des opsix mit dem MIDI OUT-Anschluss des externen MIDI-Geräts.

Setzen Sie mit dem VALUE-Rad auf der Seite MIDI der Seitengruppe GLOBAL „Clock“ (→ S. 75) auf „Extern“ (External MIDI), um den opsix als Slave zu verwenden. Nun empfängt der opsix MIDI-Clock-Nachrichten.

Konfigurieren Sie das externe MIDI-Gerät so, dass es MIDI-Clock-Nachrichten sendet (als Master). Der Arpeggiator des opsix operiert nun im Takt mit dem externen MIDI-Gerät (Sequenzer, Drumcomputer usw.).

Tip: Falls „Clock“ (→ S. 75) in der Seite MIDI der Seitengruppe GLOBAL auf „Auto“ steht, operiert der opsix automatisch im Modus „Extern“ (External MIDI), sobald er eine MIDI-Clock-Nachricht vom an den MIDI IN-Anschluss des opsix angeschlossenen externen MIDI-Gerät empfängt. Andernfalls operiert der opsix im Modus „Intern“ (Internal).

Librarian Software

Die opsix Sound Librarian Software funktioniert mit macOS und Windows und kann unter www.korg.com heruntergeladen werden.

Genauerer hierzu entnehmen Sie bitte den der opsix Sound Librarian Software beiliegenden Unterlagen.

Laden von DX7-Sounds

Der opsix kann Sounds des Yamaha DX7 in Form von System Exclusive-Nachrichten empfangen und diese Daten in Programme konvertieren, die auf dem opsix spielbar sind.

Im Internet finden Sie zahlreiche DX7-Sounds (.SYX-Dateien) zum Herunterladen. Mit einer App können Sie Ihre heruntergeladenen .SYX-Sounddateien zur Nutzung mit dem opsix importieren.

Die zur Nutzung mit dem opsix konvertierten Programme können dank der einzigartigen Funktionalität des opsix in neue Sounds verwandelt und anschließend mit dem Sequenzer, dem Arpeggiator oder den Effekten bearbeitet werden.

- ⚠ Beachten Sie, dass die Paramater des opsix und DX7 unterschiedlich konfiguriert sind, so dass die Konvertierung nicht perfekt ist und manche Sounds ziemlich anders klingen als auf dem DX7.

Herunterladbare System Exclusive-Nachrichten

Um System Exclusive-Nachrichten des DX7 zu empfangen, müssen folgende Bedingungen eingehalten werden.

- Die Nachrichten müssen eine komplette Bank mit 32 DX7-Sounds enthalten. Nachrichten mit nur einem Sound können nicht geladen werden.
- Das System Exclusive-Format muss dem des DX7 der ersten Generation entsprechen, das von Sechs-Operatoren FM-Synthesizern und dem DX9 unterstützt ist. System Exclusive-Nachrichten von FM-Synthesizern wie den Vier-Operatoren-Modellen DX, TX81Z SY77 usw. können nicht geladen werden.

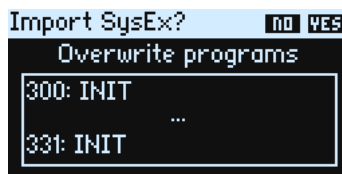
Empfangen von System Exclusive-Nachrichten des DX7

1. Wählen Sie mit dem PROGRAM-Regler die erste Programmnummer aus, ab der die Programme geladen werden sollen.

- ⚠ Ab der von Ihnen gewählten Programmnummer werden 32 Programme überschrieben. Wir empfehlen Ihnen, darauf zu achten, dass dabei keine benötigten Daten überschrieben werden.

2. Senden Sie die System Exclusive-Nachrichten von Ihrem DX7 oder Computer.

Es erscheint das unten abgebildete Dialogfenster.



Tipp: Sie können mit dem PROGRAM-Regler die Ziel-Programmnummer ändern, in die Ihre Sounds geladen werden sollen.

3. Drücken Sie die YES-Taste, um die empfangenen Programme zu laden.

Tipp: Drücken Sie zum Abbrechen die NO-Taste.

Mögliche Fehlermeldungen beim Laden

Falls der opsix die Daten nicht laden kann, können folgende Fehlermeldungen angezeigt werden:

There is not readable data

Liegt die Größe der Daten unter 4.104 Bytes oder liegt der SysEx-Header nicht im DX7-Program-Bank-Format vor, können die Daten nicht geladen werden.

Data contains unsupported data

Zwar ist der Header korrekt, doch kann keine Datei geladen werden, weil die Daten der Datei nicht lesbar sind. Dies kann vorkommen, wenn die Prüfsumme nicht korrekt ist oder F7 am Dateiende fehlt.

Rücksetzen des opsix auf die Werkseinstellungen

Sie können die Preset-Programme und globalen Einstellungen des opsix jederzeit auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen.

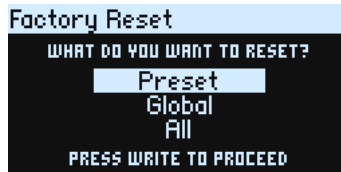
- ⚠ Schalten Sie das Gerät beim Laden von Daten niemals aus, sonst können interne Daten verloren gehen.

1. Schalten Sie den opsix ein.
2. Halten Sie die SHIFT-Taste und WRITE/ RECALL-Taste gedrückt und schalten Sie den opsix ein.

Im Display erscheint „Factory Reset“.

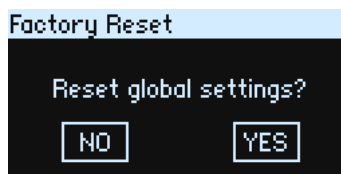


3. Wenn die Nachricht „WHAT DO YOU WANT TO RESET?“ erscheint, wählen Sie mit dem PROGRAM-Regler aus, was genau Sie zurücksetzen wollen (Preset; Global oder All).



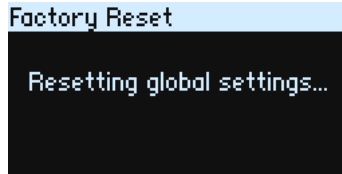
- ⚠ Falls Sie „ALL“ wählen, werden nach dem Ausführen auch sämtliche im opsix gespeicherten Nutzerprogramme gelöscht.

4. Drücken Sie die WRITE-Taste.



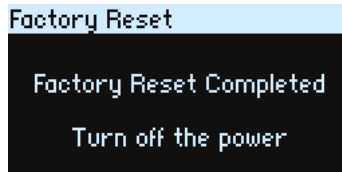
5. Drücken Sie erneut die OP SELECT-Taste +/YES.

Im Display erscheint „Resetting...“.



6. Wenn folgende Nachricht im Display erscheint, schalten Sie den opsix aus und wieder ein.


Die ab Werk voreingestellten Daten werden geladen und das Gerät wird auf die Werkseinstellung zurückgesetzt.



Fehlersuche und -Beseitigung

Falls der opsix jederzeit wider Erwarten nicht richtig funktioniert, überprüfen Sie bitte folgendes:

Das Gerät kann nicht eingeschaltet werden.

- Haben Sie das Netzteil an eine Steckdose angeschlossen?
- Halten Sie die beim Einschalten des opsix  Einschalttaste (Power) gedrückt?

Beim Spielen der Tastatur ist nichts zu hören.

- Haben Sie die Ausgänge dieses Keyboards korrekt an Kopfhörer oder Aktivlautsprecher angeschlossen?
- Überprüfen Sie, ob die Aktivlautsprecher, an die Ihr Instrument angeschlossen ist, eingeschaltet sind und ob deren Lautstärke hoch genug aufgedreht ist.
- Stellen Sie sicher, dass der VOLUME-Regler nicht ganz nach links gedreht ist.
- Steht die Local Control Einstellung auf der Seite GLOBAL MIDI auf „On“? (→ S. 75)
- Stehen die Lautstärke-Parameter auf „0“?
- Ist der Cutoff-Wert auf der Seite FILTER zu tief oder zu hoch eingestellt? (→ S. 43)

Es können keine Sounds bearbeitet werden.

- Falls die Position des Reglers und der im Haupt-Display angezeigte Wert bei Bedienung eines Reglers voneinander abweichen: Wenn auf der Seite GLOBAL CTRL der Reglermodus „Jump“ eingestellt ist, kann der tatsächliche Wert des Parameters von der Position des Reglers abweichen. (→ S. 77)
- Falls ein bearbeitetes Programm nicht gespeichert wurde. Womöglich haben Sie das Gerät ausgeschaltet, bevor die Daten gespeichert wurden. Bei Programmen gilt: Wählen Sie ein neues Programm, gehen die bearbeiteten Einstellungen verloren. Deshalb sollten Sie bearbeitete Programme stets speichern, bevor Sie das Gerät ausschalten oder ein anderes Programm wählen.

Die Programmeinstellungen lassen sich nicht speichern.

- Überprüfen Sie in diesem Fall, ob Sie mit dem PROGRAM-Regler den richtigen Speicherort (Programmnummer) gewählt haben.

Die Arpeggiatorwiedergabe setzt nicht ein.

- Leuchtet oder blinkt die ARPEGGIATOR-Taste?
- Sind die Clock Einstellungen auf der Seite GLOBAL MIDI korrekt? (→ S. 75)


Der opsix reagiert nicht auf von einem externen Gerät gesendete MIDI-Daten.

- Wurden die MIDI- und USB-Kabel korrekt angeschlossen?
- Ist am externen MIDI-Gerät, das die Daten sendet, derselbe MIDI-Kanal wie am opsix ausgewählt?
- Stehen die Einstellungen auf der Seite GLOBAL MIDI, wie unter anderem Rx TrRx Transport, Rx Prog Chg, Rx CC, Rx Pitch Bend auf „On“? (→ S. 76)

Tranponierung, Anschlagkurve und Arpeggiatordaten werden nicht korrekt erkannt.

- Sind die Convert Position Einstellungen auf der Seite GLOBAL MIDI korrekt? (→ S. 75)

Der Klang klingt nicht aus.


- Ist eine zu lange Freigabezeit der Hüllkurve bei Operatoren, die als Träger fungieren, eingestellt?
- Drücken Sie auf der Seite HOME/ALGO die  (ALGO)-Taste, um die aktuelle Notenwiedergabe zu stoppen.

Der Klang ist verzerrt.

- Je nach Programm und Spielweise kann bei weit aufgedrehtem VOLUME-Regler der Ausgang des opsix verzerrt werden. Ist dies der Fall, drehen Sie bitte den VOLUME-Regler herunter und passen Sie die Lautstärke an Ihrem Mischpult oder Verstärker an.

Technische Daten

Tastatur:	37 Tasten (anschlag- und freigabe-empfindlich)
Maximale Polyphonie:	32 Stimmen (Die maximale Anzahl der Stimmen hängt von den Einstellungen ab)
Klangerzeugungssystem:	Altered FM sound generator
Bauweise:	6 Operatoren, 1 Filter, 3 Hüllkurvengeneratoren (EGs), 3 LFOs, 3 Effekte, Schrittsequenzer, Arpeggiator Algorithmus: 40 Presets + User-Algorithmus (für jedes Programm individuell) Operator: 6 Modi (FM, Ring Mod., Filter, Filter FM, Wave Folder, Effect) Oszillator Wellenform: 23 Wellenformen (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) Filter: 11 Typen (LPF 12, LPF 24, LPF MS-20, LPF POLY6, HPF 12, HPF 24, HPF MS-20, BPF 6, BPF 12, BRP 6, BRP 12) EG: ADSR LFO: 23 Wellenformen (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 Routings Effekt: 30 Typen (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) Sequenzer: Schrittsequenzer (max. 16 Schritte, max. 6 Noten pro Schritt), Motion-Sequenzer (max. 6 Spuren) Arpeggiator: 7 Pattern (MANUAL, UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, TRIGGER)
Anzahl der Programme:	500 (350 voreingestellte Programme und 150 Benutzerprogramme ab Werk voreingestellt) FAVORITE: 64 (16 Speicher × 4 Bänke)

Controller:	MODULATION-Rad, PITCH-Rad, RATIO OP 1–6 Regler, LEVEL OP 1–6 Schieberegler, DATA ENTRY-Regler A–F
Ein- und Ausgänge:	Kopfhörer (6,3 mm-Stereoklinkenbuchse), OUTPUT L/MONO und R (symmetrische 6,3 mm TRS-Klinkenbuchsen), DAMPER (6,3 mm -Klinkenbuchsen, nicht halbdämpferfähig), MIDI IN- und OUT-Buchse, USB B-Port
Stromversorgung:	Netzteil (DC12V, )
Leistungsaufnahme:	5 W
Abmessungen (B × T × H):	565 × 338 × 90 mm
Gewicht:	2,9 kg
Lieferumfang:	Netzteil, Vorsichtsmaßnahmen, Blitzstart
Zubehör (separat erhältlich):	DS-1H Dämpferpedal, PS-1 Fußtaster, PS-3 Fußtaster

* Änderungen der technischen Daten und des Designs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

Liste der Programmnamen

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.**
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

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.****
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

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.****
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

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.****
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

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.****
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

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.**
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 Synkronicity	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

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.****
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

Nr.	Name	Kategorie	Programmiert von	Favoritenliste	V1 Nr.**
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

* 251–500: Initialisiertes Programm

** Spalte „V1 Nr.“ zeigt die Nummer im alten Preset-Programm ver1.0.

Alle Programme wurden erstellt von Francis Preve, Richard Devine, Matt Pike, VROMM, Tomohiro Nakamura, Minoru Koike, Katsunori UJIE, Dean Walliss, Luke Edwards und KORG Inc.

Mehr Informationen zu den Urhebern finden Sie hier:

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.sitekatsunoruijie.com>

Favoritenliste

Nr.	Prog	Name	Kategorie
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

Nr.	Prog	Name	Kategorie
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

* Die Favoriten D01–D16 sind reservierte Speicherplätze.

MIDI Implementation Chart

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages Altered	X *****	X	
Note Number		0-127	0-127	
	True voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	Received Note Off Velocity values are clipped at 64
	Note Off	O 8n, V=0-64	O 8n, V=1-127	
After Touch	Key's	X	O	Assignable for Virtual Patch sources
	Channel	X	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)
	1	O	O	Modulation
	5	O	O	"Glide Time" in the Voice Assign page
	7	X	O	Volume
	10	X	O	Pan
	11	X	O	Expression
	64	O	O	Damper
	65	O*1	O*2	"Glide Mode" in the Voice Assign page
	66	X	O	Sostenuto
	67	X	O	Soft
	70	O	O	"Algorithm" in the Home/Algorithm page
	71	O	O	"Resonance" parameter in the Filter page
	73	O	O	"Attack" in the Home/Algorithm
	74	O	O	"Cutoff" in the Filter page
	79	O	O	"Decay/Release" in the Home/Algorithm page
	81	O	O	"FX1" in the Home/Algorithm page
	82	O	O	"FX2" in the Home/Algorithm page
	83	O	O	"FX3" in the Home/Algorithm page
	102-107	O	O	OP1-6 Level sliders
	108-113	O	O	OP1-6 Ratio knobs
1-119	X	O	Assignable for Virtual Patch sources	
120, 121	X	O	All Sounds Off, Reset All Controllers	
Program Change		O 0-99	O 0-99	
	True Number	*****	0-99	
System Exclusive		O	O	*3
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune Request	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	
	Commands	O	O	
Aux Meassages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O 123-127	
	Active Sensing	O	O	
	System Reset	X	X	
Notes				
*1: Off: 0, Legato: 64, On: 127				
*2: 0-42: Off, 43-85: Legato, 86-127: On				
*3: Supports universal system exclusive messages device inquiry, master volume, master fine tuning, and master coarse tuning.				

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

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

O: Yes
X: No

KORG INC.

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

© 2020 KORG INC.

www.korg.com

Published 04/2022