

0. INDICE	03
1. KORG opsix: primo approccio	09
1.1 FM Lineare: nozioni indispensabili	09
1.2 Struttura dello strumento	11
1.2.1 Pannello frontale	11
1.2.2 Pannello posteriore	13
1.3 Come affrontare opsix	13
2. Accensione e gestione dei PROGRAM	14
2.1 Scelta del Program	14
2.1.1 Scrivere il Program nelle locazioni Favorite	14
2.1.2 Richiamare una timbrica Favorite	14
2.2 Trasposizione d'ottava	15
2.3 Analizzatore di spettro e oscilloscopio	15
2.4 Gestione timbrica dei Program	15
2.4.1 Modifiche di Edit sul Program	15
2.4.2 Scelta delle Edit Page e dell'Operator	16
2.5 Inizializzare, salvare e randomizzare un Program	16
2.5.1 Inizializzazione	16
2.5.2 Randomizzazione	16
2.5.3 Salvataggio	17
2.6 La pagina ALGO	17
2.6.1 ALGO (encoder A)	17
2.6.2 ATK (encoder B)	17
2.6.3 DECAY (encoder C)	18
2.6.4 FX1 (encoder D)	18
2.6.5 FX2 (encoder E)	18
2.6.6 FX3 (encoder F)	18
3. OPERATORS: MODE	19
3.1 Accesso alla pagina e struttura di navigazione	19
3.2 FM (Frequency Modulation)	19
3.2.1 Controllo MODE (encoder A)	20
3.2.2 Controllo FB (encoder B)	20
3.2.3 Controllo WIDTH (encoder C)	20
3.2.4 Controllo WAVE (encoder D)	20
3.3 RING MOD (Ring Modulation)	21
3.3.1 Controllo MODE (encoder A)	21
3.3.2 Controllo DEPTH (encoder B)	21
3.3.3 Controllo SHAPE (encoder C)	21
3.3.4 Controllo WAVE (encoder D)	21
3.4 FILTER	22
3.4.1 Controllo MODE (encoder A)	22
3.4.2 Controllo TYPE (encoder B)	22
3.4.3 Controllo OSC MIX (encoder C)	22
3.4.4 Controllo WAVE (encoder D)	22
3.4.5 Controllo CUTOFF (encoder E)	22
3.4.6 Controllo RESONANCE (Encoder F)	22
3.5 FILTER FM	23
3.5.1 Controllo MODE (encoder A)	23
3.5.2 Controllo TYPE (encoder B)	23
3.5.3 Controllo WAVE (encoder D)	23
3.5.4 Controllo CUTOFF (encoder E)	23
3.5.5 Controllo RESONANCE (encoder F)	23

3.6 WAVE FOLDER	24
3.6.1 Controllo MODE (encoder A)	24
3.6.2 Controllo GAIN (encoder B)	24
3.6.3 Controllo OSC MIX (encoder C)	24
3.6.4 Controllo WAVE (encoder D)	24
3.6.5 Controllo BIAS (encoder F)	24
4. OPERATORS: PITCH	25
4.1 OPERATOR PITCH	25
4.1.1 Controllo FREQ [MODE] (encoder A)	25
4.1.2 Controllo TRANS (encoder C)	26
4.1.3 Controllo [FREQ] COARSE (encoder D)	26
4.1.3.1 Conseguenze sul comportamento del Carrier	26
4.1.3.2 Conseguenze sul comportamento del Modulator	26
4.1.4 Controllo [FREQ] FINE (encoder E)	27
4.1.4.1 Conseguenze sul comportamento del Carrier	27
4.1.4.2 Conseguenze sul comportamento Modulator	27
4.1.5 Controllo DETUNE (encoder F)	
4.1.6 Funzionamento degli encoder D, E ed F quando l'operatore è in modo FIXED	27
4.2 OPERATOR PITCH MODULATION	28
4.2.1 Controllo EG1 [Amount] (encoder A)	28
4.2.2 Controllo LFO1 [Amount] (encoder B)	28
4.2.3 Controllo VEL [Amount] (encoder C)	28
4.2.4 Controllo [EG1] CTRL (encoder D)	28
4.2.5 Controllo [LFO1] CTRL (encoder E)	29
4.2.6 Controllo [VEL] DEST (encoder F)	29
5. OPERATORS: LEVEL/EG	30
5.1 OPERATOR LEVEL/EG	30
5.1.1 Controllo ATK (encoder A)	30
5.1.2 Controllo DECAY (encoder B)	30
5.1.3 Controllo REL (encoder C)	31
5.1.4 Controllo LEVEL (encoder D)	31
5.1.5 Controllo SUS (encoder E)	31
5.1.6 Controllo CURVE (encoder F)	31
5.2 OPERATOR LEVEL KEY TRACK	31
5.2.1 Controllo LOW [Slope] (encoder A)	31
5.2.2 Controllo CENTER [Key] (encoder B)	32
5.2.3 Controllo HIGH [Slope] (encoder C)	32
5.2.4 Controllo L[ow] CRV (encoder D)	32
5.2.5 Controllo H[igh] CRV (encoder F)	32
5.2.6 Organizzare uno split timbrico	32
5.3 OPERATOR LEVEL MODULATION	33
5.3.1 Controllo LFO1 [Amount] (encoder A)	33
5.3.2 Controllo VEL [Amount] (encoder B)	33
5.3.3 Controllo [Mod] CTRL (encoder E)	33
6. PROCESSORS: MOD	34
6.1 Pagina EG1 PITCH	34
6.2 Pagina EG2 FLTR	34
6.3 Pagina EG3 (Assignable)	34
6.4 Pagina LFO1 OP	35
6.4.1 Controllo WAVE (encoder A)	35
6.4.2 Controllo SPEED (encoder B)	35
6.4.3 Controllo KSYNC (encoder C)	35

6.4.4 Controllo PHASE (encoder D)	35
6.4.5 Controllo SYNC (encoder E)	36
6.4.6 Controllo FADE (encoder F)	36
6.5 Pagina LFO2 FLTR	36
6.5 Pagina LFO3 (Assignable)	36
7. PROCESSORS: FILTER	37
7.1 FILTER	37
7.1.1 Controllo TYPE (encoder A)	37
7.1.2 Controllo CUTOFF (encoder B)	38
7.1.3 Controllo EG2 (encoder C)	38
7.1.4 Controllo ENABLE (encoder D)	38
7.1.5 Controllo RESO (encoder E)	38
7.1.6 Controllo [EG2 Mod] CTRL [Src] (encoder F)	38
7.2 FILTER MOD	38
7.2.1 Controllo LOW [KTrack Low Slope] (encoder A)	38
7.2.2 Controllo HIGH [KTrack High Slope] (encoder B)	38
7.2.3 Controllo LFO2 [Amt] (encoder C)	39
7.2.4 Controllo [KTrack] CENTER [Note] (encoder D)	39
7.2.5 Controllo [LFO2 Mod] CTRL [Src] (encoder F)	39
8. PROCESSORS: EFFECT	40
8.1 Algoritmi e loro parametri disponibili	40
8.1.1 CHO Chorus	40
8.1.2 U.ENS Unison Ensemble	40
8.1.3 PHA/PHA BPM Phaser/ Phaser BPM	40
8.3.4 PAN/PAN BPM Pan/Pan BPM	40
8.3.5 FLNG/FLNG BPM Flanger/Flanger BPM	40
8.3.6 RTRY Rotary	41
8.3.7 A.WAH Auto Wah	41
8.3.8 EXC Exciter	41
8.3.9 ENH Enhancer	41
8.3.10 FLTR LFO Filter	41
8.3.11 3EQ 3 Band EQ	41
8.3.12 DIST Distortion	41
8.3.13 G.AMP Guitar Amp	41
8.3.14 DEC Decimator	41
8.3.15 GRAIN Grain Shifter	41
8.3.16 LIMIT Master Limiter	41
8.3.17 COMP Compressor	42
8.3.18 DLY/DLY BPM Delay/Delay BPM	42
8.3.19 PDLY/PDLY BPM AutoPan Dly/AutoPan Dly BPM	42
8.3.20 TDLY/TDLY BPM Tape Echo/Tape Echo BPM	42
8.3.21 REF Early Reflection	42
8.3.22 REVERB Reverb	42
8.3.23 SHVERB Shimmer Reverb	42
8.3.24 SPRING Spring Reverb	42
9. ARPEGGIATOR	43
9.1 Interruttore ARP ON/LATCH	43
9.2 Cambiare la velocità usando il TAP TEMPO	43
9.3 Parametri della schermata ARP	43
9.3.1 Controllo RUN (encoder A)	43
9.3.2 Controllo PTRN (encoder B)	43
9.3.3 Controllo RESO (encoder D)	44
9.3.4 Controllo GATE (encoder E)	44

9.4.5 Controllo OCT (encoder F)	44
9.4 Interazione tra Sequencer e Arpeggiator	44
10. SEQUENCER	45
10.1 Struttura del Sequencer	45
10.2 Organizzazione della pagina SEQUENCER	45
10.2.1 Controllo TEMPO (encoder A)	46
10.2.2 Controllo RESO[lution] (encoder B)	46
10.2.3 Controllo SWING (encoder C)	46
10.2.4 Controllo MODE (encoder D)	46
10.2.5 Controllo LENGHT (encoder E)	46
10.2.6 Controllo KEY TRIGGER (Encoder F)	46
10.3 SEQUENCER NOTE	47
10.3.1 Controllo LANE (encoder A)	47
10.3.2 Controllo NOTE (encoder B)	47
10.3.3 Controllo START OFFSET (encoder C)	47
10.3.4 Controllo ACTIVE (encoder D)	47
10.3.5 Controllo VEL[ocity] (encoder E)	47
10.3.6 Controllo GATE (encoder F)	47
10.4 MOTION	48
10.4.1 Controllo LANE (encoder A)	48
10.4.2 Controllo Dest[ination] (encoder B e encoder E)	48
10.4.3 Controllo VALUE (encoder C)	48
10.4.4 Controllo CURVE (encoder F)	49
10.5 SEQUENCER UTILITES	49
10.5.1 Controllo TARGET (encoder A)	49
10.5.2 Controllo FUNC[tion] (encoder B)	49
10.5.2.1 Funzioni applicabili alle note	49
10.5.2.2 Funzioni applicabili ai valori MOTION	50
10.5.3 Controllo VALUE (encoder C)	51
10.5.4 Controllo START (encoder D)	51
10.5.5 Controllo END (encoder E)	51
10.5.6 Controllo DEST - OFFSET (encoder F)	52
10.6 Lavorare col Sequencer	52
10.6.1 Playback	52
10.6.2 Mettere in mute gli step durante l'esecuzione	52
10.6.3 Prolungare il Gate di uno step	52
10.6.4 Registrazione Step By Step	52
10.6.4.1 Inserimento della legatura TIE	53
10.6.5 Registrazione in tempo reale	53
10.6.6 Scrittura dell'automazione MOTION	53
10.6.7 Copia veloce del contenuto di step	53
11. VOICE ASSIGN	55
11.1 Controllo ASSIGN (encoder A)	55
11.2 Controllo GLIDE [Mode] (encoder B)	55
11.3 Controllo [Glide] TIME (encoder C)	55
11.4 Controllo UNISON (encoder D)	55
11.5 Controllo [Unison] DETUNE (encoder E)	56
11.6 Controllo [Unison] SPREAD (encoder F)	56
12. VIRTUAL PATCH	57
12.1 Selezione della Virtual Patch	57
12.2 Scegliere una sorgente di modulazione (encoder A e encoder D)	57
12.3 Regolare l'intensità della modulazione (encoder B)	57
12.4 Scegliere la destinazione della modulazione (encoder C e encoder F)	57

12.5 Modulare la modulazione: Mod Control Source (encoder E)	58
12.6 Calcolare l'escursione in semitoni della sorgente NOTE	58
13. MISC	61
13.1 Sotto pagina PROG PITCH	61
13.1.1 Controllo TRANSP (encoder A)	61
13.1.2 Controllo OCT (encoder D)	61
13.1.3 Controllo BEND + (encoder B)	61
13.1.4 Controllo BEND - (encoder E)	61
13.1.5 Controllo LFO1 (encoder C)	62
13.1.6 Controllo [LFO1 Amt] CTRL (encoder F)	62
13.2 Sotto pagina PROG MISC	62
13.2.1 Controllo LEVEL (encoder A)	62
13.2.2 Controllo ALG FB (encoder B)	62
13.2.3 Controllo PHASE (encoder C)	62
13.2.4 Controllo LOFI (encoder D)	63
13.3 Sotto pagina USER ALG	63
13.3.1 Passaggi preliminari	63
13.3.2 La matrice	63
13.3.2.1 Descrizione	63
13.3.2.2 Significato delle righe orizzontali	64
13.3.2.3 Significato delle colonne orizzontali	64
13.3.2.4 Condizione di Feedback OP	64
13.3.3 USER ALG/MATRIX	64
13.3.3.1 DIRECT OUT	65
13.3.4 Qualche esempio	65
13.4 Sotto pagina OP UTIL	66
13.4.1 Controllo FUNC (encoder A)	66
13.4.2 Controllo FROM (encoder B)	66
13.4.3 Controllo TO (encoder C)	66
14. GLOBAL	67
14.1 Sotto pagina TUNE	67
14.1.1 Controllo Master Tune	67
14.1.2 Controllo Transpose	67
14.2 Sotto pagina MIDI	68
14.2.1 Controllo Global Channel	68
14.2.2 Controllo Local Control	68
14.2.3 Controllo Clock	68
14.2.4 Controllo Convert Position	68
14.2.5 Controllo Rx Transport	69
14.2.6 Controllo Rx Prog Chg	69
14.2.7 Controllo Rx CC	69
14.2.8 Controllo Rx Pitch Bend	69
14.2.9 Controllo Tx Transport	69
14.2.10 Controllo Tx Prog Chg	69
14.2.11 Controllo Tx CC	69
14.2.12 Controllo Tx Pitch Bend	69
14.3 Sotto pagina CTRL	69
14.3.1 Controllo Velocity Curve	69
14.3.2 Controllo Prog Chg Lock	69
14.3.3 Controllo Knob Mode	70
14.4 Sotto pagina SEQ	70
14.4.1 Controllo Trigger Quantize	70
14.4.2 Controllo Record Quantize	70

14.4.3 Controllo Metronome	71
14.4.4 Controllo Metronome Level	71
14.4.5 Controllo High Click	71
14.5 Sotto pagina SYS	71
14.5.1 Controllo Auto Power Off	71
14.5.2 Controllo Screen Bright	71
14.5.3 Controllo LED Bright	71
14.5.4 System ID	71
15. QUALCHE ESEMPIO	72
15.1 Sfruttare le Virtual Patch per creare percorsi paralleli di modulazione	72
15.1.1 Algoritmo	73
15.1.2 Tecniche di sintesi	73
15.1.3 Intonazione e detune	73
15.1.4 Attivazione delle modulazioni	73
15.1.5 Effetti in uso	74
15.2 Costruire il classico FM Piano	74
15.2.1 Algoritmo	74
15.2.2 Intonazione e detune	74
15.2.3 Livelli, dinamiche e involuppi	75
15.2.4 Virtual patch	75
15.2.5 Effetti	75
15.3 Macro sintesi additiva dentro opsix	75
15.3.1 Algoritmo	75
15.3.2 Intonazione e livelli	75
15.3.3 Virtual patch e conseguenze sugli effetti	76
15.4 Timbri inarmonici	76
15.4.1 Algoritmo e ruoli attivati	76
15.4.2 Intonazione degli operatori	76
15.4.3 Articolazione d'involuppo	77
15.5 Il classico suono FM Base	77
15.5.1 Algoritmo	77
15.5.2 Intonazione degli operatori	77
15.5.3 Livelli di uscita, sensibilità alla dinamica e articolazione	78
15.5.4 Implementazione del vibrato	78
15.6 Condizioni di pseudo automazione	78
15.6.1 Algoritmo	78
15.6.2 Organizzazione timbrica della patch	78
15.6.3 Configurazione e intonazione degli operatori	79
15.6.4 Organizzazione ritmica degli oscillatori a bassa frequenza	79
15.6.5 Organizzazione delle Virtual Patch	79
15.7 Padroneggiare gli split timbrici	80
15.7.1 Algoritmo	80
15.7.2 Tecniche di sintesi degli operatori	80
15.7.3 Organizzazione dei punti di split	80
15.7.4 Intonazioni	81
15.7.5 Virtual Patch	81
15.8 Eventi ad andamento randomico	
15.8.1 Modulazioni non convenzionali attraverso Virtual Patching	81
15.8.2 Livelli e subordinazione dinamica dei sei operatori	82
15.8.3 Randomizzazione	82
16. Opsix Sound Librarian	83
16.1 Menu File: Caricare, salvare e fondere dati	84
16.2 Gestione dei parametri Global	85
Disclaimer	86