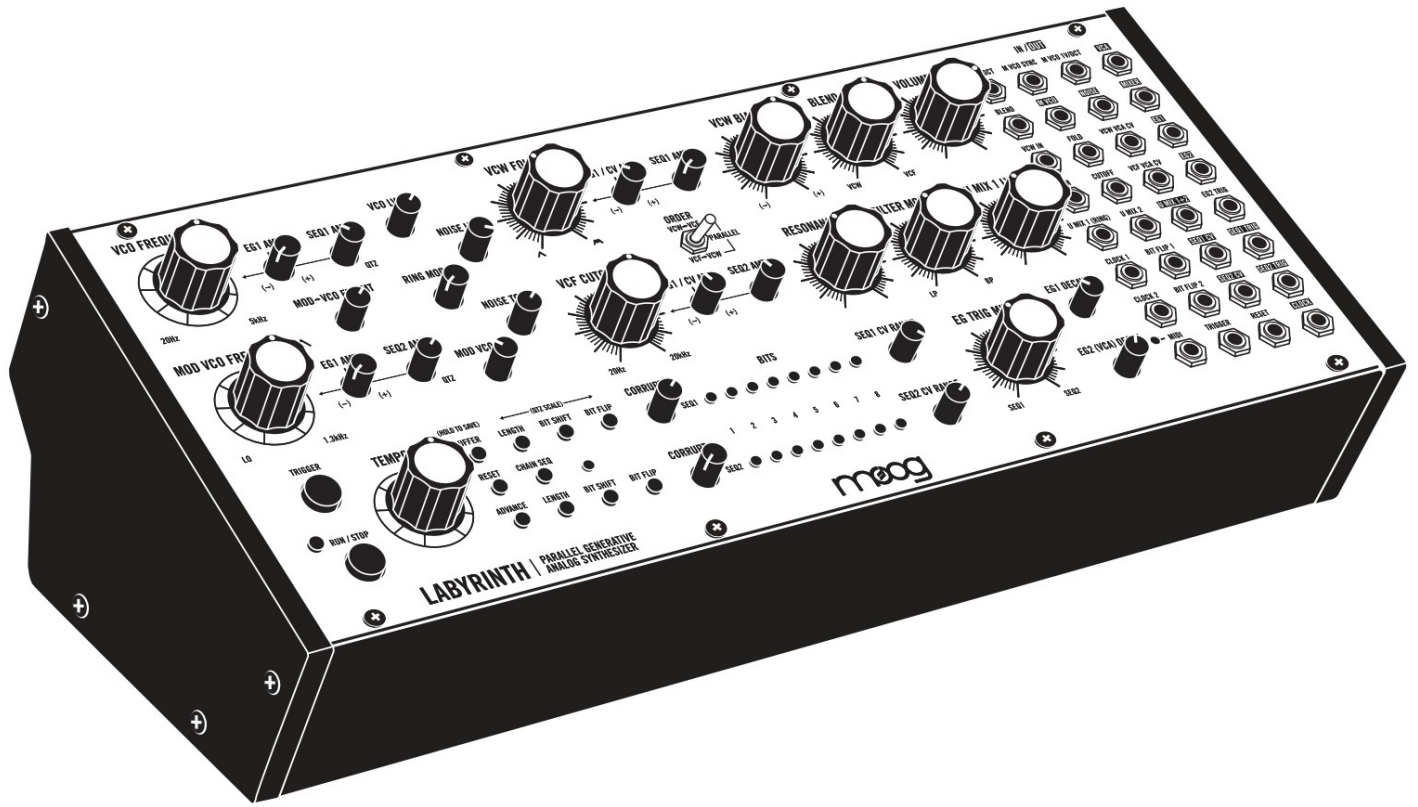




LABYRINT

USER'S MANUAL



“ To, co umělci potřebují, je nekonečný zdroj,
plné drsných hran a slabě osvětlených zákoutí a
skuliny, které člověk může prozkoumat, jak uzná za vhodné. ”

- Dr. Robert Moog -

DŮLEŽITÉ BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

VAROVÁNÍ: PŘI POUŽÍVÁNÍ ELEKTRICKÝCH VÝROBKŮ JE NUTNÉ VŽDY DODRŽOVAT TYTO ZÁKLADNÍ OPATŘENÍ.

1. Před použitím produktu si přečtěte všechny pokyny.
2. Nepoužívejte zařízení v blízkosti vody – například, ale nikoli výhradně, v blízkosti vany, umyvadla nebo dřez; ve vlhkém suterénu; nebo v blízkosti bazénu.
3. Tento produkt v kombinaci se zesilovačem a sluchátky nebo reproduktory může být schopen vytváření úrovní zvuku, které by mohly způsobit trvalou ztrátu sluchu. Neprovozujte po dlouhou dobu při vysoké úrovni hlasitosti nebo při úrovni, která je nepohodlná.
4. Výrobek by měl být umístěn tak, aby jeho umístění nenarušovalo jeho řádné větrání.
5. Výrobek by měl být umístěn mimo zdroje tepla, jako jsou radiátory, regulátory tepla nebo jiné výrobky produkující teplo. V blízkosti tohoto produktu by neměly být umístěny žádné zdroje otevřeného ohně (jako jsou svíčky, zapalovače atd.).
6. Neprovozujte na přímém slunci.
7. Výrobek by měl být připojen pouze ke zdroji napájení typu popsaného v návodu návodu nebo jak je vyznačeno na produktu.
8. Napájecí kabel produktu by měl být vytažen ze zásuvky, pokud jej nebudete delší dobu používat nebo během bouřky.
9. Je třeba dávat pozor, aby do krytu nespadly předměty a nerozlily se tekutiny skrz otvory.

Uvnitř nejsou žádné uživatelsky opravitelné díly. Veškeré opravy svěřte pouze kvalifikovanému personálu.

POZNÁMKA: Toto zařízení bylo testováno a bylo zjištěno, že vyhovuje limitům pro digitální zařízení třídy B podle části 15 pravidel FCC. Tyto limity jsou navrženy tak, aby poskytovaly přiměřenou ochranu před škodlivým rušením při domácí instalaci. Toto zařízení generuje, používá a může vyzařovat vysokofrekvenční energii a pokud není nainstalováno a používáno v souladu s pokyny, může způsobovat škodlivé rušení rádiové komunikace. Nelze však zaručit, že při konkrétní instalaci k rušení nedojde. Pokud toto zařízení způsobuje škodlivé rušení rádiového nebo televizního příjmu, což lze zjistit vypnutím a zapnutím zařízení, doporučujeme uživateli, aby se pokusil napravit rušení jedním nebo více z následujících opatření:

- Přeorientujte nebo přemístěte přijímací anténu.
- Zvětšete vzdálenost mezi zařízením a přijímačem.
- Připojte zařízení k zásuvce v jiném obvodu než ke kterému je připojen přijímač.
- Požádejte o pomoc prodejce nebo zkušeného rádiového/TV technika.

UPOZORNĚNÍ: Upozorňujeme, že jakékoli změny nebo úpravy tohoto produktu, které nejsou výslovně schváleny společností Moog Music, Inc., mohou zrušit oprávnění uživatele udělené FCC k provozu zařízení.

OBSAH

- 6 VYBALENÍ A KONTROLA
- 6 NASTAVENÍ A PŘIPOJENÍ
- 7 PŘEHLED LABYRINTU
- 7 O LABYRINTU
- 10 PARALELNÍ HLASY
- 11 DUÁLNÍ GENERATIVNÍ SEKVENCE
- 12 ZKOUMÁNÍ LABYRINTU
- 25 OVLÁDÁNÍ A FUNKCE PANELU
- 25 OSCILÁTORY
- 27 MIXER
- 28 VLNOVNÍK
- 30 FILTR
- 32 BLEND/ZESILOVAČE
- 34 GENERÁTORY OBÁLEK
- 35 OVLÁDÁNÍ PŘEPRAVY SEKVENCER
- 37 SEKVENČNÍ KOMBINA TLAČÍTEK
- 38 REŽIMY KVANTIZACE SEKVENCERU
- 46 GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ
- 47 MIDI OPERACE
- 48 PŘEDVOLBY
- 54 TOK SIGNÁLU
- 56 SPECIFIKACE
- 57 ZÁRUKA
- 57 INFORMACE O SERVISU A PODPOŘE

VYBALENÍ A KONTROLA

Zkontrolujte obsah přepravního kartonu. Buďte opatrní při vybalování vašeho nového Moog Labyrinth, aby se nic neztratilo nebo nepoškodilo. Doporučujeme uschovat karton a veškerý balicí materiál pro případ, že byste někdy z nějakého důvodu potřebovali přístroj poslat.

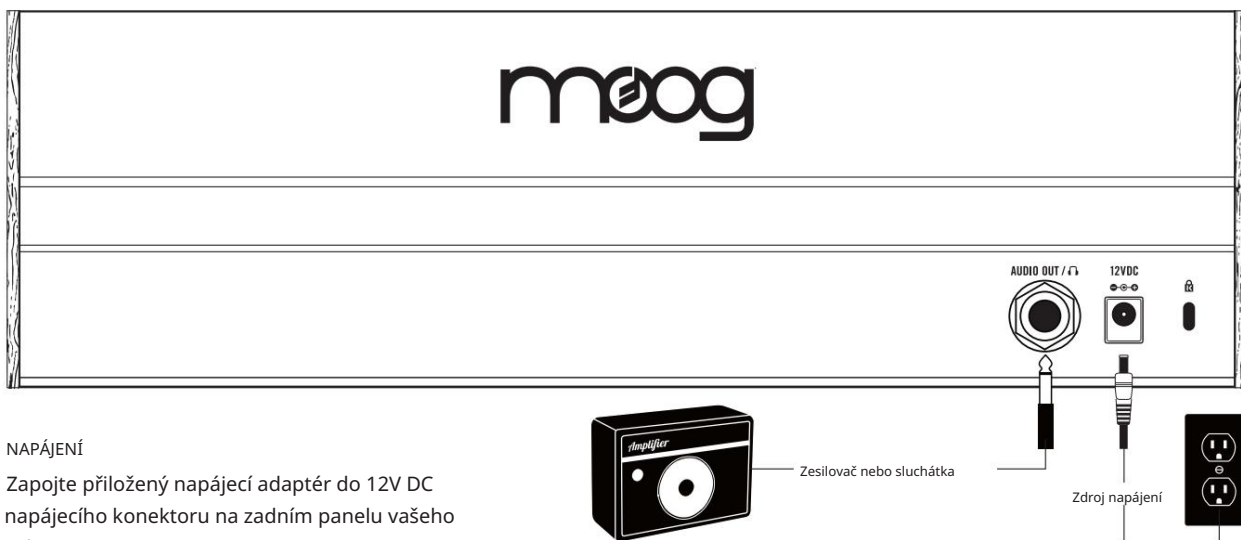
Labyrint se dodává s následujícími položkami:

1. Labyrintový paralelní generativní analogový syntezátor
2. Zdroj napájení
3. Překryvy opravných listů
4. Návod k obsluze
5. Propojovací kabely
6. Registrační karta

Co budete potřebovat:

1. Sluchátka s 1/4" TRS konektorem nebo 1/4" TS nástrojovým kabelem a zesíleným reproduktorem
2. Správně zapojená AC zásuvka

NASTAVENÍ A PŘIPOJENÍ



NAPÁJENÍ

Zapojte příložený napájecí adaptér do 12V DC napájecího konektoru na zadním panelu vašeho Labyrintu.

POZNÁMKA: Na vašem Labyrintu není žádný vypínač. Po připojení ke zdroji napájení je jednotka zapnutá. Labyrint je analogový nástroj a před použitím by se měl nechat několik minut zahřát. V případech, kdy byl například přes noc ponechán ve studeném autě, může stabilizace ladění oscilátoru trvat ještě déle. Pro optimální ladění neprovazujte labyrint na přímém slunci.

AUDIO OUT/

S ovladačem Labyrinth VOLUME otočeným úplně dolů (proti směru hodinových ručiček) zapojte jeden konec 1/4" kabelu nástroje do jacku Labyrinth AUDIO OUT/ na zadním panelu. Poté zapojte druhý konec do vstupu zesilovače nebo mixážního pultu. Tento konektor lze také použít se sadou mono nebo stereo sluchátek, které poskytují stejný signál do každého ucha. Nyní zvedněte knoflík VOLUME (ve směru hodinových ručiček), aby byl zvuk nastaven na vhodnou úroveň.

VAROVÁNÍ: Nepoužívejte TRS (symetrický) kabel pro aplikace s linkovým výstupem, protože to způsobí zrušení fáze a může produkovat velmi slabý signál.

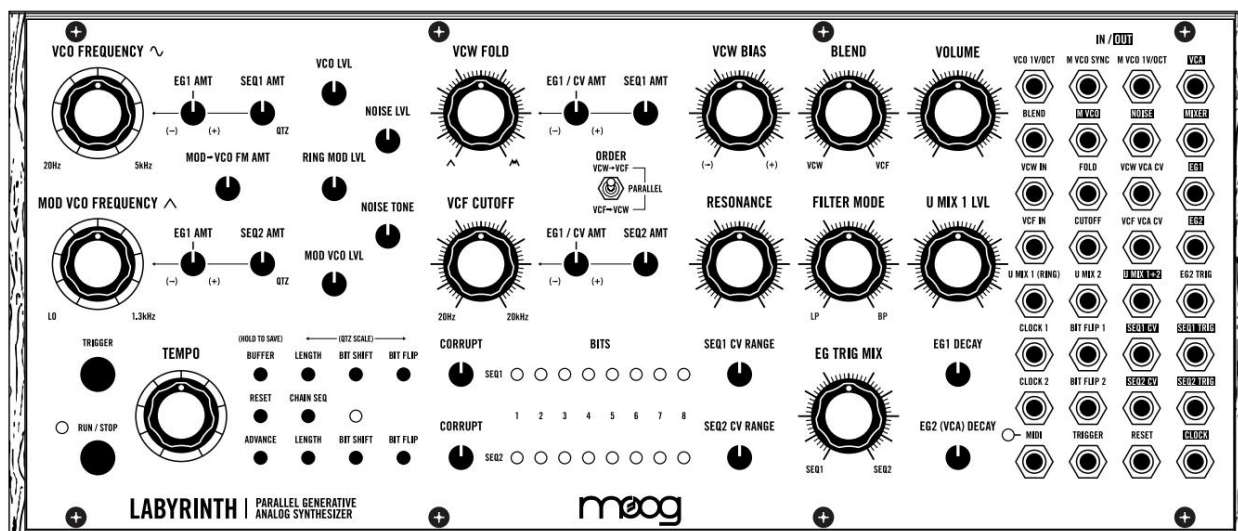
BEZPEČNOSTNÍ SLIT KENSINGTON Váš labyrint lze

bezpečně připevnit ke stolu, stojanu nebo jinému zařízení připojením bezpečnostního zařízení Kensington do tohoto slotu.

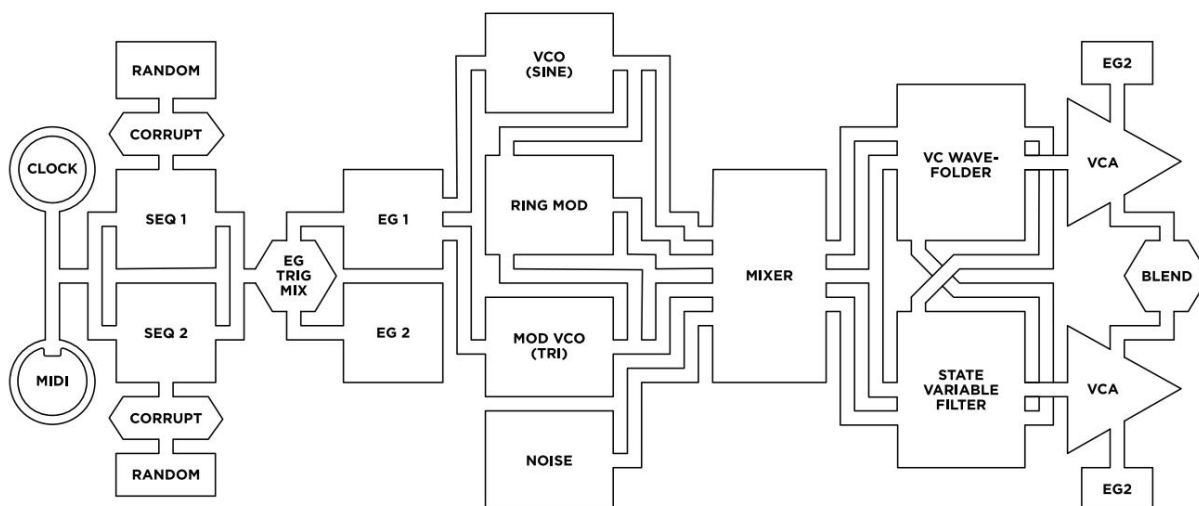
O LABYRINTU

Labyrinth je paralelní generativní analogový syntezátor založený na dvou doplňkových hlasových cestách a výkonném generativním duálním sekvenceru.

Hlasová architektura Labyrinth se vyznačuje jedinečnou cestou paralelního zpracování, která zahrnuje jak obvody pro subtraktivní syntézu, tak generování komplexních spekter. Obsahuje nově navržený napětově řízený vlnový složka, napětově řízený filtr, který dokáže přepínat mezi režimy dolní propusti a pásmové propusti, napětově řízené prolínání mezi dvěma paralelními hlasovými cestami a množství možností modulace jak pevně, tak i opravitelný. Duální sekvencer je navržen na základě generativního procesu, který může přehrávat dvě samostatné polymetrické sekvence v každé až osmi krocích nebo jednu sekvenci až 16 kroků, kterou lze použít k ovládní oscilátorů a procesních prvků Labyrinthu. Dohromady může Labyrinth snadno a rychle generovat širokou škálu mutujících timbrů, jako jsou hluboké kopací bubny, elektrická bonga, mimozemské zvonkové tóny, kroucené FM zvuky nebo jemné sinusové melodie.



Labyrinth je mozaika různých syntézních obvodů a generativních sekvencních prvků, které lze překonfigurovat prostřednictvím vysoce flexibilního patch bay. Je to nástroj navržený pro hluboký, pohlcující průzkum – takový, jehož vzorce časem rozkvétají, ale jehož vývoj lze uzamknout na místě, když narazíte na něco pozoruhodného.



DUÁLNÍ OSCILÁTORY STRANA 25 A 26

Dva oscilátory (jeden sinusový oscilátor řízený napětím [VCO] a jeden širokorozsahový trojúhelník MOD VCO) plus jejich RING NOISE s proměnným tónem, to vše je přiváděno do saturačního mixu

WAVEFOLDER STRANA 28

Unikátní hybridní dioda-tranzistor řízený napětím Wavefolder (VCW) s plynulým VCW FOLD a ručním VCW BIAS pro přidání komplexní harmonické



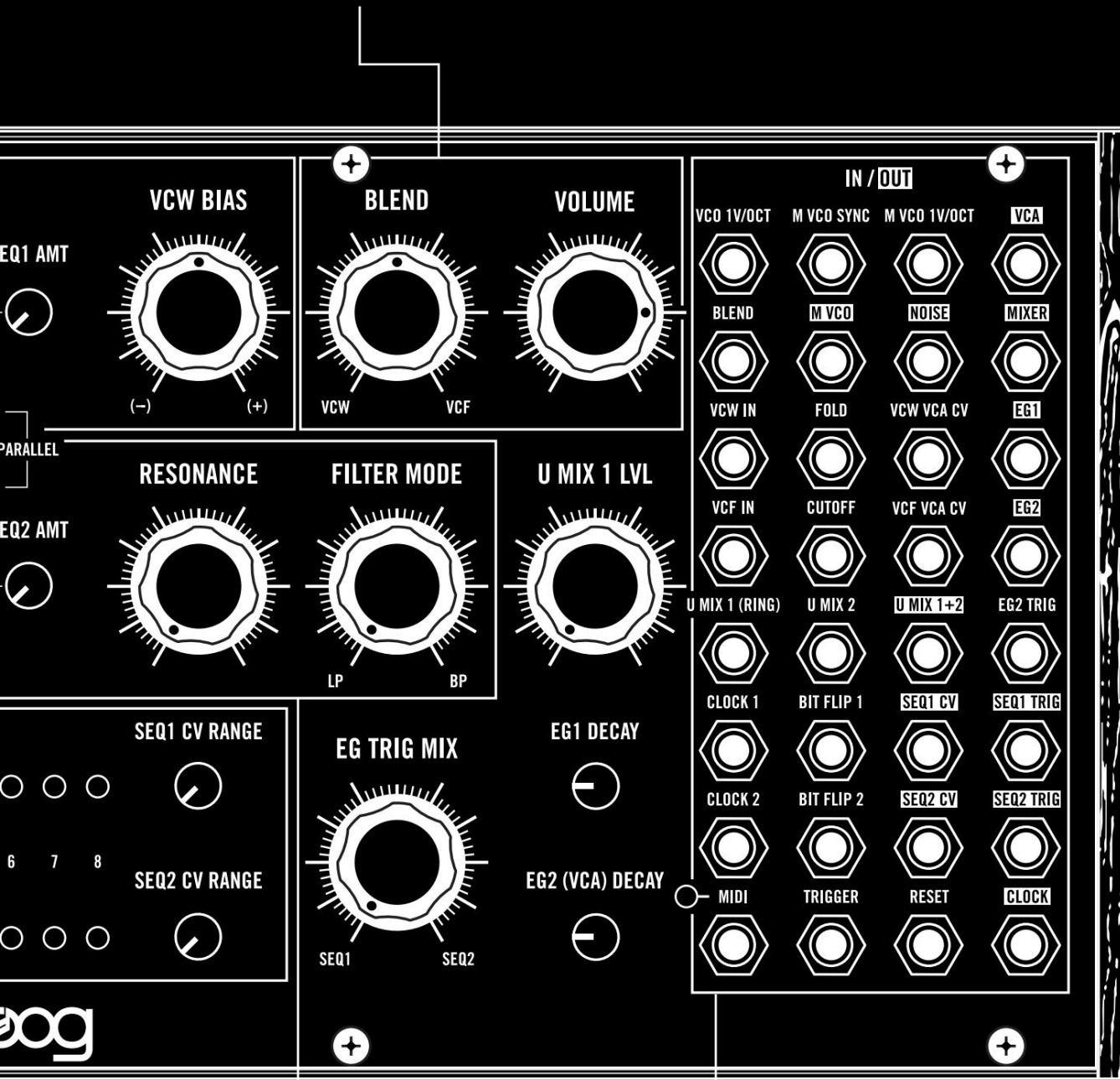
DUÁLNÍ SEKVENČNÍ STRÁNKA 12

Generuje náhodné vzory a melodie pomocí dvou 8krokových sekvencí, které mají vlastní mysl – schopné pracovat paralelně nebo sériově, kvantované nebo nekvantované, stabilní nebo neustále mutující

LABYRINT

OVLÁDACÍ PRVKY OBÁLKY/VCA STRANA 34

Napětově řízený BLEND mezi VCW a VCF v paralelních nebo sériových konfiguracích, napětově řízený zesilovač (VCA) pro každou audio cestu a dva generátory obálek (EG) s proměnným DECAY



FILTROVAT STRÁNKU 30

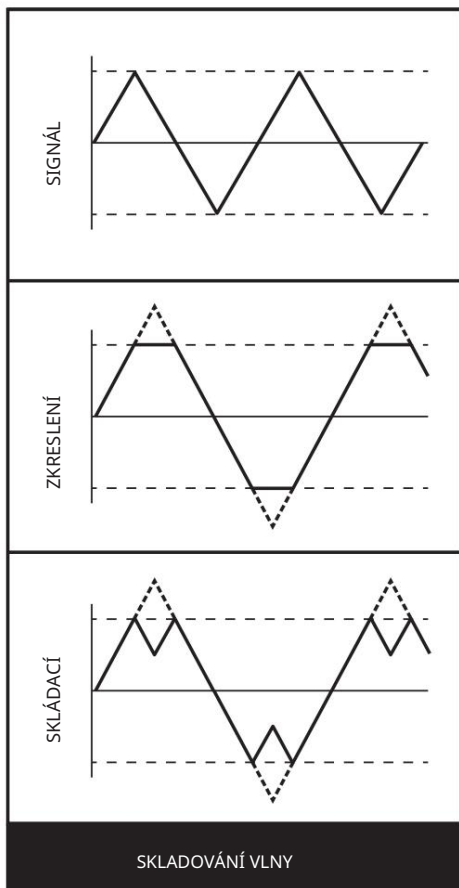
2-pólový stavově řízený filtr řízený napětím (VCF) umožňující prolínání mezi odezvami filtru, napětovým řízením VCF CUTOFF a ručním ovládním RESONANCE

PATCH BAY STRANA 39

32bodová modulární patch bay s 12 výstupy a 20 vstupy

PARALELNÍ HLASY

Labyrinthův hlas začíná dvěma analogovými oscilátory řízenými napětím (VCO): sinusovým VCO a nízkofrekvenčním MOD VCO s trojúhelníkovou vlnou. Tyto nízko harmonické oscilátory se mohou vzájemně frekvenčně modulovat pro komplexní analogové FM tóny a jsou prstencově modulovány pro další generování širokopásmových tónů. Dva VCO, jejich RING modulace a generátor proměnných tónů NOISE jsou smíchány v saturačním mixeru a přidávají harmonické a teplou saturaci čtyřem zdrojům signálu.



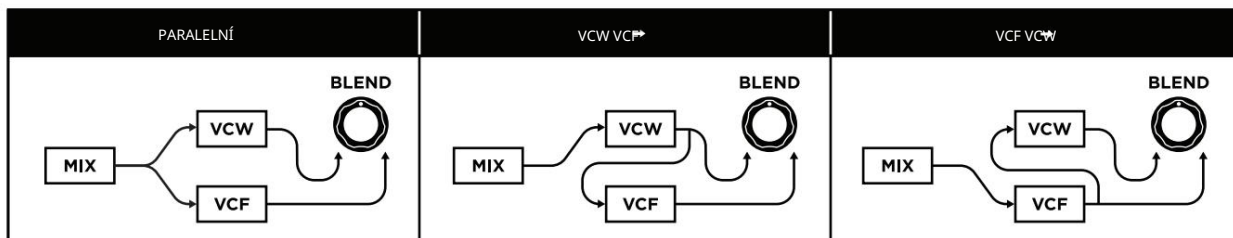
Odtud vede výstup MIXERu dvěma samostatnými cestami: cestou Voltage-Controlled Wavefolder (VCW) a subtraktivní cestou Voltage-Controlled Filter (VCF). Cesta VCW zesiluje signál do bodu zkreslení, ale místo toho, aby ořezával signál, přeloží jej na sebe, čímž vytvoří široký rozsah vyšších harmonických. Manuál VCW BIAS

ovládání posouvá stejnosměrný offset ve vlnovodu, mění symetrii skládání vln a zdůrazňuje sudé nebo liché harmonické.

VCF cesta obsahuje 2-pólový stavově proměnný filtr, který má napětí řízení přes VCF CUTOFF frekvenci a manuální ovládání jeho REZONANCE. K dispozici je také ruční ovládání FILTER TYPE, přechod z dolní propusti (LP) na pásmovou propust (BP) pro přesné tvarování tónů nebo rezonanční subtraktivní rozmitání filtru.

BLEND a ORDER řídí, jak se tyto dvě paralelní hlasové cesty spojí. S ORDER nastaveným na PARALLEL je každá cesta (VCW a VCF) zpracována nezávisle a kombinována pomocí ovládání BLEND, což je napětí řízený crossfader. Mezi těmito paralelními cestami můžete přeskakovat pomocí CV ze sekvenceru, použít jeden ze dvou generátorů obálek k posunu mezi aditivními a subtraktivními cestami v průběhu času nebo modulovat BLEND pomocí MOD VCO pro husté tóny.

Přepínač ORDER přeuspořádá a propojí tyto cesty: nastavte na VCW VCF, výstup VCW bude přiváděn do VCF, takže se budete mísit mezi signálem VCW na jedné straně a signálem VCW přiváděným přes VCF na straně druhé. boční. Nastavení ORDER na VCF VCW to invertuje a posílá výstup VCF cestou VCW, takže se mísíte mezi signálem VCF přiváděným přes VCW na jedné straně a signálem VCF na straně druhé. Každá cesta, VCW a VCF, má svůj vlastní zesilovač řízený napětím (VCA), který je řízen generátorem obálky 2 (EG2) – obálka pouze s útlumem s manuálním ovládním doby tlumení.



PŘEPÍNAČ OBJEDNÁVKY

DUÁLNÍ GENERATIVNÍ SEKVENCE

Jádrem Labyrintu je jeho duální generativní sekvencer. Každý sekvencer (SEQ1, SEQ2) se skládá z osmi bitů – každý z nich může být zapnutý (LED červená) nebo vypnutý (LED nesvítí). Jsou taktovány interními hodinami nastavenými TEMPO standardně. Každý sekvencer má navíc svůj vlastní 3,5mm vstup CLOCK pro externí taktování a každý bude také reagovat na MIDI hodiny.

Když přehrávací hlava (reprezentovaná zelenou LED) sekvenceru prochází sekvencí, spustí se spuštění vždy, když je aktuální bit zapnutý (LED červená). Když hrací hlava dosáhne konce sekvenceru, vrátí se zpět na začátek, takže každý SEQ se stane základním osmikrokovým sekvencerem. Délka

kteréhokoli sekvenceru lze nastavit na libovolnou délku od 1 do 8 stisknutím příslušného tlačítka LENGTH, dokud nedosáhnete požadované délky, a sekvenci každého sekvenceru lze otočit o jeden bit doprava pomocí tlačítka BIT SHIFT. Navíc mohou být obě SEQ zřetězeny pomocí ŘETĚZOVÉ SEQ pro vytvoření jediné sekvence až 16 kroků.

Synchronizovaně s přehrávací hlavou se pohybuje zapisovací hlava (indikována červenou LED blikající v čase s příchozími hodinami). Stisknutím tlačítka BIT FLIP na aktuálním umístění bitu zapisovací hlavy tento bit zapnete nebo vypnete. Když je bit zapnutý, vygeneruje se náhodná hodnota napětí mezi -5V a +5V a uloží se na toto místo bitu. Překlápěním bitů se v každé SEQ generuje náhodná sekvence napětí, kterou lze použít k ovládnutí VCO, MOD VCO, VCW FOLD a VCF CUTOFF k vytvoření generativních vzorů.

POZNÁMKA: Přehrávací hlava a zapisovací hlava jsou standardně ve stejné poloze. Pro pokročilou činnost sekvenceru můžete odsadit zapisovací hlavu od přehrávací pomocí kombinace tlačítka BIT SHIFT + ADVANCE – viz tabulka „Komba tlačítek sekvenceru“ na straně 37.

Hodnoty napětí každého sekvenceru jsou zeslabeny potenciometry SEQ1/SEQ2 CV RANGE a poté odeslány do interního kvantizeru (pro nastavení interního kvantizeru viz tabulky „Sequencer Button Combos“ a „Sequencer Quantization Modes“ v této příručce). Hraním se SEQ1/

Knoflík SEQ2 CV RANGE můžete upravit rozsah vzorů generovaných každým SEQ a budou vždy v měřítku nastaveném kvantizerem!

S CORRUPT nastaveným zcela proti směru hodinových ručiček bude každý SEQ pokračovat ve smyčkování své aktuální sekvence. Když zvýšíte funkci CORRUPT, zvýšíte pravděpodobnost, že se hodnota napětí uložená na bitovém místě změní na novou náhodnou hodnotu napětí, když přes ni přejde zapisovací hlava. S KORUPTEM

pod 12 hodinou budou ovlivněny pouze hodnoty napětí, přičemž se zachová rytmický vzor v SEQ, i když se hodnoty napětí změní. Když zvýšíte CORRUPT nad 12 hodin, začnete navíc zvyšovat pravděpodobnost, že se samotné bity náhodně překlopí.

ZKOUMÁNÍ LABYRINTU

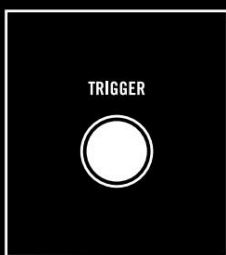


V této části si projdeme hlavní součásti Labyrintu, abychom se seznámili s jeho rozložením. Labyrintem vede nekonečně mnoho cest, ale když začneme od základů a postupujeme nahoru, můžeme se jistěji pohybovat jeho terénem.

Labyrint je výkonný generativní syntezátor poháněný náhodnými procesy. Náhodné operace ve svém jádru znamenají, že plná reprodukce zvuku nebo vzoru z jednoho labyrintu do druhého je nejen obtížná, ale i nemožná. Části této sekce proto budou mocí gestikulovat pouze směrem k rodině zvuků a vzorů – nikoli k určitým, přesným. Doporučujeme vám podívat se na to osvobozující optikou a zažít zvuky Labyrintu, jak se vynořují.

■ ŘÍZENÍ SEKVENČERU

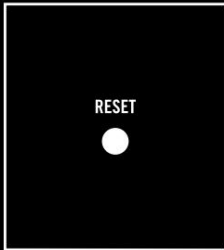
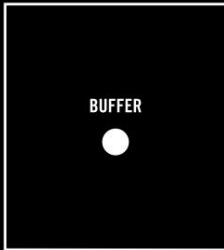
Nejprve porovnejte nastavení panelu Labyrintu s výše uvedeným obrázkem – inicializovanou domovskou základnou, kterou použijeme k seznámení se sekvencí. S výše uvedenou konfigurací panelu redukuje labyrint na nejjednodušší možný hlas: sinusový VCO bez filtrování nebo skládání vln. Připojte zadní AUDIO OUT/ Labyrintu k nějakému monitorovacímu systému, pokud jste tak ještě neučinili (mixážní pult, interface nebo nějaká sluchátka). Zatím nic neuslyšíte.



Stiskněte TRIGGER a uslyšíte sinusový tón, který rychle odezní. neslyšíte , znovu zkontrolujte nastavení monitorovacího systému nebo předního panelu.

TRIGGER nic

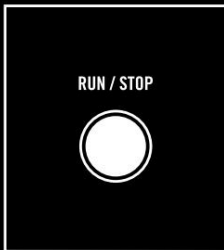
ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



BUDOVÁNÍ RYTMU

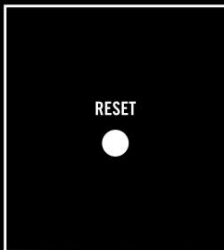
Labyrinth přichází se svými sekvencery předem naplněnými sekvencemi, takže pokud se chcete ponořit a vidět, co se stane, než se dostanete hluboko do světa patchování, klidně stiskněte RUN/STOP a prozkoumejte to sami! Ale v této příručce vyčistíme sekvencery a začneme od nuly. Chcete-li to provést, podržte tlačítko BUFFER a RESET

stiskněte současně tlačítka na jednu sekundu pro vymazání všech dat ze sekvencí.

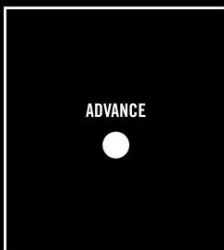
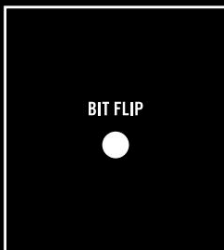


SEQ1 má osm BIT umístění (tj. osm „kroků“, kterými prochází). Stiskněte RUN/STOP a uvidíte, jak se zelená LED dioda představující přehrávací hlavu začne pohybovat sekvencem a po dosažení konce se vrátí zpět na začátek. V tuto chvíli neuslyšíte nic, protože sekvencery jsou prázdné, takže sekvencer zastavíte RUN/STOP .

POZNÁMKA: SEQ2 je totožné s SEQ1, ale nyní se zaměříme pouze na SEQ1.

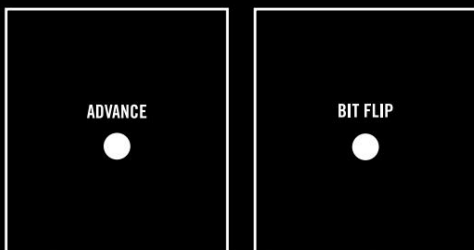


Stiskněte RESET pro reset SEQ1 zpět na krok 1.

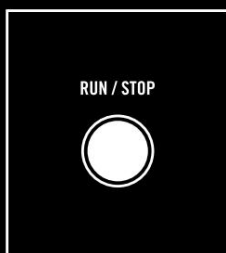
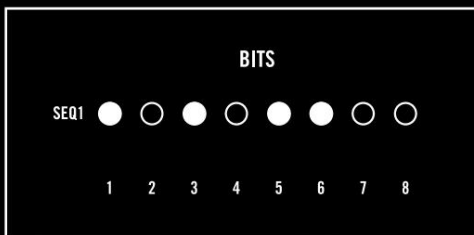


Nyní stiskněte tlačítko SEQ1 BIT FLIP a uvidíte, že zelená blikající LED na SEQ 1 bit 1 se změní na oranžovou, což znamená, že jste zapnuli bit 1. Stiskněte ADVANCE a posunete přehrávací hlavu dopředu na bit 2. Všimněte si, že LED pro bit 1 je nyní červená, což znamená, že svítí.

ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



stisknutím ADVANCE přesuňte přehrávací hlavu na bit 3 a poté stisknutím BIT FLIP zapněte bit 3. Stiskněte ADVANCE pro přechod na bit 5 a přepněte jej, znovu stiskněte ADVANCE pro přesun na bit 6 a přepněte jej a poté stiskněte RESET pro skok zpět na bit 1. Nyní máte rytmickou sekvenci s notami na krocích 1, 3, 5 a 6.



Nyní stiskněte RUN/STOP a sledujte, jak se hrací hlava pohybuje sekvencí a spouští tón pokaždé, když zasáhne bit, který je zapnutý.

OD RYTMU K MELODII

Nyní, když máme základní rytmus dole, pojdme odemknout schopnost sekvenování CV Labyrintu.



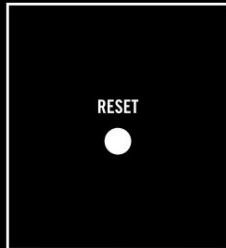
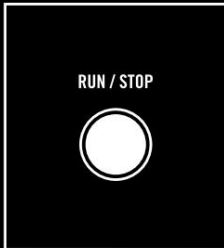
Nejprve zvyšte SEQ1 AMT vedle sinusového VCO úplně nahoru tak, aby ukazoval na QTZ. V tuto chvíli neuslyšíte změnu, protože SEQ1 CV RANGE vedle SEQ1 je zcela proti směru hodinových ručiček.



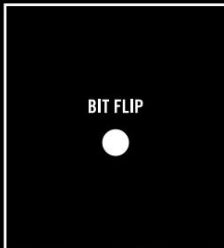
Nyní zvyšte SEQ1 CV RANGE na přibližně 12 hodin a uslyšíte, jak se výška VCO pohybuje v čase se SEQ1. Každý bit zapnutý v SEQ1 obsahuje náhodné napětí mezi -5 volty a +5 volty – rozsah 10 oktáv! Ovladač SEQ1 CV RANGE měří napětí přicházející z SEQ1; otočením po směru hodinových ručiček uslyšíte nižší nízké tóny a vyšší vysoké tóny (celý 10-oktávový rozsah). Nastaveno kolem deváté hodiny, uslyšíte stejný vzor, ale s jeho rozsahem sníženým pouze na oktávu nebo tak. Zahrajte si s SEQ1 CV RANGE, abyste získali lepší představu o tom, jak ovlivňuje rozsah sekvence.

ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)

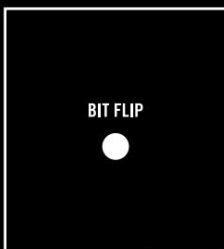
POZNÁMKA: Chcete-li Labyrint naladit na konkrétní tóninu, otočte SEQ1 CV RANGE úplně proti směru hodinových ručiček. Nyní můžete naladit VCO FREQUENCY na kořenovou notu vaší stupnice. Jak zvyšujete SEQ1 CV RANGE, napětí sekvenceru se rozšíří bipolárním způsobem s kořenovou notou, kterou jste naladili uprostřed.



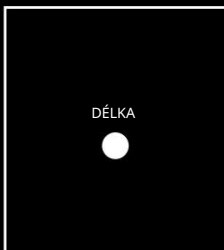
Sekvencer Labyrintu generuje zcela náhodné napětí mezi -5 volty a +5 volty pokaždé, když je bit zapnutý. Stiskněte RUN/STOP pro zastavení sekvenceru a stiskněte RESET pro nastavení přehrávací hlavy na bit 1. Stiskněte BIT FLIP pro vypnutí bitu 1 a poté jej znovu stiskněte pro opětovné zapnutí bitu 1. Nyní, když stisknete RUN/STOP pro opětovné přehrávání sekvence, všimnete si, že hodnota napětí na bitu 1 se liší od toho, co bylo předtím, zatímco tóny na bitech 3, 5 a 6 jsou stejné!



POZNÁMKA: Pokud nevnímáte rozdíl, otočte SEQ1 CV RANGE vedle SEQ1 a ujistěte se, že SEQ1 AMT vedle VCO je zcela ve směru hodinových ručiček.



Bity můžete také překlápět za běhu sekvenceru stisknutím tlačítka BIT FLIP, čímž se bit v aktuálním umístění bitu zapne nebo vypne v závislosti na jeho aktuálním stavu. Když podržíte BIT FLIP stisknutý, zatímco sekvencer prochází sekvencí, přepne každý zapnutý bit vypnutý a každý vypnutý bit zapnutý – ten druhý vytvoří nové náhodné napětí na tomto konkrétním bitu.

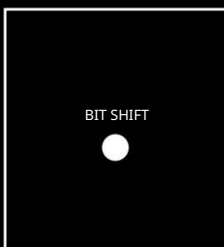


DOPLŇKOVÉ KONTROLY PŘEPRÁVY

Stisknutím LENGTH pro SEQ1 zkrátíte sekvenci na 7 bitů.

Opětovným stisknutím se zkrátí na 6 bitů, a dále a dále, dokud nedosáhnete délky sekvence 1 bit, po kterém dalším stisknutím LENGTH obnovíte sekvenci dlouhou 8 bitů.

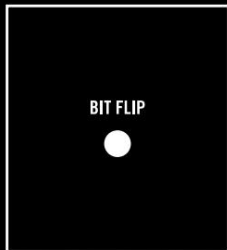
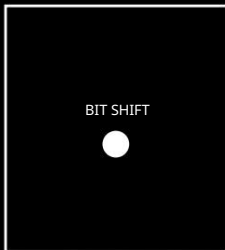
POZNÁMKA: Délku SEQ1 na 8 kroků můžete resetovat stisknutím LENGTH + RESET na stejný čas.



Stisknutím BIT SHIFT pro SEQ1 posunete celou aktuální sekvenci doprava o 1 bit, přičemž se použije vše, co bylo uloženo v bitu 8, a vrátí se zpět k bitu 1. Pokud délka kratší než 8 bitů, budou použity pouze bity v bitu aktuální LENGTH sekvence bude ovlivněna BIT SHIFT.

POZNÁMKA: Bity SEQ1 zpět do jejich původních pozic stisknutím BIT SHIFT + RESET současně.

ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



KVANTIZACE

Zatímco Labyrinth je generativní syntezátor založený na náhodných napětích, může tyto náhodné vzory transformovat na melodie prostřednictvím svého kvantizéru. Labyrinth má banku 15 různých měřítok a povolením konkrétního měřítka je každé náhodné napětí mapováno na nejbližší notu v této stupnici.

Chcete-li změnit měřítko kvantizéru, podržte BIT SHIFT tlačítko SEQ1 a stiskněte BIT FLIP; dělat to, zatímco

sekvencí běží, takže při změně nastavení kvantizace můžete slyšet rozdíly. Uvidíte, že 16 LED pro SEQ1 a SEQ2 bude svítit zeleně a červená LED bude indikovat aktuální nastavení kvantizace (viz „Režimy kvantizace sekvencí“ na straně 38). Pokud jste si zakoupili svůj Labyrinth zcela nový, váš kvantizér bude nastaven na stupnici bitů číslo 3 v SEQ1, což znamená hlavní

nastavení měřítka.

POZNÁMKA: Podržení BIT SHIFT a stisknutím BIT FLIP zvýšíte na další režim kvantizéru a podržení BIT SHIFT a stisknutím LENGTH snížíte na předchozí režim kvantizéru.



NÁHODNÉ MUTACE S KORUPTEM

CORRUPT zavádí do Labyrinthu další dimenzi náhodnosti mutací vaší sekvence. Zvýšte knob CORRUPT SEQ1 na přibližně 11 hodin, zatímco sekvence běží, a začnete vnímat, že se vaše noty začínají měnit. Je to proto, že když CORRUPT zvýší z úplně proti směru hodinových ručiček na 12 hodin, náhodná napětí uložená na bitech, které jsou zapnuté, se aktualizují na nová náhodná napětí, jak je bude zapisovací hlava přecházet.

Při CORRUPT je pravděpodobnost změny noty při průchodu zapisovací hlavy velmi nízká, zatímco pravděpodobnost je kolem 25 %, když CORRUPT nastaveno blízko 12 hodin.

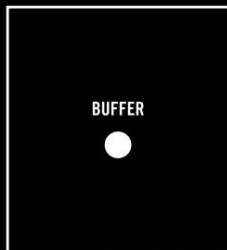
Od 12 hodin až úplně po směru hodinových ručiček se pravděpodobnost změny noty u vašich zapnutých bitů zvyšuje z 25 % na přibližně 50 %. Současně nad 12 hodinou CORRUPT začne náhodně obracet i vaše bity, z 0 % šance na překlopení bitů pod 12. hodinou na téměř 50 %, když CORRUPT zcela ve směru hodinových ručiček.

Proto je při max CORRUPT aktuální nota a stav bitu stejně pravděpodobné, že se změní, jako že zůstanou stejné.



CORRUPT vám proto umožňuje vzít váš aktuální vzor a nechat ho odplouvat a mutovat do nových vzorů a melodií. Zkuste otočit CORRUPT úplně po směru hodinových ručiček, nechte Labyrinth vytvořit zcela náhodné melodické vzory a poté otočte CORRUPT zcela proti směru hodinových ručiček, abyste uzamkli aktuální pattern.

ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



Pokud se vám aktuální vzor opravdu líbí, podržte **BUFFER**, dokud všechny LED nezablikají zeleně. Tím se uloží váš aktuální vzor do paměti. Nyní můžete zvýšit **CORRUPT** podle chuti, nechat svůj vzor unášet do nových oblastí a krátkým stisknutím **BUFFER** okamžitě znovu načíst sekvenci, kterou jste si uložili do paměti.

POZNÁMKA: Existuje pouze jedno paměťové místo, takže nemůžete uložit více vzorů.
BUFFER ukládá stav SEQ1 a SEQ2.

DRUHÝ SEKVENCER, ŘETĚZENÍ A DALŠÍ

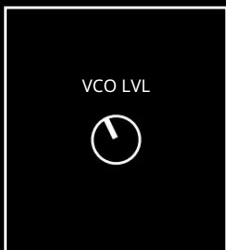
Nyní, když máme přehled o tom, jak SEQ1 funguje, je dobrý čas si připomenout, že Labyrinth má druhý sekvencer!

SEQ2 funguje identicky jako SEQ1, takže důkladné shrnutí není nutné. Přidejme **MOD OSC** jako druhou melodickou linku sekvenovanou SEQ2, abychom měli dvě sekvence hrající společně.



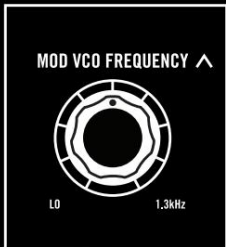
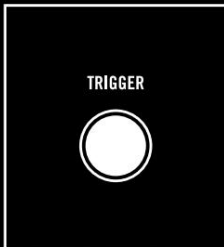
Začněte otočením

SEQ1 AMT vedle VCO úplně dolů, abyste slyšeli nastavení základní frekvence.



Dále zvyšte **MOD VCO LVL** v mixu na přibližně 11 hodin, abyste přidali **MOD VCO** do mixu a ujistěte se, že **VCO LVL** je také kolem 11 hodin, abyste získali čisté tóny ze dvou oscilátorů. Stisknutím **TRIGGER** uslyšíte oba oscilátory současně a upravte **MOD VCO FREQUENCY**, dokud nebudou oba oscilátory naladěny.

POZNÁMKA: **MOD VCO** má mnohem nižší a širší frekvenční rozsah, takže aby **VCO** a **MOD VCO** v souladu, jejich knoflíky nebudou být na stejném místě!



ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



Sestavte sekvenci v SEQ2 stejně jako v SEQ1 a nasměrujte ji do MOD VCO posunutím SEQ2 AMT vedle MOD VCO FREQUENCY úplně ve směru hodinových ručiček. Přesuňte VCO SEQ1 AMT vedle VCO FREQUENCY znovu úplně ve směru hodinových ručiček a experimentujte s poslechem obou sekvencí sekvencujících dva oscilátory současně.



EG TRIG MIX je kontrola rytmické rovnováhy, která určuje, který proud spouštění je odeslán do generátorů obálek. Zcela proti směru hodinových ručiček pouze SEQ1 spustí generátory obálek a zcela ve směru hodinových ručiček pouze SEQ2. Mezi tím získáte pěknou rytmickou rovnováhu se spouštěči z jednoho sekvenceru na vyšší dynamiku než z druhého (pokud není nastaveno na 12 hodin, kde bude každý spouštěcí proud mít stejnou rychlost). EG TRIG MIX vám proto umožňuje vytvářet dynamické vzory s různými akcenty.

POZNÁMKA: Ovladač EG TRIG MIX opravdu svítí, když SEQ1 a SEQ2 mají různé rytmy v různých délkách. Hrajte s EG TRIG MIX, zatímco sekvencery běží, abyste slyšeli všechny různé dynamické permutace dvou SEQ proti sobě.



Nakonec stisknutím tlačítka CHAIN SEQ spojíte SEQ1 a SEQ2 do jediné sekvence až 16 kroků. SEQ1 a SEQ2 budou nastaveny ve fázi a projdou těmito 16 kroky společně pro okamžité paralelní řazení duálního oscilátoru. Tyto hrací hlavy mohou být vzájemně odsazeny pro kruhové efekty (viz „Komba tlačítek sekvenceru“ na straně 37) a lze je také různě taktovat prostřednictvím jejich nezávislých vstupů CLOCK. V kombinaci s jejich jednotlivými CV RANGE máte ve skutečnosti dva 16-krokové sekvencery, které sdílejí kroky, ale mohou být taktovány, škálovány a offsetovány zcela nezávisle!

NAVIGAČNÍ PARALELNÍ TRASY

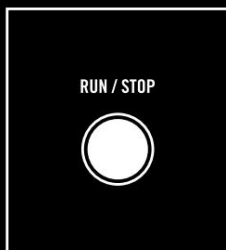
Se základním porozuměním sekvencí Labyrinth pod našimi pásy je konečně čas obrátit naši pozornost na jeho zvukový engine. Labyrinth je samozřejmě mnohem víc než jen sinusový syntezátor!

Vratte nastavení panelu do stejného inicializovaného stavu panelu, se kterým jsme začali na začátku části „Exploring Labyrinth“. Ponechte si jakoukoli sekvenci, kterou hrajete – bude snazší prozkoumat zvukovou síť Labyrinthu s opakujícím se přehráváním sekvence.

ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)

HRANÍ S OSCILÁTORY

VCO zvukového rozsahu a MOD VCO s trojúhelníkovou vlnou s nízkým rozsahem . Jak jsme prozkoumali v předchozí části, oba lze sekvenovat pomocí jejich SEQ1/SEQ2 AMT knoby, které poskytují kvantované sekvence, když jsou otočeny úplně nahoru na QTZ.



Stisknutím RUN/STOP spustíte sekvencer a vyvoláte MOD VCO LVL v mixu na přibližně 12 hodin. Každý z kanálů v mixážním pultu Labyrintu se přepne nad 12 hodin. Pohrajte si s úrovněmi sinusového VCO a trojúhelníkového MOD VCO a sledujte, jak se saturují nad 12 hodinou a přidávají křupavé harmonické a podtóny.



Pomocí mixpultu můžete také zavést zvuk kruhové modulace VCO a MOD VCO pomocí RING MOD LVL . Prstencová modulace je efekt, který vytváří součtové a rozdílové tóny mezi dvěma oscilátory a lze jej použít k vytvoření kovových, neharmonických tónů.



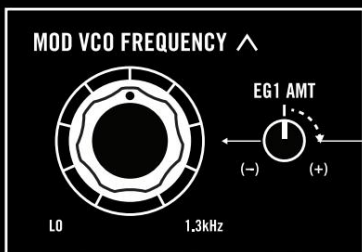
V mixpultu je také přítomen HUM generátor. Přidejte trochu NOISE pomocí NOISE LVL a upravte jeho spektrální složení pomocí NOISE TONE, zdůrazňující nízké frekvence proti směru hodinových ručiček a vyšší frekvence ve směru hodinových ručiček.



Větší hloubky zabarvení lze také dosáhnout frekvenční modulací. Začněte zvedat MOD VCO FM AMT , abyste slyšeli, jak MOD VCO moduluje frekvenci VCO. Široký frekvenční rozsah MOD VCO může poskytnout cokoli od pomalých, jemných vibrát až po divoké a hlučné FM tóny.

POZNÁMKA: Ovládání MOD VCO FM AMT používá modulaci přes nulovou frekvenci, která udrží VCO naladěno bez ohledu na FM AMT .

ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



Nakonec každý oscilátor obsahuje bipolární EG1 AMT pro přidání modulace obálky, což je užitečné zejména při vytváření perkusivních zvuků. Zvedněte EG1 AMT vedle MOD VCO

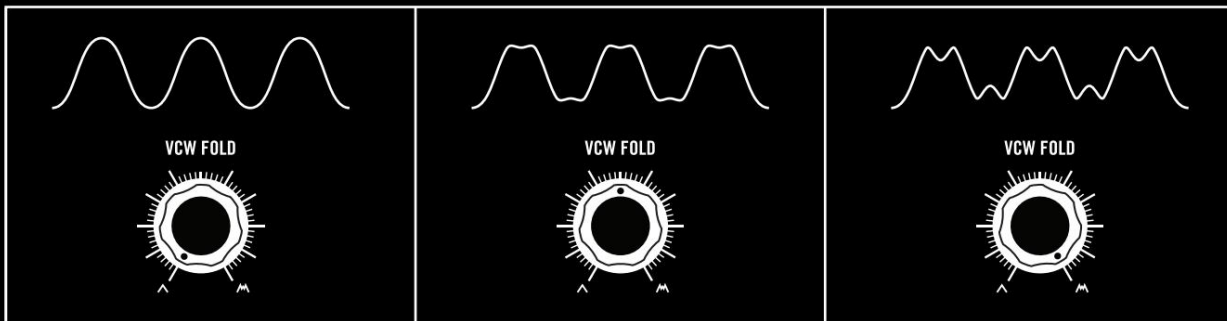
Chcete-li přidat trochu kousnutí, simulujte kopačí buben kolem 1 hodiny a laserové zapínání úplně ve směru hodinových ručiček.

CESTA VLNOTAČE

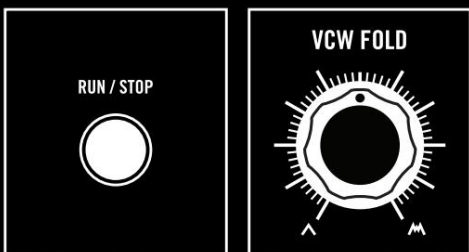
Ze směšovače se Labyrint rozděluje na dvě cesty: cestu Voltage-Controlled Wavefolder (VCW) a cestu Voltage-Controlled Filter (VCF). Labyrint obsahuje první napětově řízenou vlnovou složku v nástroji Moog, takže se na chvíli na chvíli prozkoumejte do hloubky. Vratte nastavení panelu zpět do inicializovaného stavu zpět na začátek sekce „Explore Labyrinth“, abychom slyšeli pouze sinusový VCO (nastavený na 12 hodin v mixu, aby zůstal čistý a nezkreslený).

Vlnovod si můžete představit jako něco jako opak filtru. Zatímco filtr harmonické odečítá, vlnový složka je přidává. Mnoho syntezátorů Moog začíná tvarem vlny obsahující mnoho harmonických (jako je pilová nebo pulzní vlna) a používá filtr k vyřezávání tónů z tohoto bohatého základu.

Protože složka vln přidává tóny, je nejlepší začít s nejjednodušším průběhem – sinusovou vlnou, která neobsahuje žádné harmonické – a odtud stavět.



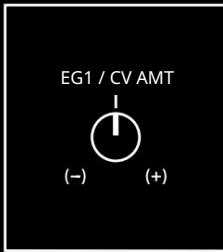
SKLADOVÁNÍ VLNY



Stiskněte RUN/STOP pro opětovné spuštění sekvenceru a poslech čistého sinusového VCO. Začněte pomalu zvyšovat VCW FOLD a poslouchejte, jak wavefolder přidává harmonické.

Jak zvyšujete VCW FOLD, sinusovka se blíží k bodu zkreslení, ale místo ořezávání horních a spodních částí průběhu vlnový složka složí vlnu zpět na sebe a vytvoří řadu nových harmonických.

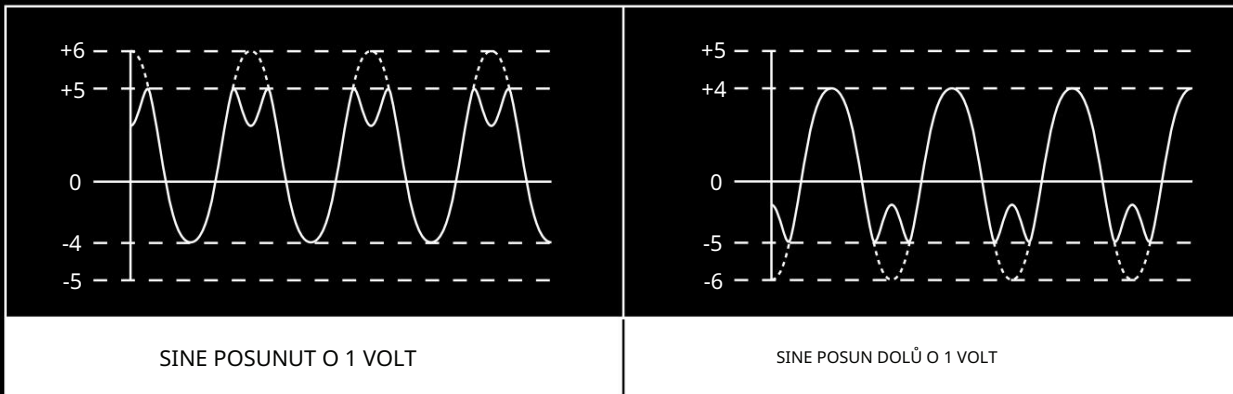
ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



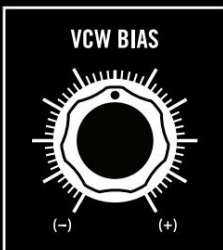
Dále tu máme dva knoby pro modulaci **VCW FOLD . EG1/**
CV AMT je jako **EG1 AMT** vedle oscilátorů, který posílá obálku z **EG1** , aby moduloval **VCW FOLD** buď v pozitivním (ve směru hodinových ručiček) nebo v negativním (proti směru hodinových ručiček) směru. S externím řídicím napětím připojeným k **VCW FOLD** bude tento útlumový měnič místo toho škálovat příchozí **CV**.



SEQ1 AMT posílá (bipolární) **CV** sekvenci ze **SEQ1** do **VCW FOLD** řízení. Začněte otáčet **SEQ1 AMT** mezi **VCW FOLD** a **VCW BIAS** a poslouchejte, jak je každý krok ve vaší sekvenci různě zvlněný.



VCW BIAS



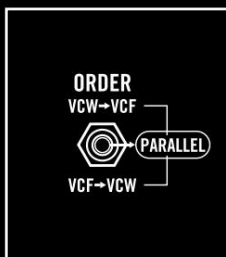
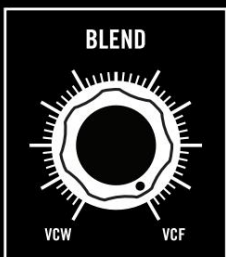
S **VCW FOLD** otočeným kolem 12. hodiny můžeme také prozkoumat **VCW BIAS** . S **VCW BIAS** na nule (12 hodin) je vstup do wavefolderu vycentrován kolem 0 voltů, a tedy jak zvyšujeme skládání pomocí **VCW FOLD** vršky a spodky vlny narážejí na strop/podlahu stejným způsobem a tím se stejným způsobem skládají. **VCW BIAS** přidává stejnosměrné předpětí a vycentruje vstupní vlnu kolem kladného napětí (**VCW BIAS** ve směru hodinových ručiček) nebo záporného napětí (**VCW BIAS** proti směru hodinových ručiček). Tyto změny zkreslení znamenají, že vstupní vlna nyní dopadá na strop/podlahu asymetricky a mění chuť vytvořených harmonických.

POZNÁMKA: Můžete napodobit ovládání napětí **VCW BIAS**, když **MOD VCO** na sub-audio rychlostech jednoduchým zapnutím **MOD VCO LVL** v mixu. Pomalé **MOD VCO** bude pomalu posouvat **DC** zkreslení mixu nahoru a dolů!

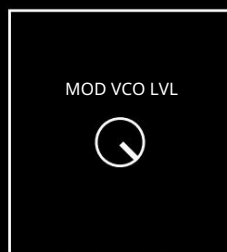
ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)

FILTRAČNÍ CESTA

Jako doplněk k Voltage-Controlled Wavefolder (VCW), Labyrinth obsahuje také Voltage-Controlled Filter (VCF), který odečte spektrální složky. Pravděpodobně jste již mnohem lépe obeznámeni s konceptem filtru, protože filtry byly základním pilířem nástrojů Moog od 60. let 20. století, ale filtr v Labyrinthu vytváří odlišnou paletu tónů než předchozí filtry Moog.



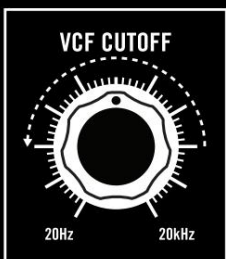
Otočte BLEND úplně ve směru hodinových ručiček a ujistěte se, že ORDER nastaveno na PARALLEL (více o těchto ovladačích níže), abyste slyšeli pouze cestu filtru a ne vlnovou složku. Hraní s VCF CUTOFF nyní neukáže plné timbrální možnosti tohoto ovládání – posílání sinusovky do filtru nedává filtru moc k tomu, aby se ho chytil.



Zvyšte VCO LVL, RING MOD LVL a MOD VCO LVL úplně v mixážním pultu, abyste smíchali všechny tři signály a přidali spoustu saturačního overdrive. Zvyšte NOISE LVL, abyste přidali trochu šumu navrch, a klidně zvyšte také MOD VCO FM AMT.



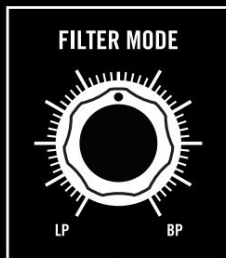
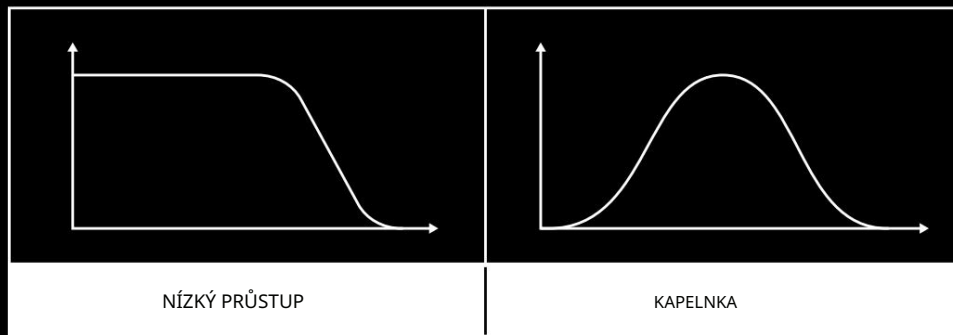
Nyní máme signál plný harmonických, který může filtr rozdělit.



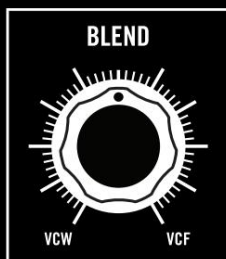
VCF CUTOFF řídí mezní frekvenci filtru a odstraňuje vysoké frekvence při otáčení proti směru hodinových ručiček. Stejně jako u VCW FOLD máme EG1/CV AMT pro změnu obálkové modulace z EG1 (nebo z externího CV připojeného do CUTOFF) na VCF CUTOFF. SEQ2 AMT bude směřovat řídicí napětí ze SEQ2, aby moduloval VCF CUTOFF, což poskytuje možnosti tvarování tónů po jednotlivých krocích.



Zvyšte RESONANCE pro přidání zpětné vazby filtru, čímž se vytvoří vrchol ve frekvenčním spektru na VCF CUTOFF. Namísto použití klasického Moog ladder filtru, Labyrinth používá 2-pólový stavově proměnný design filtru, který kromě změny zvukové charakteristiky filtru neztlumí nízké frekvence, když RESONANCE zvýšena.



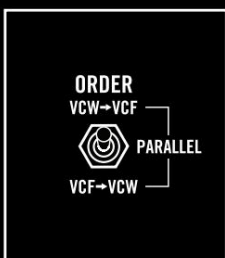
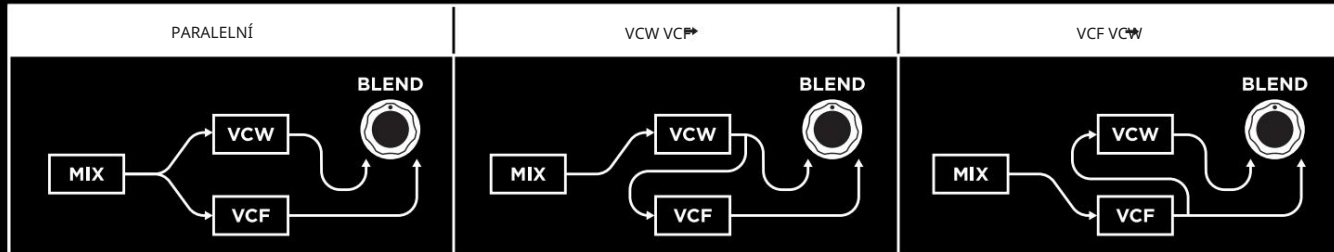
Nakonec si pohrajte s FILTER MODE pro přeměnu odezvy filtru mezi dolní propustí (LP) a pásmovou propustí (BP). Dolní propust zeslabí všechny frekvence nad VCF CUTOFF frekvencí, zatímco pásmová propust zeslabí frekvence nad i pod VCF CUTOFF frekvencí.



SPOJENÍ CESTY

Obě signálové cesty – aditivní VCW cesta a subtraktivní VCF cesta – jsou smíchány dohromady pomocí ovládní crossfaderu BLEND . Během přehrávání sekvence upravte BLEND a současně hrajete s VCW FOLD a VCF CUTOFF pro prozkoumání timbrálního prostoru mezi těmito paralelními drahami.

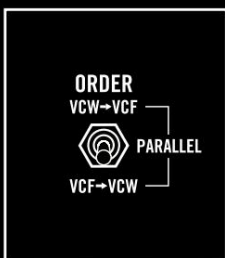
ZKOUMÁNÍ LABYRINTU (pokračování)



Pomocí ORDER můžeme přesměrovat tyto signálové cesty pro další zkoumání tónů. Přepněte ORDER z PARALELNÍHO na VCW VCF.

Toto směruje výstup VCW na vstup VCF, což vám umožňuje filtrovat vlnově složené harmonické pomocí VCF. Nyní BLEND mísí mezi signálem složeným vlnou vlevo a filtrovaným signálem složeným vlnou

napravo.



Můžeme to invertovat pomocí ORDER přepnutého na VCF VCW, což nám umožňuje nejprve filtrovat signál z MIXERU a poté tento filtrovaný signál vlnit. To může produkovat obzvláště zajímavé zvuky při použití odezvy pásmového filtru ke skládání pouze specifických frekvenčních rozsahů nebo v kombinaci s vysokou VCF REZONANCÍ pro vytvoření extra rezonanční zrnitosti. Tyto rozšířené možnosti směrování otvírají široký prostor timbrálních možností, zejména s ovládním CV nad BLEND v patch bay.

POZNÁMKA: Každá cesta – VCW a VCF – má svůj vlastní zesilovač řízený napětím (VCA). EG2 ovládá oba VCA a výstup těchto dvou VCA je poslán do BLEND. Tímto způsobem můžete použít obě cesty zcela nezávisle, nebo nasměrovat EG1 do jednoho z VCA, abyste měli dynamiku vašeho dozívání zvuku při různých rychlostech v obou signálových cestách.

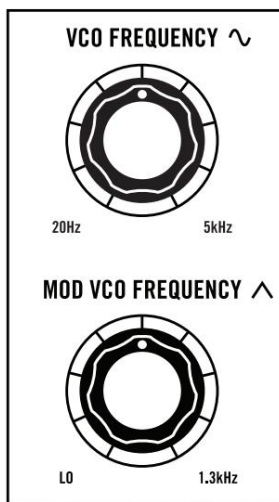
SOUHRN

V tomto návodu jsme systematicky prozkoumali dvě funkce v srdci Labyrintu: jeho duální generativní sekvencer a jeho duální paralelní hlasovou cestu. Vybavení určitou znalostí Labyrintu se nyní můžeme odvážit a ponořit se hlouběji s jasnou představou, jak se v případě potřeby dostat zpět na domovskou základnu.

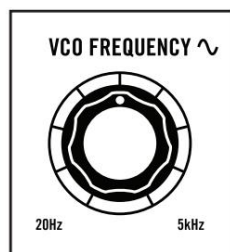
Odtud můžeme začít prozkoumávat některé jedinečné funkce Labyrintu s patch bay. Zkuste použít pomocný mix (U MIX) k vytvoření submixu, odeslání samostatného audio mixu do VCW cesty, nebo dokonce oddělení dvou oscilátorů do dvou samostatných signálových cest pro duofonní nástroj. Pomocí MOD VCO můžete zapínat a vypínat bity sekvenceru pomocí BIT FLIP CV nebo zkřížit sekvencery dohromady a nechat oba modulovat jeden oscilátor.

OVLÁDÁNÍ A FUNKCE PANELU

■ OSCILÁTORY

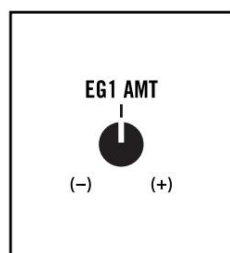


Stavebními kameny zvuku v Labyrintu jsou jeho dva napětově řízené oscilátory (VCO). Sinusová vlna VCO pokrývá slyšitelný frekvenční rozsah, zatímco trojúhelníková vlna MOD VCO má nižší frekvenční rozsah – ideální pro modulační povinnosti jako LFO, nízkofrekvenční základ pro kopák nebo melodický kontrapunkt k VCO. Oba oscilátory mohou být modulovány EG1 a sekvencí (SEQ1 pro VCO, SEQ2 pro MOD VCO standardně). Kovové a neharmonické tóny mohou být generovány jejich RING MOD výstupem a komplexní analogové FM tóny jsou vytvářeny pomocí MOD VCO FM AMT ovládání.



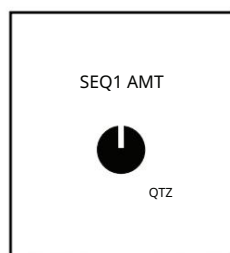
FREKVENCE VCO

Tím se nastaví frekvence sinusového VCO Labyrintu — od ~20 Hz do ~5 kHz.



VCO EG1 AMT

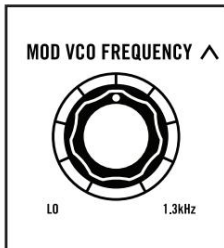
Toto nastavuje míru, o kterou obálka EG1 moduluje FREKVENCI VCO. Má bipolární řízení, s pozitivní modulací nad 12 hodin a negativní modulací pod.



VCO SEQ1 AMT

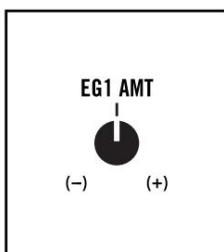
Toto nastavuje míru, o kterou sekvence ze SEQ1 moduluje VCO FREQUENCY. Nastavte úplně nahoru (na QTZ) bude následovat kvantovanou sekvenci ze SEQ1.

OSCILÁTORY (pokračování)



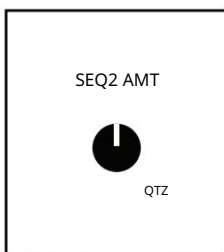
MOD VCO FREKVENCE

Tím se nastaví frekvence labyrintové trojúhelníkové vlny MOD VCO – od nízkých frekvencí po audio rychlost (~1,3 kHz).



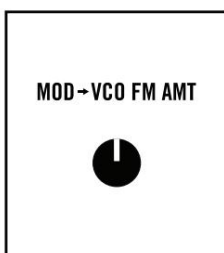
MOD VCO EG1 AMT

Toto nastavuje míru, o kterou EG1 moduluje MOD VCO FREQUENCY. Má bipolární řízení, s pozitivní modulací nad 12 hodin a negativní modulací pod.



MOD VCO SEQ2 AMT

Toto nastavuje míru, o kterou sekvence ze SEQ2 moduluje MOD VCO FREQUENCY. Nastavení úplně nahoru (na QTZ) bude následovat kvantovanou sekvenci ze SEQ2.

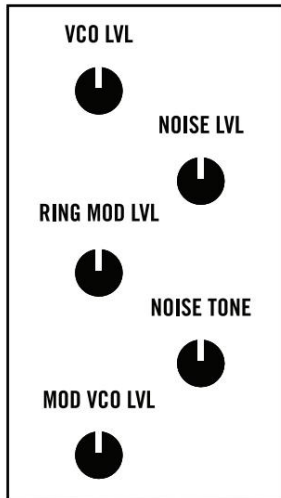


MOD VCO FM AMT

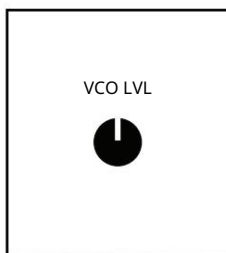
Tím se nastaví hloubka frekvenční modulační z MOD VCO na VCO. Toto ovládání využívá modulaci přes nulovou frekvenci, která zachová tonální střed VCO bez ohledu na nastavení MOD VCO FM AMT .



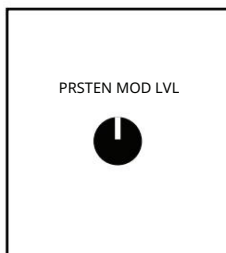
■ MIXER



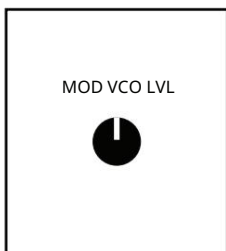
Dva oscilátory, stejně jako jejich RING MOD výsledek, jsou sečteny v MIXERU. Každý kanál Labyrinth MIXERu se začne saturovat a přebíjet, když je zvýšen nad 12 hodin. MIXER je také vybaven generátorem NOISE s proměnným tónem .



VCO LVL
Tím se nastaví úroveň VCO . Nad 12 hodinou to přetáčí.

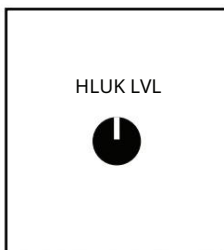


PRSTEN MOD LVL
Tím se nastavuje úroveň RING MOD (VCO a MOD VCO jsou kombinovány v kruhovém modulátoru). Nad 12 hodinou to přetáčí.



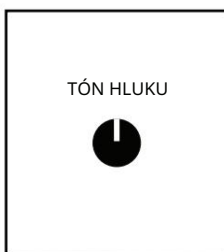
MOD VCO LVL
Toto nastavuje úroveň MOD VCO. Nad 12 hodinou to přetáčí.

MIXER (pokračování)



HLUK LVL

Tím se nastaví úroveň generátoru NOISE . Nad 12 hodinou to přetáhí.

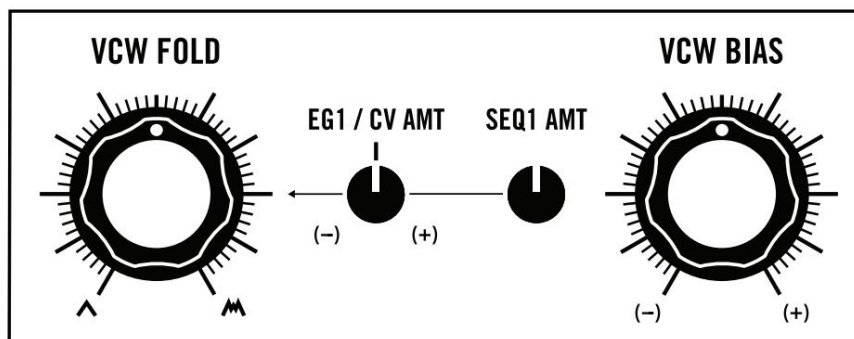


TÓN HLUKU

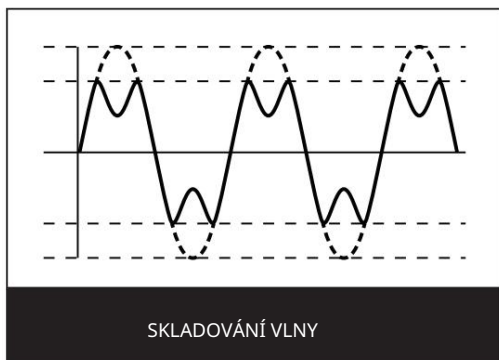
To poskytuje ovládání tónu pro generátor NOISE , zdůrazňující nízké frekvence doleva a vyšší frekvence doprava.

■ VLNOVNÍK

Výstup z MIXERu je poslán do napětově řízeného vlnovodu (VCW). Tento hybridní diodo-tranzistorový vlnovod je složitý timbrální obvod, který vytváří harmonické zvýšení zisku svého vstupního signálu. Zatímco většina vlnovodů na bázi diod má několik silně slyšitelných „bodů zlomu“, kde začíná skládání vln, vlnovod Labyrinth používá několik nových technik k vyhlazení/eliminaci těchto bodů přerušení a vytvoření kontinuálnějšího skládání vln.

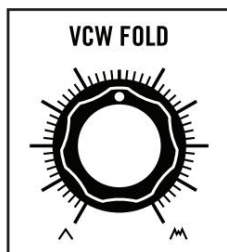


WAVEFOLDER (pokračování)



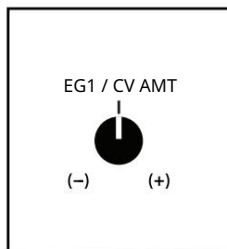
Normálně, když zisk vstupního signálu překročí světlou výšku obvodu, jsou horní a spodní části křivky oříznuty, což způsobuje zkreslení (jako například v Labyrinth MIXER). Vlnová složka však přeloží části signálu přesahující podlahu/strop zpět na samotný signál, čímž v procesu vytvoří nové harmonické. Ovladač VCW FOLD zvyšuje hloubku skládání vstupního signálu a ovladač VCW BIAS přidává stejnosměrné zkreslení (buď kladné nebo záporné), čímž se dosáhne asymetrického skládání a dokonce i zdůraznění

nebo liché harmonické.



VCW FOLD

Tím se nastaví velikost vlnobití. Prochází čistý signál úplně doleva s maximálním skládáním vln až doprava.

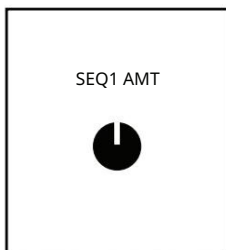


VCW EG1/CV AMT

Toto nastavuje míru, kterou obálka EG1 moduluje VCW FOLD. Má bipolární řízení, s pozitivní modulací nad 12 hodin a negativní modulací pod. EG1/CV AMT funguje jako atenuvator pro vstup CV do VCW FOLD

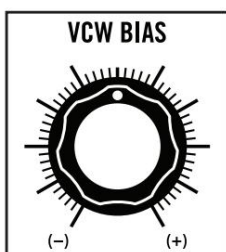
pokud je záplatovaný.

WAVEFOLDER (pokračování)



VCW SEQ1 AMT

Tím se nastaví množství, které bude sekvence od SEQ1 (po SEQ1 CV RANGE atenuátor a kvantizer) moduluje VCW FOLD.



VCW BIAS

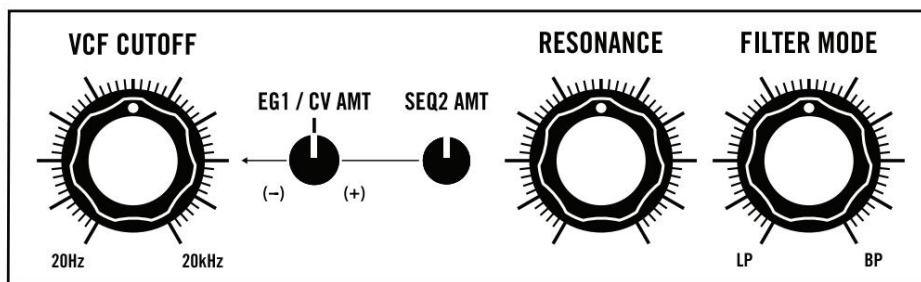
Tím se nastaví velikost zkreslení ve vlnové složce a přidá se buď kladná DC odchylka ve vlnoložce nad 12 hodin, nebo záporná DC odchylka pod 12 hodin.

■ FILTR

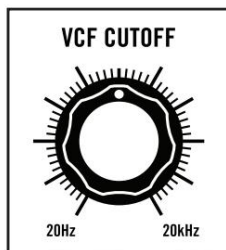
Výstup z labyrintového MIXERu je poslán jak do VCW, tak paralelně k napětově řízenému filtru (VCF). Labyrinth je vybaven 2-pólovým stavově proměnným filtrem, který umožňuje prolínání mezi odezvami dolní propusti (LP) a pásmovou propustí (BP) pomocí ovladače FILTER MODE. VCF CUTOFF

ovládá mezní frekvenci, RESONANCE přidává rezonanční vrchol na mezní frekvenci a EG1/

Ovládání CV AMT a SEQ2 AMT umožňuje dynamickou timbrální modulaci.

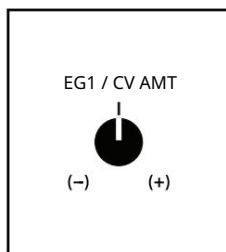


FILTR (pokračování)



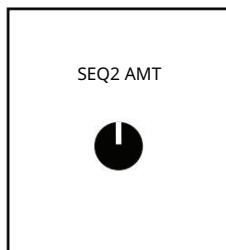
VCF CUTOFF

Tím se nastaví mezní frekvence filtru — od ~20 Hz do ~20 kHz.



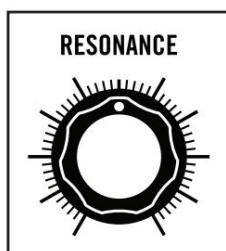
VCF EG1/CV AMT

Toto nastavuje míru, kterou EG1 moduluje VCF CUTOFF. Má bipolární řízení, s pozitivní modulací nad 12 hodin a negativní modulací pod. EG1/CV AMT funguje jako atenuvertor pro vstup CV do VCF CUTOFF, pokud je patchován.



VCF SEQ2 AMT

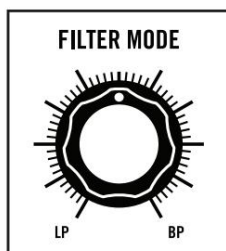
Tím se nastaví množství, které bude sekvence od SEQ2 (po SEQ2 CV RANGE atenuátor a kvantizer) moduluje VCF CUTOFF.



REZONANCE

Tím se nastaví rezonance filtru – od žádné rezonance až po téměř vlastní oscilaci.

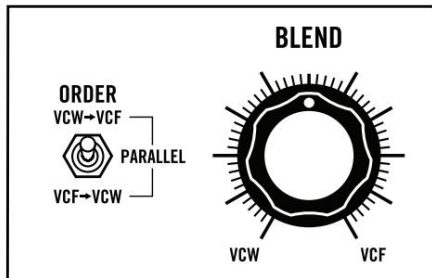
POZNÁMKA: Na rozdíl od tradičního Moog ladder lowpass filtru si všimnete, že s FILTER MODE nastaveným na lowpass, zvýšení REZONANCE neztlumí nižší frekvence.



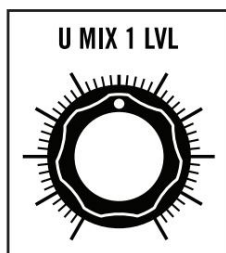
FILTER MODE

Nastavuje odezvu filtru – od dolní propusti (LP) zcela doleva až po pásmovou propust (BP) zcela doprava. FILTER MODE míchá dva typy filtrů mezi nimi.

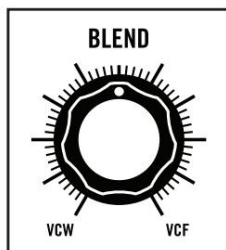
■ BLEND/ZESILOVAČE



Obě signálové cesty – aditivní VCW cesta a subtraktivní VCF cesta – jsou kombinovány pomocí ovládní BLEND , které prolíná mezi těmito dvěma cestami. Každá signálová cesta prochází vlastním zesilovačem řízeným napětím (VCA), který je oba řízen EG2, než je odeslán na každou stranu ovladače BLEND . Přepínač ORDER vám umožňuje přesměrovat signálové cesty různými způsoby pro hlubší průzkum timbrálu.

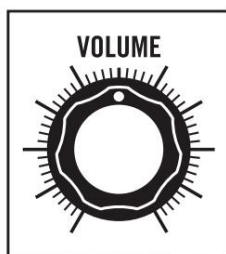


V této sekci také najdete utilitní mix U MIX , který má dva vstupy na patch bay (U MIX 1, U MIX 2) a jeden výstup (U MIX 1+2). Úroveň pro U MIX 1 (normalizovaná na RING MOD) se nastavuje knoflíkem U MIX 1 LVL , zatímco U MIX 2 se přidává do mixu v plné síle.



SMĚS

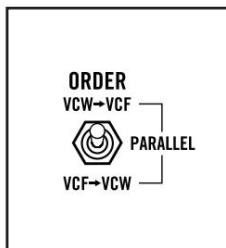
Toto je crossfader mezi výstupem VCW a výstupem VCF .



HLASITOST

Tím se nastaví úroveň signálu na 1/4" výstupu a VCA výstupu na patch bay.

BLEND/AMPLIFIERS (pokračování)



OBJEDNAT

To přeměruje vnitřní směrování signálu na cesty VCW a VCF :

PARALELNÍ	VCW VCF	VCF VCW
<p>VCW i VCF získávají svůj vstup z MIXERU.</p>	<p>Vstup VCW je z MIXERU; Vstup VCF je z výstupu VCW .</p>	<p>Vstup VCF je z MIXERU; Vstup VCW je z výstupu VCF .</p>

■ GENERÁTORY OBÁLEK

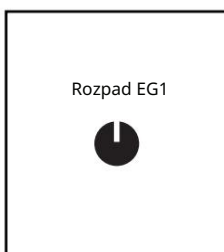
Labyrint obsahuje dva generátory obálek. EG1 může být směrován k modulaci VCO FREQUENCY, MOD VCO FREQUENCY, VCW FOLD nebo VCF CUTOFF prostřednictvím označených bipolárních attenuátorů vedle jejich příslušných ovládacích prvků. EG2 je normalizován pro řízení VCA signálové cesty VCW i VCF

signálová cesta. Každý generátor obálky je obálka pouze s rozpadem spouštěná výsledným spouštěcím mixem sekvenceru přes EG TRIG MIX.



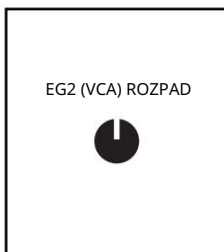
NAPŘ. TRIG MIX

Toto se mísí mezi spouštěči ze SEQ1 a SEQ2, které jsou odeslány do EG1 a EG2. Úplně proti směru hodinových ručiček mají spouštěče ze SEQ1 rychlost 100 % a spouštěče ze SEQ2 jsou potlačeny. Úplně po směru hodinových ručiček jsou spouštěče ze SEQ1 potlačeny a spouštěče ze SEQ2 mají rychlost 100 %. Ve 12 hodin jsou spouštěče z obou SEQ na stejné úrovni.



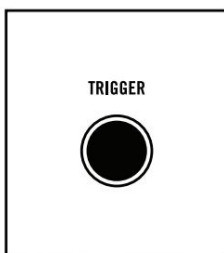
Rozpad EG1

Tím se nastaví doba doznívání pro EG1. Generátor obálky vytváří perkusivní obálku bez doby útoku a proměnlivého poklesu od přibližně 10 milisekund do více než pěti sekund.



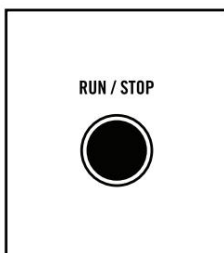
EG2 (VCA) ROZPAD

Tím se nastaví čas doznívání pro EG2, který je interně připojen k VCW a VCF VCA. Generátor obálky vytváří perkusivní obálku bez doby útoku a proměnlivého poklesu od přibližně 10 milisekund do více než pěti sekund.



SPOUŠŤ

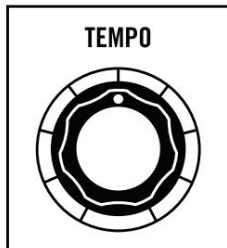
To ručně spouští jak EG1, tak EG2.



RUN/STOP

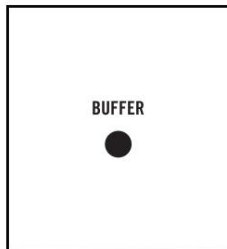
Tím se spustí/zastaví SEQ1 a SEQ2. Tyto sekvencery se při zastavení neresetují/zahájeno; mohou být potlačeny pomocí MIDI příkazů Start/Stop/Continue.

■ OVLÁDÁNÍ PŘEPRAVY SEKVENCER



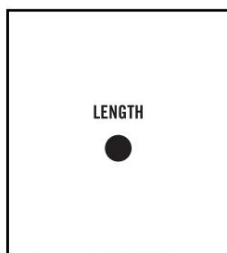
TEMPO

Toto nastavuje tempo interních CLOCK používaných k taktování obou sekvencí.



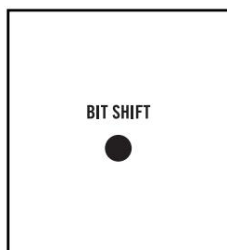
BUFFER

Podržte toto po dobu jedné sekundy a všechny LED diody budou blikat zeleně. BUFFER ukládá bitové stavy, režim kvantizace, offsety zapisovací hlavy, délky sekvencí a ŘETĚZOVÉ SEQ stav režimu do paměti.



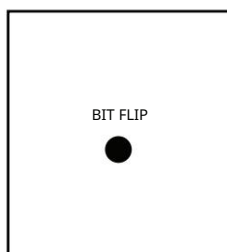
DÉLKA (1,2)

Stisknutím zkrátíte délku SEQ1 nebo SEQ2 o jeden krok. Když stisknete LENGTH LED diody v SEQ1 nebo SEQ2 se rozsvítí zeleně, aby indikovaly aktuální délku SEQ. Po délce 1 bitu se LENGTH vrátí na 8.



BITOVÝ POSUN (1,2)

Stisknutím posunete všechny bity v SEQ1 nebo SEQ2 o jeden bit doprava. Bity na konci SEQ – v závislosti na délce nastavené pomocí LENGTH (1,2) – se zabalí do bitu 1.



BIT FLIP (1,2)

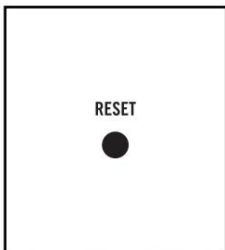
Po stisknutí se převrátí aktuální bit na zapisovací hlavě z jeho aktuálního stavu. Pokud je vypnuto, přepne se na zapnuto; pokud je zapnuto, přepne se na vypnuto.



ŘETĚZ SEKV

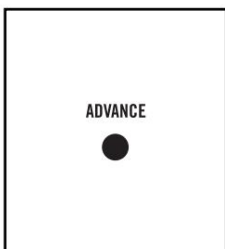
Toto řetězí SEQ1 a SEQ2 dohromady pro maximálně 16-krokovou sekvenci. Při zřetěžení BIT SHIFT 1 otočí všechny SEQ1,2 bity dohromady a BIT SHIFT 2 otočí přehrávací hlavu SEQ2 .

OVLÁDÁNÍ PŘEPRAVY SEKVENCER (pokračování)



RESETOVAT

Toto resetuje přehrávací hlavy pro SEQ1 a SEQ2 zpět na BIT 1 a zachová zapisovat odsazení hlavy.



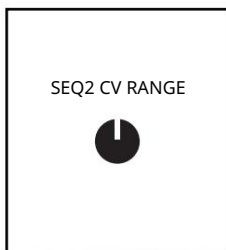
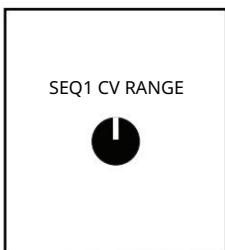
ZÁLOHA

Tím se posunou PLAY a zapisovací hlavy pro SEQ1 a SEQ2 o jeden bit dopředu. ZÁLOHA je zakázáno, když sekvencer běží.



ZKOUŠENÍ (1,2)

Z úplně proti směru hodinových ručiček do 12 hodin bude CORRUPT stále více náhodně měnit hodnotu CV umístěnou v aktuální pozici zapisovací hlavy v SEQ1 nebo SEQ2. Nad 12 hodinou přeplojí také hodnotu bitu s rostoucí pravděpodobností. Úplně proti směru hodinových ručiček CORRUPT neovlivní hodnoty v SEKV.



ROZSAH SEQ1,2 CV

Při každém přepnutí bitu v SEQ se vygeneruje náhodná hodnota CV mezi -5V a +5V.

ROZSAH SEQ1,2 CV

potenciometr zeslabuje hodnoty CV vycházející ze sekvenceru před odesláním do

vnitřní kvantizér.

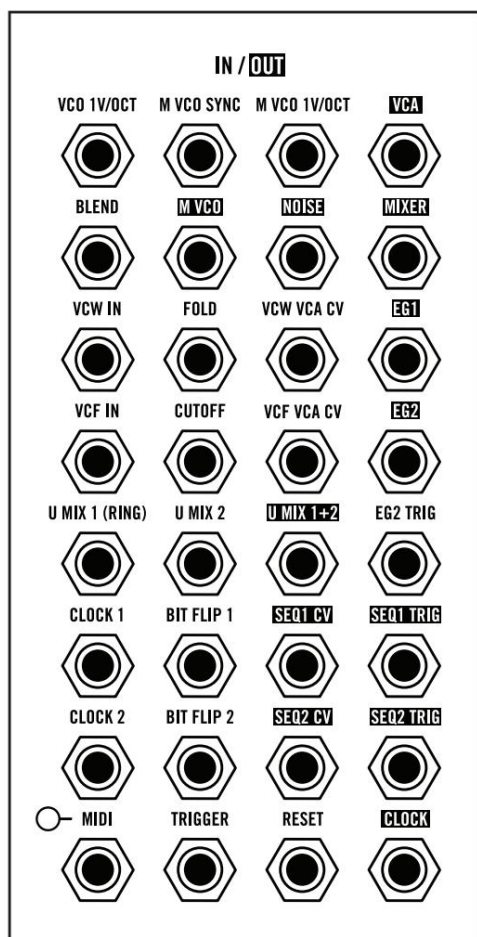
SEKVENČNÍ KOMBINA TLAČÍTEK

Combo	Funkce	Popis	LED Eect/ Zpětná vazba
DÉLKA (1,2) + RESET	Reset délky SEQ	Resetuje délku SEQ1 nebo SEQ2 na 8.	Zelené LED diody blikají nová délka sekvence.
BITOVÝ POSUN (1,2) + RESET	Otočit Reset	Otočí všechny bity SEQ1 nebo SEQ2 zpět na původní pozice.	Žádný
BITOVÝ POSUN (1,2) + PŘEDEM	Hlava Shift WRITE (1,2)	Posune hlavu WRITE dopředu o 1 bit ve vztahu PLAY hlavu .	Žádný
BITOVÝ POSUN (1,2) + ADVANCE + RESET	Resetujte hlavu WRITE (1,2)	Vrátí hlavu WRITE na PLAY pozici hlavy.	Žádný
BITOVÝ POSUN (1) + DÉLKA (1)	Kvantizace CV -	Snižuje proud kvantizační režim o 1.	Všechny zelené LED svítí; červená LED ukazuje nový režim kvantizace (1-16).
BITOVÝ POSUN (1) + BIT FLIP (1)	CV Quantize +	Zvyšuje proud kvantizační režim o 1.	Všechny zelené LED svítí; červená LED ukazuje nový režim kvantizace (1-16).
BIT SHIFT (2) (V REŽIMU ZŘETĚZENÍ)	Zřetěžený režim Oset	Jednou pohne hlavou SEQ2 PLAY a změní nastavení mezi hlavami SEQ1 a SEQ2 PLAY (v zřetěženém režimu).	Žádný
BIT SHIFT (2) + RESET (V REŽIMU ZŘETĚZENÍ)	Řetězovaný Oset Reset	Přichytí hlavu SEQ2 PLAY k hlavě SEQ1 PLAY a synchronizuje obě SEQ (v zřetěženém režimu).	Žádný
PODRŽTE BUFFER 1 SEK	Buer Save	Ukládá bitové stavy, režim kvantizace, nastavení hlavy WRITE a stav režimu CHAIN SEQ do paměti.	Všechny zelené LED blikají třikrát krát v případě úspěchu.
PODRŽTE BUFFER + RESET 1 SEK	Sekvence Vymazat	Vymaže všechny bitové stavy, režim kvantizace a WRITE head osets v proudu sekvence.	Žádný
BIT SHIFT (2) + DÉLKA (2)	MIDI Clock Division -	Sniží aktuální dělení hodin MIDI o 1.	Všechny žluté LED svítí; červená LED ukazuje nové dělení MIDI hodin (1-16).
BIT SHIFT (2) + BIT FLIP (2)	MIDI Clock Division +	Zvyšuje aktuální MIDI hodiny dělení 1.	Všechny žluté LED svítí; červená LED ukazuje nové dělení MIDI hodin (1-16).
HOLD CHAIN SEKV NA ZAČÁTKU	Výběr MIDI kanálu	Spuští MIDI Channel Select. Stiskněte BIT SHIFT (1) pro zvýšení, BIT SHIFT (2) pro snížení a CHAIN SEQ pro potvrzení a návrat do normálního provozu. Výchozí nastavení je OMNI.	Všechny červené LED svítí; zelená LED ukazuje aktuální MIDI kanál. Všechny zelené LED jsou OMNI. LED CHAIN SEQ bliká a indikuje aktuální režim. Všechny zelené LED bliknou třikrát při potvrzení.
PODRŽTE BUFFER + RESET PŘI SPUŠTĚNÍ	Globální nastavení Vyberte	Spuští se do Global Setting Select. Viz část „Globální nastavení“ této příručky více.	Další informace naleznete v části „Globální nastavení“ této příručky. LED CHAIN SEQ bliká a indikuje aktuální režim. Všechny zelené LED bliknou třikrát při potvrzení.

■ REŽIMY KVANTIZACE SEKVENCERU

Číslo (SEQ, BIT)	Měřítko
1, 1	Nekvantifikováno
1, 2	Chromatický
1, 3	Hlavní, důležité
1, 4	Pentatonický
1, 5	Melodický moll
1, 6	Harmonická moll
1, 7	Snížený 6
1, 8	Celý tón
2, 1	Hirajoshi Pentatonic
2, 2	7 Proti 4 Měřítko (1 4 5 b7)
2, 3	Major 7th Scale (1 3 5 7)
2, 4	Major 13th Scale (1 3 5 6 7 9)
2, 5	Menší 7. stupnice (1 b3 5 b7)
2, 6	Menší 11. stupnice (1 b3 4 5 b7 9)
2, 7	Ladění bubnu
2, 8	Ladění čtyřkolek (Minor 3rds)

■ PATCH BAY



Labyrinth obsahuje rozsáhlou propojovací šachtu s 32 modulárními propojovacími body: 20 vstupů (bílý text na černém) a 12 výstupů (černý text na bílém). Jako extrémně flexibilní semi-modulární generativní sekvencer se dvěma nezávislými cestami pro zpracování signálu (VCW a VCF) a pomocným mixážním pultem je Labyrinth připraven vytvořit hluboká spojení se všemi druhy analogových zařízení prostřednictvím řídicího napětí (CV) a audio na úrovni Eurorack. 3,5mm jacky.

V této části projdeme každý bod patche zprava doleva, když se pohybujeme po prostoru pro patche.

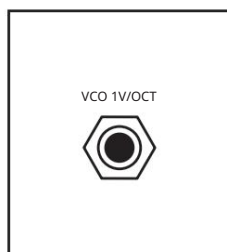
VSTUPY:

VCO 1V/OCT
M VCO SYNC
M VCO 1V/OCT
SMĚS
VCW IN
SLOŽIT
VCW CV VCA
VCF IN
ODŘÍZNOUT
VCF CV VCA
U MIX 1 (RING)
U MIX 2
EG2 TRIG
HODINY 1
BIT FLIP 1
HODINY 2
BIT FLIP 2
MIDI
SPOUŠŤ
RESETOVAT

VÝSTUPY:

VCA
M VCO
HLUK
MIXER
EG1
EG2
U MIX 1+2
SEQ1 CV
SEQ1 TRIG
SEQ2 CV
SEQ2 TRIG
HODINY

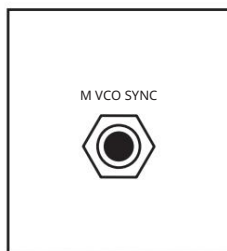
ŘÁDEK JEDNA



VCO 1V/OCT

Jedná se o kalibrovaný CV vstup, který řídí frekvenci sinusového VCO podle standardu 1 Volt na oktávu. Sčítá se s nastavením ovládacího prvku panelu VCO FREQUENCY .

VSTUP CV: -5V až +5V



M VCO SYNC

Toto je synchronizační vstup pro MOD VCO. Když je brána vysoká, resetuje MOD VCO .

CV VSTUP: 0V až +5V

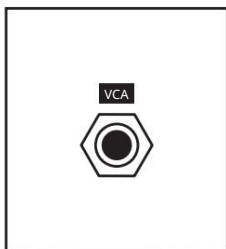
PATCH BAY (pokračování)



M VCO 1V/OCT

Toto je kalibrovaný CV vstup, který řídí frekvenci trojúhelníkové vlny MOD VCO podle standardu 1 Volt na oktávu. Sčítá se s nastavením ovládacího panelu MOD VCO FREQUENCY .

VSTUP CV: -5V až +5V

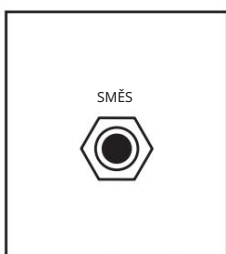


VCA

Zvukový výstup labyrintu na úrovni Eurorack (10 Vpp)

AUDIO VÝSTUP: -5V až +5V (10V od špičky ke špičce)

ŘADA DVA



SMĚS

Tento vstup CV je pro crossfader BLEND . Součte to s BLENDEM ovládacího panelu.

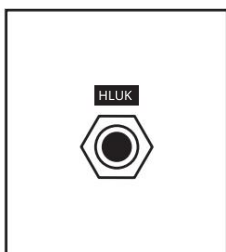
VSTUP CV: -5V až +5V



M VCO

Výstup pro MOD VCO

AUDIO/CV VÝSTUP: -5V až +5V

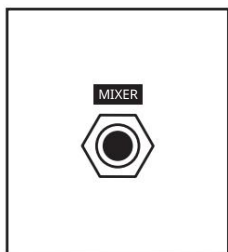


HLUK

Zvukový výstup pro generátor NOISE s proměnlivým tónem

AUDIO VÝSTUP: -5V až +5V

PATCH BAY (pokračování)

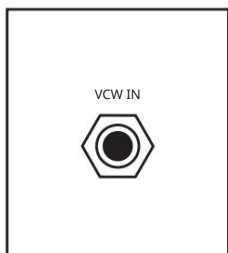


MIXER

Zvukový výstup z MIXERU

AUDIO VÝSTUP: -5V až +5V

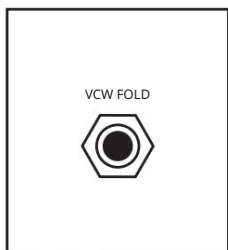
ŘADA TŘETÍ



VCW IN

Audio vstup do sekce VCW

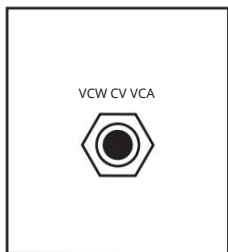
AUDIO VSTUP: -5V až +5V



VCW FOLD

Toto je vstup CV pro VCW FOLD. Kladný CV vstup zvyšuje hloubku vlnění. Sčítá se s ovládním panelu VCW FOLD . EG1 je normalizováno na vstup tohoto konektoru; záplatování externího CV přeruší normální spojení. Knoflík EG1 /CV AMT tlumí příchozí CV.

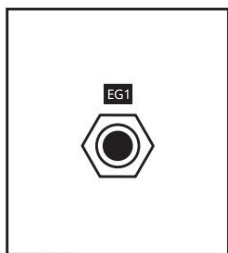
VSTUP CV: -5V až +5V



VCW CV VCA

Toto je vstup CV, který ovládá úroveň napětově řízeného zesilovače (VCA) pro sekci VCW. EG2 je normalizováno na vstup tohoto konektoru; připojení signálu k VCW VCA CV přeruší toto normální spojení.

CV VSTUP: 0V až +8V



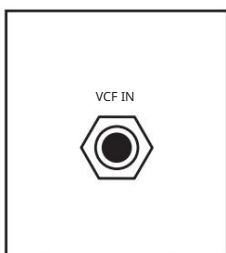
EG1

CV výstup pro EG1

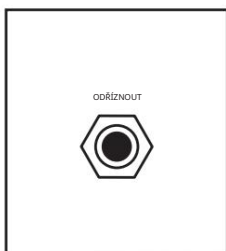
CV VÝSTUP: 0V až +8V

PATCH BAY (pokračování)

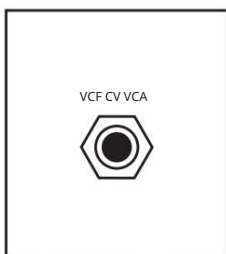
ŘADA ČTVRTÁ



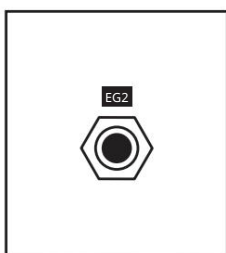
VCF IN
Audio vstup do sekce VCF
AUDIO VSTUP: -5V až +5V



ODŘÍZNOUT
Toto je CV vstup pro CUTOFF filtru. Kladný CV vstup zvyšuje mezní frekvenci VCF . Sčítá se s ovládáním panelu VCF CUTOFF . EG1 je normalizováno na vstup tohoto konektoru; záplatování externího CV přerušuje toto normální spojení. Knoflík EG1 /CV AMT tlumí příchozí CV.
VSTUP CV: -5V až +5V



VCF CV VCA
Toto je vstup CV, který řídí úroveň napětově řízeného zesilovače (VCA) pro sekci VCF. EG2 je normalizováno na vstup tohoto konektoru; připojení signálu k VCF VCA CV přerušuje toto normální spojení.
CV VSTUP: 0V až +8V



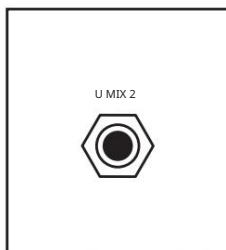
EG2
CV výstup pro EG2
CV VÝSTUP: 0V až +8V

ŘADA PÁTÁ



U MIX 1 (RING)
Toto je vstup pro kanál 1 mixážního pultu U MIX . Je připojen stejnosměrným proudem, takže může přijímat audio nebo řídicí signály. Jeho úroveň je řízena U MIX 1 LVL ovládání panelu. RING MOD mezi VCO a MOD VCO je normalizován na vstup tohoto konektoru; připojení signálu k U MIX 1 (RING) přerušuje toto normální spojení.
AUDIO VSTUP: -5V až +5V

PATCH BAY (pokračování)



U MIX 2

Toto je vstup pro kanál 2 mixu U MIX. Je připojen stejnosměrným proudem, takže může přijímat audio nebo řídicí signály. U MIX 2 předává signál do U MIX 1+2 výstup při zisku jednoty.

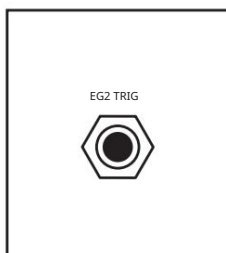
AUDIO VSTUP: -5V až +5V



U MIX 1+2

Toto je výstup mixu U MIX. Mísí signál na U MIX 2 se signálem na U MIX 1. Úroveň kanálu 1 se nastavuje ovládáním panelu U MIX 1 LVL.

AUDIO VÝSTUP: -5V až +5V

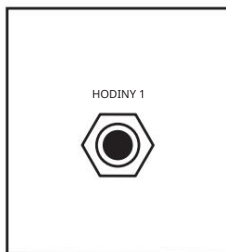


EG2 TRIG

CV vstup pro spouštění EG2 (náběžná hrana spouští obálku)

CV VSTUP: 0V až +10V

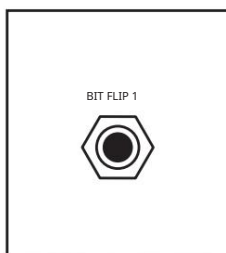
ŘADA ŠEST



HODINY 1

Toto je hodinový vstup pro SEQ1. Interní CLOCK nastavené pomocí TEMPO (nebo MIDI CLOCK, je-li k dispozici) je normalizováno na vstup tohoto konektoru.

CV VSTUP: 0V až +10V



BIT FLIP 1

Toto je digitální vstup pro SEQ1. Pokud je vstup vysoký, převrátí stav aktuálního bitu umístěného na zapisovací hlavě.

CV VSTUP: 0V až +10V

PATCH BAY (pokračování)



SEQ1 CV

Toto je CV výstup pro SEQ1. Vydává CV napětí uložené v aktuálním bitu umístěném na přehrávací hlavě – škálované ovladačem SEQ 1 CV RANGE a kvantizované interním kvantizerem.

CV VÝSTUP: -5V až +5V

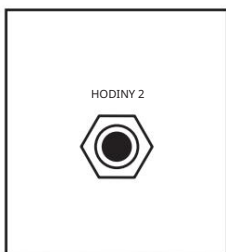


SEQ1 TRIG

Toto je spouštěcí výstup ze SEQ1. Vytváří spoušť, když se hrací hlava přesune na bit, který je zapnutý.

CV VÝSTUP: 0V až +5V

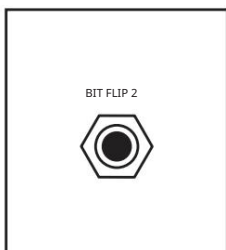
ŘADA SEDMÁ



HODINY 2

Toto je hodinový vstup pro SEQ2. Vstup do konektoru CLOCK 1 je normalizován na vstup tohoto konektoru.

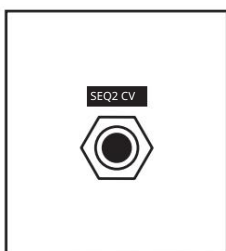
CV VSTUP: 0V až +10V



BIT FLIP 2

Toto je digitální vstup pro SEQ2. Pokud je vstup vysoký, převrátí stav aktuálního bitu umístěného na zapisovací hlavě.

CV VSTUP: 0V až +10V

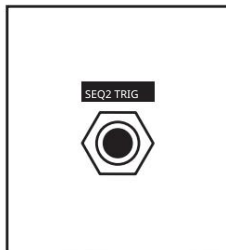


SEQ2 CV

Toto je CV výstup pro SEQ2. Vydává CV napětí uložené v aktuálním bitu umístěném na přehrávací hlavě – škálované ovladačem SEQ 2 CV RANGE a kvantizované interním kvantizerem.

CV VÝSTUP: -5V až +5V

PATCH BAY (pokračování)

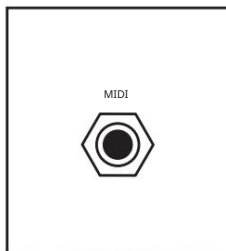


SEQ2 TRIG

Toto je spouštěcí výstup ze SEQ2. Vytváří spoušť, když se hrací hlava přesune na bit, který je zapnutý.

CV VÝSTUP: 0V až +5V

OSMÁ ŘADA



MIDI

Jedná se o 3,5mm MIDI RX vstup. MIDI reaguje na Clock, Note On a Start/ Zastavit/Pokračovat ve zprávách. Jakákoli aktivita MIDI hodin automaticky přepne hodiny Labyrinth do režimu MIDI, dokud neuplyne 5sekundový časový limit bez dalších MIDI zpráv.

MIDI VSTUP: MIDI data

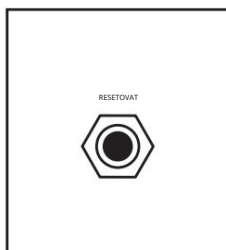


SPOUŠŤ

Tento vstup CV spouští oba generátory obálek (EG1 a EG2). Náběžná hrana spustí obálku. Brána nebo spouštěč přiřazené k TRIGGERU spustí obě obálky, ale pokud byl napatchován vstup EG2 TRIG , TRIGGER

vstup spustí pouze EG1.

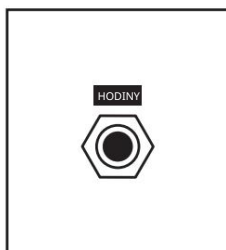
CV VSTUP: 0V až +10V



RESETOVAT

Náběžná hrana resetuje přehrávací hlavu na krok 1. Pokud je zapisovací hlava odsazena od přehrávací hlavy (pomocí příkazu BIT SHIFT + ADVANCE), zůstane zapisovací hlava posunuta vzhledem k přehrávací hlavě a nebude resetována na bit 1.

CV VSTUP: 0V až +10V



HODINY

Toto je výstup hodin pro vnitřní hodiny Labyrinth nastavené TEMPO. Na výstupu jsou MIDI hodiny, pokud jsou k dispozici.

CV VÝSTUP: 0V až +5V

■ GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ

Podržetím BUFFER + RESET při spuštění Labyrintu mohou uživatelé vstoupit do režimu globálního nastavení. Existují pouze dvě globální nastavení, která jsou indikována odpovídající LED v sekci BITS.

Stisknutím tlačítka LENGTH (1) (-) a BIT FLIP (1) (+) mohou uživatelé vybrat nastavení. Aktuálně zvolené nastavení bude pulzovat pomalu.

Stisknutím tlačítka BIT SHIFT (1) a BIT SHIFT (2) mohou uživatelé změnit hodnotu aktuálně zvoleného nastavení. Barva LED indikuje jeho hodnotu. Co znamenají barvy pro jednotlivá nastavení, najdete v tabulce níže. Ve všech případech je výchozí hodnotou červená.

Stisknutím tlačítka BUFFER mohou uživatelé uložit aktuálně zvolená nastavení a vrátit se k normálnímu provozu. Všechny LED diody třikrát zeleně zablikají, což značí úspěšné uložení.

Nastavení (SEQ, Bit)	Popis	Nastavení ČERVENÉ	Nastavení ZELENÉ
1, 1	RESET IN chování zvedáku	+5 Voltů na RESET IN Jack resetuje sekvencer na bit 1	+5 Voltů na RESET IN Jack resetuje sekvencer na bit 1 A vyvolá Buer
1, 2	Polarita CV	Bipolární: CV výstupy generují napětí mezi +/- 5V se středem na 0V	Unipolární: CV výstupy generují napětí mezi 0V + 5V se středem na 0V →

■ MIDI OPERACE

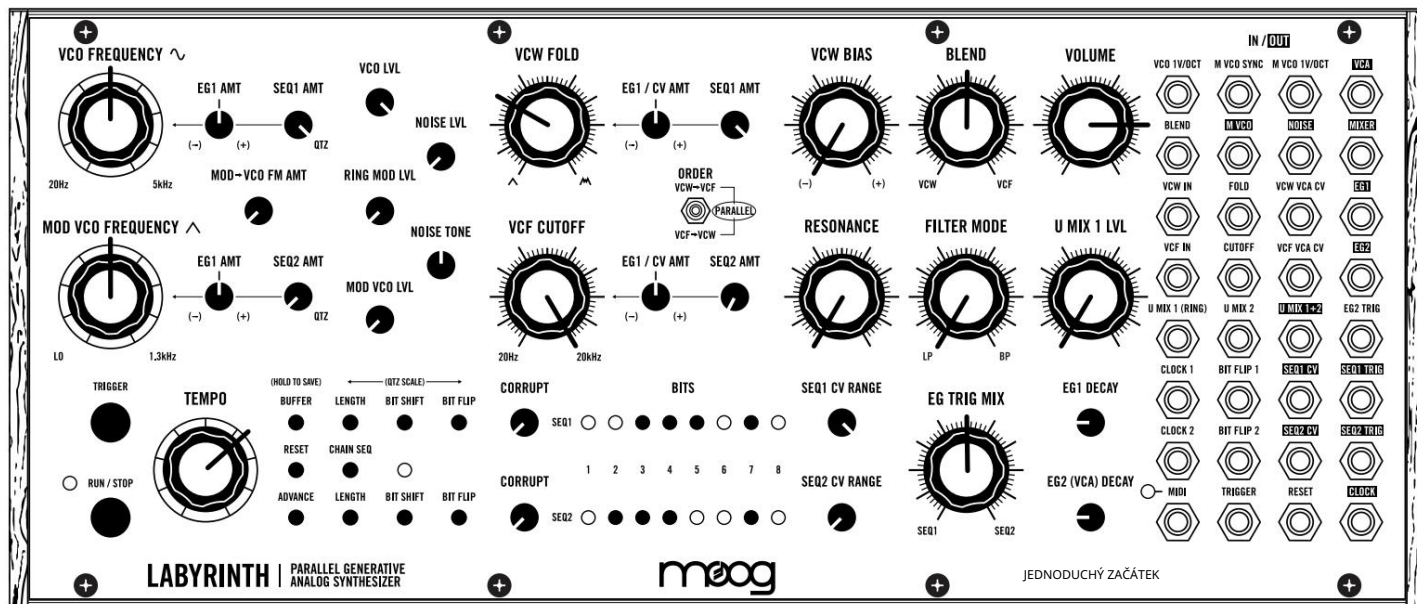
Když je přijat MIDI hodinový impuls, hlavní hodiny Labyrinth se automaticky přepnou na MIDI hodiny s dělením podle nastavení MIDI Clock Div. Pokud není po dobu pěti sekund přijat MIDI hodinový impuls, hlavní hodiny Labyrinth se vrátí k interním hodinám. Externí hodiny připojené do CLOCK1,2 přepíše MIDI hodiny.

MIDI zpráva	Chování
MIDI Note On	<p>Pokud je kvantizer zapnutý (tj. pokud je kvantizer nastaven na jinou stupnici než „Unquantized“), zpráva MIDI Note On transponuje kořen kvantizovaných CV SEQ1 a SEQ2 na novou MIDI notu.</p> <p>Kromě toho, pokud sekvencery neběží, zpráva MIDI Note On vygeneruje spouštění, což umožní hrát Labyrinth jako na klávesový nástroj.</p>
MIDI Clock Pulse	To pohání MIDI hodinové děliče, za předpokladu 24 PPQN.
Spuštění MIDI	Toto resetuje sekvencery a začne hrát sekvencery, pokud jsou již neběží.
MIDI Stop	Pokud sekvencery běží, sekvencery se tím zastaví.
MIDI Pokračovat	Pokud sekvencery ještě neběží, spustí se sekvencery. Neresetuje sekvencery .
MIDI píseň Pozice 0:00	Toto resetuje sekvencery a reaguje pouze na čas pozice skladby 0; všechny ostatní zprávy o poloze skladby jsou ignorovány.

PŘEDVOLBY

Labyrinth je semi-modulární analogový nástroj, a proto neobsahuje žádné předvolby. Nastavení na panelu, provedená patch připojení a stav jeho náhodného, generativního sekvenceru, to vše určí, jak bude v daném okamžiku fungovat. Použijte následující nápady na opravy jako výchozí body k prozkoumání světa paralelního zpracování hlasu, experimentujte s generativním sekvenováním a propojte Labyrinth s externími nástroji. Další předvolby, tipy a triky pro tento syntezátor najdete na www.moogmusic.com/explore-labyrinth.

JEDNODUCHÝ ZAČÁTEK



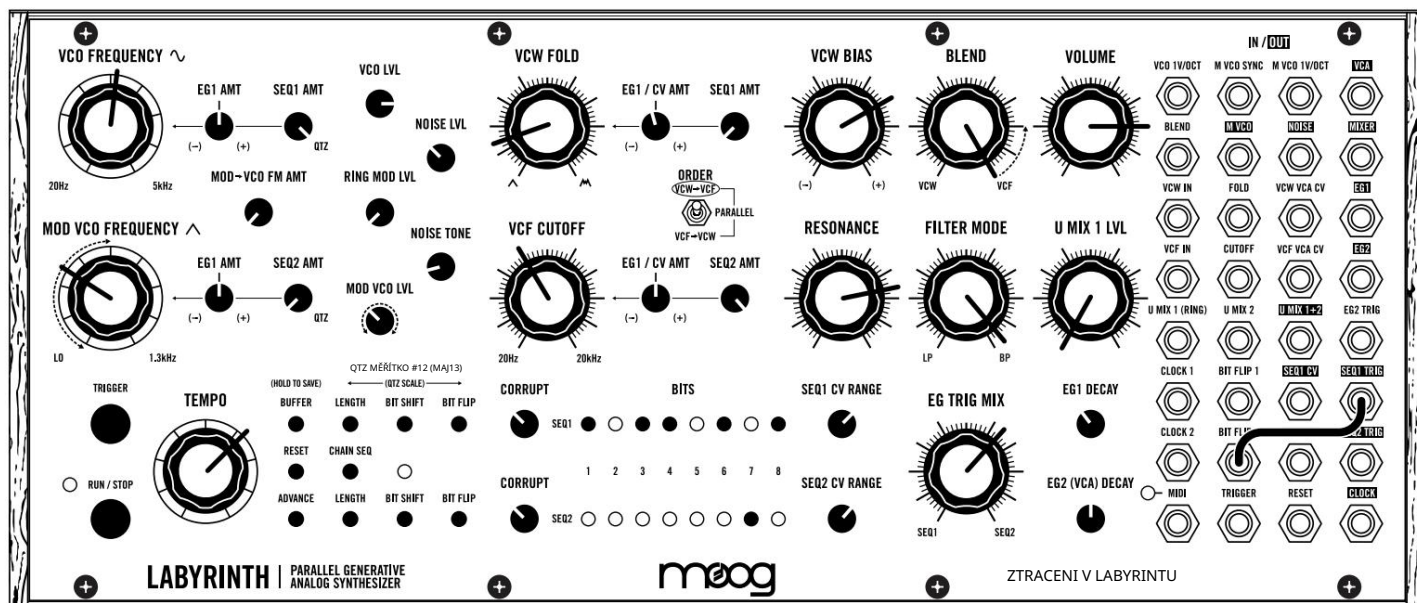
POZNÁMKY:

Nastavte režim kvantizace na #13 Minor 7th Scale.

Nastavit bitové překlopení pro SEQ1 3, 4, 5, 7; nastavte bitové překlopení pro SEQ2 2, 3, 4, 5, 7.

Mírně upravte MOD VCO FM AMT pro vibrato a upravte MOD VCO FREQUENCY pro rychlost.

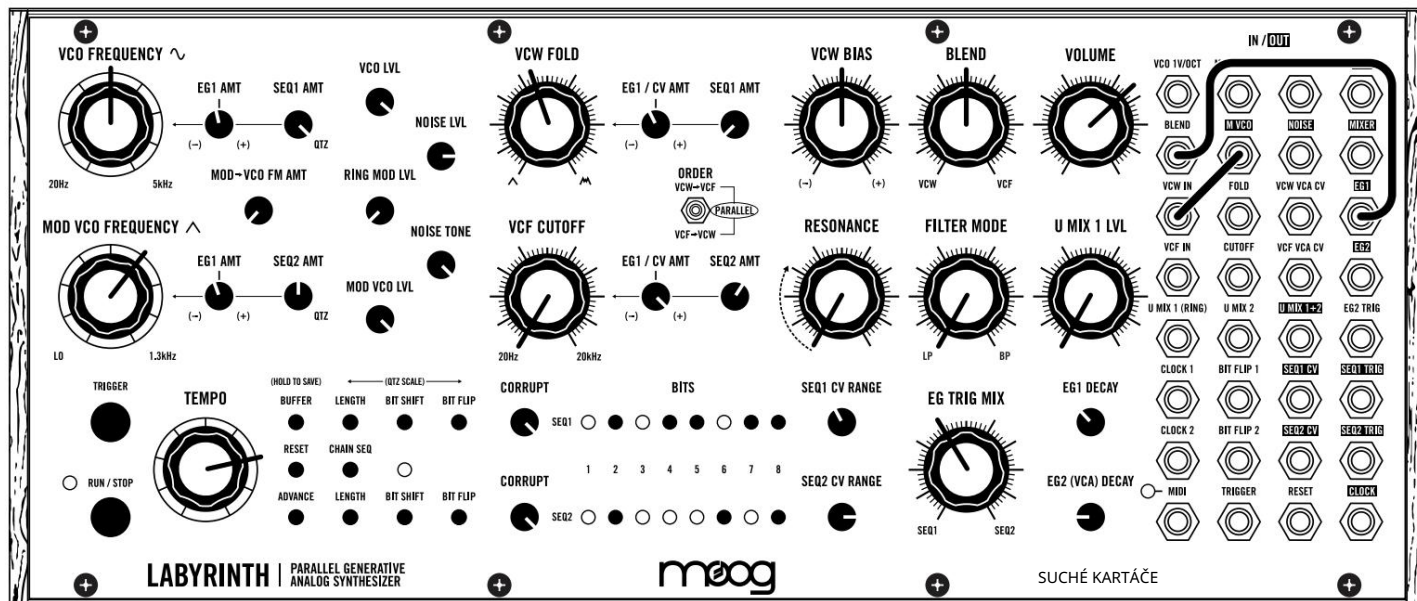
ZTRACENI V LABYRINTU



POZNÁMKY:

Upravte MOD VCO FREQUENCY a MOD VCO LVL pro více metalických tónů.

SUCHÉ KARTÁČE



POZNÁMKY:

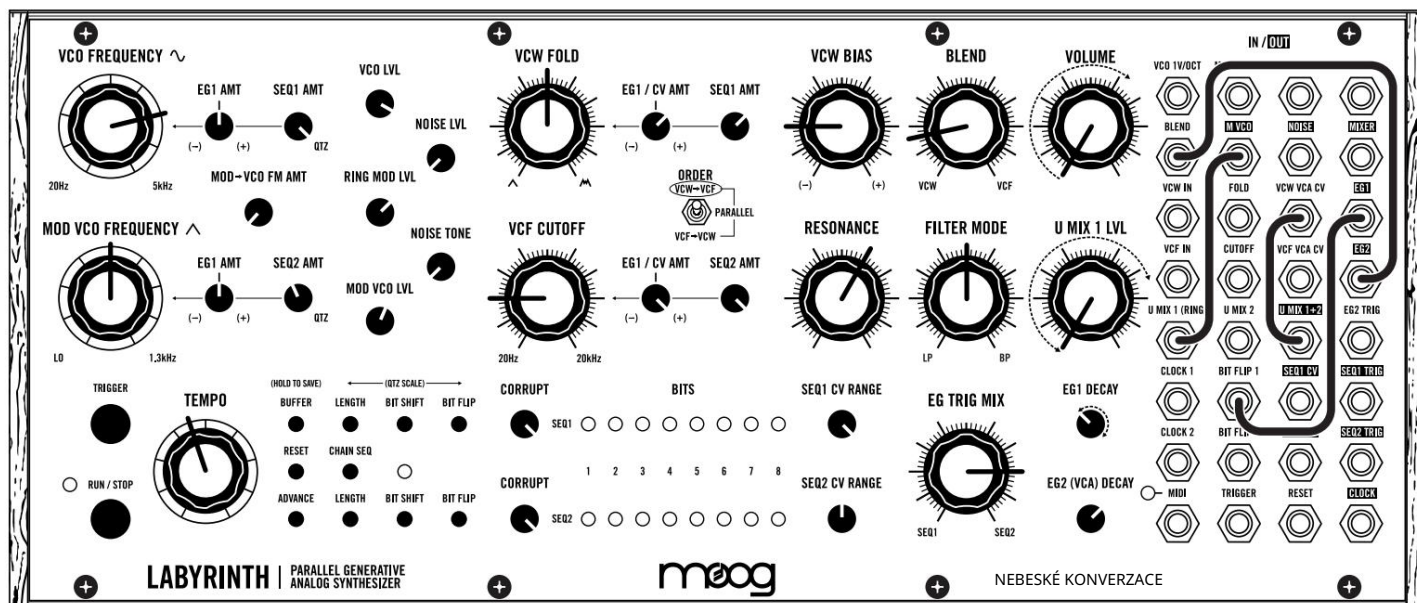
Nastavte režim kvantizace na #13 Minor 7th Scale.

Experimentujte s měnícím se počtem kroků v každém řádku.

Okamžitě propojte sekvence pro dynamické „ perkusní výplně“.

Upravte MOD VCO FREQUENCY pod 10 hodin pro harmonický obsah.

NEBESKÉ KONVERZACE



POZNÁMKY:

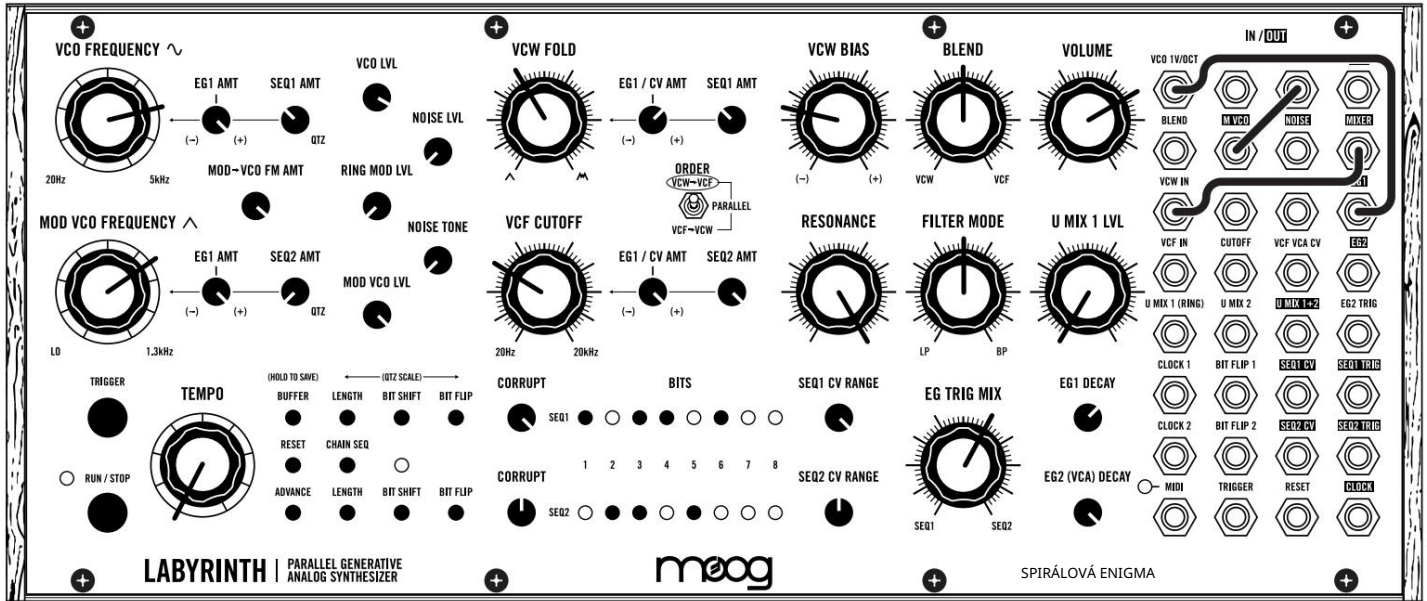
Nastavte režim kvantizace na #15 ladění závěsného bubnu.

Během přehrávání sekvence pomalu zvedněte knoflík U MIX 1 LVL pro druhý zabarvení.

MOD VCO FREQUENCY bude ovládat rychlost/rychlost druhého zabarvení.

Upravte EG1 DECAY pro přidání chorosové textury.

SPIRÁLOVÁ ENIGMA



POZNÁMKY:

Nastavte režim kvantizace na #1 Unquantized.

Nejpomalejší tempo přináší maximální animaci a upravte EG DECAY pro variace.

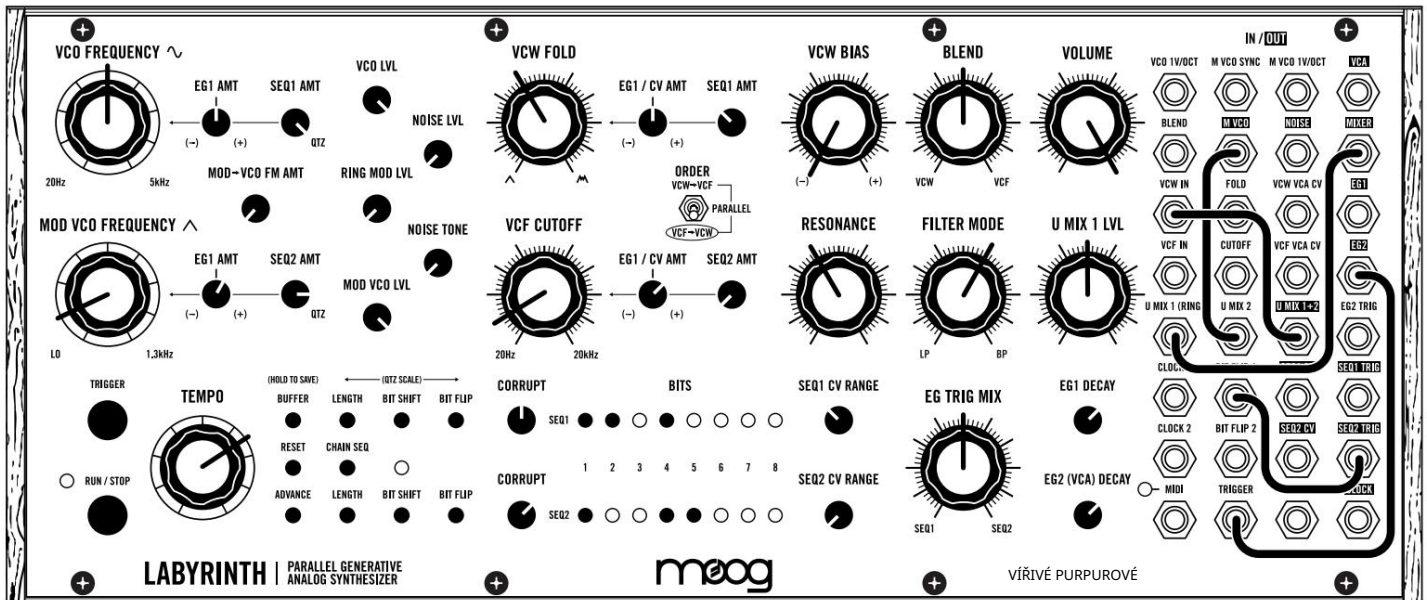
Upravte VCO FREQUENCY pro variace a upravte MOD VCO pro frekvenční modulaci.

Tip: Experimentujte s různou délkou sekvence pro zajímavé animace.

Tip: Patchujte sekvenci nebo modulaci frekvence zvuku z externího zdroje, abyste vytvořili strašidelné a propletené „ přeslechý“, jak

Labyrinth cykluje svou sekvenci. Patch do FOLD VCA CV.

VÍŘIVÉ PURPurové



POZNÁMKY:

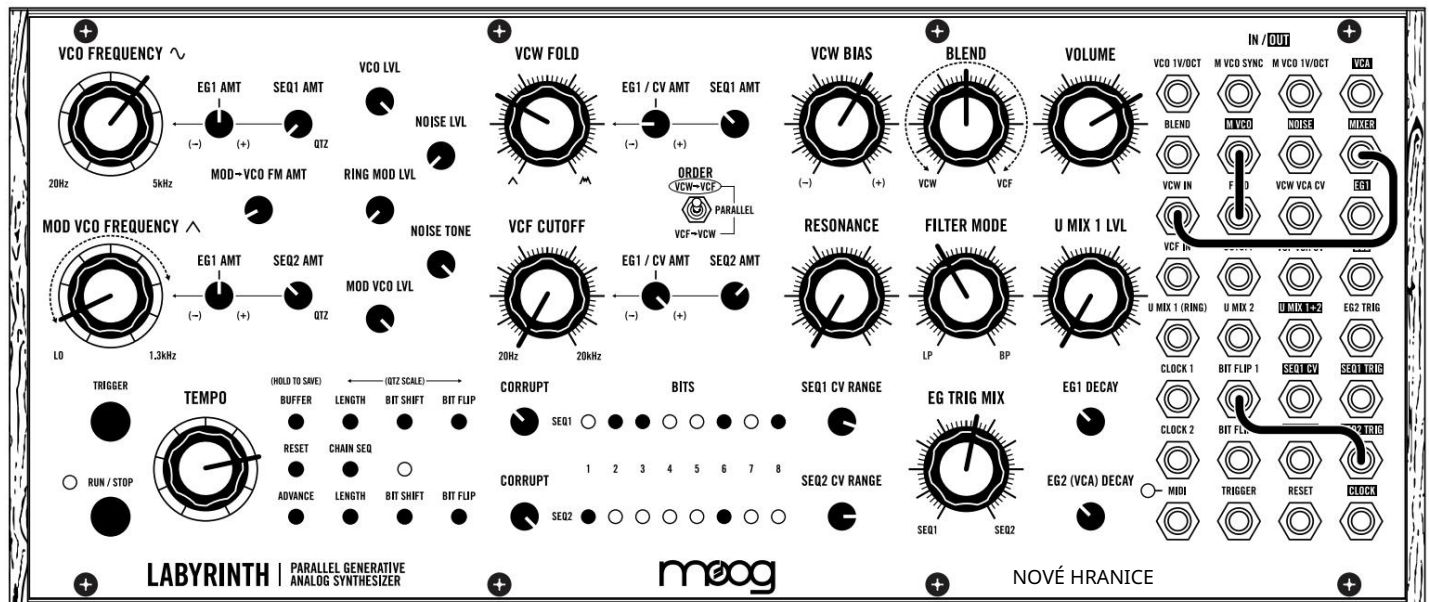
Nastavte režim kvantizace na #9 Hirajoshi Pentatonic.

Upravte U MIX LVL pro řadu různých tónů a barev a upravte VCV BIAS pro tón.

Tip: Patchujte trigger do VCO 1V/OCT pro metalický hi-hat a upravte MOD VCO pro rychlost phaseru.

Tip: Zapněte CORRUPT naplno na SEQ 1 & 2 - Vytočte EG DECAY 1 & 2 zpět na krátký perkusní pokles.

NOVÉ HRANICE



POZNÁMKY:

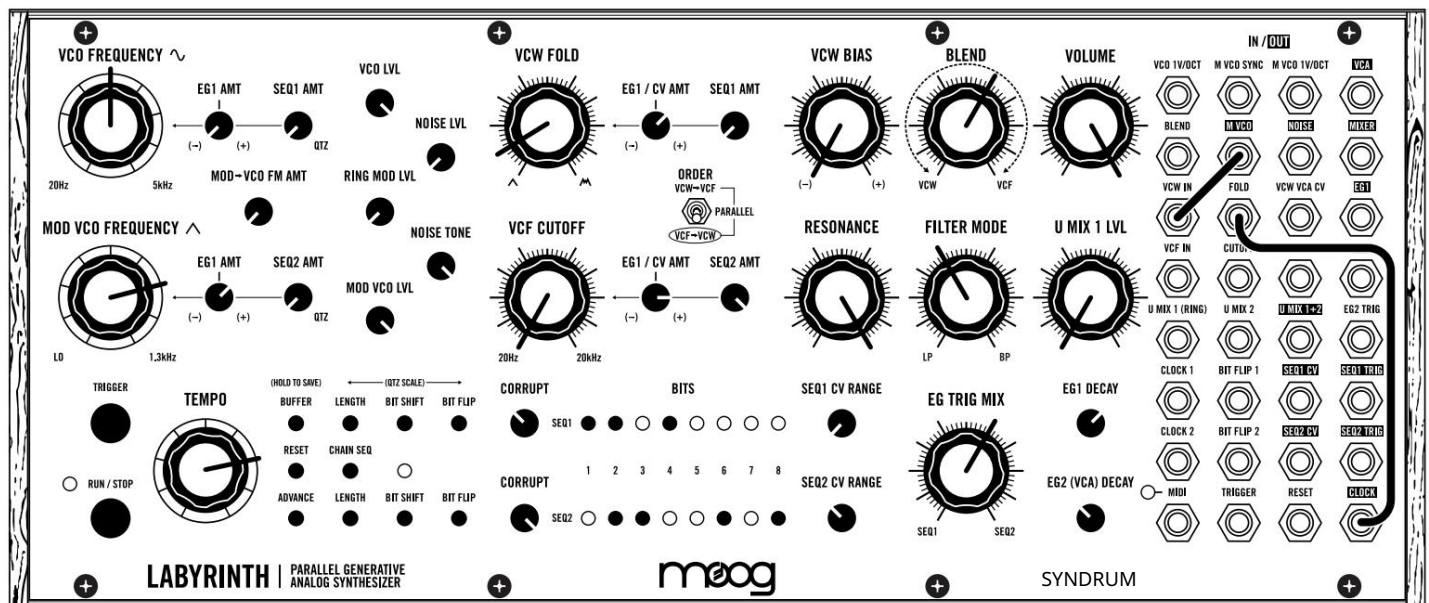
Nastavte režim kvantizace na #4 Pentatonic.

Nastavte BLEND pro hlasitost zabarvení.

Upravte MOD VCO FREQUENCY pro frekvenční modulaci.

Tip: Pro transponování sekvence připojte CV klávesnice z externího zdroje do VCO 1V/OCT.

SYNDRUM



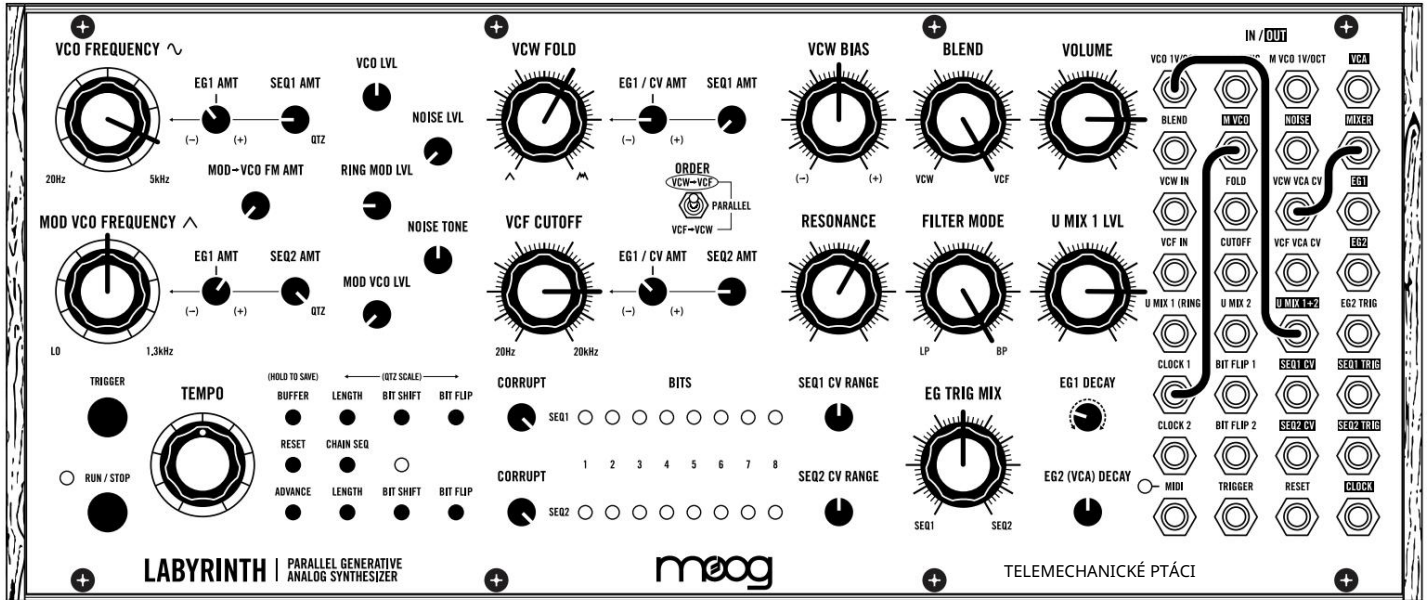
POZNÁMKY:

Upravte směs pro bubnové míchání.

Zvyšte poškození na SEQ 1 pro varianty.

Tip: Patch EG2 až BIT FLIP 1 pro rozsáhlé rytmické variace.

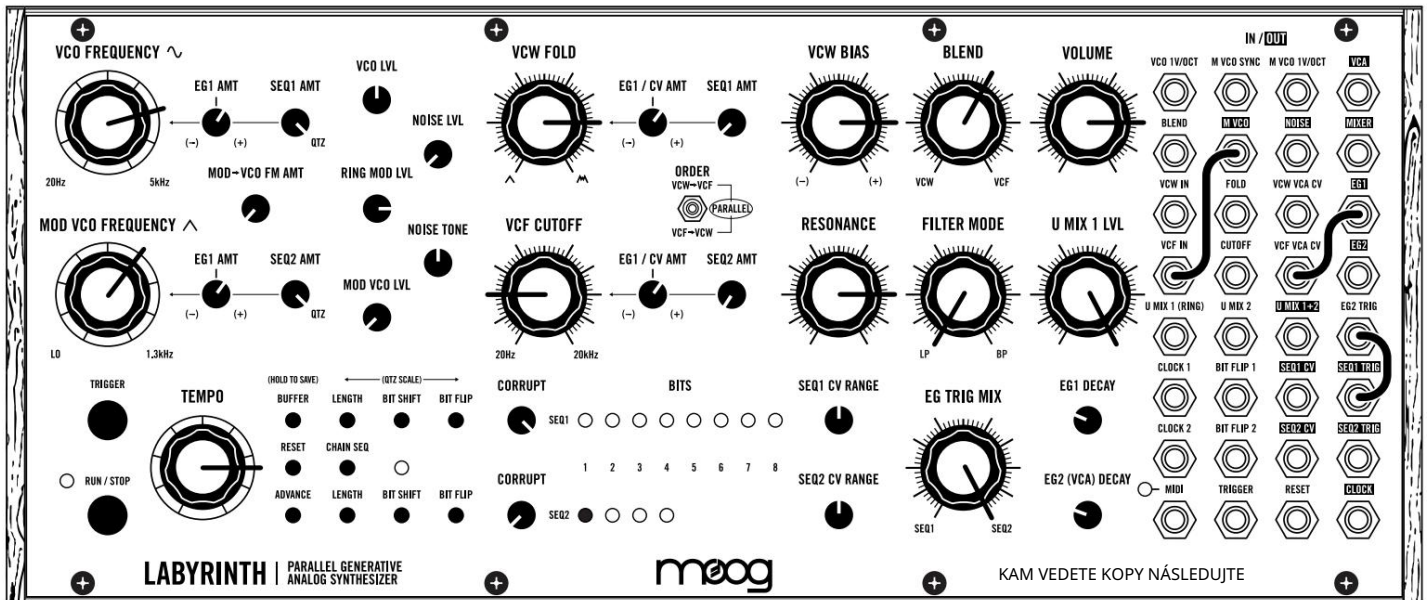
TELEMECHANICKÉ PTÁCI



POZNÁMKY:

Hrajte s EG1 DECAY pro více či méně umělého ptačího hluku.

KAM VEDETE KOPY NÁSLEDUJTE

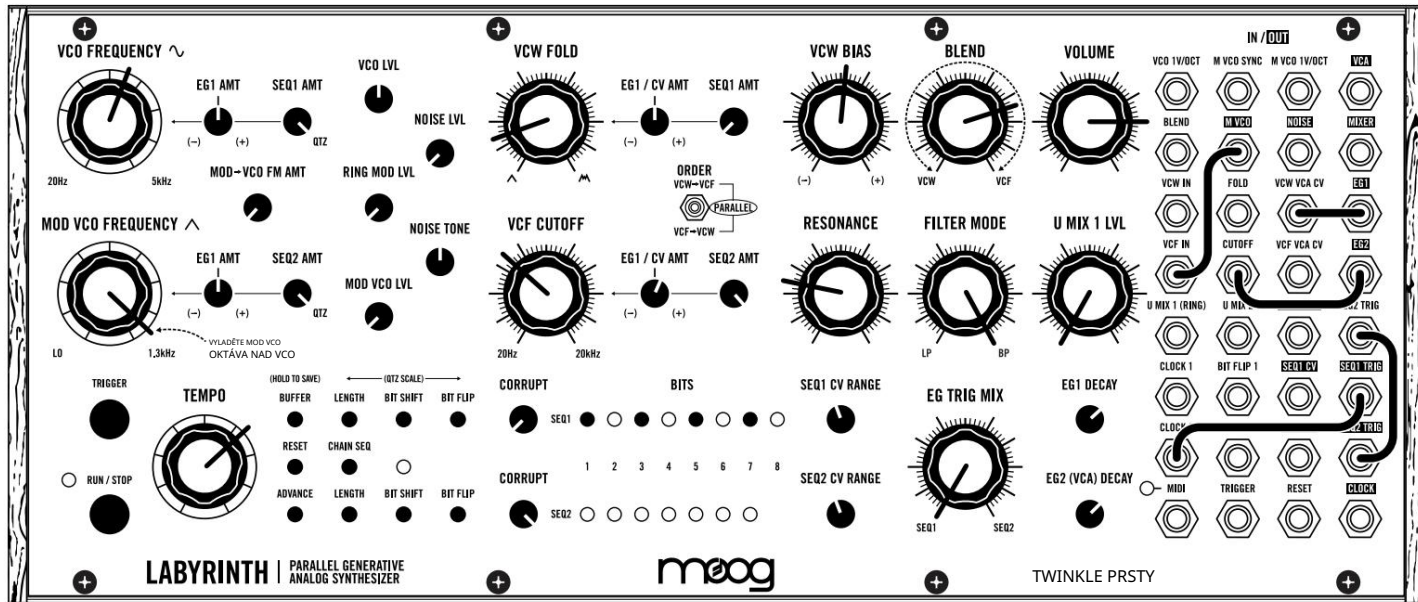


POZNÁMKY:

EG1 DECAY ovládá dobu dozívání bubnu.

EG2 DECAY řídí dobu dozívání syntetizéru.

TWINKLE PRSTY



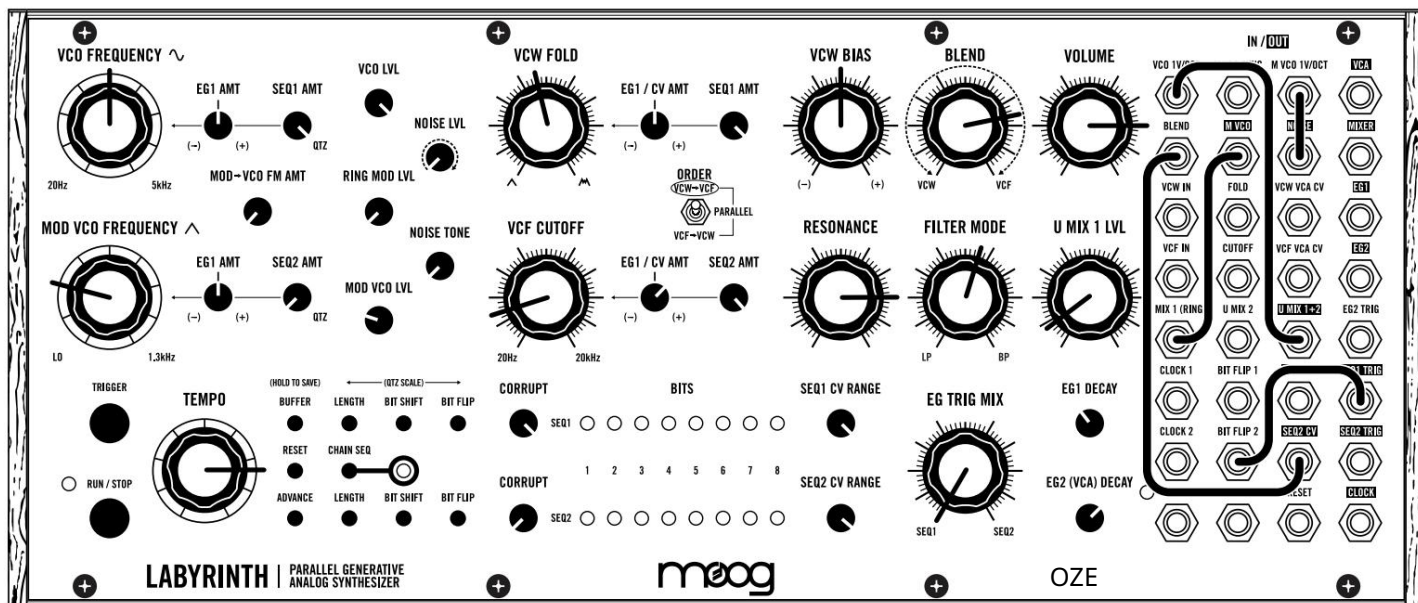
POZNÁMKY:

Knoflíky SEQ1, SEQ2 CV RANGE upravte tak, abyste škálovali jednotlivé sekvence hlasu.

Upravte BLEND, abyste zdůraznili jeden hlas přes druhý.

Tip: experimentujte s různými stupnicemi kvantizéru.

OZE



POZNÁMKY:

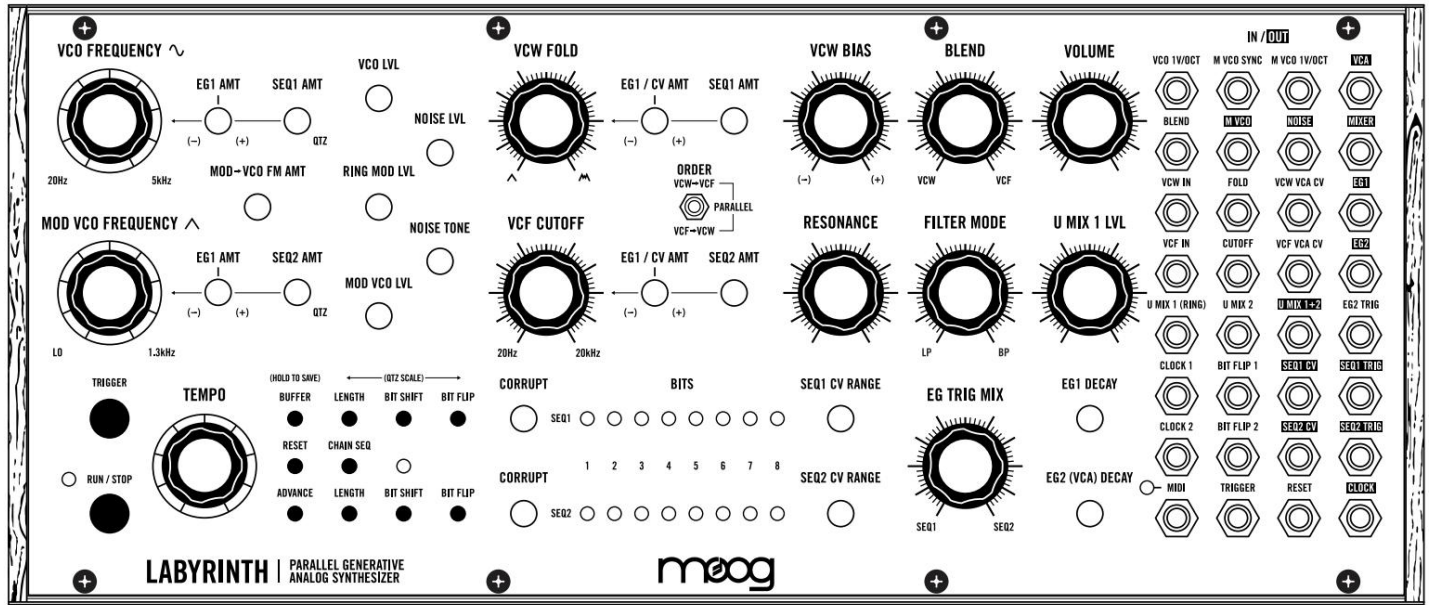
UMIX LVL řídí hloubku slizů.

Stiskněte SEQ2 BIT SHIFT pro prozkoumání různých generativních vztahů mezi sekvencemi.

Upravte NOISE LVL pro zvýšení nestability.

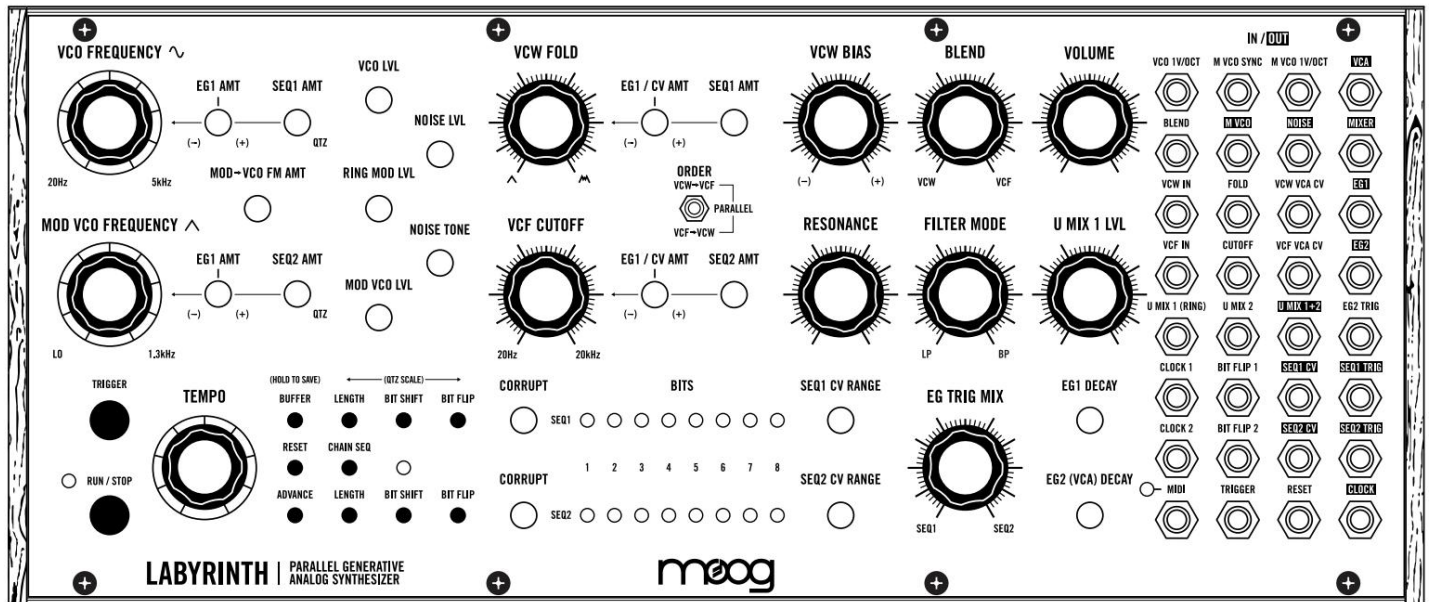
Experimentujte s různými stupnicemi kvantizéru.

NÁZEV PŘEDVOLBY:



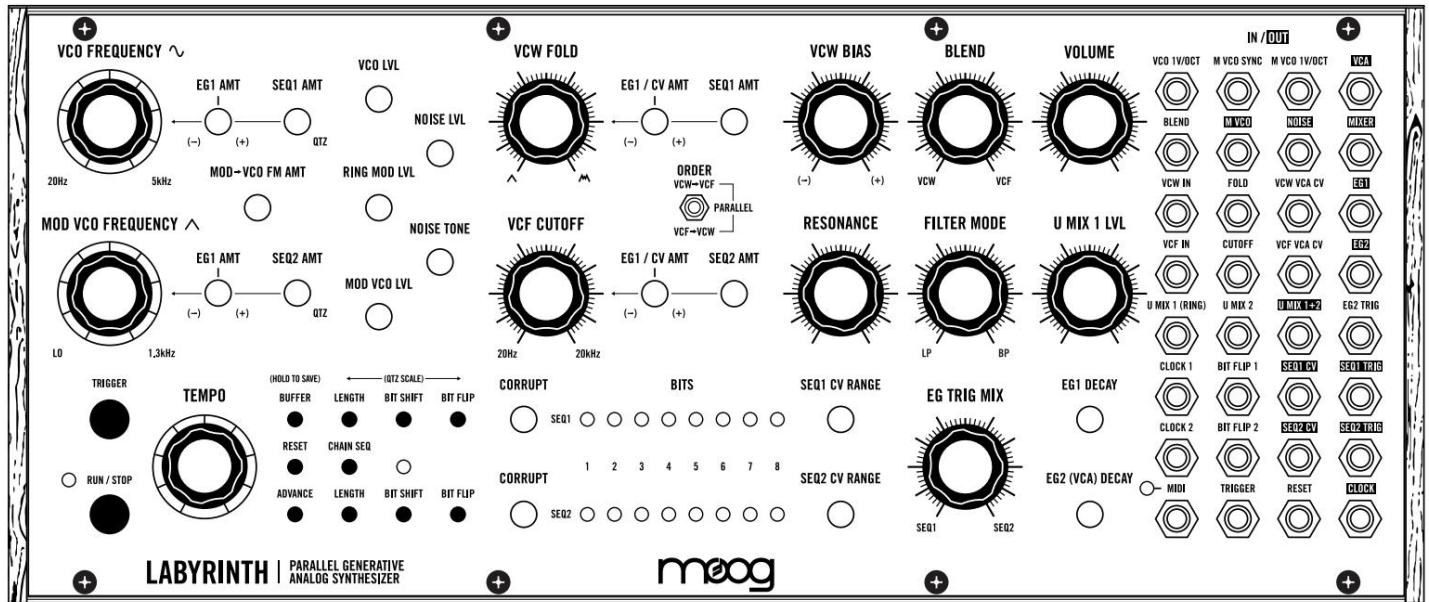
POZNÁMKY:

NÁZEV PŘEDVOLBY:



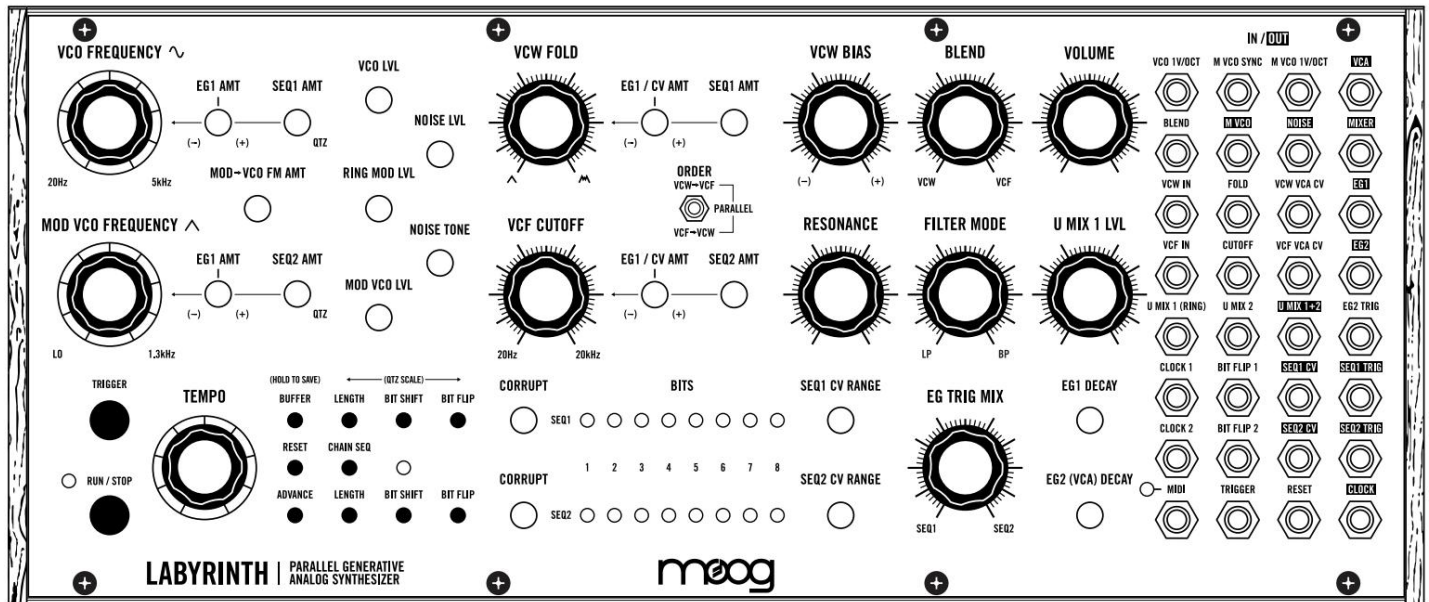
POZNÁMKY:

NÁZEV PŘEDVOLBY:



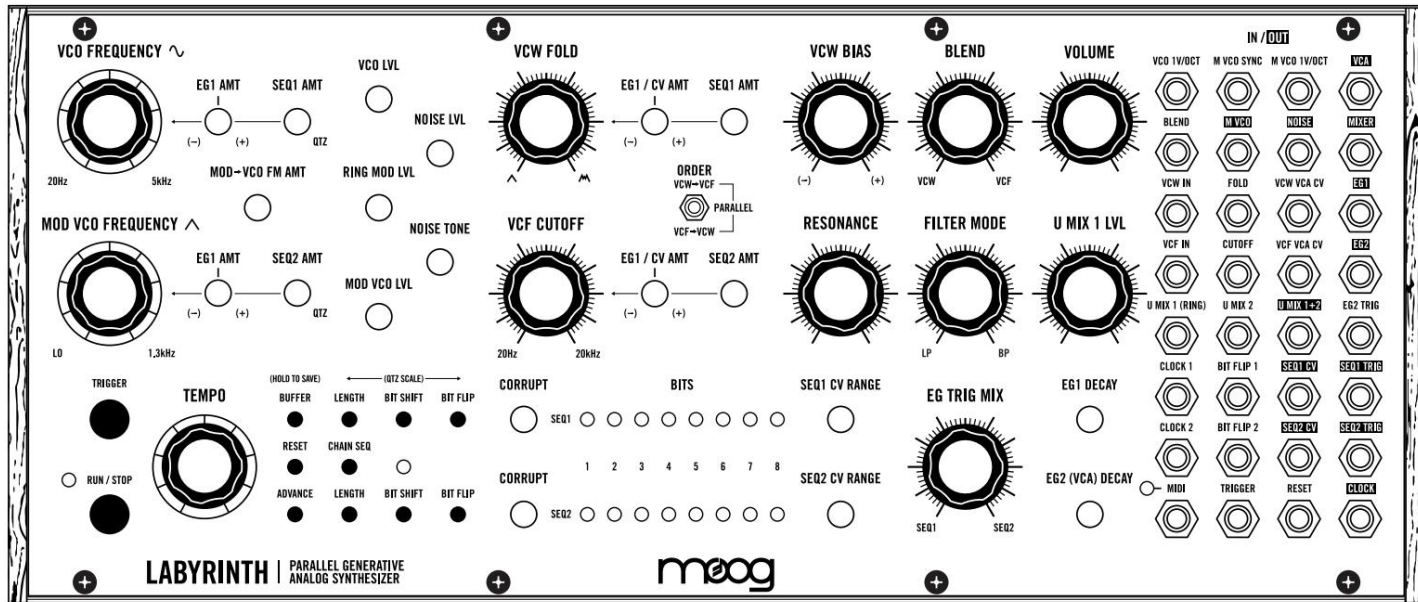
POZNÁMKY:

NÁZEV PŘEDVOLBY:



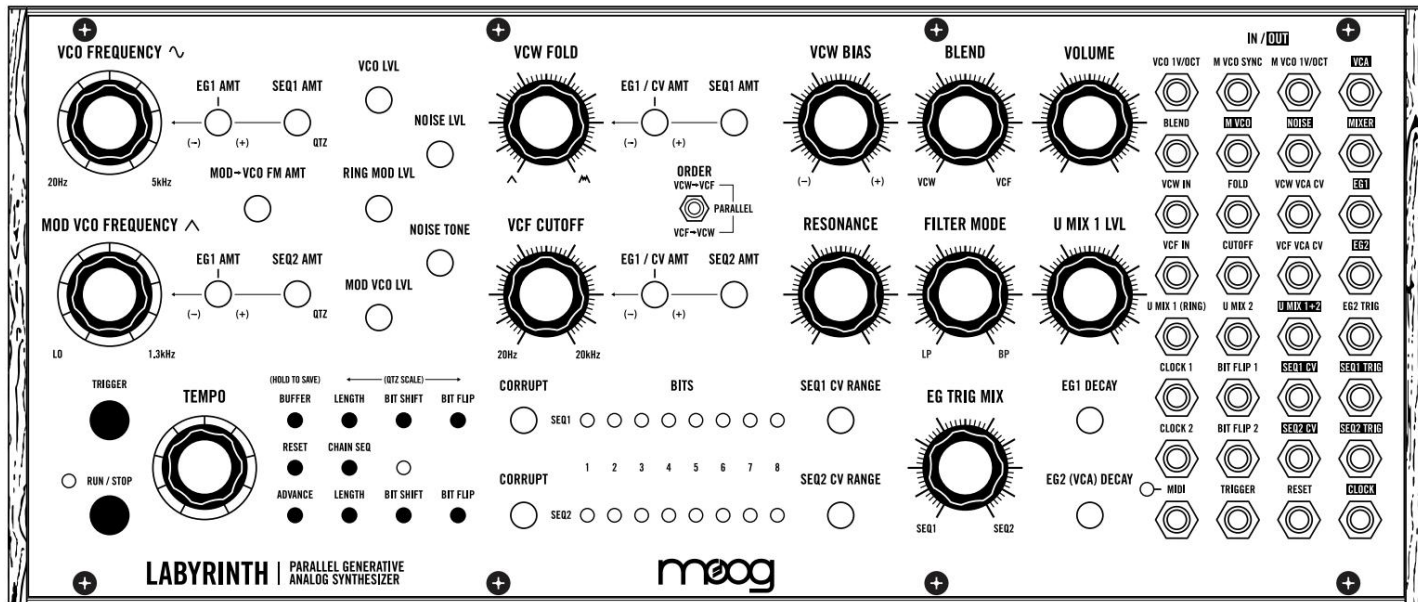
POZNÁMKY:

NÁZEV PŘEDVOLBY:



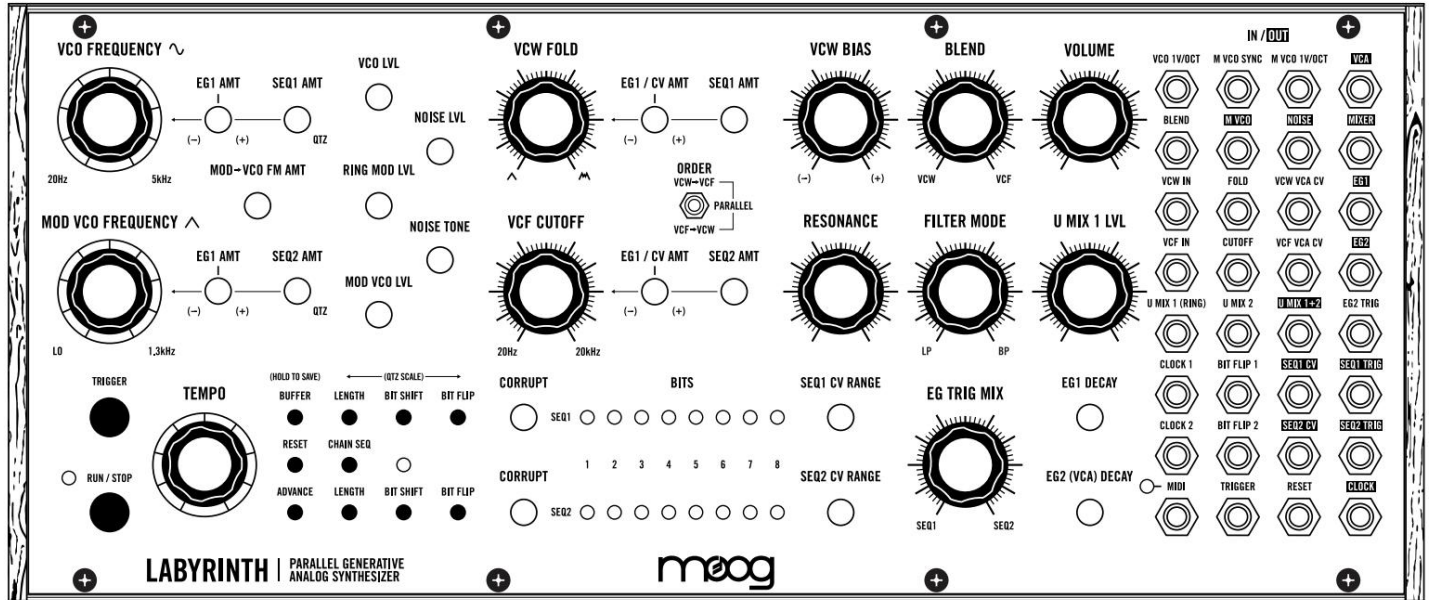
POZNÁMKY:

NÁZEV PŘEDVOLBY:



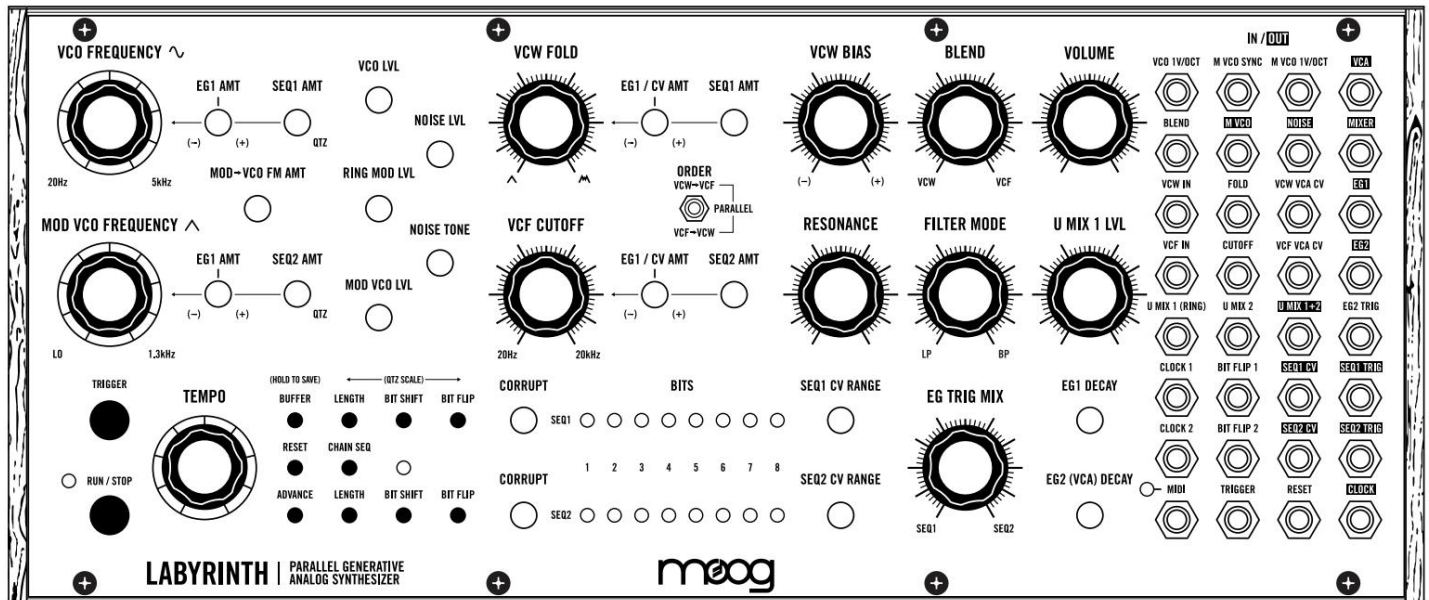
POZNÁMKY:

NÁZEV PŘEDVOLBY:

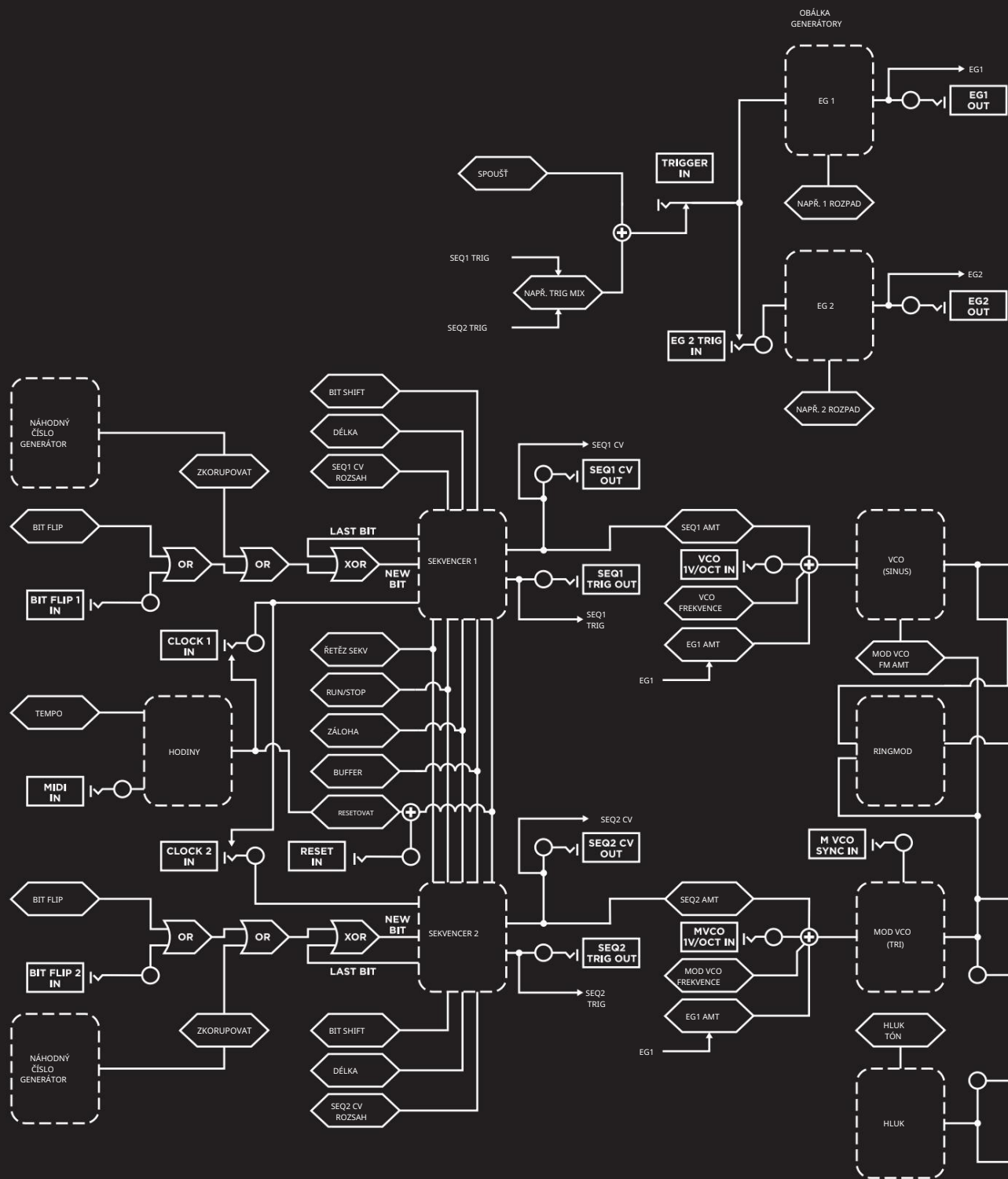


POZNÁMKY:

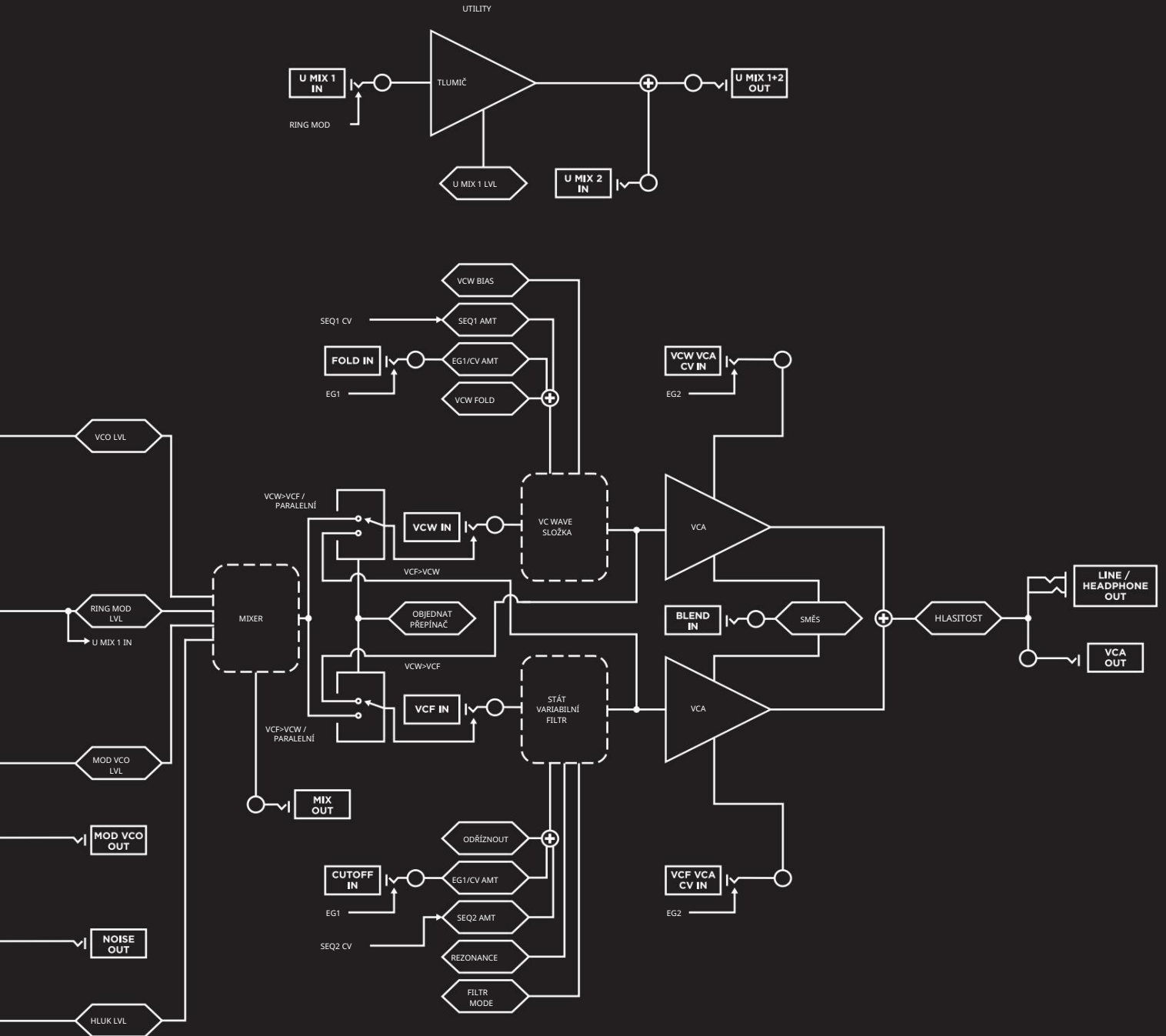
NÁZEV PŘEDVOLBY:



POZNÁMKY:



TOK SIGNÁLU



KEY		
	FRONT PANEL CONTROL	
	MODULE	
	AMPLIFIER	
	NOT CONNECTED	
	CONNECTION	
	SUMMING	

■ SPECIFIKACE

ANALOGOVÝ SYNTÉZNÍ MOTOR

ZDROJE: VCO, MOD VCO, RING MOD, NOISE Generator

SIGNÁLOVÉ PROCESORY: 1x Napětově řízený vlnovod, 1x Napětově řízený stavově proměnný filtr, 2x Napětově řízený zesilovač

MODULÁTORY: 2x generátory obálky pouze pro rozpad

DUAL GENERATIVNÍ SEKVENCER 2x 8-krokový generativní digitální sekvencer

KONEKTORY PATCH

BAY : 32 x 3,5 mm VSTUPY: 20

vstupních konektorů VÝSTUPY: 12

výstupních konektorů

ZADNÍ PANEL

AUDIO: 1/4" TRS sluchátka nebo 1/4" TS Instrument

POWER: Připojení napájení

ZABEZPEČENÍ: Slot pro zámek Kensington

ROZMĚRY VELIKOST

(ŠxHxV): 12,57" x 4,21" x 5,24"

VÁHA: 3,2 lbs

NAPÁJENÍ (V SOUČÁSTI)

STYL: Nástěnný adaptér; připojení sudu; středový kolík kladný

VSTUP: 100 – 240VAC; 50 Hz – 60 Hz

VÝSTUP: +12VDC; 1200 mA

SPOTŘEBA ENERGIE TYPICKÁ: 4,0 wattů

SPECIFIKACE EURORACKU

PROUDOVÝ ODBĚR: 290 mA (maximum) z +12 V DC (10kolíkový konektor)

MONTÁŽNÍ STMĚNÍ: 60HP (18mm hloubka modulu)

PŘÍSLUŠENSTVÍ Následující

příslušenství je k dispozici ke koupi u autorizovaných prodejců Moog a vybraných nabídek na www.moogmusic.com:

SOUPRAVA KNOBLÍKŮ PRO RUBOVANÉ HRNCE (25 MNOŽSTVÍ)

SADA 2-VERTIKÁLNÍCH ROZVOZKŮ SADA 3-

VERTIKÁLNÍCH ROZVADĚČŮ SADA 4-VERTIKÁLNÍCH

RAKTŮ SADA KABELŮ 6" 3,5 mm SADA KABELŮ

(5. MNOŽSTVÍ) SADA KABELŮ 12" 3,5 mm (5. MNOŽSTVÍ)

ZÁLOŽNÍ NAPÁJECÍ ZDROJ POUZDRO EURORACK S VÝKONEM

104 HP

■ INFORMACE O SERVISU A PODPOŘE

STANDARDNÍ ZÁRUKA MOOG

Společnost Moog zaručuje, že její produkty jsou bez vad materiálu nebo zpracování a vyhovují specifikacím v době odeslání. Záruční doba je jeden rok od data nákupu. Pokud podle rozhodnutí společnosti Moog uplynulo více než pět let od doby, kdy byl produkt odeslán z naší továrny, bude na zvážení společnosti Moog, zda bude uplatňovat záruku bez ohledu na datum nákupu. Během záruční doby budou jakékoli vadné produkty opraveny nebo vyměněny podle uvážení společnosti Moog na základě vrácení do továrny. Tato záruka se vztahuje na vady, které Moog

zjistí, že to není chyba uživatele.

Omezená záruka Moog se vztahuje pouze na kupující v USA. Mimo USA se záruční politika a související servis řídí zákony země nákupu a jsou podporovány naším místním autorizovaným distributorem.

Seznam našich autorizovaných distributorů je k dispozici na www.moogmusic.com.

Pokud nakupujete mimo vaši zemi, můžete očekávat, že vám bude servisním střediskem ve vaší zemi účtován záruční i mimozáruční servis.

NÁVRAT VAŠEHO PRODUKTU DO MOOG MUSIC

Před vrácením jakéhokoli produktu musíte od společnosti Moog získat předchozí souhlas ve formě čísla RMA (Return Material Authorization). E-mailem na techsupport@moogmusic.com číslo RMA nebo nám zavolejte na číslo +1 (828) 251-0090.

Všechny produkty musí být pečlivě zabaleny a odeslány s napájecím adaptérem dodávaným společností Moog. Labyrint musí být vrácen v původním vnitřním obalu včetně kartonových vložek. Záruka nebude uznána, pokud produkt nebude řádně zabalen. Jakmile obdržíte číslo RMA a pečlivě zabalíte svůj labyrint Moog, odešlete produkt společnosti Moog Music, Inc. se zaplacenými poplatky za dopravu a pojištění a nezapomeňte uvést svou zpáteční dodací adresu.

MOOG MUSIC, INC.
160 Broadway St.
Asheville, NC 28801

CO BUDEME DĚLAT

Jakmile produkt obdržíme, zkontrolujeme, zda nevykazuje zjevné známky zneužití uživatelem nebo poškození v důsledku přepravy.

Pokud byl produkt zneužit, byl poškozen při přepravě nebo je mimo záruku, budeme vás kontaktovat s odhadem

nákladů na opravu. Pokud budou provedeny záruční práce, společnost Moog váš produkt bezplatně zašle a pojistí na vaši adresu v USA.

JAK POSKYTOVAT VAŠI ZÁRUKU

Spusťte prosím záruku online na www.moogmusic.com/register. Pokud nemáte přístup na web, zavolejte na číslo (828) 251-0090 a zaregistrujte svůj produkt.

PÉČE O LABYRINT

Labyrint čistěte pouze měkkým suchým hadříkem – nepoužívejte rozpouštědla ani abrazivní čisticí prostředky. Dodržujte bezpečnostní upozornění na začátku návodu.

Neupustte jednotku.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA TÝKAJÍCÍ SE BEZPEČNOSTI: V Labyrintu nejsou žádné díly opravitelné uživatelem. Veškeré opravy svěřte pouze kvalifikovanému personálu.

©2023 Moog Music, Inc. Všechna práva vyhrazena. Moog, Moog (stylizované s designem) a logo Moog jsou ochranné známky společnosti Moog Music, Inc. Registrované v US Patent and Trademark Office a jinde. Labyrinth je ochranná známka společnosti Moog Music, Inc. registrovaná v USA a jinde.

Telefon: +1 (828) 251-0090 | E-mail: info@moogmusic.com | Webové stránky: www.moogmusic.com

