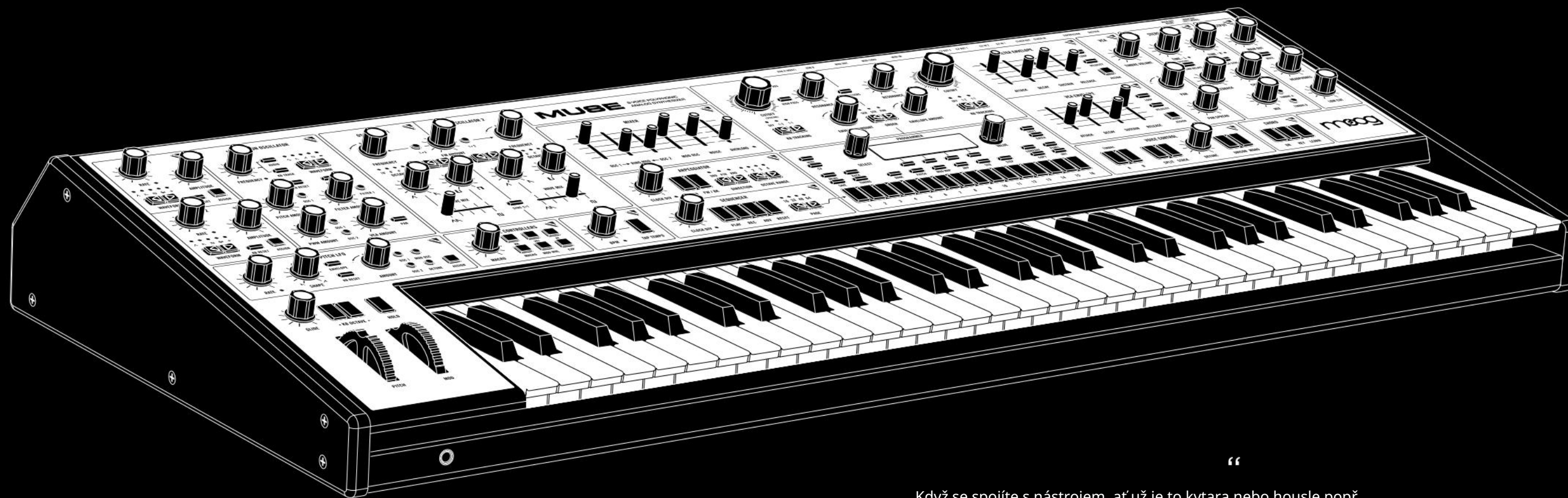


LABYRINT MUZA

UŽIVATELSKÝ MANUÁL



“

Když se spojíte s nástrojem, ať už je to kytara nebo housle popř
sada bicích nebo elektronický nástroj, existuje interakce, která je mimo
toho, co vám vlastně prochází prstem. Existuje spojení – váhám
použít slovo „duchovní“ – ale souvisí to se silami, které známe
my živé věci můžeme vyvinout a reagovat na ně.

”

DR. ROBERT MOOG

DŮLEŽITÉ BEZPEČNOSTNÍ POKYNY

VAROVÁNÍ - PŘI POUŽÍVÁNÍ ELEKTRICKÝCH VÝROBKŮ BY MĚLA VŽDY TYTO ZÁKLADNÍ OPATŘENÍ BUĎTE SLEDOVÁNY:

1. Před použitím produktu si přečtěte všechny pokyny.
2. Nepoužívejte tento výrobek v blízkosti vody - například v blízkosti vany, umyvadla, kuchyňského dřezu, v vlhkém sklepě nebo v blízkosti bazénu a podobně.
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 času při vysoké úrovni hlasitosti nebo při úrovni, která je nepříjemná.
4. Výrobek by měl být umístěn tak, aby jeho umístění nenarušovalo jeho správné větrání.
5. Výrobek by měl být umístěn mimo zdroje tepla, jako jsou radiátory, ohřívače a jiné produkty, které produkují teplo. Žádné zdroje otevřeného ohně (jako jsou svíčky, zapalovače atd.) by neměly být umístěny umístěn v blízkosti tohoto produktu.
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 výrobku by měl být vytažen ze zásuvky, pokud jej nebudete delší dobu používat nebo během bouřky.

9. Je třeba dbát na to, 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 rádia

nebo televizního příjmu, který lze určit vypnutím a zapnutím zařízení, se uživateli doporučuje, aby se pokusil napravit rušení jedním nebo více z následujících opatření:

- Přeorientujte nebo přemístěte přijímací anténu.
- Zvětšete vzdálenost mezi zařízením a přijímačem.
- Připojte zařízení do zásuvky v jiném okruhu, než do kterého je zapojen přijímač je připojen.
- Požádejte o pomoc prodejce nebo zkušeného rádiového/televizního technika.

UPOZORNĚNÍ: Vezměte prosím na vědomí, že jakékoli změny nebo úpravy tohoto produktu nejsou výslovně schváleny společností Moog Music může zrušit oprávnění uživatele udělené FCC k provozu zařízení.

MANUÁLNÍ VERZE

Tato příručka odráží Muse od verze firmwaru 1.1.0. Je to živý dokument a bude aktualizován, jak budou provedeny vylepšení vašeho nástroje.

Zaregistrujte svůj nástroj na moogmusic.com a zůstaňte informováni o nejnovějších verzích firmwaru, knihovnách oprav a dalším vzrušujícím obsahu.

Zkontrolujte verzi své Muse stisknutím tlačítka MENU v PROGRAMÁTORU a rolováním dolů na VERZE.

OBSAH

06	VYBALENÍ A KONTROLA
06	NASTAVENÍ A PŘIPOJENÍ
07	PŘEHLED MUZY
08	ARCHITEKTURA MÚZ
10	HLASOVÁ ARCHITEKTURA MUSE
10	ZVUKŮ MUSE
11	HRAČÍ MUSE
11	KLÁVESNICE A LEVORUČNÍ OVLADAČ
13	NAKLÁDÁNÍ A ZKOUMÁNÍ ZVUKŮ
14	VYTVÁŘENÍ A ULOŽENÍ ZVUKŮ
16	JAK SE SYNTÉZOVAT S MUSEM MOOG
24	MUDOVÝCH MODULŮ
24	ZADNÍ PANEL A KONEKTORY
25	OSCILÁTORŮ
28	MODULAČNÍ OSCILÁTOR
31	MIXER
33	FILTRY
36	OBÁLEK
40	VCA
43	ZPOŽDĚNÍ DIFUZE
48	VÝSTUP
50	LFO 1+2
56	ROZTEČ LFO
59	PŘÍŘADITELNÝCH OVLADAČŮ
63	HODINY
65	ARPEGGIÁTOR
72	SEKVENCER
74	PROVOZ SEKVENCER
76	POHLED SEKVENCERU
79	KROKOVÝ POHLED
87	PROGRAMÁTOR
87	NAVIGACE
92	BANKA/PATCH
94	MOD MAP
99	ARP/SEQ/STEP
100	HLASOVÉ OVLÁDÁNÍ
103	CHORD
105	NASTAVENÍ
105	GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ
105	MIDI
106	CV
107	LADĚNÍ
108	AKTUALIZACE FIRMWARU A SPRÁVA KNIHOVNY
110	SPECIFIKACE
113	SERVIS A PODPORA
116	PŘÍLOHA A: MIDI CC

VYBALENÍ A KONTROLA

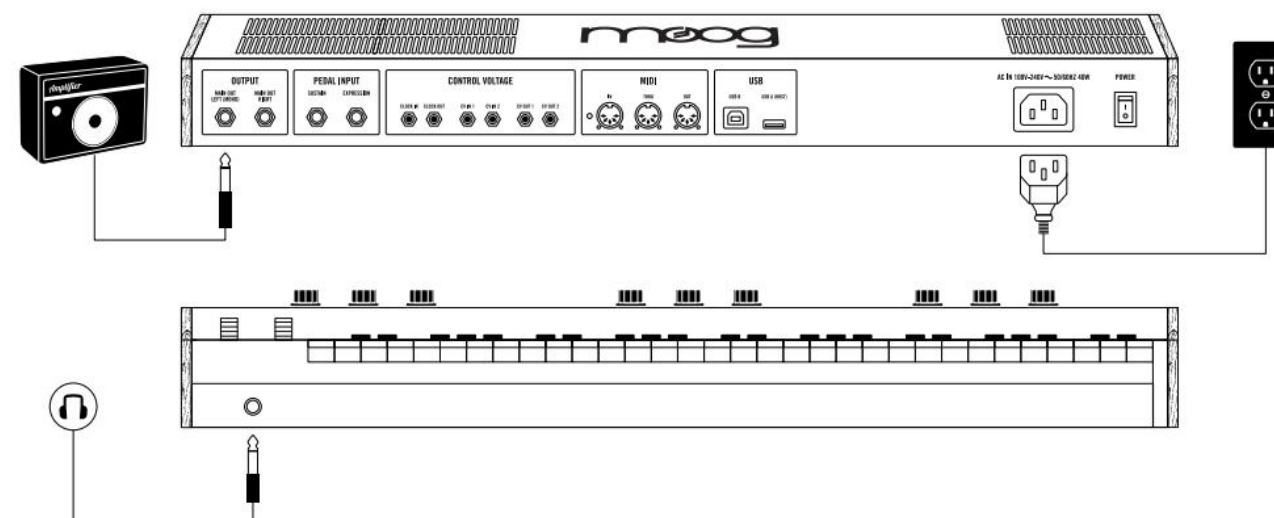
Zkontrolujte obsah přepravního kartonu. Buďte opatrní při vybalování vašeho nového Moog Muse, aby se nic neztratilo nebo nepoškodilo. Doporučujeme uschovat karton a veškerý balicí materiál pro případ, že byste někdy z nějakého důvodu potřebovali přístroj poslat.

Muse se dodává s následujícími položkami:

1. MOOG MUSE 8-hlasý polyfonní analogový syntetizér
2. IEC kabel
3. Rychlý průvodce
4. Registrační karta
5. Bezpečnostní a záruční příručka

NASTAVENÍ A PŘIPOJENÍ

Najděte si stabilní a bezpečné místo, kam svou novou Moog Muse umístíte. Váží 14,55 kilogramů (32 liber), takže jej umístíte na stůl nebo stojan s dostatečnou oporou. Než prozkoumáme Moog Muse, musíme jí poskytnout energii a připojit ji k audio monitorovacímu systému.



NAPÁJENÍ

Nejprve budete muset připojit svůj Moog Muse ke správně zapojenému zdroji střídavého napětí. Moog Muse používá interní napájecí zdroj, který pojme zdroje střídavého proudu v rozsahu od 100 do 240 voltů a 50 nebo 60 cyklů (Hz). Napájení je připojeno přes napájecí kabel IEC.

ZVUK

Otočte oba ovladače MAIN OUT a HEADPHONES úplně dolů.

• SLUCHÁTKA

Připojte sluchátka pomocí 1/4" TRS (Tip/Ring/Sleeve) konektoru ke konektoru Headphone na přední levé straně Muse (pod kolečky PITCH a MOD). Pomalu zvyšujte ovladač HEADPHONES na pohodlnou hlasitost poslechu.

• MAINS

Připojte 1/4" TRS kabel z konektoru MAIN OUT LEFT (MONO) na zadní straně Muse k levému audio vstupu na mixážním pultu, audio rozhraní nebo jiném systému reproduktorů se zesilovačem. Připojte další 1/4"

Kabel TRS z konektoru MAIN OUT RIGHT na zadní straně zařízení Muse do odpovídajícího pravého zvukového vstupu na vašem systému, abyste slyšeli Muse v plném, pohlcujícím stereu. V případě potřeby můžete použít výstup MAIN OUT LEFT (MONO) pro mono součet Muse, ale nedoporučuje se to. Pomalu zvyšujte ovladač MAIN OUT na pohodlnou hlasitost poslechu.

PŘEHLED MUZY

Muse je inovativní osmihlasý bitimbrální polyfonní syntezátor. Pouze čtvrtý polysynth vyrobený společností Moog za období téměř 5 desetiletí, Muse představuje roky inženýrského a designového úsilí.

Muse je intuitivní, ale výkonný nástroj – určený k tomu, aby byl odolný a přenosný pro účely turné,

i centrum moderního produkčního studia. S hlubokou historií analogového syntezátoru zabudovanou do každého rohu své hlasové architektury Muse využívá digitální ovládání pro flexibilní modulární schopnosti, vyvolání paměti patchů a pokročilé sekvenování. Muse je navrženo tak, aby rostlo se svým uživatelem, od prvního pultu s panelem pro jednotlivé funkce a ovládacími prvky výkonu, přes roky hlubokého zvukového designu a zkoumání.

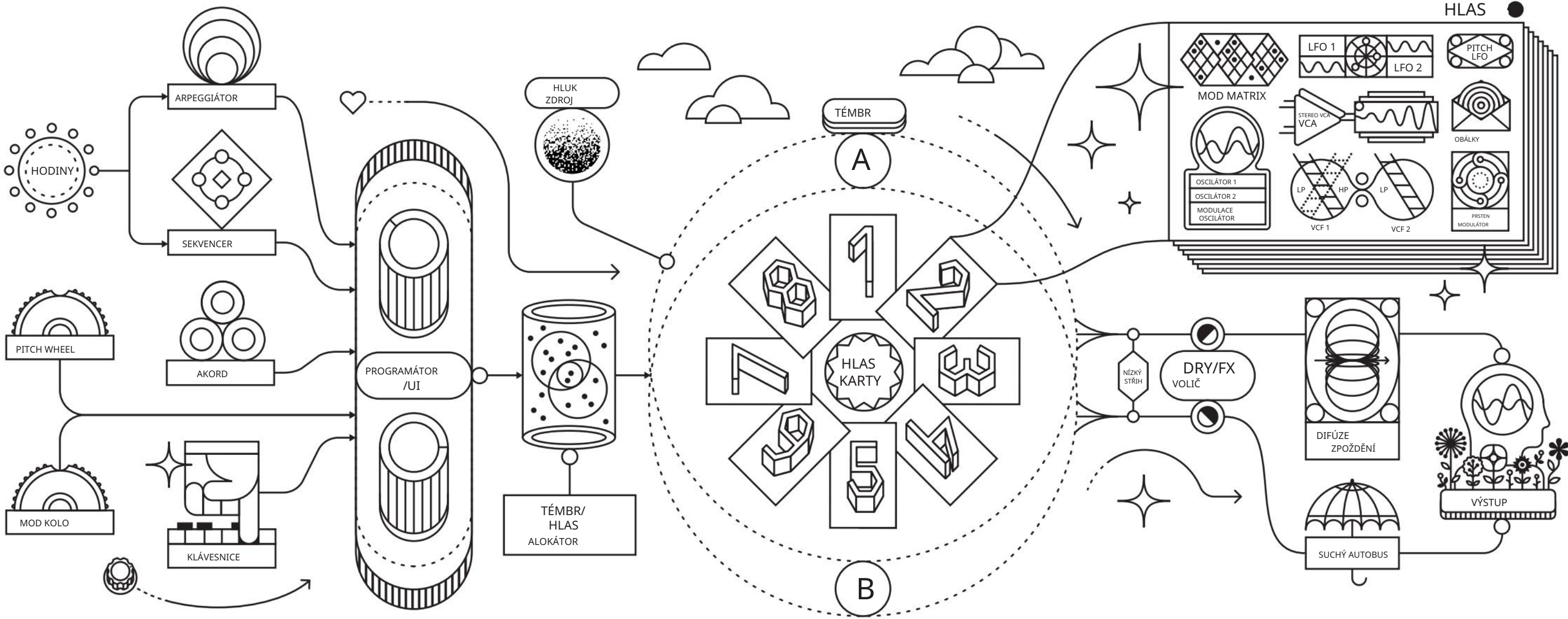
61-klávesová polovyvážená klaviatura Fatar s dynamikou a aftertouch, ovladač pro levou ruku, programovatelný knoflík Macro a dva pedálové vstupy umožňují výrazné ovládání Muse. Interaktivní programátor vám umožní uložit a vyvolat až 256 patchů a sekvencí a zároveň vám poskytne přístup k nespočtu konfiguračních parametrů a přizpůsobení zaměřených na výkon pro osmnáct modulů Muse. Dále je každý patch bitimbrální, se dvěma zcela nezávislými syntezátorovými timbry, které lze rozdělit přes klaviaturu, naskládat a vrstvit dohromady a mají hlasy přiřazené k jakémukoli timbru pomocí modulu Voice Control.

Muse není jen expresivní a barevný analogový polyfonní syntezátor, ale také kompletní kompoziční pracovní stůl. Pokročilý Arpeggiator vám umožňuje programovat rytmy, konfigurovat jedinečné patterns, generovat plné melodické nápady a ukládat tyto konfigurace arpeggiatoru pro každý patch. Komplexní sekvencer vám umožňuje zaznamenat sekvence až 64 kroků, přiřadit každou notu jakémukoli zabarvení a uložit vaši sekvenci do banky 256 celkem sekvencí. Každá sekvence existuje nezávisle na patchi, což umožňuje přepínání patchů za běhu v rámci stejného hudebního nápadu. Sekvencer Muse, vyzbrojený záznamem parametrů, funkcemi pravděpodobnostního seznamu a mikroskopickými úpravami každé jednotlivé noty v sekvenci, je

nekonečné hřiště pro hudební aranžmá.

Výkonná modulační mapa může uložit až šestnáct modulačních směrování na zabarvení, třicet dva na patch – každé směrování obsahuje škálování ovladače a matematické funkce. Dva flexibilní globální nebo per-voice LFO s přizpůsobitelnými tvary vln, vyhrazený Pitch LFO, přiřaditelné obálky a 16 nezávislých generátorů náhodného napětí pro každý hlas dodávají velké množství modulačních zdrojů. Komplexní I/O přes MIDI a řídicí napětí integruje Muse do studia jakékoli velikosti.

ARCHITEKTURA MUSE



PŘEHLED MUSE (pokračování)

HLASOVÁ ARCHITEKTURA MUSE

Každý z osmi analogových hlasů Muse začíná dvěma napětově řízenými oscilátory (OSCILLATOR 1 + 2), jejichž topologie je odvozena od Minimoog Voyager, ale které se vyznačují jedinečným ovládním tvarování a míchání vln a hlubokými programovatelnými analogovými možnostmi FM. Třetí napětově řízený oscilátor (MODULATION OSCILLATOR) může fungovat se zvukovou frekvencí pro extra silné zvuky nebo se sub-audio rychlostí pro polyfonní modulaci prostřednictvím jeho přednastavených ovládacích prvků na panelu hloubky modulace. S celkem 24 analogovými oscilátory řízenými napětím (VCO) Muse rychle přechází od těžkých basových tónů k jemným polyfonním texturám a všude mezi tím.

Všechny tři analogové VCO jsou spojeny společně s RING MOD OSC 1 + 2 (přes obvod kruhového modulátoru odvozeného od Moogerfooger MF-102) a zdroje NOISE v nově představovaném asymetrickém klipovacím MIXERU. Obvod MIXERu je odvozen od modulu Moog CP3, ale umožňuje čistý mix všech analogových zdrojů a také celkovou saturaci mixu pomocí ovladače OVERLOAD . Tato směs je poté odeslána do dvou napětově řízených filtrů (VCF) – oba jsou diskretní tranzistorové žebříkové filtry založené na legendárním filtru Moog 904a z konce 60. let. Tyto filtry mohou být směřovány v různých konfiguracích a FILTER 1 je přepínatelný mezi dolní a horní propustí, zatímco FILTER 2 je vyhrazený dolní propust. Diskretní tranzistorové zesilovače řízené napětím (VCA) založené na modulu Moog 902 (nyní ve stereu) mohou distribuovat každý hlas ve stereo prostoru.

Každý hlas obsahuje dva generátory ADSR ENVELOPE s proměnlivou křivkou (jeden směřovaný do FILTERS a druhý směřovaný do VCA) , kterým lze přiřadit modulaci libovolného parametru na panelu Muse. Tři LFO Muse (LFO 1+2, PITCH LFO) lze nakonfigurovat tak, aby byly buď globální, nebo pro jednotlivé hlasy, a přiřadit je kamkoli pro možnosti hluboké modulace. Všechny osm hlasů se spojí v DIFFUSION DELAY

- fascinující signální procesor s vintage zvukem, který dokáže vytvářet filtrované ozvěny, rozptýlené tónové šmouhy, nebo které lze obejít pro plně analogovou signálovou cestu.

ZVUKY MUSE

Muse loď s celkem 224 bitimbrálními záplatami – každý sám o sobě je zvukovým světem s množstvím k prozkoumání. Knihovna továrních patchů je tematicky seskupena do 14 bank (banky 15 a 16 jsou ponechány prázdné a připravené k naplnění vašimi vlastními zvuky).

1 - MUSE	5 - KLÍČE	9 - VĚST	13 - KINO
2 - KLASIKA	6 - ŠLEHAT	10 - ROZDĚLENÍ (1)	14 - DIVNOST
3 - FAST PAD	7 - KOV	11 - ROZDĚLENÍ (2)	15 – UŽIVATELE (1)
4 - SLOW PAD	8 - BAS	12 - ARP	16 – UŽIVATELE (2)

Zaregistrujte Muse online a získáte přístup k dalším knihovnám oprav a podívejte se na AKTUALIZACE FIRMWARU A Část této příručky SPRÁVA KNIHOVNY obsahuje podrobnosti o importu a exportu oprav z Muse.

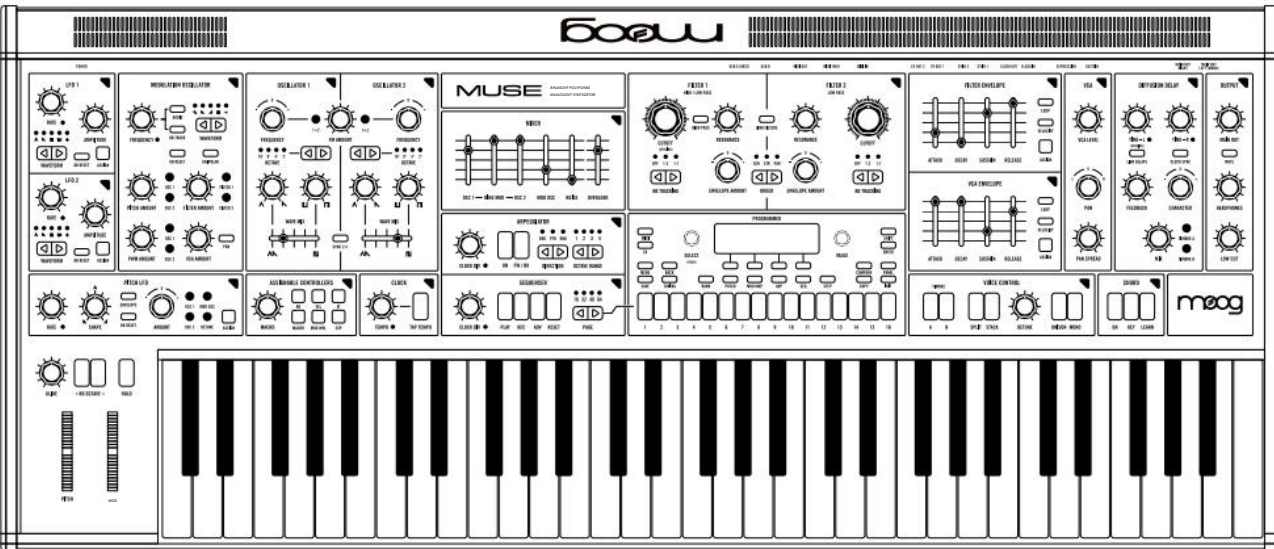
ZVUKOVÉ DESIGNÉRY MUSE:

Eric Frampton, Danny Wolfers, Drew Schlesinger, Jexus, Cloudface, Manny Fernandez, Lisa Bella Donna, Max Ravitz,

Erik Norlander, Steve Dunnington, Stephen Petoniak, Kevin Carballo, Chris Miller

HRAJÍCÍ MUSE

Muse je expresivní nástroj určený pro hráče i průzkumníky zvuku. Jeho přední panel umožňuje přístup ke všem parametrům jeho výkonného syntézního enginu, zatímco jeho 61klávesová klaviatura s dynamikou a aftertouch, levostranný ovladač s Pitch a Mod kolečky a programovatelný ovladač MACRO , to vše poskytuje hlubokou a dynamickou hratelnost a ovládání. Pojďme prozkoumat, jak hrát Muse, jak načítat zvuky a základy vytváření a ukládání zvuků.



KLÁVESNICE A LEVORUČNÍ OVLADAČ

Hlavním rozhraním pro Muse je klávesnice. Sledování klávesnice, rychlost a aftertouch mohou být směřovány jako zdroje modulace prostřednictvím modulu ASSIGNABLE CONTROLLERS . Nalevo od klávesnice je levý ovladač, který poskytuje další výrazné a výkonné ovládací prvky.



KLOUZAT

Zvětšením ovládní GLIDE se prodlouží doba potřebná k přesunu z jedné noty na druhou, čímž se vytvoří efekt portamenta.

TIP: GLIDE lze zapnout nebo vypnout jednotlivě pro OSCILLATOR 1, OSCILLATOR 2 a MODULATION OSCILLATOR prostřednictvím příslušných nabídek MORE .

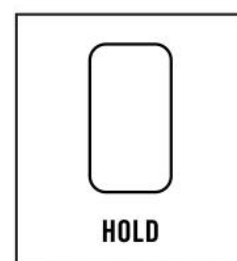
TIP: Možnosti hlubší konfigurace pro GLIDE jsou dostupné prostřednictvím nabídky ASSIGNABLE CONTROLLERS MORE .

KB OCTAVE

Posouvá oktávu klaviatury dolů (tlačítko < svítí) nebo nahoru (tlačítko > osvětlené). Ve výchozím oktávním rozsahu nebude svítit žádné tlačítko.

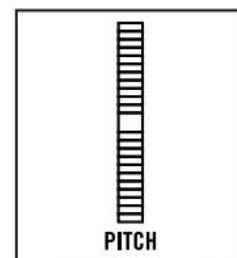


HRACÍ MUSE (pokračování)



HOLD

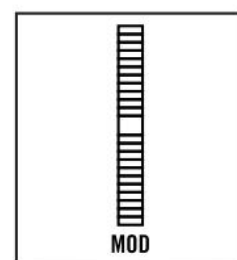
Tlačítko HOLD se chová velmi podobně jako sustain pedál, ale s několika důležitými rozdíly. Když je tlačítko HOLD zapnuto (svítí), tóny přidržené při stisku tlačítka budou nadále znít. Pokud jsou přidány nové noty ve stylu legato – to znamená, že se hrají, zatímco ostatní noty jsou stále drženy – budou tyto nové noty přidány do aktuálního zásobníku podržených not. Pokud jsou nové noty přidány nelegatovým způsobem (kdy byly všechny noty uvolněny před zahráním nových not), předchozí noty přestanou znít a na jejich místo nastoupí nové noty. Tlačítko HOLD také funguje jako západka pro Arpeggiator.



PITCH

Odpružené kolo PITCH se používá k ohýbání rozteče OSCILLATORS 1 + 2 a MODULAČNÍHO OSCILÁTORU (když je KB TRACK ZAPNUTA) nahoru nebo dolů o předem určenou hodnotu. Kolečko PITCH navíc ovlivňuje zdroj modulace klávesnice v MOD MAP a také sledování KB filtru. Výchozí ohyb výšky je +/- 7 půltónů.

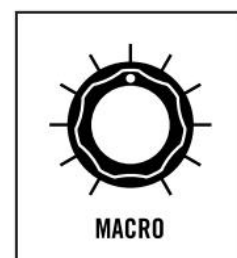
TIP: Rozsah Pitch wheel lze nastavit pomocí nabídky MORE v modulu ASSIGNABLE CONTROLLERS.



MOD

Kolečko MODulation je ovládání výkonu, které se obvykle používá k ovládání množství modulace v patchi – škálování hloubky modulace z konkrétního zdroje na konkrétní cíl. Kolečko MOD lze libovolně přiřadit jako zdroj modulace i ovladač modulace pomocí ASSIGNABLE CONTROLLERS

sekce a MOD MAP.



MAKRO

V sekci PŘÍŘADITELNÉ OVLADAČE najdete knoflík MAKRO – flexibilní knoflík, který ve výchozím nastavení nemá žádnou funkci, ale lze jej použít stejně jako MOD WHEEL jako další bod řízení modulace. Experimentujte s knobem MACRO stejně jako s MOD WHEEL, použijte jej jako další bod pro vyjádření a zaveďte cokoli od jemného pohybu patche po radikální morphing patche.



SLUCHÁTKA

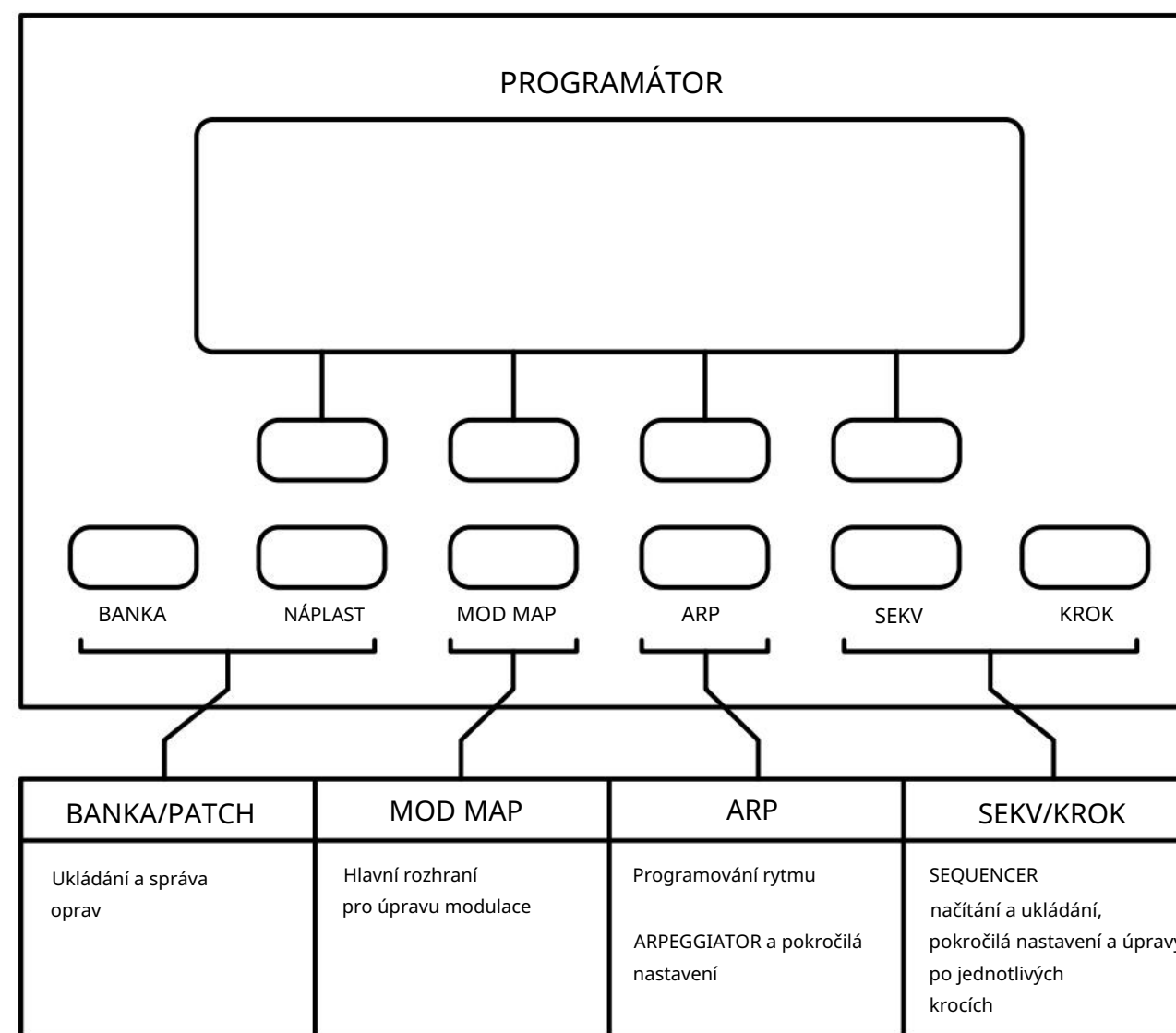
Pod levým ovladačem na přední straně Muse je 1/4" stereo sluchátkový výstup. Knoflík SLUCHÁTKA v modulu OUTPUT ovládá hlasitost signálu na tomto výstupu.

HRACÍ MUSE (pokračování)

NAČÍTÁNÍ A ZKOUMÁNÍ ZVUKŮ

PROGRAMÁTOR je primární rozhraní na Muse pro načítání oprav, ukládání oprav a vytváření sekvence a modulační mapy. K procházení se používají kodéry SELECT a VALUE

parametry pro editaci (SELECT) a editaci aktuálně zvýrazněného parametru (VALUE), zatímco čtyři SOFT TLAČÍTKA nacházející se pod obrazovkou mění svou funkci na základě aktuálního zobrazení obrazovky. Důkladnějšího průvodce všemi funkcemi PROGRAMÁTORU naleznete dále v této příručce, ale nyní se soustředíme pouze na to, jak procházet opravami a načítat je.



HRACÍ MUSE (pokračování)

VÝBĚR NÁPRAVY

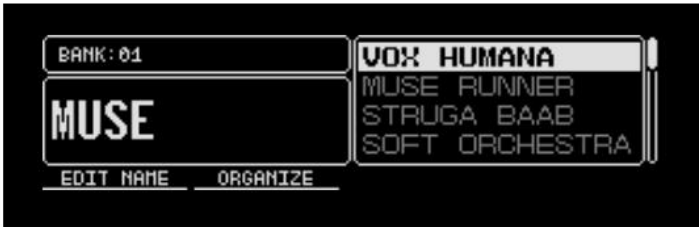
Kliknutím na tlačítko PATCH v PROGRAMÁTORU vyvoláte zobrazení PATCH se zobrazením názvu aktuálně vybraného patche. Tlačítka 1 až 16 na PROGRAMÁTORU lze použít k výběru libovolného ze 16 patchů v aktuální bance.



Při hraní libovolného patche prozkoumejte, jak patche reagují na rychlost a aftertouch, stejně jako MOD WHEEL a MACRO KNOB. Patche Muse využívají určitou kombinaci těchto výrazných ovládacích prvků, takže patch může být mnohem více, než se na první pohled zdá. Vždy se můžete podívat do MOD MAP a prozkoumat každé z modulačních směřování v aktuálně načteném patchi (více o MOD MAP najdete dále v této příručce).

VÝBĚR BANKY

Stisknutím tlačítka BANK v PROGRAM-MER vyvoláte zobrazení BANK, kde se zobrazí název a číslo aktuální banky a také seznam patchů v této bance.



Pomocí tlačítek PROGRAMMER 1 až 16 přepněte na kteroukoli z 16 dostupných bank. Můžete také procházet seznamem patchů

v bance pomocí kodéru SELECT a vyberte jakýkoli patch stisknutím tlačítka SELECT kodér.

VYTVÁŘENÍ A ULOŽENÍ ZVUKŮ

Chcete-li vytvořit své vlastní zcela nové zvuky, můžete začít od jednoho ze tří různých výchozích bodů. Stisknutím tlačítka PANEL v PROGRAMÁTORU přepíšete všechna uložená nastavení panelu a vrátíte je k těm, která jsou aktuálně vyjádřena knoby, posuvníky a přepínači na předním panelu. Toto je skvělý výchozí bod pro vytváření nových zvuků, protože všechny ovládací prvky panelu budou reprezentovat jejich aktuální nastavení. Před odpojením tlačítka PANEL je důležité uložit, protože změny provedené při zapnutém panelu PANEL nebudou při návratu k uloženému patchi zachovány.

POZNÁMKA: PANEL se vrátí pouze k nastavení panelu pro aktuálně aktivní zabarvení – indikované tlačítky TIMBRE A/B v modulu VOICE CONTROL. Funkce TIMBRE budou popsány dále v této příručce. Navíc stisknutí PANEL neovlivní parametry nalezené na stránkách MORE.

Případně můžete načíst jakýkoli patch a použijte jej jako výchozí bod. Nastavení syntézy budou ta, která jsou uložena v patchi, nikoli (nezbytně) odpovídat fyzickému nastavení předního panelu. Posunutím ovládacího prvku panelu (například knoflík FILTER 2 CUTOFF) okamžitě přepíšete nastavení pro



parametr v patchi a zůstanou přepsány ovládacím prvkem panelu, dokud nebude patch znovu načten. Při každé změně ovládacího prvku z jeho přednastavené hodnoty se vedle názvu patche objeví hvězdička.

POZNÁMKA: Pomocí tlačítka COMPARE můžete porovnat uloženou verzi aktuálního PATCH s upravenou verzí. Stiskněte COMPARE (LED se rozsvítí) a uložená verze se přehraje, zatímco při nesvítící COMPARE se přehraje aktuálně upravovaná verze.

HRACÍ MUSE (pokračování)

Nakonec každé umístění opravy bez již uložené opravy bude identifikováno jako INITIAL PATCH. Jeho načtením se načte inicializovaný patch, který může sloužit jako pěkný výchozí bod pro vytvoření nového zvuku. Inicializovaný patch můžete také načíst stisknutím tlačítka INIT v PROGRAMMERU a kliknutím buď na softwarové tlačítko PATCH pro inicializaci celého patche, nebo na jedno ze softwarových tlačítek TIMBRE A/B pro inicializaci pouze jednoho timbre. Jak říká obrazovka, načtení inicializovaného patche pomocí tlačítka INIT nepřepíše uložený patch. Jakékoli změny provedené po použití INIT je stále třeba uložit.



ULOŽENÍ NÁPRAVY

Pokud máte zvuk, který byste chtěli uložit jako patch, stiskněte tlačítko SAVE (musí být vybrán PATCH v PROGRAMMERU). Zobrazení SAVE PATCH se vás zeptá, kam chcete uložit aktuální patch – výchozí nastavení do aktuálně vybraného umístění patche (jehož příslušné tlačítko PROGRAMMER bude blikat). Můžete uložit do aktuálního umístění, pokud chcete patch na tomto místě přepsat nebo zvolit nové umístění patche pomocí tlačítek PROGRAMMER.



V zobrazení EDIT NAME použijte kodéry SELECT a VALUE k zadání názvu pro váš patch. Stiskněte soft tlačítko RANDOM pro vygenerování náhodných slov pro inspiraci.

Jakmile máte název patche, jste spokojeni stiskněte SAVE NAME pro návrat do zobrazení SAVE PATCH a stiskněte CONFIRM pro uložení patche do aktuálně vybraného (blikajícího) umístění patche.



POZNÁMKA: Pomocí tlačítka INIT můžete odstranit znaky na stránce UPRAVIT JMÉNO a kombinací SHIFT + INIT lze vkládat mezery.

JAK SE SYNTÉZOVAT S MOOG MUSE (Pokr.)

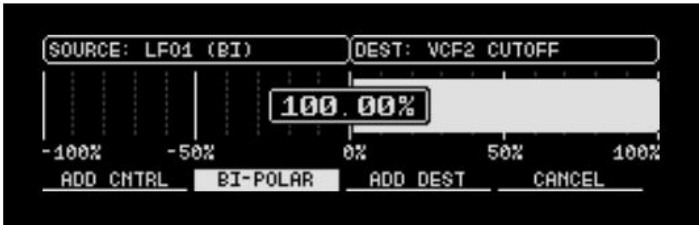
PŘIDÁVÁNÍ MODULACE

Muse je modulační elektrárna a ožívá díky svým výkonným a hlubokým modulačním schopnostem.

Jakýkoli zvuk můžete animovat pohybem knoflíku rukou, ale když mluvíme o modulaci, máme na mysli naprogramování nějakého zdroje napětí v Muse (LFO, obálka nebo cokoli jiného), aby za vás pohyboval knoflíkem.

V této části se podíváme na mnoho způsobů, jak přidat modulaci do patche.

Prvním (a nezákladnějším) zdrojem modulace v Muse je jeden z jeho dvou obecných LFO. Použijme LFO 1 k modulaci FILTER 2 CUTOFF, přidáním pěkného nízkofrekvenčního pohybu do dolní propusti. Stisknutím tlačítka ASSIGN na LFO 1 vyvolejte zobrazení rychlého přiřazení.



Pohybem ovládacího prvku panelu přiřadíte tento knob jako cíl pro modulaci LFO a také nastavíte hloubku modulace. Modulační

směrování lze nastavit na kladnou nebo zápornou hodnotu. To znamená, že při použití zobrazení rychlého přiřazení nebude mít nastavení poledne na cílovém knobu za následek žádnou modulaci.

Nastavení cílového knobu nad poledne bude mít za následek kladnou hloubku modulace a nastavení pod poledne bude mít za následek zápornou hloubku modulace. Otočte knobem FILTER 2 CUTOFF úplně ve směru hodinových ručiček pro nastavení 100% modulace od LFO 1 po cutoff filtru. Pro potvrzení stiskněte ENTER na PROGRAMÁTORU .

TIP: I když je ovladač FILTER 2 CUTOFF nyní na maximu, FILTER 2 CUTOFF je stále nastaven tam, kde jsme jej naposledy nechali kolem poledne – proces rychlého přiřazení to nezměnil. Pokud chcete, můžete posunout ovladač FILTER 2 CUTOFF zpět na poledne pro vizuální koherenci.

Nastavte RATE LFO 1 na přibližně 11 hodin, ponechte WAVEFORM nastavený na trojúhelník a zkuste upravit ovládání AMPLITUDE na LFO 1 , abyste viděli, jak to ovlivňuje hloubku modulace. Knob AMPLITUDE je praktický způsob , jak ovládat spoustu modulací najednou, protože škáluje sílu LFO 1 u zdroje a použije se na každý cíl, kterému je LFO 1 přiřazen. V tomto případě AMPLITUDE nastavená kolem 9. hodiny poskytuje pěkné jemné filtrační vibrato.

LFO 2 je přesně to samé jako LFO 1, takže místo toho zaměřme svou pozornost na PITCH LFO. Otočte AMPLITUDE

LFO 1 úplně dolů, takže se můžeme přesněji zaměřit na naši modulaci výšky. PITCH LFO je vyhrazený LFO pro modulaci tří audio OSCILLATORŮ (OSC 1, OSC 2, MOD OSC a global DETUNE) a je optimalizován pro vibrační funkce. Klepnutím na OSC 1 a OSC 2 zapnete směrování modulace na dva primární OSCILLATORY a uslyšíte pěkné jemné vibrato aplikované na oscilátory. AMOUNT je zmenšen na přibližně dva půltóny při plné síle, aby byly umožněny přesné vibrátové efekty. Inicializovaná nastavení PITCH LFO nám poskytují pěkný vibrátový zvuk přímo z brány, takže ponechme RATE nastavený na přibližně 9:30, SHAPE na poledne (pro trojúhelníkovou vlnu) a AMOUNT na přibližně 3 hodiny.

TIP: Stejně jako dva LFO, i PITCH LFO lze přiřadit kamkoli pomocí tlačítka ASSIGN .

Extrémně výkonným zdrojem modulace v Muse je MODULATION OSCILLATOR – analogový oscilátor, který může fungovat jako třetí audio oscilátor vedle dvou OSCILLATORŮ , ale který lze také zpomalit na rychlost LFO a má mnoho předkonfigurovaných směrování modulace na panelu. . Zvyšte FILTER AMOUNT na poledne a poté stiskněte FILTER 2 pro zapnutí směrování modulace do FILTER 2 CUTOFF – najednou uslyšíte hodně pohybu filtru! Vzhledem k tomu, že MODULATION OSCILLATOR je analogový oscilátor pro jednotlivé hlasy, každý hlas má svůj vlastní analogový modulační oscilátor , který moduluje jeho filtr a vytváří jemně fázovanou modulaci mezi hlasy. Opětovným stisknutím tlačítka FILTER 2 deaktivujete modulaci při pohybu vpřed.

JAK SE SYNTÉZOVAT S MOOG MUSE (Pokr.)

Použití PŘÍŘADITELNÝCH OVLADAČŮ

modulu můžeme v Muse přiřadit ovládací prvky výkonu. Stisknutím AT vyvolejte zobrazení rychlého přiřazení pro přiřazení klávesnice po dotyku. S otevřeným zobrazením rychlého přiřazení posuňte FILTER 1 CUTOFF úplně ve směru hodinových ručiček a stiskněte ENTER pro přiřazení aftertouch pro modulaci filtru horní propusti. Zahrajte na klávesu a dalším stisknutím aktivujte aftertouch, který zvýší FILTER 1 CUTOFF. Otočte REZONANCI FILTRU 1



úplně ve směru hodinových ručiček pro dramatictější efekt.

POUŽÍVÁNÍ MODOVÉ MAPY

Pokud byste chtěli jemnější rozsah

aftertouch pohyb můžete upravit svou modulaci v MOD MAP. Klepněte na MOD MAP

v PROGRAMÁTORU a (pokud jste byli přesně podle tohoto návodu) najdete aftertouch modulaci, kterou jste právě vytvořili stisknutím tlačítka 2 v bance 16 tlačítek PROGRAMÁTORU – čímž získáte přístup



druhý modulační slot. Uvidíš

AFTERTOUCH jako zdroj, VCF1 CUTOFF

jako cíl a 100 jako hloubku modulace. Pomocí kodéru SELECT

zvýrazněte nastavení hloubky modulace (najdete ho pod destinací VCF1 CUTOFF) a pomocí kodéru VALUE jej škálujte zpět na přibližně 50 pro jemnější aftertouch pohyb.



Vytvořme další modulační směrování pomocí samotné MOD MAP . Stisknutím tlačítka 3 se přesunete na třetí modulační slot (který by měl být prázdný, pokud pozorně sledujete tento návod). Za použití

VYBERTE kódér, zvýrazněte SOURCE modulace a otáčením kodéru VALUE procházejte zdroje modulace, dokud nevidíte RAND TRIG (UNI), abyste mohli vybrat unipolární instanci šestnácti generátorů náhodného napětí Muse pro každý hlas. RAND TRIG generuje odlišnou náhodnou hodnotu pro každý hlas při každém stisknutí klávesy. Dále, protože v MOD MAP je technicky 16 nezávislých generátorů náhodného napětí , každý slot v MOD MAP , kde se používá RAND TRIG, bude generovat samostatnou sadu náhodných hodnot pro každý hlas! Nastavte cíl modulace jako VCF2 RES zvýrazněním pole DEST kodérem SELECT a posouváním kodérem VALUE , dokud nenarazíte na VCF2 RES.

TIP: Můžete také kliknout dolů na SELECT kódér na poli DEST a nastavit jej tak, aby blikal. Nyní, když pohnete ovládacím prvkem – v tomto případě knoflíkem REZONANCE na FILTER 2 – vyberete tento cíl. Znovu klikněte na VYBRAT nebo jednoduše přejděte mimo zvýrazněné pole pomocí potvrďte kodérem SELECT .

JAK SE SYNTÉZOVAT S MOOG MUSE (Pokr.)

Ovladače modulace vám umožňují použít sekundární ovladač k úpravě hloubky modulace pro expresivitu

hnutí. To vám umožní efektivně přidat další napětově řízený zesilovač (VCA) na výstup modulačního zdroje, který bude řízen vybraným ovladačem

modulačního slotu. Přidejme modulační kolečko vedle klávesnice jako ovladač kliknutím na SELECT enkodér při zvýrazněném poli CNTRL a poté stisknutím

tlačítka MOD WHL v ASSIGNABLE CONTROLLERS. Nastavte hloubku modulace pod DEST na 0 a poté nastavte hloubku modulace pod CNTRL na 100. Pohybuje

modulačním kolečkem nahoru, abyste zeslabili rezonanční modulaci – změnu rezonance uslyšíte pokaždé, když stisknete novou klávesu.

Můžete použít MOD WHEEL ke změně velikosti této modulace, s výraznější náhodnou rezonanční modulace s MOD WHEEL nastaveným blízko jeho maxima a jemnější modulace s MOD WHEEL nastaveným níže. Stejný ovladač můžete použít k ovládání více směřování modulace v MOD MAP , abyste změnili jeden zvuk na zcela nový pohybem jediného ovladače.

POZNÁMKA: Je důležité si uvědomit, že sečtená hodnota

mezi modulačními boxy DEST a CNTRL nelze

překročit kladnou hloubku 100 nebo jít pod zápornou hloubku -100. Pokud je

například pole DEST nastaveno na

50, pole CNTRL bude max. 50 a to samé

se dějí s negativními hloubkami.



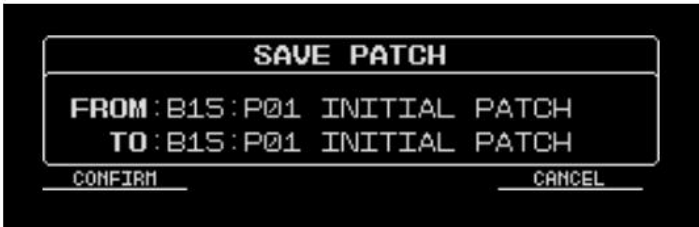
ULOŽENÍ NÁPRAV

Je dobré si zvyknout na ukládání zvuků, když na nich pracujete. S

PATCH

zvoleného v PROGRAMÁTORU stiskněte tlačítko SAVE . Budete

vyzváni k výběru umístění opravy v aktuální BANCE



pomocí tlačítek 1-16. Potvrďte svou polohu, upravte název na něco,

co si myslíte, že se hodí k vašemu zvuku (nebo stiskněte RANDOM pro inspiraci) a kliknutím na SAVE PATCH uložte patch do paměti.

BI-TIMBRALITA A HLASOVÉ OVLÁDÁNÍ

Muse je bitimbrální syntezátor, což znamená, že kdykoli může hrát dva zcela odlišné zvuky, z nichž oba lze uložit do jednoho patche. Modul HLASOVÉ OVLÁDÁNÍ

vám ukáže, které zbarvení právě upravujete pomocí rozsvíceného tlačítka A nebo B – v tomto návodu jsme zatím upravovali zbarvení A.

Stiskněte B a okamžitě se vám opět zobrazí inicializovaný patch, který můžete upravovat stejně, jako jsme to dosud dělali s timbrem A, abyste vytvořili zcela

samostatný zvuk. Mezi témbry můžete přepínat tlačítky A a B, upravovat relativní hlasitost každého témbru pomocí ovladače VCA LEVEL v sekci VCA a dále

upravovat, jak spolu tyto dvě barvy interagují v

nabídce VÍCE HLASOVÉHO OVLÁDÁNÍ .

Modul VOICE CONTROL je výkonný ovládací rozbočovač – můžete stisknout SPLIT pro rozdělení klaviatury (s tím, že TIMBRE A hraje pod středem C a TIMBRE B nad ním), nebo můžete stisknout STACK , aby každá klávesa hrála obě TIMBRY současně. Prozatím však pokračujeme ve zvuku, který jsme naprogramovali pro TIMBRE A, deaktivací jakékoli funkce STACK nebo SPLIT a stisknutím tlačítka A se soustředíme na TIMBRE A.

POZNÁMKA: Klávesu na klávesnici pro timbre SPLIT lze nalézt v nabídce VOICE CONTROL MORE . Chcete-li přepnout, které zbarvení je přiřazeno kterékoli straně rozdělení, lze to provést pomocí možnosti VYMĚNIT NASTAVENÍ TIMBRU v nabídce VÍCE HLASOVÉHO OVLÁDÁNÍ .

JAK SE SYNTÉZOVAT S MOOG MUSE (Pokr.)

ARPEGGIOS A Akordy

Muse obsahuje dva výkonné moduly pro programování vzorů – ARPEGGIATOR a SEQUENCER.

Podržte akord a stiskněte ON v ARPEGGIATOR , abyste okamžitě začali arpeggiovat podržený akord. Stiskněte HOLD na ovladači pro levou ruku, abyste

podrželi akord, pokračujte v arpeggiatoru a uvolněte ruce. Jak ARPEGGIATOR , tak SEQUENCER jsou ovládány TEMPO nastaveným v modulu CLOCK , ale každý

může být nastaven na rytmicky související tempo pomocí jejich příslušných knobů CLOCK DIV .

TIP: S DIRECTION nastaveným na PTN je v nabídce MORE k dispozici mnoho pokročilých konfigurací vzorů , včetně pohybu nahoru/dolů, skoků a vnitřního/vnějšího střídání.

POZNÁMKA: Nastavení TEMPO se ukládají se sekvencí – nikoli s patchem.

Pomocí přepínače DIRECTION přepínejte mezi pořadím, ve

kterém byly tóny zahrány (ORD), konfigurovatelným vzorem

(PTN) nebo náhodným (RND) a upravte rozsah pomocí přepínače

OCTAVE RANGE . FW /BK

tlačítko zapne chování kyvadla tam a zpět. Stisknutím ARP v

PROGRAMMERU vyvolejte zobrazení ARP , kde můžete pomocí

tlačítek kroku (1-16) naprogramovat rytmus nebo dále konfigurovat

vaše arpeggia (viz ARPEGGIATOR

část níže).

Modul CHORD můžete také použít k přehrávání akordových sekvencí

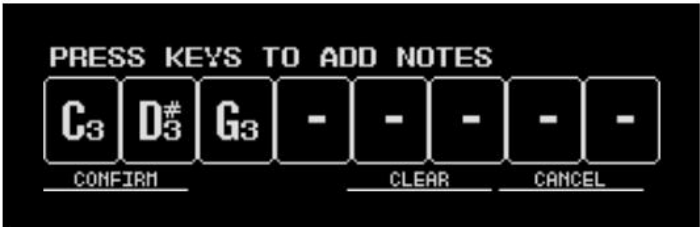
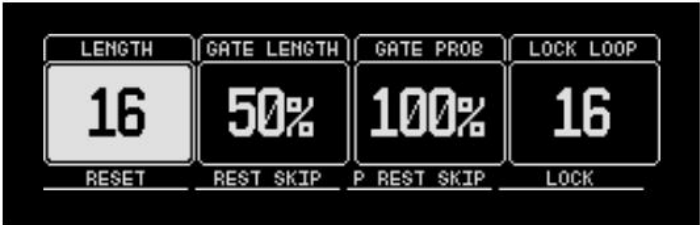
pomocí ARPEGGIATORU.

Nejprve vypněte ARPEGGIATOR (pomocí tlačítka ON) a ujistěte se,

že HOLD na levém ovladači je vypnutý. Stiskněte LEARN v CHORDu

modul a zahrajte libovolný akord (řekněme akord C moll – C, D#, G).

Stiskněte soft tlačítko CONFIRM v PROGRAMÁTORU pro uložení



akordu, stiskněte ON v modulu CHORD a poté stisknutím jedině klávesy přehrajete mollovou triádu se stisknutou klávesou jako kořenem. Udělejte to ještě o

krok dále tím, že zapnete ARPEGGIATOR a zahrajete akord – který nyní zahraje sekvenci malých triád s každou klávesou stisknutou jako jejich kořen!

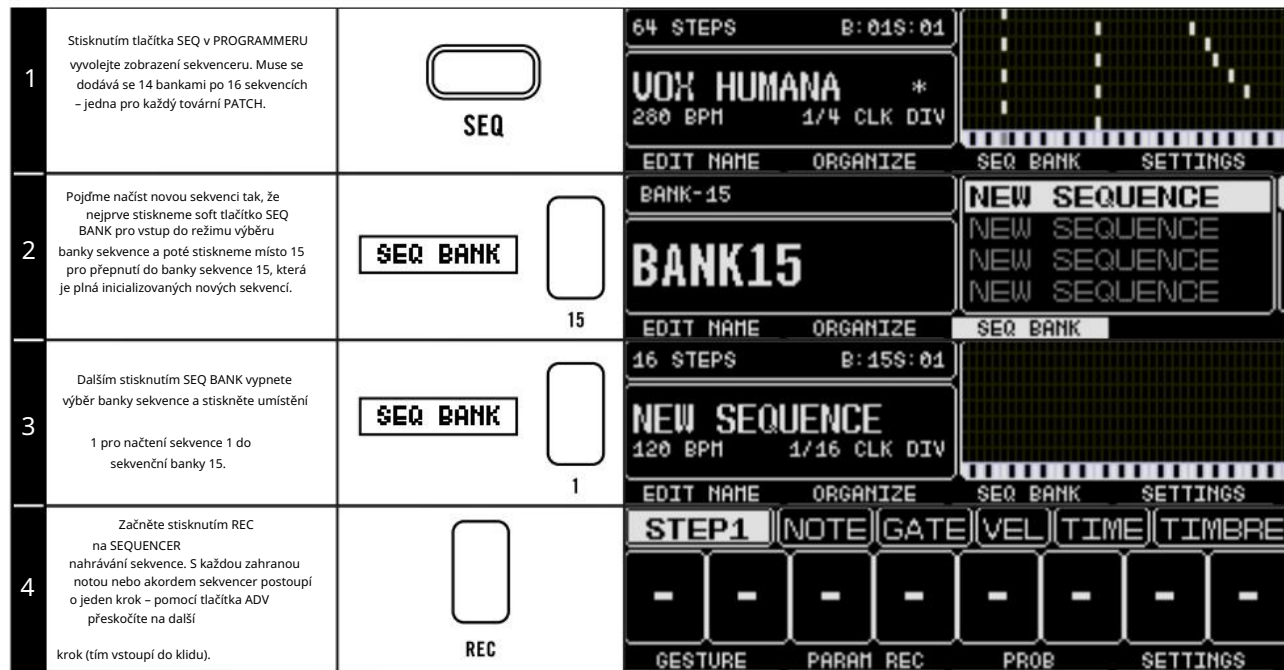
TIP: V kombinaci s funkcí KEY v modulu CHORD (viz část CHORD níže) je ARPEGGIATOR schopen celé kompozice sám.

Vypněte ARPEGGIATOR , vypněte režim CHORD a vypněte HOLD , zatímco zaměříme svou pozornost na SEQUENCER.

JAK SE SYNTÉZOVAT S MOOG MUSE (Pokr.)

VYTVOŘENÍ SEKVENCE

Zatímco všechna nastavení ARPEGGIATORU jsou uložena na patch, SEQUENCER vám umožňuje vytvářet globální sekvence, které lze použít s jakýmkoli patchem v Muse. Díky až 256 uloženým sekvencím mohou vaše hudební nápady a kompozice žít nezávisle na patchích a můžete za běhu testovat patche, abyste je našli nejlepší zvuk pro jakoukoli sekvenci, na které pracujete.



Uvidíte, jak se PROGRAMÁR přepne do zobrazení STEP a budete procházet kroky sekvence jak postupuje. Stiskněte REC pro opuštění režimu krokového nahrávání a stiskněte PLAY pro přehrání vaší sekvence (dalším stisknutím PLAY přehrávání zastavíte.). Stisknutím SHIFT+REC (REC bude blikat) přepnete REC do režimu overdub, což vám umožní přidávat další vrstvy do vaší sekvence pomocí stejné metody zadávání popsané výše bez nahrazování not.

TIP: Stisknutím INIT+REC vrátíte zpět všechny poznámky přidané od posledního zapnutí REC .

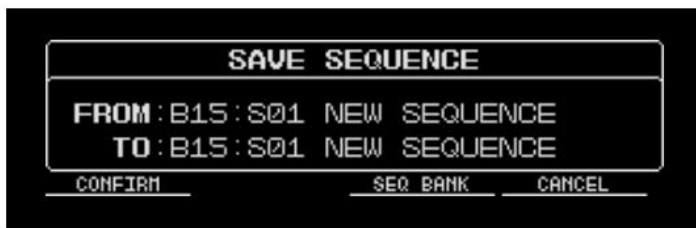
Můžete také zapnout REC , když sekvencer hraje, abyste vstoupili do režimu LIVE RECORD a nahrazovali tak noty ve vaší sekvenci živě během hraní. Stiskem SHIFT+REC (REC bude blikat) během přehrávání sekvenceru se přepne do režimu overdub, což vám umožní přidat živé overdub nad aktuální sekvenci.

Stisknutím SEQ v PROGRAMÁTORU pojmenujte svou sekvenci, změňte délku sekvence,

kvantování načasování sekvence a další (viz NASTAVENÍ SEKVENCE v SEKVENCI část níže). Každé tlačítko kroku (1-16) bude odpovídat jiné uložené sekvenci umístění v aktuální bance. Jakmile máš

sekvenci, která se vám líbí, můžete v PROGRAMÁTORU stisknout SAVE - budete vyzváni k výběru umístění sekvence tlačítky 1-16, potvrďte název sekvence a nakonec sekvenci uložte do paměti.

TIP: Podržte SHIFT a stiskněte soft tlačítko LOCK PATCH pro uzamknutí aktuálního patche do sekvence, což načte uzamčený patch pokaždé, když načtete sekvenci.



JAK SE SYNTÉZOVAT S MOOG MUSE (Pokr.)

Pro pokročilé funkce sekvenceru můžete stisknout STEP v PROGRAMMERU a upravit každý jednotlivý krok v aktuálně aktivní sekvenci. Vyberte krok pomocí tlačítek kroku (1-16) a použijte PROGRAMÁTOR. Chcete-li upravit noty v tomto kroku, změnit délky a rychlosti brány, přístup k nastavení pravděpodobnosti a přístup k záznamu parametrů, aby sekvencer mohl modulovat většinu ovládacích prvků panelu na Muse. Délku sekvence (mimo jiné nastavení) lze konfigurovat na stránce SETTINGS v zobrazení SEQ nebo STEP a kroky 17 až 64 jsou přístupné pro editaci STEP pomocí tlačítka PAGE . Podívejte se na sekci SEQUENCER dále v této příručce, kde najdete důkladný ponor do všeho, co SEQUENCER společnosti Muse dokáže.

STEREO ANIMACE

Nakonec se vrátíme zpět k cestě zvukového signálu a prozkoumáme stereo možnosti Muse. Spustte arpeggio nebo sekvenci, aby se přehrály nějaké zvuky, a upravte PAN v sekci VCA , abyste mohli posouvat Muse zleva doprava. Ponechte PAN vycentrovaný a zvýšte PAN SPREAD – všimnete si, že když otočíte knoflíkem, budete stále více posouvat osm hlasů Muse přes stereo pole. PAN SPREAD je výkonný stereo ovladač, který dokáže okamžitě vytvořit široký stereo obraz z vašich patchů.

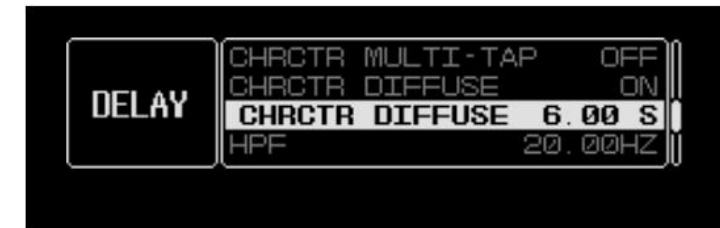
TIP: V nabídce VCA MORE najdete četná nastavení pro ovládání chování PAN SPREAD , včetně možnosti ovládat fázi LFO pro jednotlivé hlasy na základě polohy panu hlasu.

Muse se vyznačuje extrémně výkonným DIFFUSION DELAY – digitálním zpožděním, které dodává vašemu zvuku pohybu a multidimenzionálnosti a které lze zcela obejít na zabarvení. Klikněte na tlačítko TIMBRE A nasměrujte TIMBRE A do DIFFUSION DELAY a začnete slyšet ozvěny produkované ZPOŽDĚNÍ DIFUZE. Můžete hrát s levým a pravým ovladačem TIME a také s FEEDBACK pro změnu doby zpoždění a hustoty ozvěny, zatímco knoflík CHARACTER bude filtrovat zpětnou vazbu.

– fungující jako dolní propust vlevo od poledne a horní propust vpravo. Při přehrávání rytmického patternu z ARPEGGIATOR nebo SEQUENCER stiskněte tlačítko LINK DELAYS a také CLOCK SYNC pro synchronizaci DIFFUSION DELAY s násobky nebo dílky hlavních hodin. Když jsou zpoždění propojena, knob TIME-R nastaví dobu zpoždění pro obě zpoždění, zatímco TIME-L vytvoří časový posun mezi kanály pro ještě větší stereo zvuky.

Velké množství konfigurovatelných možností lze nalézt v DIFFUSION DELAY MORE

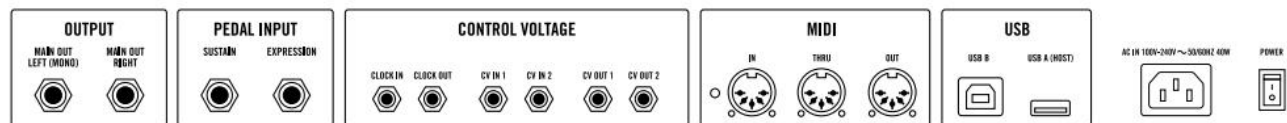
menu, přístupné pomocí trojúhelníkového tlačítka MORE v horní části modulu. Ovladač CHARACTER je programovatelný ovladač schopný mnoha funkcí. Ve výchozím nastavení funguje jako lowpass/highpass filtr ve stylu DJ (dolní propust pod polednem, horní propust nahoře)



ale je také schopen přidat difúzi ke zpoždění signálu. Přejděte dolů na CHRCTR DIFFUSE, zapněte jej , nastavte knoflík CHARACTER na přibližně 1 hodinu a pohrajte si s CHRCTR DIFFUSE TIME v nabídce MORE . nastavení tak, abyste slyšeli DIFFUSION DELAY , jak rozmazává zpoždění přes řadu všech propustných filtrů – napodobuje efekt zpožděného zvuku odrážejícího se od stěn ve větší a větší místnosti.

MODULY MÚZ

ZADNÍ PANEL A KONEKTORY



HLAVNÍ OUT VLEVO (MONO)

1/4" TRS výstup obsahující levý kanál hlavního výstupu Muse s hlasitostí nastavenou pomocí MAIN VOLUME

ovládání v sekci VÝSTUP . Bude obsahovat mono součet stereo výstupu Muse, pokud na výstupu MAIN OUT RIGHT není žádné spojení .

MAIN OUT RIGHT 1/4" TRS

výstup obsahující pravý kanál hlavního výstupu Muse s hlasitostí nastavenou pomocí MAIN VOLUME

ovládání v sekci VÝSTUP .

VYDRŽET

Vstup pedálu 1/4" TS Sustain, který při sešlápnutí pedálu udrží a podrží všechny klávesy. Obálky se udrží ve fázi udržení a začnou se uvolňovat při sešlápnutí

pedálu. Konfigurovatelné v nabídce CV .

VÝRAZ

1/4" TRS Expression pedálový vstup poskytuje +5 voltů na kruhovém konektoru. Kompatibilní expression pedál (jako je Moog EP-3) toto napětí utlumí a je směrovatelný

kamkoli v Muse prostřednictvím sekce ASSIGNABLE CONTROLLERS .

CLOCK IN

3,5mm analogový hodinový vstup, který umožňuje synchronizaci Muse s jakýmkoliv externím zdrojem hodin. Možnosti synchronizace hodin jsou k dispozici v

části HODINY aplikace Muse. Očekává analogové hodiny 4 pulzy na čtvrtovou notu (PPQN).

CLOCK OUT

3,5mm výstup analogových hodin – konfigurovatelný pomocí nabídky CLOCK MORE .

CV V 1, 2

Dva 3,5mm řídicí napětové vstupy, volitelné jako modulační zdroje nebo ovladače přes MOD MAP.

CV OUT 1, 2

Dva 3,5mm výstupy řídicího napětí, volitelné jako cíle modulace pomocí MOD MAP.

MIDI IN

Spinový konektor DIN pro příjem MIDI zpráv z externího zdroje.

MIDI THRU

Spinový konektor DIN - MIDI signál přítomný na vstupu MIDI IN je předán do MIDI THRU beze změny pro řetězení MIDI zařízení dohromady.

MIDI OUT

Spinový konektor DIN, který bude vydávat konfigurovatelné zprávy z MUSE (viz Nastavení MIDI).

USB B

USB-B konektor pro propojení s počítačem nebo jiným hostitelským MIDI zařízením.

USB A (HOST)

USB-A konektor pro připojení k dalším nástrojům s Muse jako MIDI hostitelem.

NAPÁJENÍ

Napájení je do Muse dodáváno přes konektor IEC.

MODULY MUSE (pokračování)

OSCILÁTORY

Každý z osmi hlasů Muse obsahuje tři napětově řízené oscilátory: OSCILLATOR 1, OSCILLATOR 2 a MODULATION OSCILLATOR pro celkem 24 analogových oscilátorů v Muse. OSCILÁTORY 1

a 2 jsou ve zvukové rychlosti a jsou navrženy pro širokou škálu zvukových možností, zatímco MODULATION OSCILLATOR je extrémně všestranný design

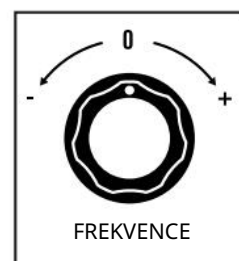
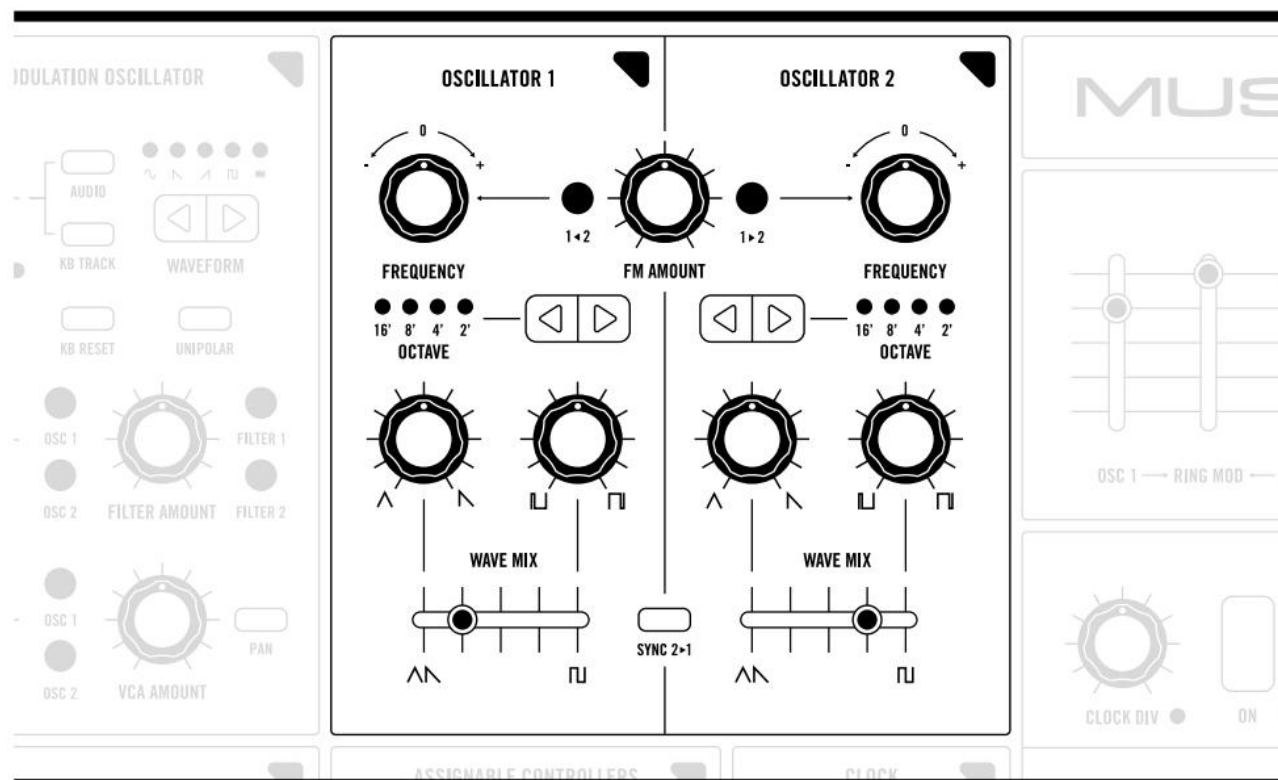
schopný modulace nízkých frekvencí a může také fungovat jako

třetí oscilátor audio frekvence (více informací viz sekce MODULATION OSCILLATOR níže).

OSCILLATORS 1 a 2 jsou hlavními tonálními zdroji zvuku na Muse. Každý OSCILLATOR poskytuje individuální ovládání nastavení oktávy, tvaru vlny a frekvence.

Dvojice OSCILLATORŮ také obsahuje obousměrné směřování frekvenční modulace (FM), které umožňuje komplexní, harmonicky bohaté zabarvení. Ovládací

prvky pro každý OSCILLATOR budou popsány jednou, ale funkce platí pro oba OSCILLATORY.



FREKVENCE

Rozladí každý oscilátor z výšky spojené s tónem klaviatury. The

Ovladač FREQUENCY je bipolární ovladač, a když je nastaven na poledne, bude v souladu s tónem klaviatury (pokud stisknete C, zazní C na základě nastavení OCTAVE).

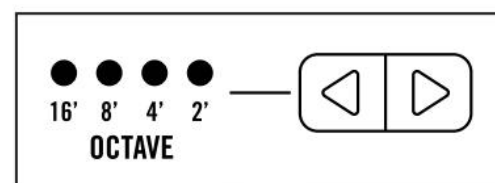
Otočením knoflíku po směru hodinových ručiček zvýšíte výšku oscilátoru až na dokonalou kvintu (+7 půltónů) a otočením knoflíku proti směru hodinových ručiček snížíte výšku oscilátoru dolů na perfektní kvintu pod notu (-7 půltónů).

TIP: Rozladění OSCILLATORŮ nastavením FREQUENCY v poledne pro OSCILLATOR 1 a nastavením

FREQUENCY trochu mimo poledne pro OSCILLATOR 2 je klasická metoda přidání tloušťky a těla do vašeho zvuku. Podržení SHIFT při nastavování

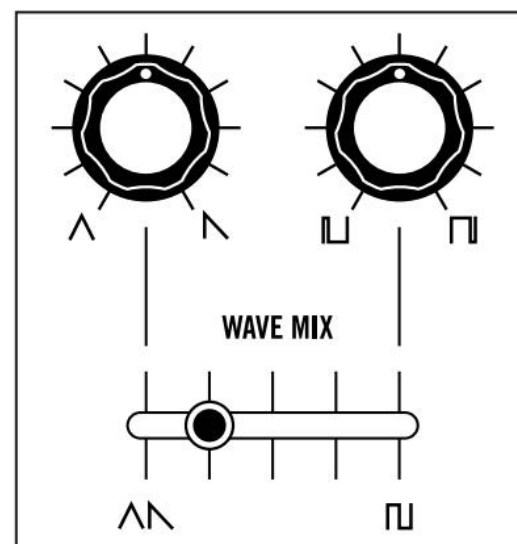
FREQUENCY můžete jemně doladit nastavení FREQUENCY .

MODULY MUSE (pokračování)



OKTÁVA

Vybírá oktávu pro každý oscilátor. Možnosti OCTAVE jsou 16', 8', 4' a 2' - standard založený na klasickém nastavení stopky varhan.



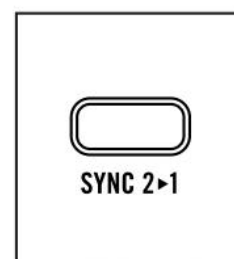
WAVE MIX

Sekce WAVE MIX se skládá ze 2 knoflíků a posuvníku. Tato kombinace ovládacích prvků umožňuje čistý tvar křivek TRIANGLE, SAWTOOTH, SQUARE a PULSE, stejně jako jedinečné tvary dosažené prostřednictvím kreativního míchání dostupných křivek.

Levý knoflík je ovládání prolínání, které umožňuje uživatelům míchat mezi křivkou TRIANGLE v poloze zcela proti směru hodinových ručiček a křivkou SAWTOOTH v poloze zcela ve směru hodinových ručiček.

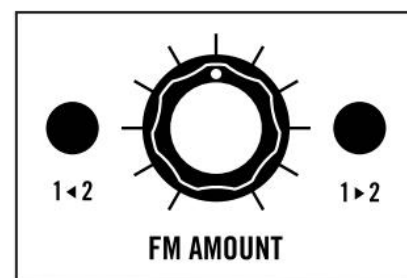
Pravý knoflík je ovládací prvek PULSE WIDTH, který umožňuje uživatelům nastavit šířku tvaru vlny PULSE pomocí SQUARE křivka dostupná v poledne.

Posuvník je další ovládací prvek prolínání, který umožňuje uživatelům míchat mezi směsí TROJÚHELNÍK/PILA na levé straně posuvníku a křivkou PULSE na pravé straně posuvníku.



SYNCHRONIZACE 2>1

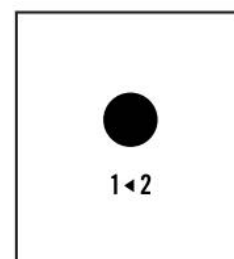
Zapojí synchronizaci oscilátoru OSCILLATOR 2 na fázi OSCILLATOR 1. To znamená, že tvar vlny OSCILLATOR 2 bude nucen resetovat na základě fáze OSCILLATOR 1. Efekt OSCILLATOR SYNC se stává stále výraznějším, když se výška OSCILLATOR 2 zvyšuje nad OSCILLATOR 1, poskytující stále harmonicky bohatší zbarvení, jak je OSCILLATOR 2 nucen sladit se s fází OSCILLATOR 1.



FM AMOUNT

Ovládá hloubku modulace frekvence zvuku (nebo křížové modulace) mezi dvěma OSCILLATORY.

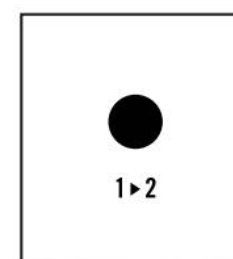
TIP: Rozsah tohoto ovládacího prvku lze konfigurovat v nabídce MORE, která vám umožní vytočit přesné FM hloubky pro výkon a limity minimální a maximální hloubky FM pro každý oscilátor - i když umožňuje inverzní vztahy FM na obou stranách knoflíku.



1<2

Zapne směrování modulace frekvence zvuku, kde OSCILLATOR 2 moduluje frekvenci OSCILLATOR 1 na základě nastavení ovladače FM AMOUNT.

MODULY MUSE (pokračování)



1>2

Zapne směrování modulace frekvence zvuku, kde OSCILLATOR 1 moduluje frekvenci OSCILLATOR 2 na základě nastavení ovladače FM AMOUNT.

TIP: Při aktivaci 1<2 současně s tlačítkem 1>2 lze dosáhnout křížové modulace mezi OSCILLATORY 1 a 2 na základě nastavení knobu FM AMOUNT. Využití možnosti množství FM MIN/MAX v nabídce MORE vám umožní naprogramovat asymetrickou frekvenční modulaci!

OSCILLATOR VÍCE MENU

Stiskněte trojúhelníkové tlačítko MORE na v pravém horním rohu libovolného OSCILLATORU pro přístup k dalším dostupným parametrům nastavení. Tyto parametry se objeví na obrazovce PROGRAMMER a lze je upravit pomocí kodéru SELECT, VALUE

kodeř a SOFT TLAČÍTKA v PROGRAMÁTOR. Stiskněte tlačítko ZPĚT v PROGRAMÁTORU pro ukončení a návrat do zobrazení HOME.

KLUZENÍ (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Vybere, zda je aktuálně vybráno

OSCILLATOR má aplikovaný klouzavý pohyb sledování klávesnice.



2>1 FM MIN AMT (0-100. VÝCHOZÍ: 0)

2>1 FM MAX AMT (0-100. VÝCHOZÍ: 100)

1>2 FM MIN AMT (0-100. VÝCHOZÍ: 0)

1>2 FM MAX AMT (0-100. VÝCHOZÍ: 100)

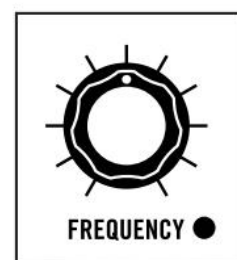
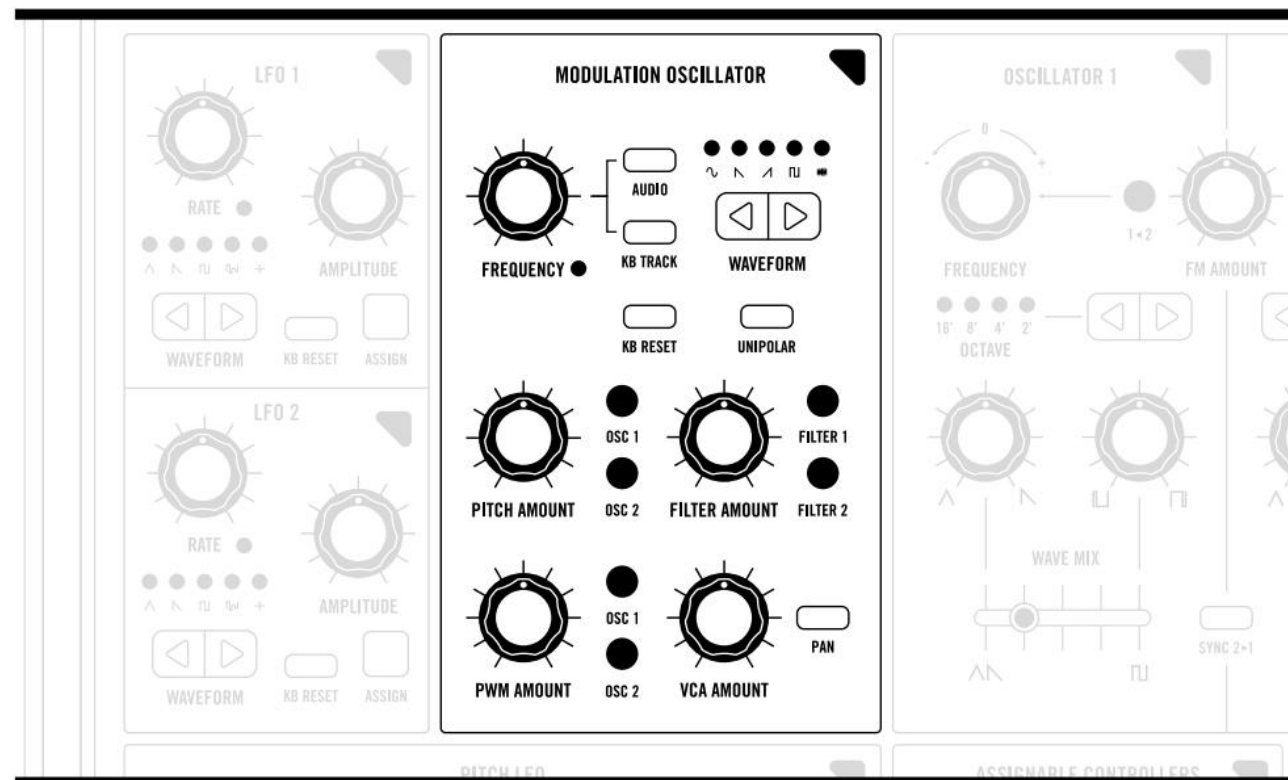
S výše uvedenými nastaveními FM MIN/MAX AMT můžete volit v rozsahu frekvenční modulace pomocí knoflíku FM AMOUNT. Můžete dokonce nastavit nezávislé FM rozsahy pro 2>1 a 1>2 pro vytvoření křížové křížové modulace a asymetrických FM tónů jediným knoflíkem! Modulace FM AMOUNT

Knob přes MOD MAP umožňuje vytvářet dynamický FM pohyb.

MODULY MUSE (pokračování)

MODULAČNÍ OSCILÁTOR

MODULATION OSCILLATOR je všestranný pomocný oscilátor, který lze použít buď jako třetí audio-rate oscilátor nebo LFO s jedinečnou funkcí pro každý hlas. Při použití jako audio sazba oscilátor máte přístup k průběhům jedinečným z OSCILATORŮ 1 a 2 - SINE, RAMP a NOISE. Při použití na nízkých frekvencích je chování MODULATION OSCILLATOR jedinečné v tom, že je vždy pro hlas, poskytuje 8 jednotlivých LFO, které umožňují jedinečné cyklické modulace mimo fázi.



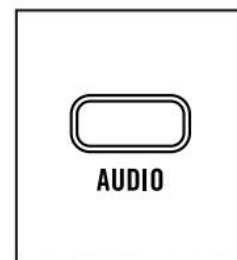
FREKVENCE

Ovládá frekvenci MODULAČNÍHO OSCILÁTORU. Rozsah tohoto ovladače se bude lišit v závislosti na nastavení příslušného tlačítka AUDIO. Když je tlačítko AUDIO vypnuté, rozsah bude fungovat od sub-audio frekvencí do přibližně 1 kHz při úplném směru hodinových ručiček. Když je tlačítko AUDIO zapnuté, rozsah bude fungovat od přibližně 20 Hz, když je úplně proti směru hodinových ručiček, do přibližně 3 kHz, když je úplně ve směru hodinových ručiček.

TIP: Podržení tlačítka SHIFT v PROGRAMÁTORU při nastavování ovladače FREQUENCY umožní jemné ovládání.

ZVUK

Nastaví MODULATION OSCILLATOR tak, aby pracoval na frekvencích audio-rate. Tímto způsobem můžete použít MODULATION OSCILLATOR jako třetí OSCILATOR v patchi nebo pro povinnosti modulace audio-rate.



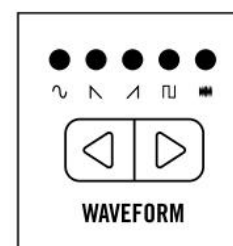
MODULY MUSE (pokračování)



KB TRACK

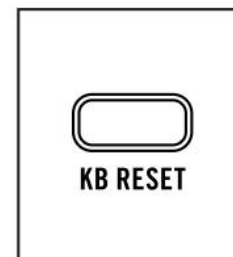
Umožňuje klávesnicové ovládání frekvence MODULAČNÍHO OSCILÁTORU.

To je zvláště užitečné při použití MODULATION OSCILLATOR jako třetího OSCILATOR v patchi, ale může to být stejně zajímavé při použití MODULATION OSCILLATOR jako per-voice LFO.



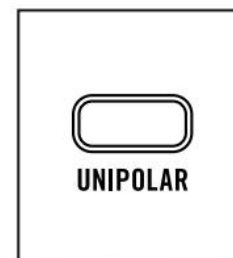
VLNA

Umožňuje vybrat vlnu MODULATION OSCILLATOR. Dostupné tvary jsou SINE, SAWTOOTH, RAMP, SQUARE a NOISE.



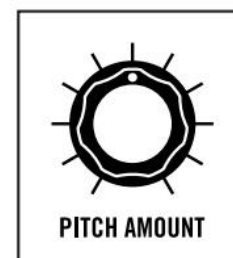
RESET KB

Resetuje vlnový cyklus MODULATION OSCILLATOR na jeho počáteční bod při každém stisku klávesy. To může umožnit předvídatelnější a opakovatelné chování modulace při použití MODULATION OSCILLATOR jako zdroje modulace.



JEDNOLÁRNÍ

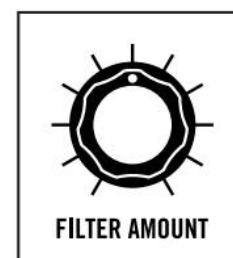
Povoluje unipolární režim pro MODULATION OSCILLATOR (je-li zapnutý), posouvá oscilátor tak, aby pracoval mezi 0V a +5V. Jinak je MODULATION OSCILLATOR bipolární a pracuje od -2,5 V do +2,5 V (stejně jako dva hlavní OSCILÁTORY).



ČÁSTKA ROZTEČU

Určuje hloubku, ve které dochází k frekvenční modulaci sekce OSCILLATOR na základě směrovacích tlačítek OSC 1 a OSC 2.

- OSC 1
Umožňuje frekvenční modulaci OSC 1 prostřednictvím MODULATION OSCILLATOR.
- OSC 2
Umožňuje frekvenční modulaci OSC 2 prostřednictvím MODULATION OSCILLATOR.

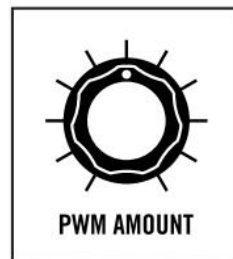


FILTROVAT ČÁSTKU

Určuje hloubku, ve které dochází k modulaci mezní frekvence sekce FILTER na základě směrovacích tlačítek FILTER 1 a FILTER 2.

- FILTER 1
Umožňuje modulaci mezní frekvence FILTRU 1 prostřednictvím MODULATION OSCILLATOR.
- FILTER 2
Umožňuje modulaci mezní frekvence FILTRU 2 prostřednictvím MODULATION OSCILÁTOR.

MODULY MUSE (pokračování)



ČÁSTKA PWM

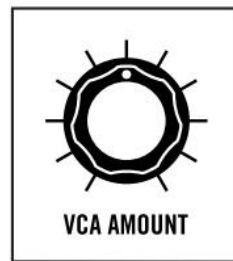
Určuje hloubku, ve které dochází k modulaci šířky pulzu sekce OSCILLATOR na základě směrovacích tlačítek OSC 1 a OSC 2.

• OSC 1

Umožňuje modulaci pracovního cyklu OSC 1 puls/čtverec tvar vlny pomocí MODULAČNÍHO OSCILÁTORU.

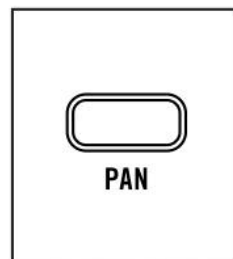
• OSC 2

Umožňuje modulaci pracovního cyklu OSC 2 impuls/čtverec tvar vlny pomocí MODULAČNÍHO OSCILÁTORU.



ČÁSTKA VCA

Určuje hloubku, ve které bude MODULATION OSCILLATOR modulovat amplitudu napětově řízeného zesilovače (VCA), čímž poskytuje tremolo efekt.



PÁNEV

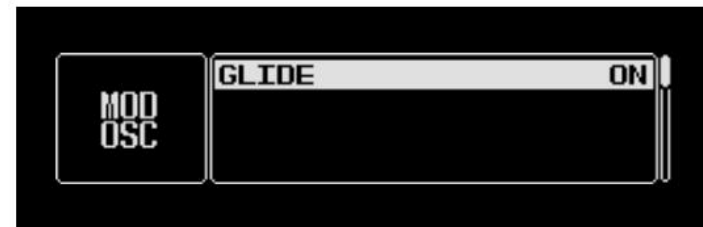
Umožňuje pan-position modulaci hlasu ve stereo poli invertováním fáze MODULATION OSCILLATOR vyslané do pravého VCA.

MODULAČNÍ OSCILÁTOR VÍCE MENU

KLUZENÍ (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Vybere, zda bude MODULACE

OSCILLATOR má aplikovaný klouzavý pohyb sledování klávesnice.



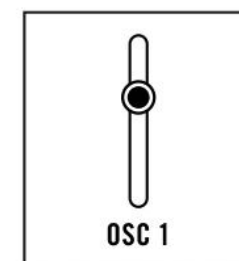
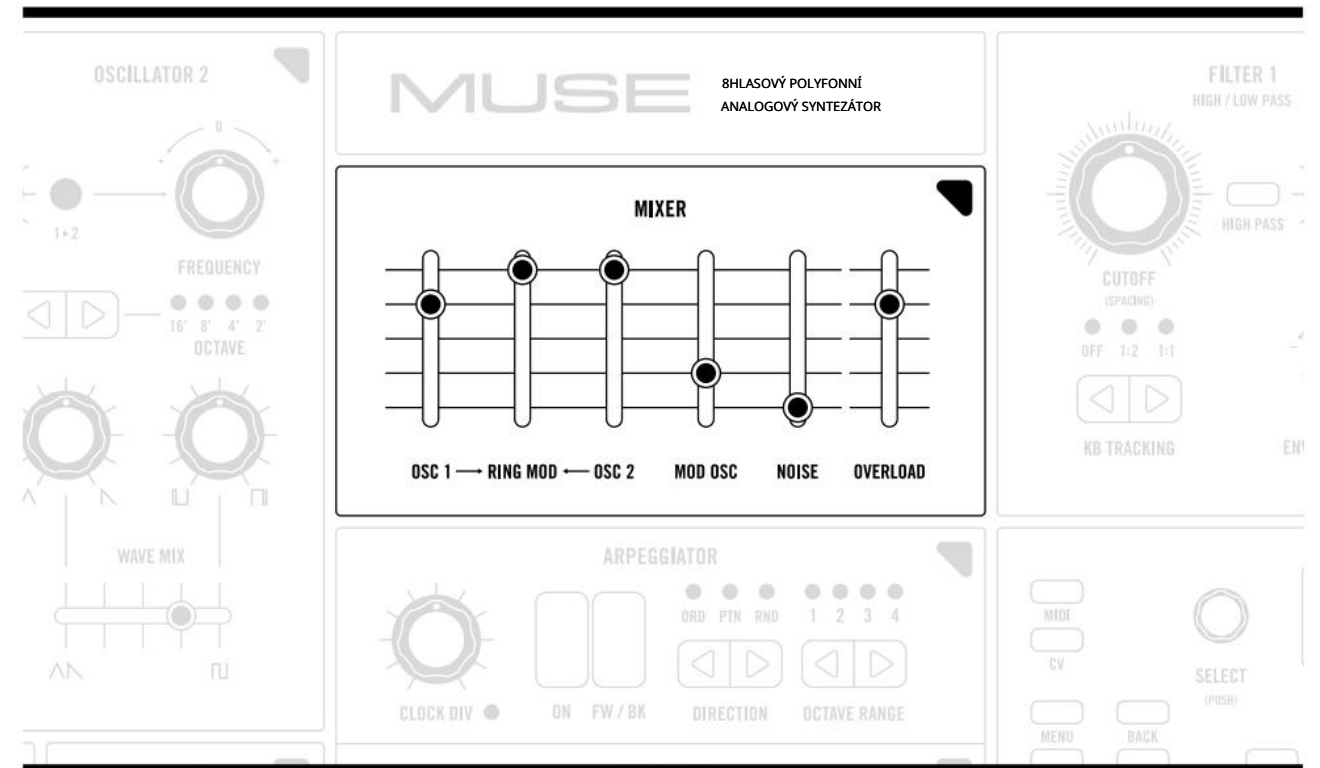
MODULY MUSE (pokračování)

MIXER

MIXER umožňuje uživateli míchat různé zdroje zvuku Muse před tím, než je směrován do sekce FILTER. Zatímco historicky Moog syntezátory obsahují mixpulty, které změkčují a saturují signály

při plné síle to nemusí být nutně ideální pro polyfonní zvuk. Aby byla umožněna širší flexibilita, Muse

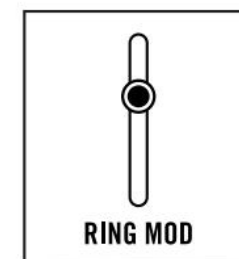
standardně míchá signály přesně a čistě, nicméně klasického chování mixážního pultu Moog lze stále dosáhnout použitím posuvníku OVERLOAD pro přidání měkkého oříznutí a sytosti.



OSC 1

OSC 1

Ovládá hlasitost OSCILLATOR 1 v MIXERU.



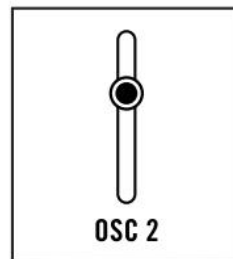
RING MOD

RING MOD

Ovládá hlasitost RING MODULÁTORU v MIXERU. Prsten

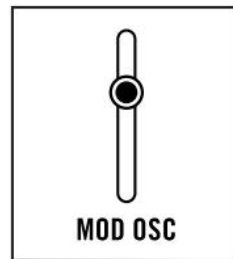
MODULÁTOR je čtyřkvadrantový násobič, který vydává součtové a rozdílové tóny vyplývající ze všech frekvencí přítomných v OSCILLATOR 1 a OSCILLATOR 2. RING MODULATOR vytváří signál bohatý na harmonické a neharmonické tóny.

MODULY MUSE (pokračování)



OSC 2

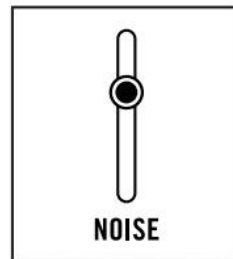
Ovládá hlasitost OSCILLATOR 2 v MIXERU.



MOD OSC

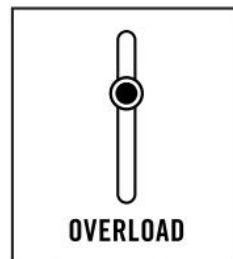
Ovládá hlasitost MODULATION OSCILLATOR v MIXERU – umožňuje vytvářet patche se 3 analogovými audio oscilátory, když používáte MODULATION OSCILLATOR na audio frekvenci. Při nízkých frekvencích MODULAČNÍ OSCILÁTOR

moduluje DC offset zvuku jdoucího do MIXERU, což může vést k zajímavým efektům při signálech v klipu MIXER .



HLUK

Ovládá hlasitost generátoru bílého NOISE v MIXERU.



PŘETÍŽENÍ

Globální ovládání, které platí pro dalších 5 úrovní nastavených faderů v MIXERU sekce. Přebíjí mix, přidává teplou asymetrickou sytost jako klasický mixážní pult Moog CP-3 ze 60. let a zdůrazňuje rovnoměrné harmonické. LED vedle OVERLOAD bude ukazovat množství ořezového výstupu z MIXERU.

S OVERLOAD nastaveným na plnou sílu lze signály stále čistě míchat nastavením faderů kanálu na přibližně polovinu jejich dráhy.

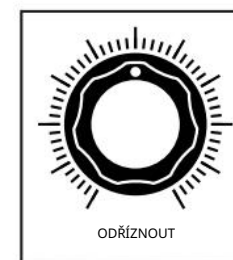
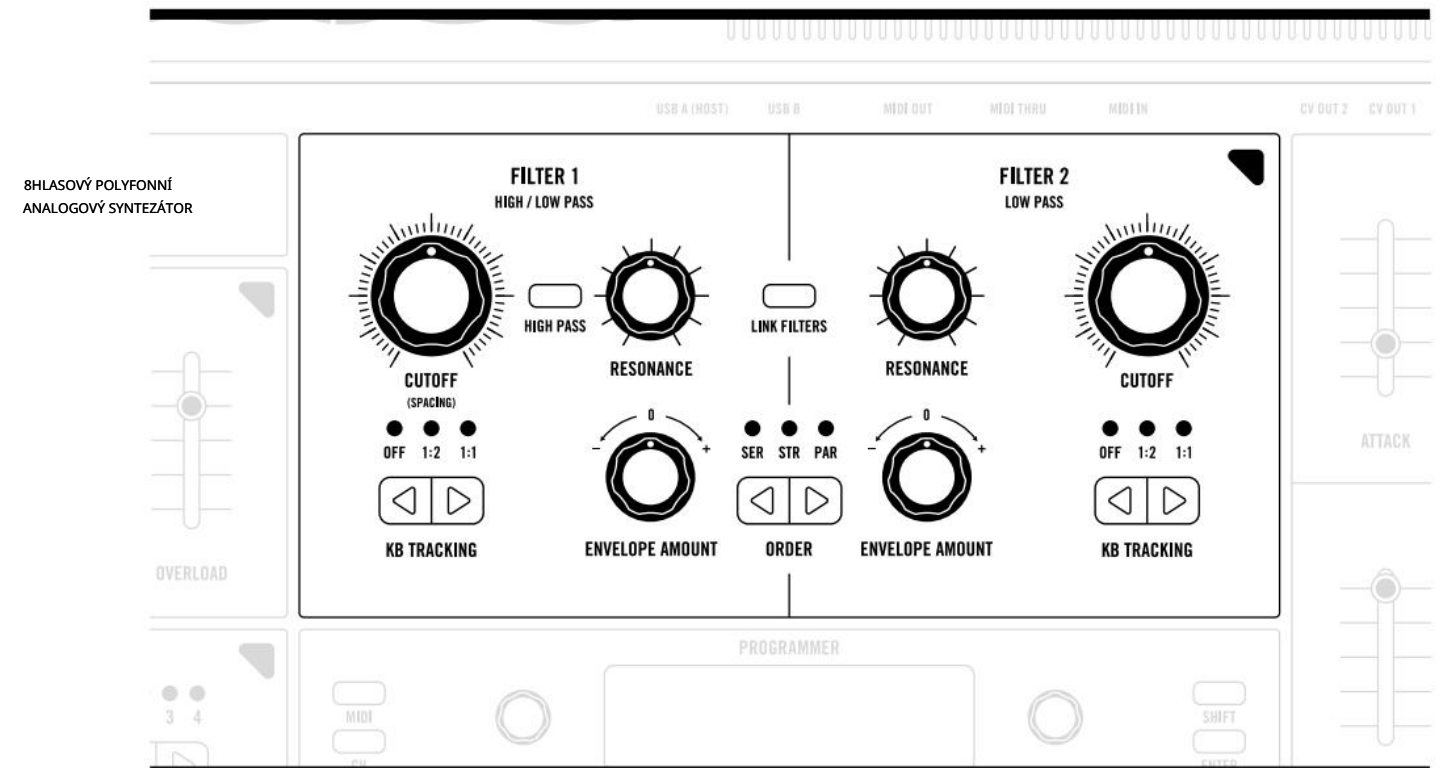
MIXER VÍCE MENU

V tuto chvíli tento modul nemá žádné další nastavení menu, ale přidali jsme další menu pro případ, že by se to v budoucnu změnilo. Zaregistrujte svůj nástroj na moogmusic.com, abyste byli informováni o budoucích aktualizacích firmwaru.

MODULY MUSE (pokračování)

FILTRY

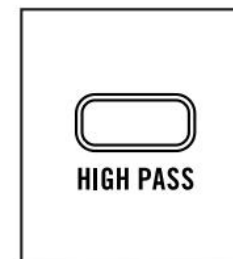
FILTRY 1 a 2 jsou hlavním zdrojem tvarování timbrálu na Muse, což vám umožňuje odstranit vybrané harmonické ze signálu před dosažením VCA. Oba filtry jsou diskretní Moog tranzistorové žebříkové filtry s FILTREM 1 schopným fungovat jako dolní nebo horní propust, zatímco FILTER 2 je vyhrazený dolní propust. Každý FILTER má nezávislé ovládání mezní frekvence, rezonance, množství obálky a sledování klávesnice. Zrcadlené ovládací prvky pro každý FILTR budou popsány jednou, ale funkce platí pro oba FILTRY.



ODŘÍZNOUT

ODŘÍZNOUT

Nastavuje mezní frekvenci FILTRU a určuje, které harmonické jsou odstraněny ze signálové cesty. Dolní propust odstraní všechny frekvence nad CUTOFF zatímco horní propust odstraní všechny frekvence pod CUTOFF.



HIGH PASS

VYSOKÝ PASS

Nastaví FILTER 1 jako horní propust, která odfiltruje všechny frekvence pod Nastavení CUTOFF .

MODULY MUSE (pokračování)



REZONANCE

Zdůrazňuje CUTOFF frekvenci FILTRU tím , že přivádí výstup FILTRU zpět na jeho vstup – vytváří rezonanční vrchol na CUTOFF frekvenci.

Při úplném otočení ve směru hodinových ručiček dosáhne REZONANCE bodu vlastní oscilace a vytvoří sinusovku.

TIP: V kombinaci se sledováním klávesnice vám nastavení REZONANCE zcela po směru hodinových ručiček umožňuje použít kterýkoli z nich filtr jako sinusový oscilátor.



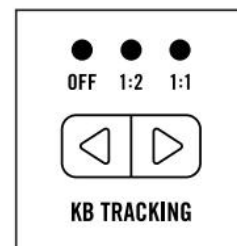
ODKAZOVÉ FILTRY

Umožňuje ovládání CUTOFF frekvence obou FILTRU z CUTOFF FILTRU 2

knoflík. Když je zapojen LINK FILTERS , nastavením ovladače CUTOFF FILTER 1 se vytvoří offsetová vzdálenost mezi FILTER 1 a FILTER 2 při nastavování FILTER 2.

Knoflík CUTOFF posune oba FILTRY současně. Chcete-li nastavit oba FILTRY na stejné nastavení, když jsou propojeny, nastavte knoflík CUTOFF na FILTER 1 na poledne.

POZNÁMKA: V závislosti na režimech filtru a ORDER vám to umožňuje použít jeden knoflík CUTOFF k ovládání stereo dolní propusti, pásmové propusti nebo zářezového filtru.



KB TRACK

Umožňuje ovládání frekvence CUTOFF klaviaturou , což umožňuje tónům hraným výše na klaviatuře, aby měly jasnější zvuk. 1:2 poskytuje poloviční množství sledování klaviatury, zatímco 1:1 poskytuje úplné sledování klaviatury, což vám umožňuje „hrát filtr“ s klaviaturou.

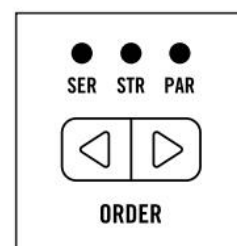
TIP: Sledovací množství KB jiné než 1:2 a 1:1 lze naprogramovat prostřednictvím MOD MAP.



ČÁSTKA OBÁLKY

Nasměruje OBÁLKU FILTRACE tak, aby modulovala CUTOFF frekvenci FILTRU .

ENVELOPE AMOUNT je bipolární kontrola umožňující pozitivní nebo negativní modulaci FILTER CUTOFF.



OBJEDNAT

Konfiguruje, jak je audio signál z MIXERu směrován přes dva FILTRY.

• SÉRIOVÝ

Signál je nejprve směrován přes FILTR 1 a poté FILTR 2 .

• STEREO

Signál je směrován na FILTER 1 a FILTER 2 současně a každý FILTR je tvrdě nasměrován na obě strany stereo pole (FILTER 1 vlevo straně a FILTR 2 na pravé straně).

• PARALELNÍ

Signál je směrován do FILTER 1 a FILTER 2 současně a poté je signál z obou FILTRŮ smíchán dohromady (v mono) před dosažením VCA.

TIP: Při nastavení ORDER na SERIAL a FILTER 1 nastaveném na HIGH PASS vznikne pásmová propust.

S ORDER nastaveným na STEREO a oba filtry jako LOW PASS bude výsledkem stereo lowpass filtr.

Při nastavení ORDER na PARALELNÍ a FILTER 1 na HIGH PASS bude výsledkem vrubový filtr.

MODULY MUSE (pokračování)

NABÍDKA FILTROVAT DALŠÍ

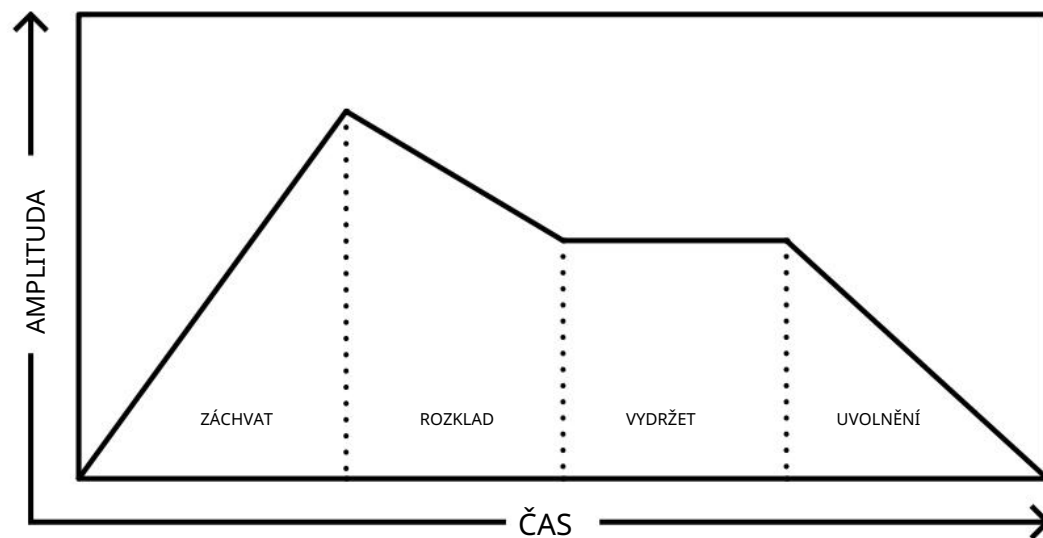
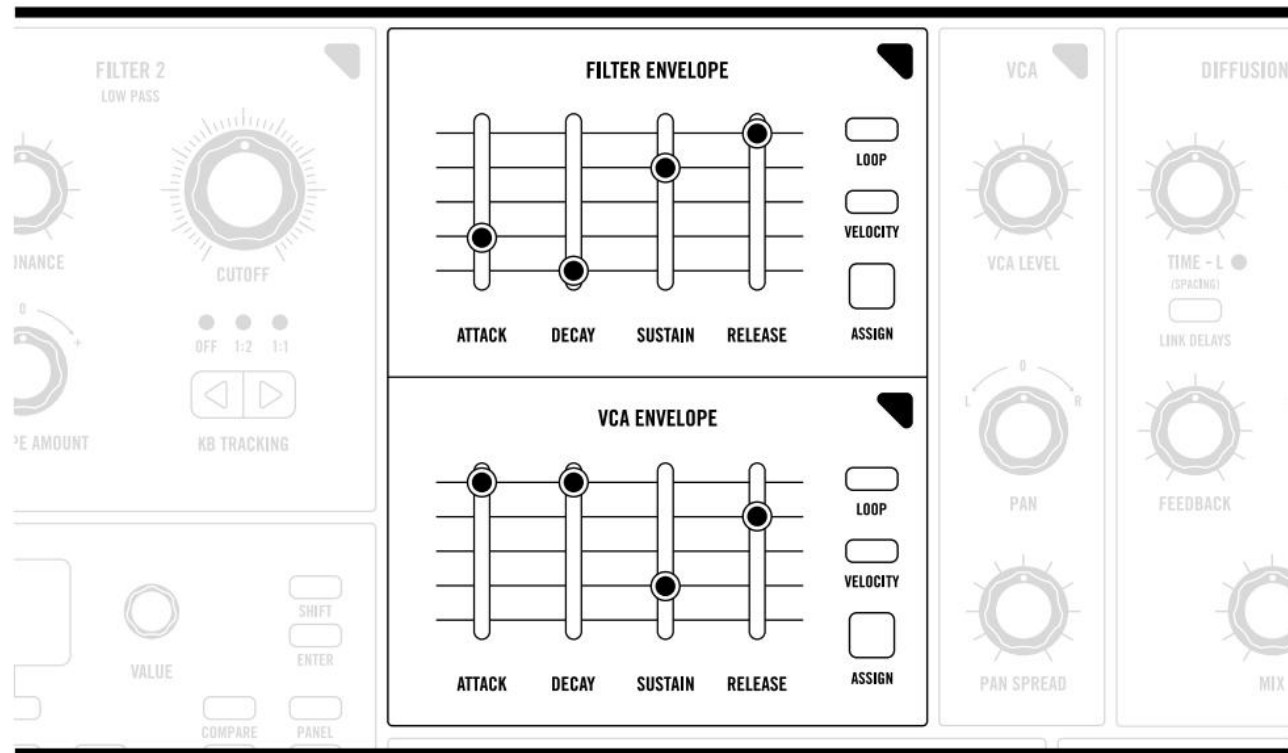
V tuto chvíli tento modul nemá žádné další nastavení menu, ale přidali jsme další menu pro případ, že by se to v budoucnu změnilo. Zaregistrujte svůj nástroj na moogmusic.com, abyste byli informováni o budoucích aktualizacích firmwaru.

MODULY MUSE (pokračování)

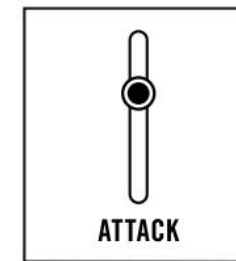
OBÁLKY

ENVELOPE je všestranný modulační zdroj , který v průběhu času dodává zvuku strukturu. Muse obsahuje dva generátory OBÁLKY na hlas: FILTER ENVELOPE , který je normalizován pro ovládání FILTER CUTOFF a VCA ENVELOPE , který je normalizován pro ovládání úrovně zesilovače řízeného napětím (VCA) . Obě OBÁLKY jsou klasické obálky Attack, Decay, Sustain, Release (ADSR), jejichž tvar v průběhu času řídí příslušné fadery jednotlivých parametrů a reagují na informace brány přicházející z klávesnice. OBÁLKY Muse jsou obzvláště flexibilní v tom, že uživatelé mohou individuálně upravit křivku časových fází ATTACK, DECAY a RELEASE od plně exponenciálních, přes lineární až po plně logaritmické, což umožňuje hluboké přizpůsobení tvaru obálky tak, aby vyhovovalo jakýmkoli potřebám zvukového designu.

FILTER ENVELOPE i VCA ENVELOPE jsou totožné, takže následující ovládací prvky platí pro oba.

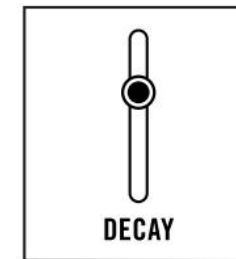


MODULY MUSE (pokračování)



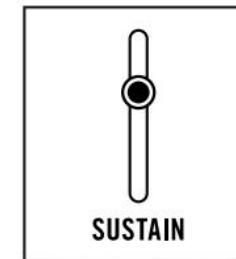
ZÁCHVAT

Nastavuje dobu, po kterou OBÁLKA stoupne ze své aktuální hodnoty (nula, pokud je v klidu) na maximální hodnotu.



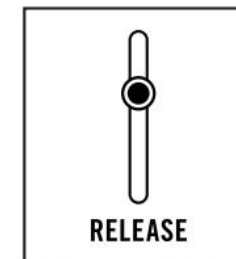
ROZKLAD

Nastavuje dobu, po kterou OBÁLKA klesne ze své maximální hodnoty na úroveň nastavenou posuvníkem SUSTAIN , když držíte klávesu.



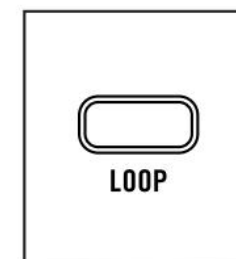
VYDRŽET

Nastavuje úroveň, na kterou se OBÁLKA ustálí po fázi DECAY , a úroveň, na které se obálka udrží při držení klávesy.



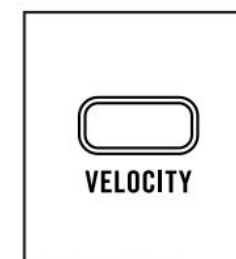
UVOLNĚNÍ

Nastavuje dobu, po kterou OBÁLKA klesne z aktuální hodnoty na nulu po uvolnění klávesy.



SMYČKA

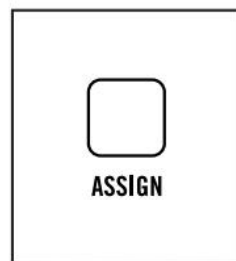
Aktivuje cyklické chování, které umožňuje OBÁLCE fungovat podobně jako LFO. Když je tlačítko LOOP ON, bude OBÁLKA procházet svými fázemi a na konci fáze RELEASE se fáze ATTACK automaticky znovu spustí.



RYCHLOST

Aktivuje dynamické ovládání amplitudy OBÁLKY prostřednictvím RYCHLOSTI stisku klávesy – výsledkem jsou obálky s větší amplitudou při silnějším stisku klávesy a nižší amplitudou při jemném stisku klávesy.

MODULY MUSE (pokračování)



PŘÍŘADIT

Umožňuje vám přiřadit OBÁLKU k modulaci ovládacího prvku panelu – otevření stránky rychlého přiřazení a vytvoření slotu v MOD MAP. Stiskněte ASSIGN a otočte knobem přiřazeným k požadovanému cíli modulace – otočený knob pak nastaví hloubku modulace aplikovanou na tento cíl. Stiskněte ENTER pro potvrzení směrování.

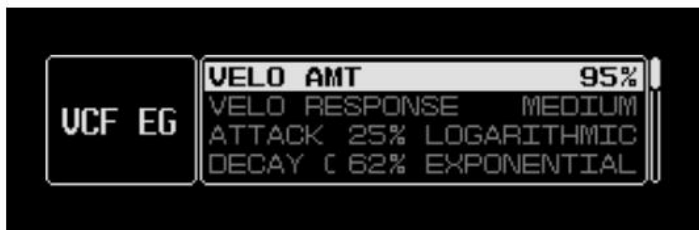
POZNÁMKA: Libovolné směrování modulace lze dále upravovat v nabídce MOD MAP – viz sekce MOD MAP .

OBÁLKY VÍCE MENU

VELO AMT

Mění vliv VELOCITY na amplitudu obálky, když je povoleno, a zároveň určuje minimální amplitudu, kterou můžete dosáhnout rychlostí. Nastavte na 100 %, VELOCITY

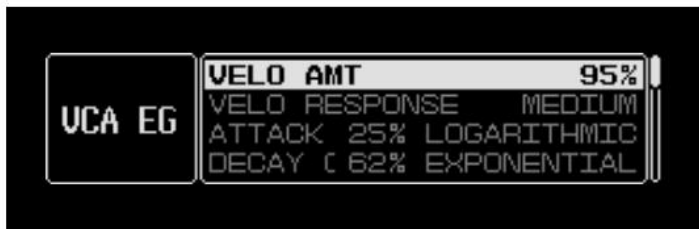
má hluboký účinek a umožňuje vám zasáhnout velmi tiché tóny. Když se VELO AMT sníží, minimální amplituda se zvýší a křivka rychlosti se změní, takže celkový efekt rychlosti bude méně výrazný.



VELO REAKCE (MĚKKÁ/STŘEDNÍ/TVRDÁ.

VÝCHOZÍ: STŘEDNÍ)

Vybírá křivku rychlosti použitou v reakci na vaši hru. SOFT je komprimovaná křivka dynamiky pro ty, kteří mají měkčí styl hry, zatímco HARD je více přehnaná, takže je snazší dosáhnout měkčí dynamiky tvrdším stylem hry. STŘEDNÍ je někde



mezi.

ÚTOČNÁ KŘIVKA

Vybírá křivku pro fázi OBÁLKY ATTACK – v rozsahu od 100% logaritmické, přes lineární, na 100% exponenciální.

KŘIVKA ROZPADU

Vybírá křivku pro fázi OBÁLKY DECAY – v rozsahu od 100% logaritmické, přes lineární, na 100% exponenciální.

KŘIVKA VYPNUTÍ

Vybírá křivku pro fázi OBÁLKY RELEASE – od 100% logaritmické přes lineární, na 100% exponenciální.

POZNÁMKA: Výchozí křivky Attack/Decay/Release jsou modelovány tak, aby odpovídaly křivkám analogových generátorů obálek používaných v Moog 911 modulech a v Babičce/Matriarch.

REŽIM VOICE STEAL (RESETOVAT, OD VYDÁNÍ. VÝCHOZÍ: Z VYDÁNÍ)

Vybírá, jak bude obálka reagovat, když počet hlasů vynutí krádež hlasu. RESET umožňuje, aby fáze útoku obálky začala od nuly při krádeži hlasu. FROM RELEASE umožňuje, aby fáze útoku obálky začala od aktuální úrovně vydání ukradeného hlasu.

MODULY MUSE (pokračování)

MULTITRIG (VYPNUTO, ZAPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

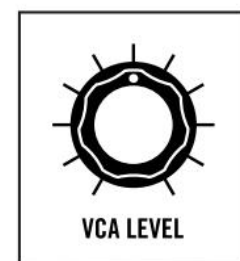
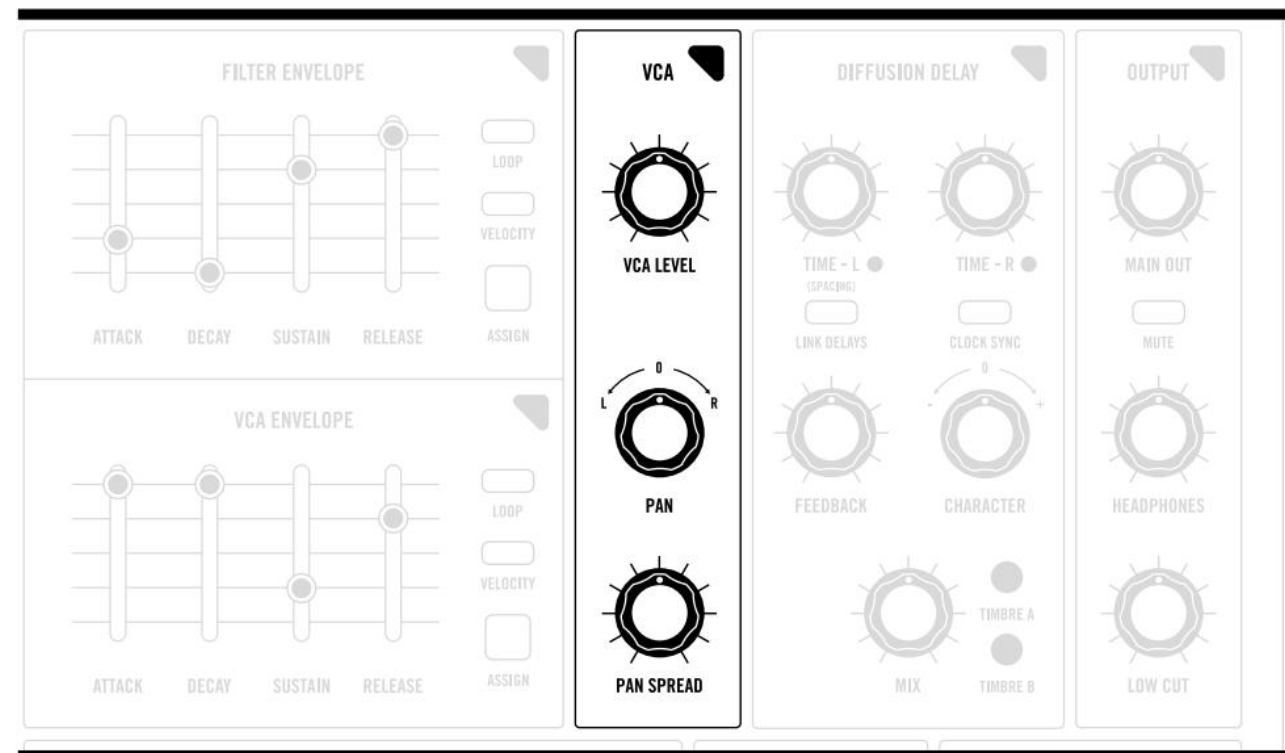
Aktivuje funkci MULTITRIG pro generátor obálek při provozu Muse v režimu UNISON nebo MONO . Když je MULTITRIG ON, generátor obálek se znovu spustí pokaždé, když zahrjete novou klávesu.

S MULTITRIG OFF, nové stisknutí klávesy spustí obálku pouze v případě, že nejsou drženy žádné jiné klávesy. Hra Legato znovu nespustí obálku. Toto je standardní chování klasických monosynthů, jako je Mini-moog Model D.

MODULY MUSE (pokračování)

VCA

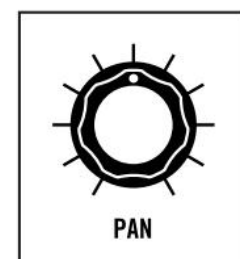
Sekce Voltage-Controlled Amplifier (VCA) umožňuje artikulaci amplitudy na Muse a je standardně řízena VCA ENVELOPE.



VCA LEVEL

ÚROVEŇ VCA

Ovládání hlasitosti pro aktuálně aktivní zabarvení (A/B) před tím, než dosáhne sběrnice součtu hlasu (a tedy před DIFFUSION DELAY).

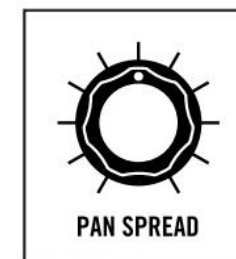


PAN

PÁNEV

Bipolární ovládání pro manuální nastavení pan-pozice aktuálně aktivního zabarvení (A/B) ve stereo poli, umožňující binaurální stereo efekty v bitimbrálních patchích tvrdým panoramováním každého zabarvení na opačné strany stereo pole.

MODULY MUSE (pokračování)



PAN SPREAD

PAN ŠÍŘENÍ

Rozprostírá přidělené hlasy od sebe a poskytuje širší dojem stereo obrazu. Muse nabízí 2 charakteristické styly PAN SPREAD konfigurovatelné v nabídce MORE : L/R

a dokonce. Při nastavení PAN SPREAD zcela proti směru hodinových ručiček budou všechny hlasy hrát vždy ve stejné pozici ve stereo poli na základě nastavení ovladače PAN . Při otočení ve směru hodinových ručiček se stane jedna ze dvou věcí:

- Režim L/R
Každý nově přidělený hlas bude tvrdě posouván doleva a doprava střídavě se vzdáleností posunu od středové sady od PAN SPREAD.
- Režim SUDÝ
Všech 8 hlasů bude rovnoměrně rozprostřeno zleva doprava přes stereo pole s šířka stereofonního hlasu zleva doprava nastavená pomocí PAN SPREAD.

TIP: PAN SPREAD může při použití umožnit některé zvláště zajímavé chování binaurální modulace s volbou LFO PHASE SREAD v nabídce VCA MORE. Navíc nabídka VCA MORE obsahuje další možnosti pro řízení distribuce PAN SPREAD ve stereo poli.

VCA DALŠÍ MENU

ENV AMT

Určuje hloubku modulace VCA z VCA ENVELOPE. Výchozí hodnota je 100 %, ale toto nastavení vám umožňuje snížit (nebo zcela potlačit) modulaci z VCA ENVELOPE.



OFFSET

Přidá offset k VCA (od 0 % do 100 % tak, že VCA je do určité míry otevřen, i když nejsou přehrávány žádné noty, což způsobí, že všechny hlasy budou hučet. Přidání OFFSETu současně sníží ENV AMOUNT (protože zesilovač nemůže otevřeno více než 100 %).

PAN SPRD RAND (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Umožňuje otočnému ovladači PAN SREAD náhodně umístit hlasy do stereo pole při každém novém přiřazení hlasu.

Chování při aktivaci závisí na nastavení PAN SPRD MODE níže:

- L/R
Náhodně alokuje mezi střed a buď levou nebo pravou – v závislosti na tom, kam by byla tato nota přiřazena. Dvě noty zády k sobě nebudou padat na stejné strany – hlasy ano stále střídát.
- DOKONCE
Náhodně alokováno mezi střed a pozici, ke které by byla nota přiřazena, kdyby PAN SPRD RAND bylo zakázáno.

MODULY MUSE (pokračování)

• REŽIM PAN SPRD - (L/P, ROVNOMĚRNÉ VÝCHOZÍ: L/R)

Vybírá, zda knob PAN SPREAD umístí každý z osmi hlasů Muse do vyhrazené pevné pozice ve stereo poli zleva doprava. Když je nastaveno L/R (výchozí), PAN SPREAD funguje tak, že se střídavě přidělují hlasy vlevo a vpravo. Úroveň panoramování je ovládána knoflíkem PAN SPREAD, přičemž poloha zcela proti směru hodinových ručiček má za následek, že všechny hlasy jsou vystředěny, zatímco poloha zcela ve směru hodinových ručiček hlasy posouvá natvrdo. Při nastavení na EVEN bude všem hlasům přiřazena pevná pozice ve stereo poli rovnoměrně rozprostřená zleva doprava.

Šířka tohoto rozpětí je řízena nastavením knoflíku PAN, přičemž poloha zcela proti směru hodinových ručiček má za následek, že všechny hlasy budou vycentrovány, zatímco poloha zcela po směru hodinových ručiček rozšíří všech 8 hlasů do šířky, jak jen mohou.

TIP: Toto nastavení může být užitečné v tandemu s ARPEGGIATOR nebo SEQUENCER pro dosažení opakovatelného vzorovaného pohybu, který se kaskádovitě šíří přes stereo pole. Když je PAN SPREAD RANDOMIZE zapnuto, každý hlas bude náhodně distribuován mezi nastavením knoflíku PAN a jeho pevnou stereo pozicí.

• LFO PHASE SPRD - (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Umožňuje LFO fázovou korelaci mezi hlasy hrajícími na obou stranách stereo pole pro pohlcující efekty stereo modulace. S tímto nastavením ON, když je knob PAN SPREAD zvýšen, modulace LFO pro hlasy přiřazené levé straně si zachová aktuální nastavení fáze, zatímco modulace LFO pro hlasy přiřazené pravé straně bude posunuta mimo fázi. Nastavení 100% PAN SPREAD poskytne fázový posun o 180 stupňů mezi modulací LFO na levé a pravé straně stereo pole. To znamená, že jakákoli rostoucí modulace bude klesat na opačnou stranu a naopak, což povede k zajímavému binaurálnímu pohybu.

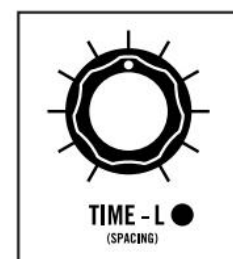
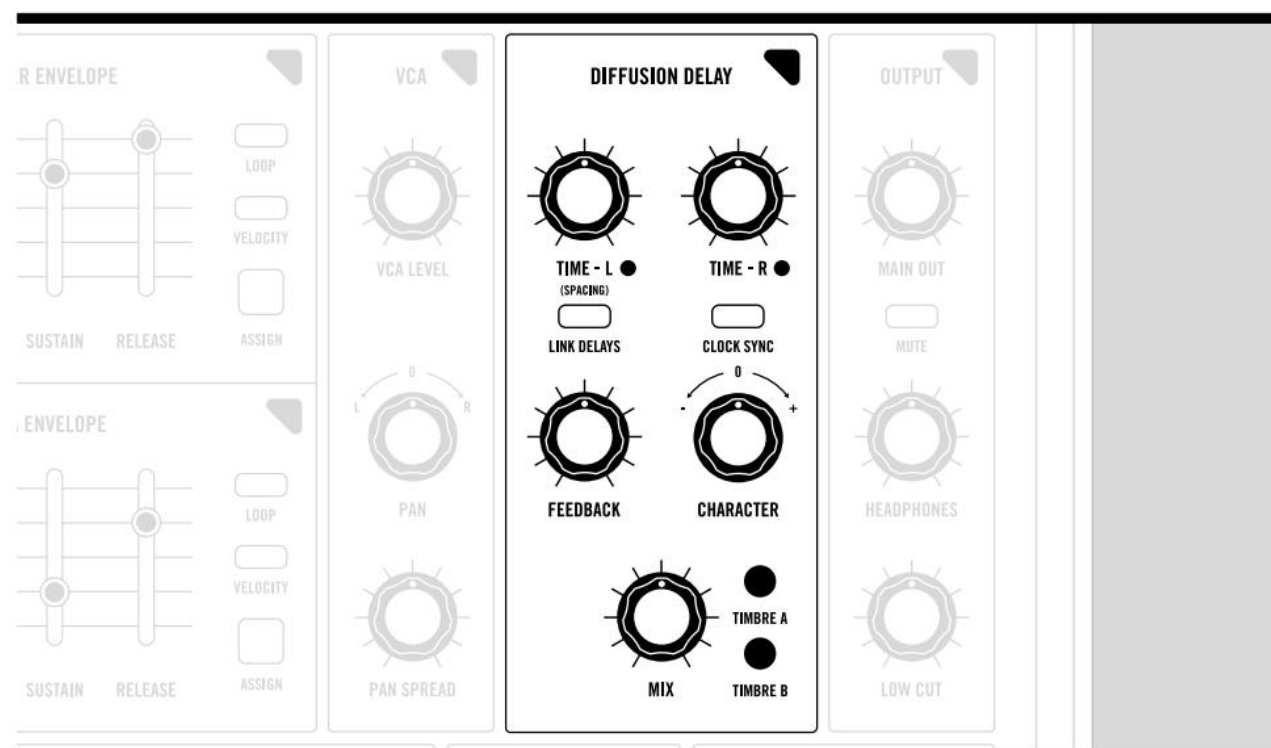
TIP: S PAN SPREAD MODE nastaveným na EVEN bude fáze LFO rozmístěna rovnoměrně od sebe pro každý hlas podle jeho pozice ve stereo poli - výsledkem je okturový LFO efekt.

MODULY MUSE (pokračování)

ZPOŽDĚNÍ DIFUZE

DIFFUSION DELAY je výkonný stereo signálový procesor inspirovaný zvukovým charakterem historických digitálních rackových jednotek. Je vysoce konfigurovatelný a lze jej přizpůsobit potřebám uživatele. Ať už se jedná o poskytování stereo delayů s pingpongovým chováním, filtrované echo ve stylu multi-tap pásek nebo reverbové zasněné chorus-difuzní stopy, Muse's DIFFUSION DELAY je zvukové hřiště pro efekty založené na čase.

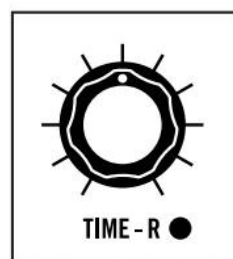
Časy zpoždění lze synchronizovat s globálním tempem pro hudebně související dělení nebo násobení a levý a pravý kanál zpoždění lze vzájemně odsadit pro pohlcující stereo efekty. Ovladač CHARACTER a jeho rozsáhlá nastavení nabídky MORE mohou poskytnout četné způsoby konfigurace filtrování, chování poklepání a šíření zpožděných signálů jednotlivě nebo v kombinaci. Každý ze dvou TIMBRES Muse lze nasměrovat (nebo úplně obejít) k digitálnímu procesoru DIFFUSION DELAY - při zachování zcela analogové cesty audio signálu Muse, pokud si to uživatel přeje.



ČAS-L

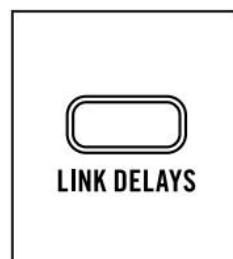
Nastavuje počáteční zpoždění na levém kanálu DIFFUSION DELAY.

MODULY MUSE (pokračování)



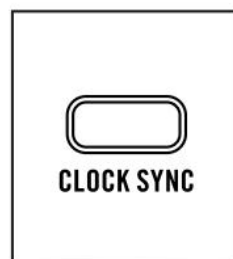
TIME-R

Nastavuje počáteční zpoždění na pravém kanálu DIFFUSION DELAY.



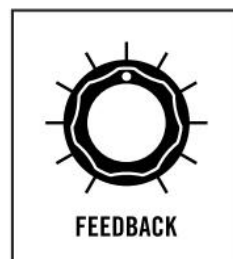
ZPOŽDĚNÍ ODKAZŮ

Propojuje oba kanály DIFFUSION DELAY, což vám umožňuje ovládat časy zpoždění obou kanálů pomocí knobu TIME-R. Při aktivované funkci LINK DELAYS vytvoří nastavení ovladače TIME-L časový posun mezi levým a pravým kanálem, zatímco nastavením ovladače TIME-R se budou oba kanály pohybovat rovnoměrně paralelně.



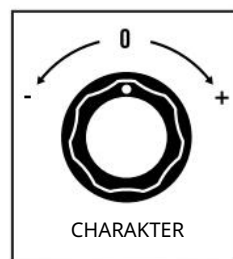
SYNCHRONIZACE HODIN

Synchronizuje oba kanály zpoždění s globálním TEMPO. Po aktivaci budou oba knobu TIME moci přeskakovat pouze mezi tempovými divizemi globálního TEMPO.



ZPĚTNÁ VAZBA

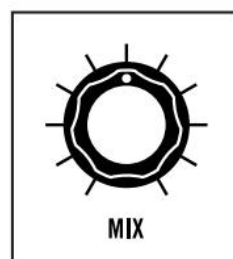
Směřuje část výstupu DIFFUSION DELAY zpět na jeho vstup, vytváří vícenásobné opakování a kaskádu zpožďovacích stop. ZPĚTNÁ VAZBA je proměnná od jednoho až po nekonečné opakování a vše mezi tím.



CHARAKTER

Variabilní ovládání makra, jehož funkce závisí na nastavení v MORE a uloží se pro každý patch. Lze jej použít k ovládání filtrování zpoždění, chování více klepnutí a efektů difúze jednotlivě nebo v tandemu. Ve výchozím nastavení funguje jako kombinace „DJ style“ filtru dolní propusti/horní propusti pro zpožděný signál – bez filtrování na 12' hodině, zvýšení filtrace horní propusti nad polednem a zvýšení filtrování dolní propusti pod polednem.

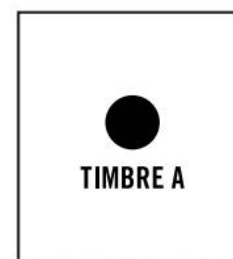
TIP: V níže uvedených možnostech MORE MENU naleznete přehled různých funkcí, které může ovladač CHARACTER provádět.



SMĚS

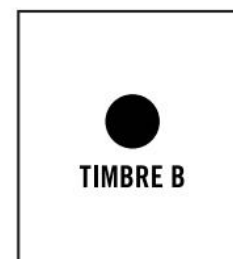
Crossfader pro ovládání rovnováhy mezi suchým signálem Muse a výstupem DIFFUSION DELAY. Zcela proti směru hodinových ručiček je DIFFUSION DELAY na výstupu zcela vynecháno. Zcela po směru hodinových ručiček je na výstupu pouze zpracovaný signál DIFFUSION DELAY.

MODULY MUSE (pokračování)



TIMBRE A

Při zapojení vede TIMBRE A do DIFFUSION DELAY. TIMBRE A je po odpojení plně obejit pro zcela analogový signál.



TIMBRE B

Při zapojení vede TIMBRE B do DIFFUSION DELAY. TIMBRE B je při odpojení plně obejit pro zcela analogový signál.

DIFFUSION DELAY VÍCE MENU

TYP SYNCHRONIZACE (COMBO, STRGHT, TRIP, DOT.

VÝCHOZÍ: COMBO)

Určuje, zda knobu TIME mohou zasáhnout všechny dělení

hodin (COMBO), pouze přímé dělení, pouze dělení trojic nebo pouze tečkované dělení not, když je povolena CLOCK SYNC.



REŽIM PING PONGU (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Umožňuje styl stereo ping pong zpoždění, ve kterém je každý

kanál zpoždění umístěn ve zpětné vazbě druhého. To má za následek chování zpětné vazby zpoždění, které přeskakuje tam a zpět mezi levou a pravou stranou stereo pole, když je zpětná vazba pravého delaye přiváděna do levého delaye a poté je zpětná vazba levého delaye přiváděna do pravého delaye, a již brzy.

Možnost nezávislého nastavení levého a pravého ovladače delay TIME umožňuje jedinečné stereo pingpongové rytmy.

REŽIM ČASU (CROSSFADE, POSUN PITCH. VÝCHOZÍ: CROSSFADE)

Volí mezi dvěma různými způsoby chování knoflíku TIME: režim prolínání, který eliminuje artefakty výšky tónu při změně časů zpoždění, nebo režim posunu výšky tónu podobný klasickým analogovým zpožďovacím zařízením (jako je MF-104 Analog Delay).

ROZLIŠENÍ (12-BIT, 16-BIT. VÝCHOZÍ: 12-BIT)

Tón DIFFUSION DELAY je inspirován klasickými ranými digitálními zpožděními a umožňuje uživatelům volit mezi 12bitovým režimem (připomínajícím zpoždění konce 70. až 80. let) nebo 16bitovým režimem (připomínajícím zpoždění konce 80. a 90. let).

FILTR CHRCTR (VYPNUTO, ZAPNUTO, OBRÁTIT. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Povolí knob CHARACTER k ovládání filtrování hlavního delay tapu na základě CHARACTER FILTER TYPE zvoleného níže. INVERT umožňuje převrátit chování filtrování (např. s „DJ“ filtrem typu INVERT umístí horní propust pod poledne a filtraci dolní propustí nad poledne).

MODULY MUSE (pokračování)

TYP FILTRU CHRCTR (DJ, TILT, BPF, NOTCH. VÝCHOZÍ: DJ)

Určuje typ filtrování aplikovaného na hlavní zpožďovací kohout, pokud je povoleno nastavení FILTR ZNAKŮ (buď ON nebo INVERT). Možné typy filtrů jsou:

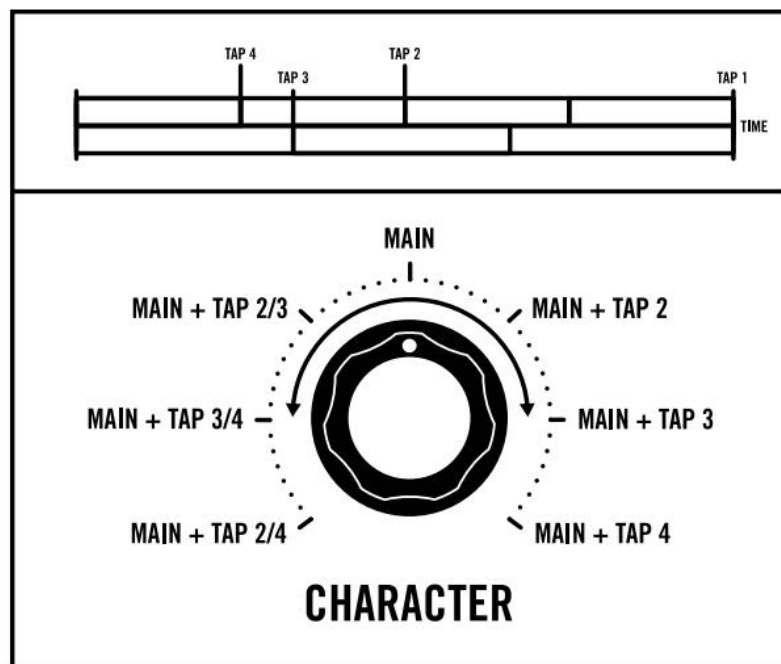
- DJ – filtr ve stylu DJ s horní propustí nad polednem a dolní propustí pod polednem
- TILT – Ekvalizér náklonu, který zesílí výšky a sníží hloubky nad polednem a zároveň zesílí hloubky a seká maxima pod polednem
- BPF - Rezonanční pásmový filtr
- NOTCH - Notch (pásmová zádrž) filtr se širokým zářezem

CHRCTR MULTI-TAP (VYPNUTO, ZAPNUTO, OBRÁTIT. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Umožňuje chování vícenásobného klepnutí pomocí ovladače CHARACTER . Každý kanál DIFFUSION DELAY , inspirovaný klasickými ovládacími prvky páskového echa, používá konfiguraci se čtyřmi kohoutky. Hlavní klepnutí zpoždění se ovládá knoby TIME L/R , klepnutí 2 přehraní při polovičním nastavení ČASU , 3 přehraní při 1/3 nastavení ČASU a 4 přehraní při 1/4 nastavení ČASU .

Když je CHARACTER MULTI-TAP nastaven na ON, bude fungovat ovladač CHARACTER bipolární móda.

- Nad polednem – kohoutek 2 bude smíchán v hlavním kohoutku, po kterém dojde k prolínání na 3 a potom klepněte na 4 úplně ve směru hodinových ručiček poloha - umožňující směs hlavního kohoutku s kohoutkem 2, 3 nebo 4.
- Středová poloha (v poledne) dává ne přidavné kohoutky.
- Pod polednem - směs kohoutku 2+3 bude smícháno s hlavním kohoutem, po kterém bude crossfade na směs tap 3+4, a pak směs kohoutků 2+4 zcela proti směru hodinových ručiček pozici, umožňující směs hlavního kohoutku se skupinou dva další kohoutky.



Nastavení INVERT převrátí toto chování tak, že 3-tapetové směsi nad poledne a 2-tapové směsi pod poledne. Upozorňujeme, že není možné smíchat všechny 4 kohoutky najednou.

CHRCTR DIFFUSE (VYPNUTO, ZAPNUTO, INVERZOVAT. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Umožňuje difúzní chování ve zpoždění pomocí ovladače CHARACTER . K difúzi dochází před zpožďovacími linkami, ale je v cestě zpětné vazby. Difuze rozmazává zvuk pomocí sítí all-pass filtrů, aby se dosáhlo tónů typu reverb. Otočením knoflíku CHARACTER nad polednem získáte standardní difúzi s maximální hloubkou difúze v poloze zcela ve směru hodinových ručiček. Otočením CHARACTER pod polednem získáte chorusovou difúzi s maximální hloubkou chorusu difuze v poloze zcela proti směru hodinových ručiček. Nastavení INVERT převrátí toto chování (sborová difuze nad polednem, standardní difuze pod polednem).

CHRCTR DIFUSE TIME (0,00 MS – 12,00 S. VÝCHOZÍ: 6,00 S)

Nastavuje čas šíření, když je difuze povolena – od nula milisekund do 12 sekund.

MODULY MUSE (pokračování)

HPF (20 Hz – 500 Hz. VÝCHOZÍ: 20 Hz)

Řídí mezní frekvenci pevné horní propusti umístěné před zpožďovacími linkami, ale ve zpětné vazbě. Variabilní od 20 Hz do 500 Hz.

LPF (2 KHZ – 11,75 KHZ. VÝCHOZÍ: 11,75 KHZ)

Řídí mezní frekvenci pevné dolní propusti umístěné před zpožďovacími linkami, ale ve zpětné vazbě. Variabilní od 2 kHz do 11,75 kHz

HLAVNÍ OUT MIX (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Nastavení pro povolení (nebo zakázání) DIFFUSION DELAY na hlavním výstupu.

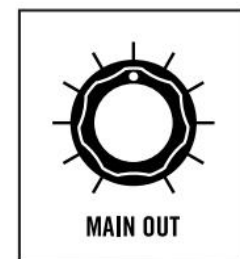
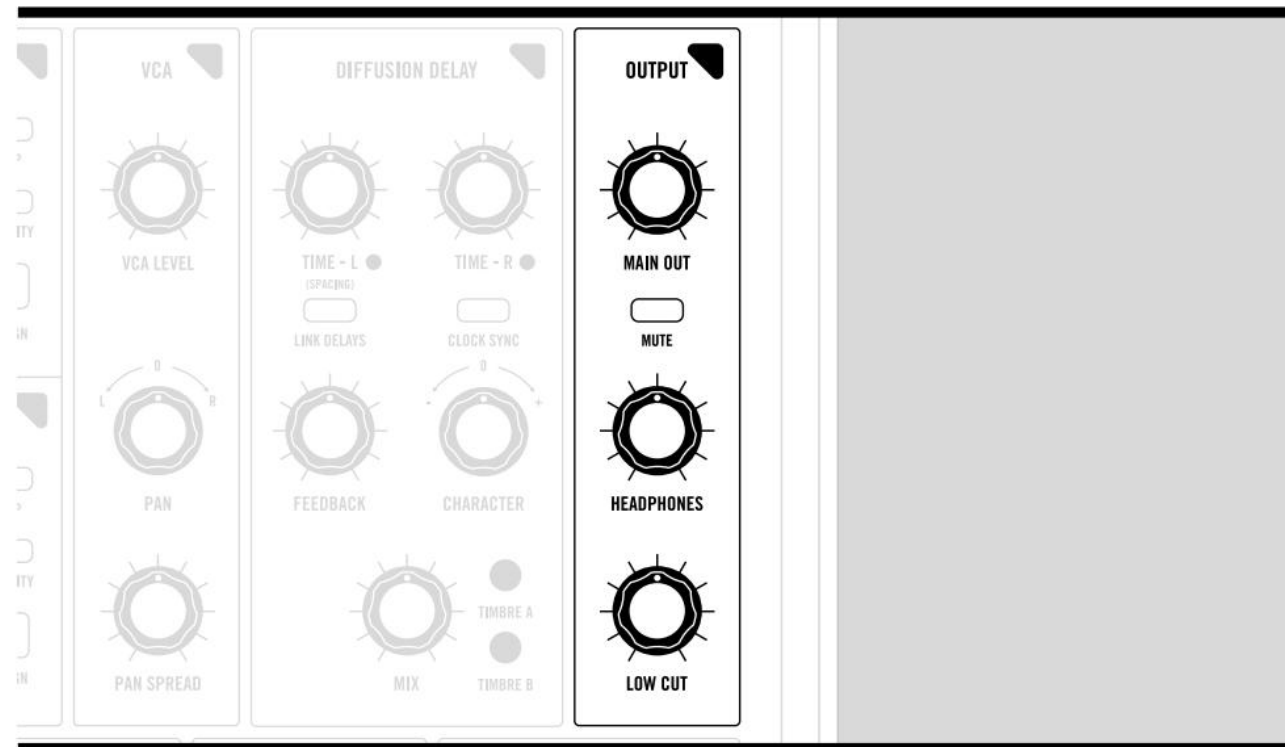
MIX SLUCHÁTEK (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Nastavení pro povolení (nebo zakázání) DIFFUSION DELAY na sluchátkovém výstupu.

MODULY MUSE (pokračování)

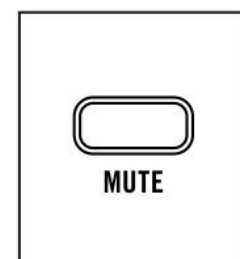
VÝSTUP

Sekce OUTPUT ovládá finální výstupní signál z Muse a poskytuje vyhrazený MAIN OUT a úroveň HEADPHONE, tlačítko MAIN OUT MUTE a ovladač LOW CUT EQ.



HLAVNÍ OUT

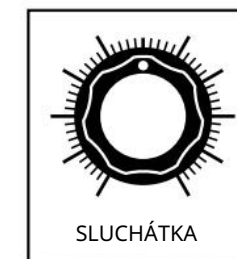
Nastavuje úroveň hlasitosti signálu Muse na výstupních konektorech MAIN OUT LEFT (MONO) a MAIN OUT RIGHT.



ZTLUMIT

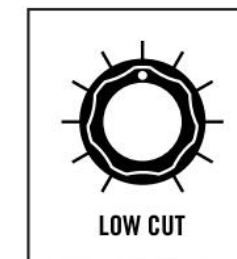
Ztlumení signálu MAIN OUT Muse bez kliknutí.

MODULY MUSE (pokračování)



SLUCHÁTKA

Nastavuje úroveň hlasitosti signálu Muse na výstupním konektoru HEADPHONES (nalezeno na přední části Muse pod levým ovladačem).



NÍZKÝ STŘÍH

Globální jednopólový horní propust pro odstranění nízkofrekvenčního obsahu z konečného výstupního signálu Muse pro usnadnění míchání. Nastavení tohoto knoflíku je uloženo pro každý patch.

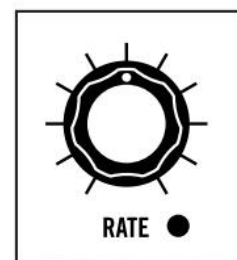
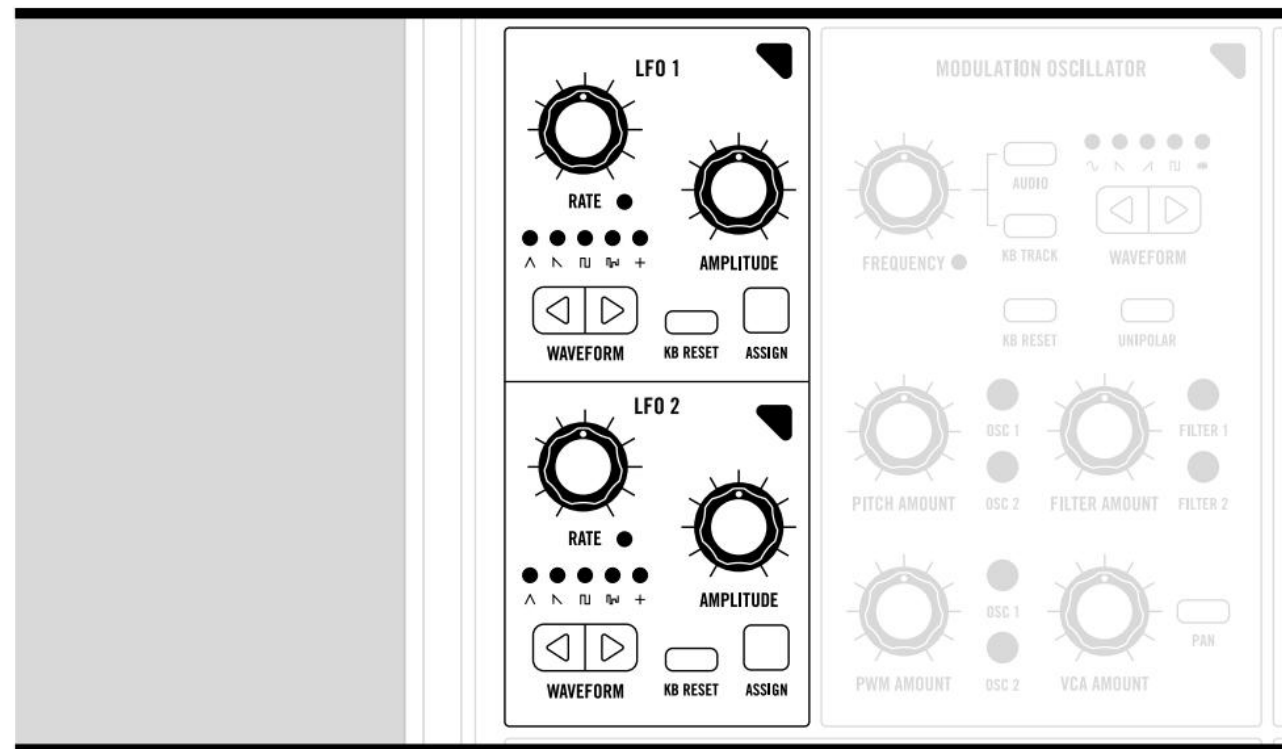
VÝSTUP VÍCE MENU

V tuto chvíli tento modul nemá žádné další nastavení menu, ale přidali jsme další menu pro případ, že by se to v budoucnu změnilo. Zaregistrujte svůj nástroj na moogmusic.com, abyste byli informováni o budoucích aktualizacích firmwaru.

MODULY MUSE (pokračování)

LFO 1+2

LFO 1 a 2 jsou dva identické nízkofrekvenční oscilátory (LFO). Umožňují, aby byla cyklická modulace aplikována na více destinací na panelu Muse prostřednictvím MOD MAP a každá má ovládání AMPLITUDE pro škálování síly modulace odeslané downstream do všech přiřazených destinací. Oba LFO jsou vysoce konfigurovatelné prostřednictvím příslušných nabídek MORE s variabilním nastavením rozsahu pro každou, globální nebo pro jednotlivé hlasové možnosti, a širokou škálu speciálních křivek volitelných uživatelem. Zrcadlové ovládací prvky pro každý LFO budou popsány jednou, ale pro oba platí stejná funkčnost.



HODNOTIT

Ovládá frekvenci LFO . Rozsah tohoto knoflíku je výchozí 0,01 Hz–40,00 Hz, ale má maximální rozsah 0,00 Hz – 1,00 kHz (lze konfigurovat v nabídce MORE).

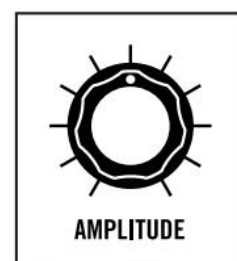
TIP: Nastavení rozsahu v nabídce MORE pro RATE se ukládají na bázi jednotlivých patchů, takže můžete nastavit rozsah každého LFO na vhodný pro lepší kontrolu výkonu!

TIP: Když je tvar vlny nastaven na RANDOM, knob RATE může úplně zastavit pohyb LFO , když je nastaven na minimální hodnotu. Použijte to v kombinaci s KB RESET k vytvoření náhodné modulace, která se změní pouze při stisknutí nových kláves. Toto chování je výchozí, když je vybrána NÁHODNÁ křivka, ale může být zakázáno v nabídce MORE .

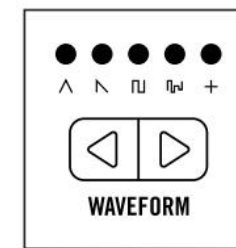
AMPLITUDE

Ovládá globální amplitudu LFO a funguje jako atenuátor umístěný před jakýmkoliv modulačním cílem.

TIP: Pokud je LFO použito v MOD MAP k modulaci několika destinací současně v různých hodnotách ve vašem patchi, knob AMOUNT bude fungovat jako makro a bude ovládat hloubku všech těchto modulačních směřování najednou.

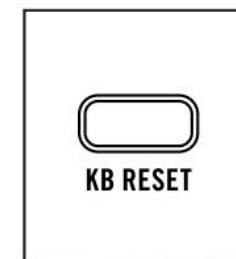


MODULY MUSE (pokračování)



VLNA

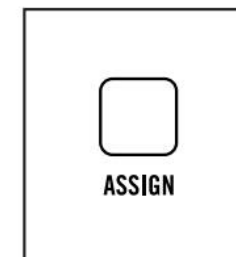
Vybírá tvar vlny LFO . Dostupné tvary jsou TROJÚHELNÍK, PILA, ČTVRTEC, NÁHODNÝ a UŽIVATELE volitelný tvar (lze vybrat v nabídce MORE).



RESET KB

Resetuje LFO na výchozí bod jeho vlnového cyklu pokaždé, když je stisknuta klávesa, což umožňuje předvídatelnější a opakovatelnější chování modulace.

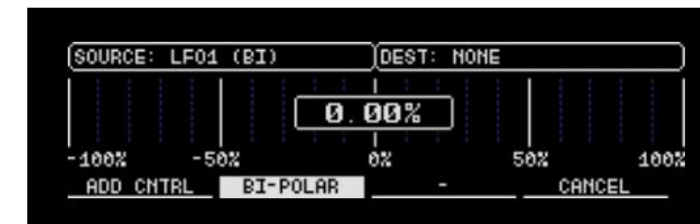
8HLASOVÝ POLYFONNÍ
ANALOGOVÝ SYNTÉZÁTOR



PŘIŘADIT

Umožňuje vám přiřadit LFO k modulaci ovládacího prvku panelu – otevření stránky rychlého přiřazení a vytvoření slotu v MOD MAP. Stiskněte ASSIGN a otočte knobem přiřazeným k požadovanému cíli modulace – otočený knob pak nastaví hloubku modulace aplikovanou na tento cíl. Stiskněte ENTER pro potvrzení směřování.

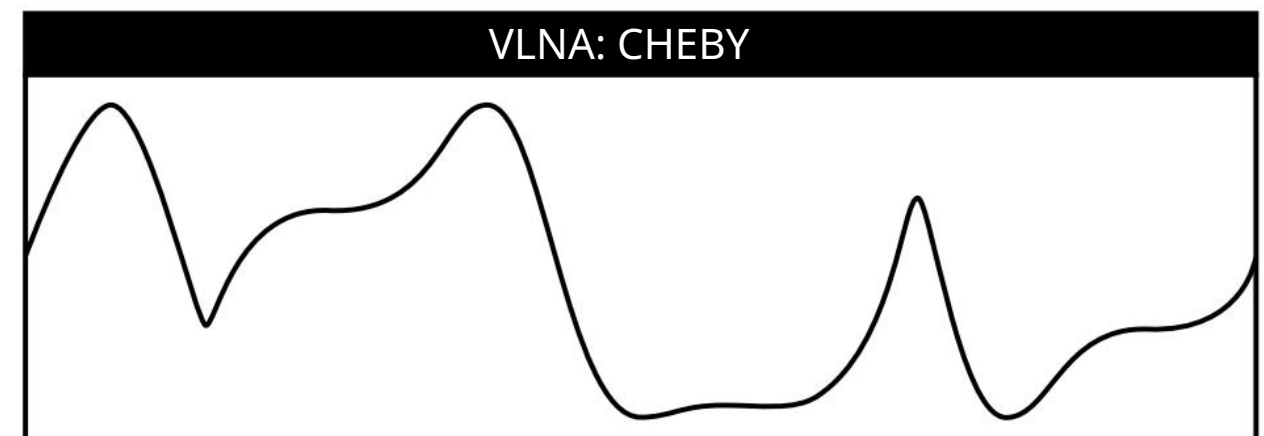
POZNÁMKA: Libovolné směřování modulace lze dále upravovat v nabídce MOD MAP – viz sekce MOD MAP .



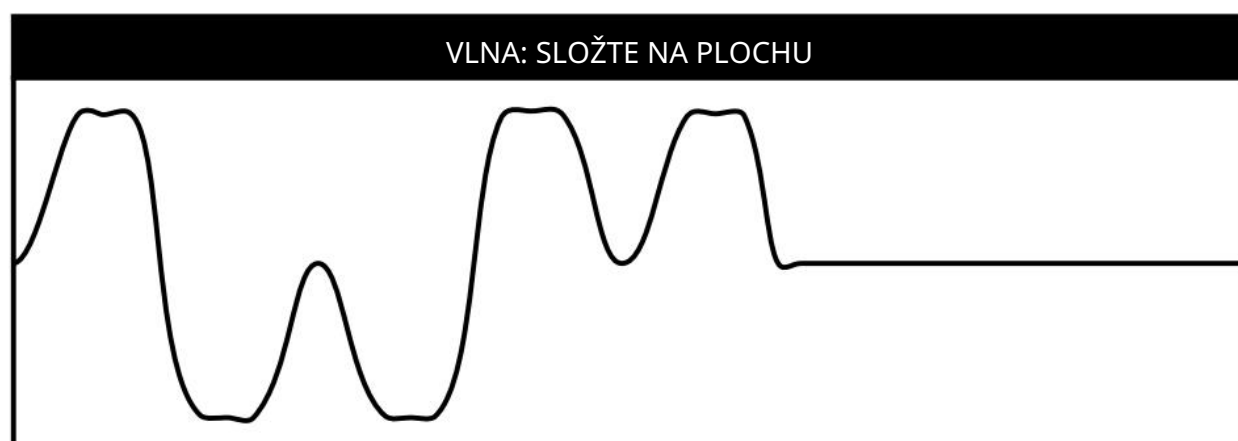
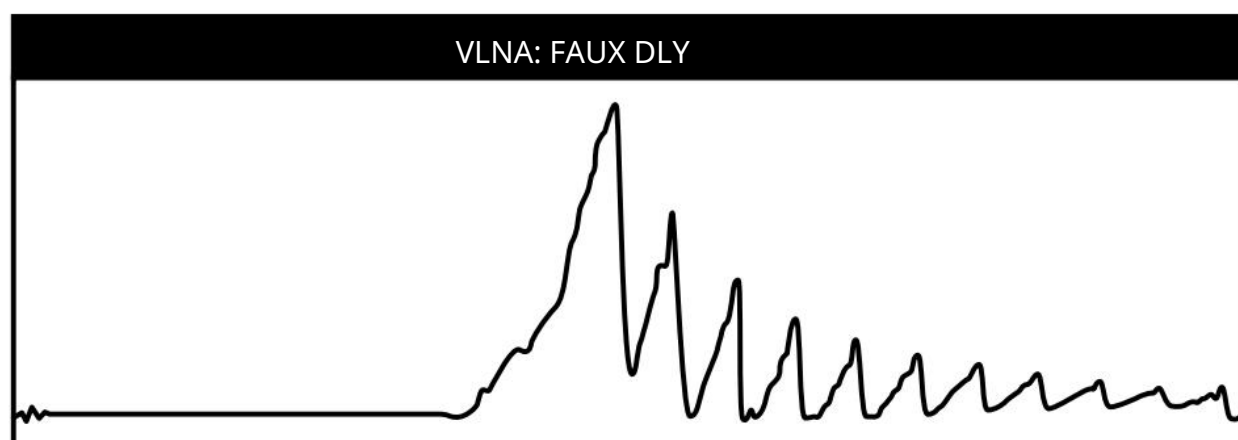
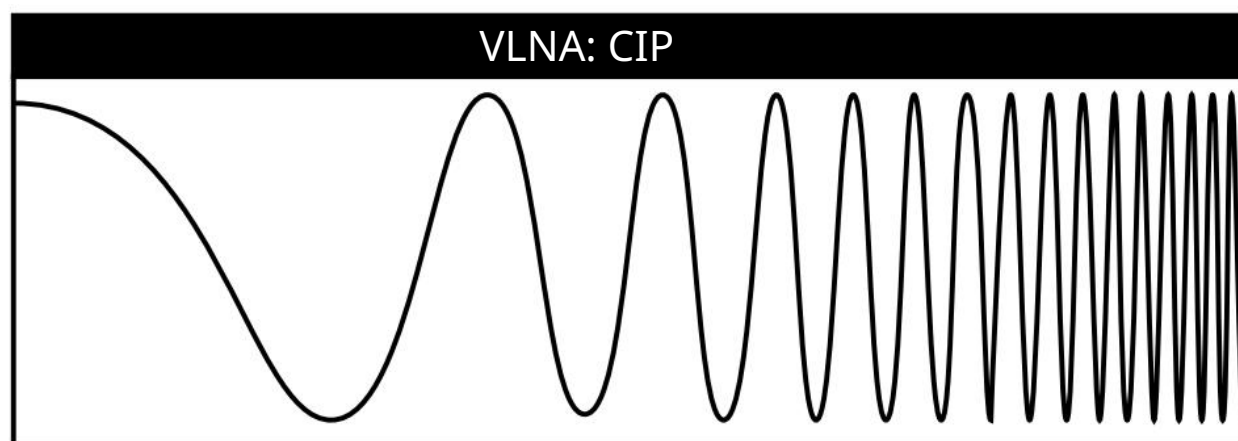
LFO 1+2 DALŠÍ MENU

UŽIVATELSKÁ VLNA

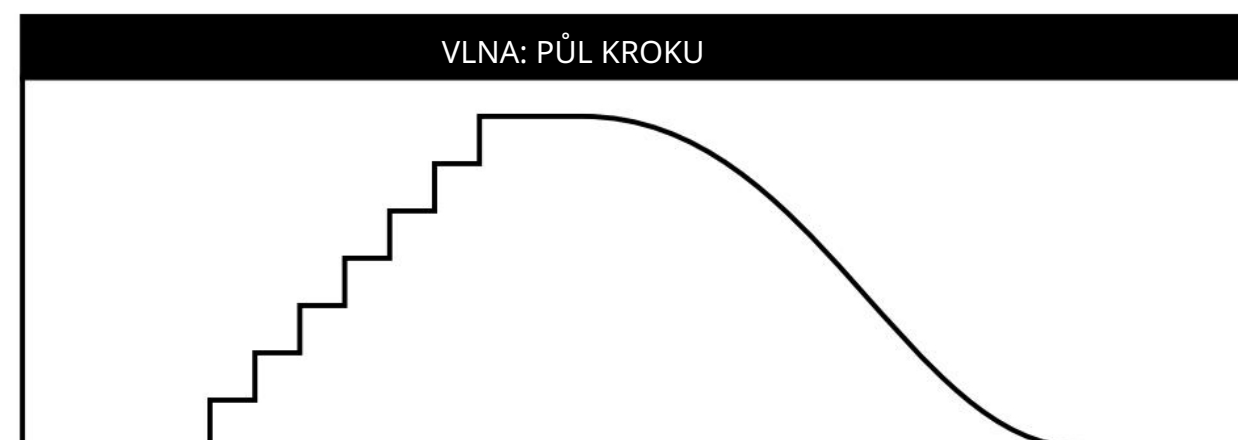
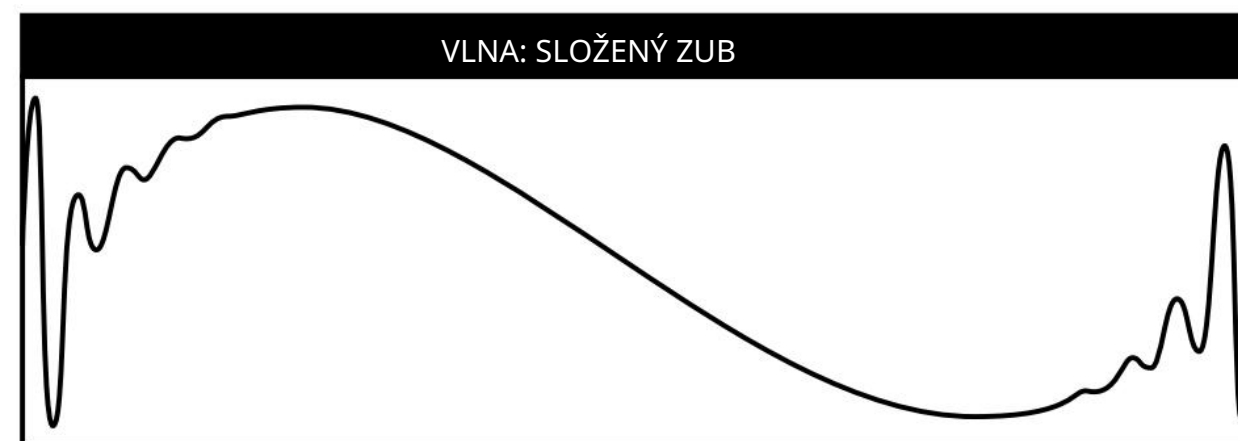
Vybírá vlastní křivku tak, aby obsadila 5. pozici křivky.



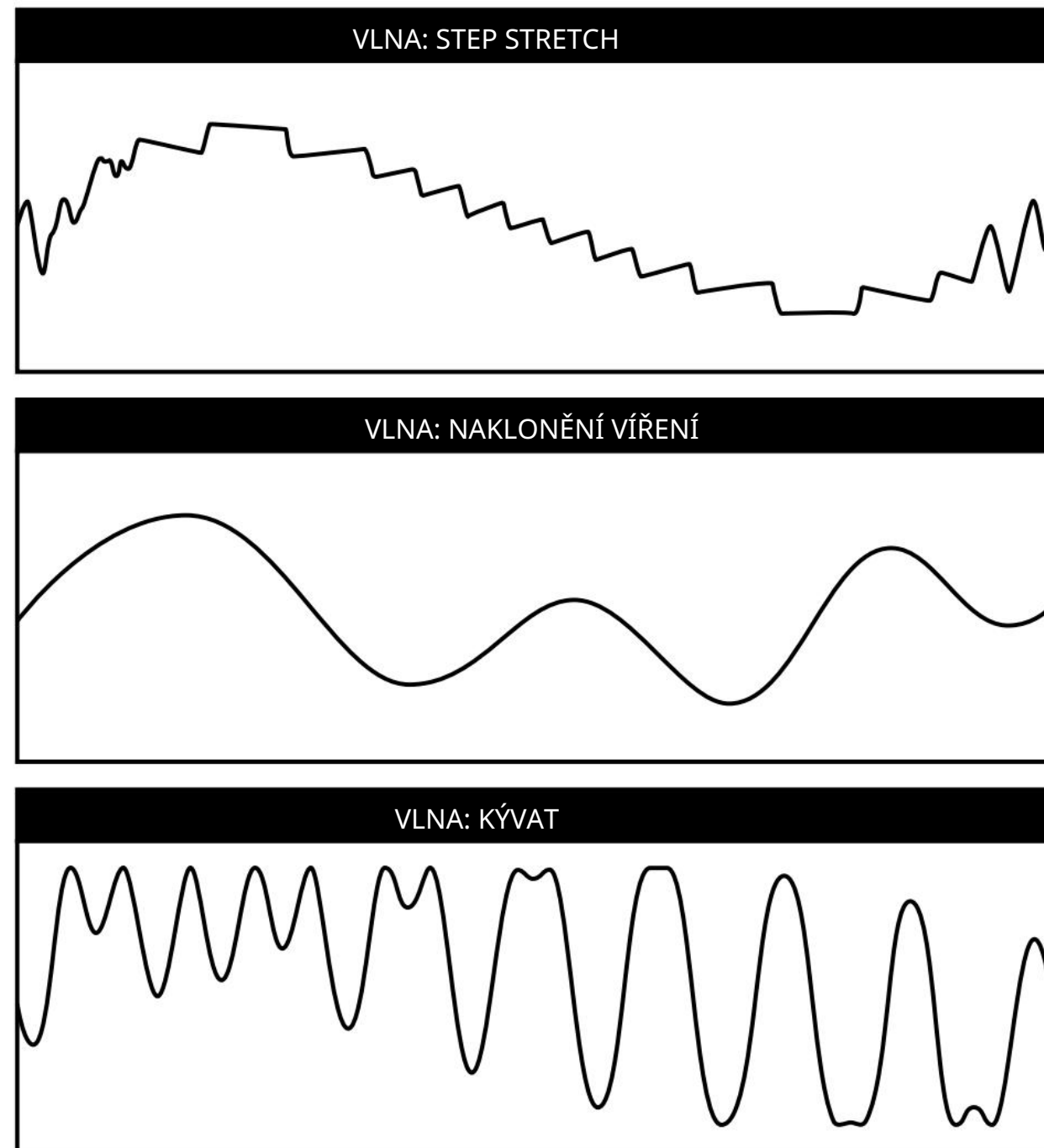
MODULY MUSE (pokračování)



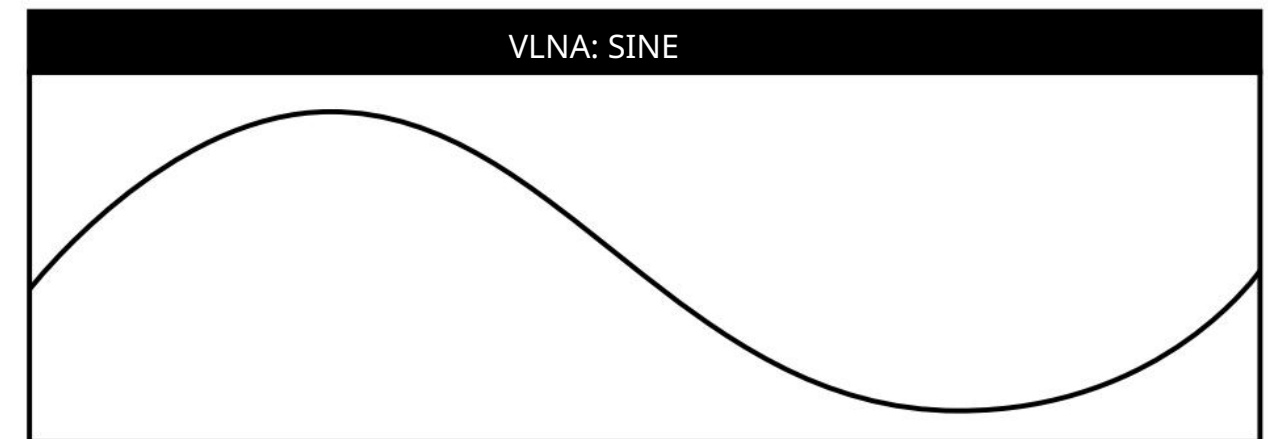
MODULY MUSE (pokračování)



MODULY MUSE (pokračování)



MODULY MUSE (pokračování)



TYP LFO (GLOBÁLNÍ, PER-VOICE. VÝCHOZÍ: GLOBÁLNÍ)

Vybírá, zda LFO funguje na GLOBÁLNÍ (jeden globální LFO pro celé TIMBRE) nebo PER-VOICE (osm samostatných LFO – jeden pro každý hlas).

SYNCHRONIZACE (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Synchronizuje LFO s globálním TEMPO – omezuje RATE pro přeskokování mezi násobením a dělením TEMPO .

TYP SYNCHRONIZACE (COMBO, STRGHT, TRIP, DOT. VÝCHOZÍ: COMBO)

Určuje, zda knob RATE může zasáhnout všechny dělení hodin (COMBO), pouze přímé dělení, pouze dělení tripletů nebo pouze tečkované dělení tónů TEMPO, když je povolena SYNC .

MINIMÁLNÍ RYCHLOST (0 Hz – 1,00 kHz. VÝCHOZÍ: 0,01 Hz)

Vybírá spodní limit pro nastavení ovladače RATE .

TIP: S RATE MIN 0 Hz můžete efektivně pozastavit cyklus LFO . Použitím jednoho LFO nastaveného na čtvercovou vlnu pro modulaci jiné rychlosti LFO tak, aby její čtvercová vlna posunula na 0 Hz, můžete dosáhnout zajímavé modulace LFO , která se zastaví na spodní části čtvercové vlny, zatímco se pohybuje na vrcholu čtvercové vlny.

RATE MAX (0 Hz – 1,00 kHz. VÝCHOZÍ: 40,00 Hz)

Vybírá horní limit pro nastavení ovladače RATE.

PŘÍŘAĎTE POLARITA (BI, UNI. VÝCHOZÍ: BI)

Vybere, zda je LFO výchozí na UNIPolární nebo Bipolární polaritu při použití tlačítka ASSIGN k vytvoření směrování modulace.

MODULY MUSE (pokračování)

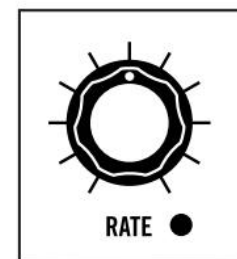
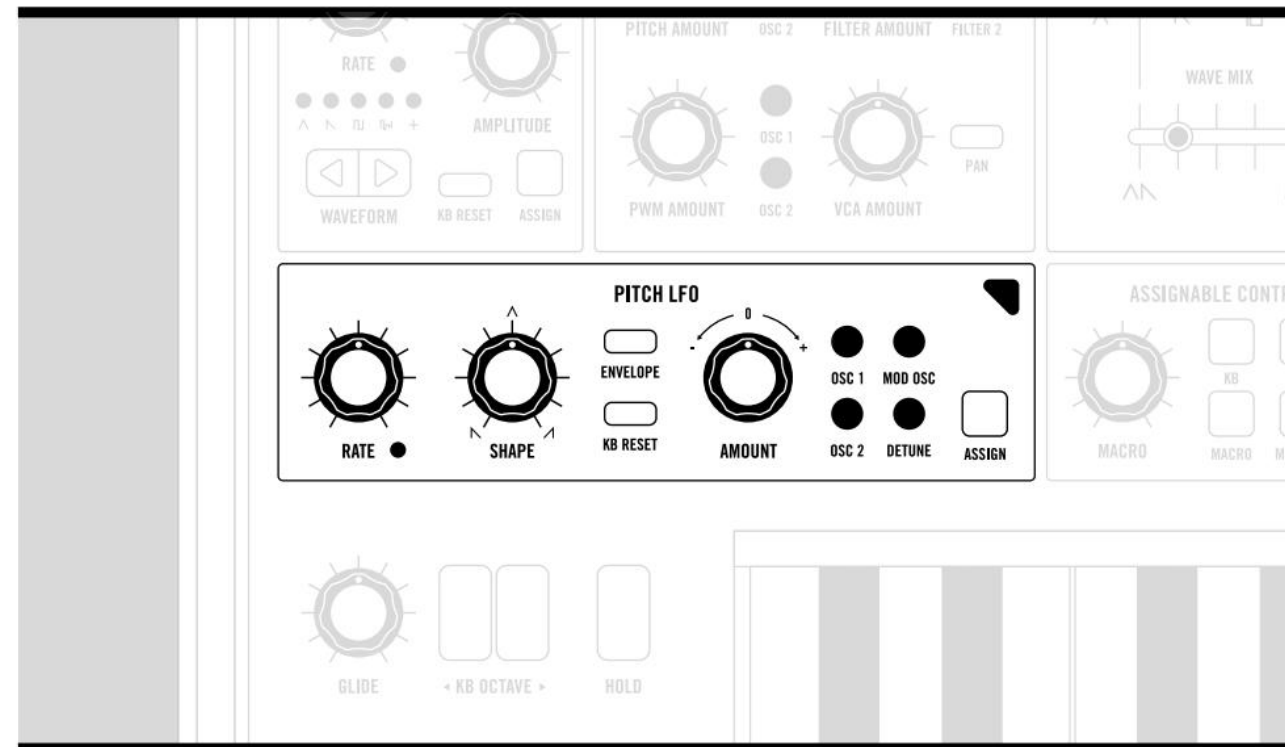
ROZTEČ LFO

PITCH LFO je vyhrazený modulační zdroj navržený pro použití s oscilátory řízenými napětím Muse (OSCILLATORS 1 a 2 a MODULATION OSCILLATOR).

LFO s proměnným zkosením z

pilovým zubem přes trojúhelník k rampě je PITCH LFO specificky vytočeno pro jemné úrovně vibrata a

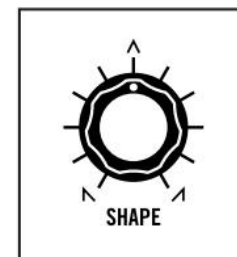
je schopen jednorázového chování obálky. Může být také směrován přes MOD MAP do jakéhokoli jiného cíle.



HODNOTIT

Ovládejte frekvenci PITCH LFO. Rozsah tohoto knoflíku je výchozí 0,01 Hz–40,00 Hz, ale má maximální rozsah 0,00 Hz – 1,00 kHz (konfigurovatelné přes nabídku DALŠÍ).

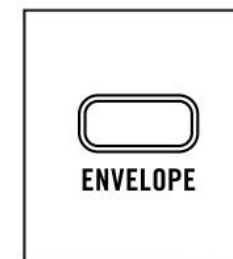
MOD



TVAR

Bipolární ovládání upravující úhel křivky PITCH LFO . V poledne má tvar vlny symetrický trojúhelník. Nastavení SHAPE posune časy náběhu a sestupu TROJÚHELNÍKU , přičemž se změní na vlnu SAWTOOTH , když je zcela proti směru hodinových ručiček, a na vlnu RAMP , když je zcela ve směru hodinových ručiček.

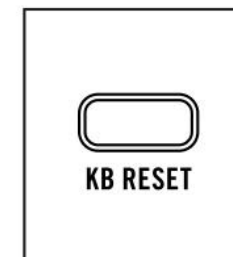
MODULY MUSE (pokračování)



OBÁLKA

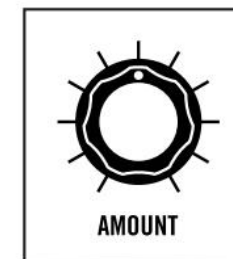
Umožňuje unipolární „jednorázový“ režim, který se spustí při každém stisku klávesy. To umožňuje použít PITCH LFO jako obálku ve stylu AD s ovladačem SHAPE současně nastavení časů ATTACK a DECAY .

POZNÁMKA: Tato funkce ignoruje jakékoli nastavení polarity v nabídce MORE a bude vždy unipolární.



RESET KB

Resetuje PITCH LFO na výchozí bod pokaždé, když je stisknuta klávesa, což umožňuje předvídatelnější a opakovatelnější modulační chování.

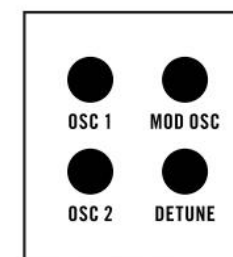


MNOŽSTVÍ

Bipolární kontrola nad hloubkou modulace PITCH LFO jeho pevně zapojených destinací. Při nastavení na poledne nebude knob AMOUNT poskytovat žádnou modulaci.

Nastavení knoflíku ve směru hodinových ručiček od poledne bude mít za následek pozitivní modulaci cíle, zatímco nastavení knoflíku proti směru hodinových ručiček od poledne bude mít za následek obrácenou modulaci cíle.

TIP: PITCH LFO je optimalizováno pro vibrato pohyb a jako takový bude mít za následek pohyb +/- 2 půltóny s AMOUNT otočeným na maximum (v kladném nebo záporném směru), což umožňuje velmi přesné ovládání přes vibrato efekty.



OSC 1

Směřuje PITCH LFO k modulaci OSCILLATOR 1, když je zapojen.

OSC 2

Směřuje PITCH LFO k modulaci OSCILLATOR 2, když je zapojen.

MOD OSC

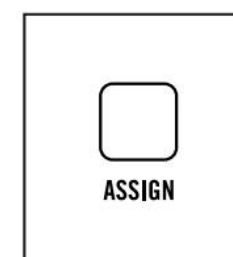
Směřuje PITCH LFO k modulaci MODULATION OSCILLATOR , když je zapojen.

ROZLADIT

Nasměřuje PITCH LFO k modulaci knobu DETUNE v VOICE CONTROL sekce při záběru.

PŘÍŘADIT

Umožňuje vám přiřadit PITCH LFO modulaci ovládacího prvku panelu – otevření stránky rychlého přiřazení a vytvoření slotu v MOD MAP. Stiskněte ASSIGN a otočte knobem přiřazeným k požadovanému cíli modulace – otočený knob pak nastaví hloubku modulace aplikovanou na tento cíl. Stiskněte ENTER pro potvrzení směrování.



POZNÁMKA: Libovolné směrování modulace lze dále upravovat v nabídce MOD MAP – viz sekce MOD MAP .

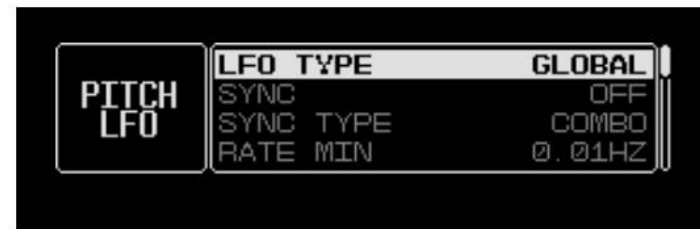
MODULY MUSE (pokračování)

PITCH LFO MORE MENU

TYP LFO (GLOBAL, PER-VOICE.

VÝCHOZÍ: GLOBAL)

Vybírá, zda PITCH LFO funguje na úrovni GLOBAL (jeden globální PITCH LFO pro celý TIMBRE) nebo PER-VOICE (osm samostatných PITCH LFO – jeden pro každý hlas).



SYNCHRONIZACE (ZAPNUTO, VYPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Synchronizuje PITCH LFO s globálním TEMPO – omezuje RATE pro přeskokování mezi násobením a dělením z TEMPO.

TYP SYNCHRONIZACE (COMBO, STRGHT, TRIP, DOT. VÝCHOZÍ: COMBO)

Určuje, zda knob RATE může zasáhnout všechny dělení hodin (COMBO), pouze přímé dělení, pouze dělení tripletů nebo pouze tečkované dělení tónů TEMPO, když je povolena SYNC .

MINIMÁLNÍ RYCHLOST (0 Hz – 1,00 kHz. VÝCHOZÍ: 0,01 Hz)

Vybírá spodní limit pro nastavení ovladače RATE .

RATE MAX (0 Hz – 1,00 kHz. VÝCHOZÍ: 40,00 Hz)

Vybírá horní limit pro nastavení ovladače RATE .

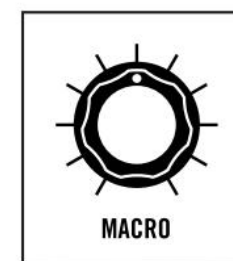
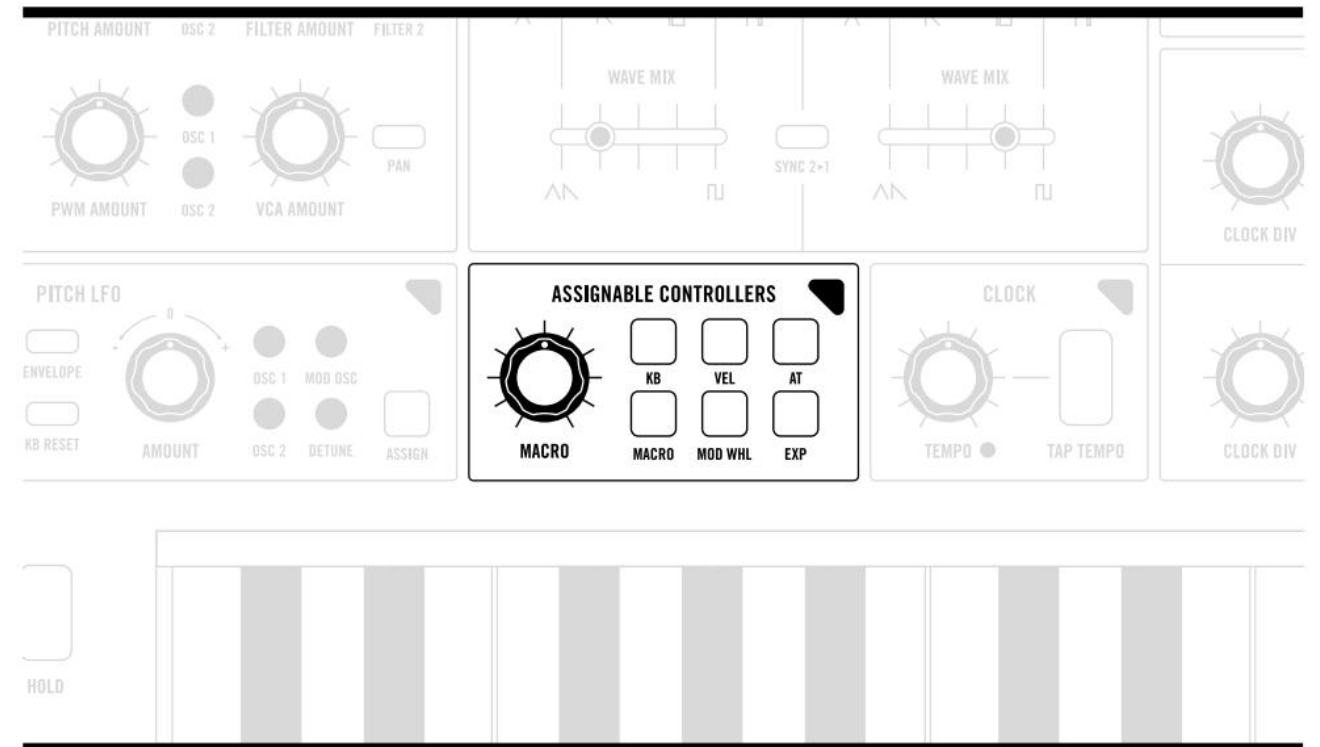
PŘÍŘAĎTE POLARITA (BI, UNI. VÝCHOZÍ: BI)

Vybere, zda je PITCH LFO výchozí na UNIPolární nebo Bipolární polaritu při použití tlačítka ASSIGN k vytvoření směrování modulace.

MODULY MUSE (pokračování)

PŘÍŘADITELNÉ OVLADAČE

ASSIGNABLE CONTROLLERS jsou kolekce výrazných ovladačů, které lze použít buď jako zdroje modulace nebo jako ovladače modulace. Stisknutí libovolného tlačítka vám umožní přiřadit KEYBOARD, VELOCITY, AFTERTOUCH, MAKRO KNOB, MOD WHEEL nebo EXPRESSION PEDAL cílům modulace prostřednictvím zobrazení QUICK ASSIGN.



MAKRO (KNOFLÍK)

Ovladač MACRO je ovladač bez vyhrazené funkce panelu, ale lze mu přiřadit ovládání jedné nebo několika funkcí na Muse. Jedná se o další otočný bod výrazu, který lze považovat za podobný ve funkci jako MOD WHEEL

- umožňuje dramatické morfování patchů ovládané jedním knoflíkem nebo může být jednoduchým ovladačem pro jeden slot na modu na mapě modů. Lze naprogramovat buď jako unipolární nebo bipolární řízení.

MOD MOD

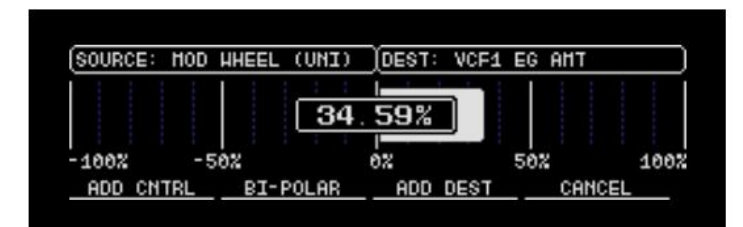
RYCHLÉ PŘÍŘAZENÍ

Tlačítka v PŘÍŘAZITELNÝCH OVLADACÍCH

sekce (stejně jako tlačítka ASSIGN pro LFO 1+2, PITCH LFO, FILTER ENVELOPE,

a VCA ENVELOPE) lze použít k rychlému vytvoření modulačních směrování v MOD MAP.

Stisknutím tlačítka ASSIGN libovolného zdroje modulace na panelu vyvolejte zobrazení rychlého přiřazení.



MODULY MUSE (pokračování)

Úpravou libovolného ovládacího prvku panelu se tento parametr vybere jako cíl modulace. Pokračováním v nastavování ovládacího prvku cílového panelu se změni velikost modulace v kladném nebo záporném směru s nastavením poedne, což má za následek 0% modulaci. Kliknutím na tlačítko ENTER v PROGRAMÁTORU nebo kliknutím dolů na enkodér SELECT potvrdte přiřazení.

TIP: S otevřeným zobrazením rychlého přiřazení můžete stisknout libovolné tlačítko ASSIGN na panelu pro výměnu zdroje modulace nebo upravit libovolný ovládací prvek panelu pro změnu cíle modulace.

POZNÁMKA: Jakékoli směrování modulace lze dále upravovat v MOD MAP – viz sekce MOD MAP .

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) ADD CNTRL Potvrdí

aktuální rychlé přiřazení přidáním do prázdného modulačního slotu v MOD MAP. Stisknutím tlačítka ADD CNTRL se dostanete do nově vytvořeného směrování modulace v MOD MAP se zvýrazněnou volbou CONTROLLER , aby bylo možné vybrat modulační CONTROLLER.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) BI-POLAR Přepíná mezi

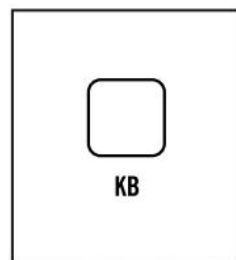
unipolárním a bipolárním chováním pro zdroje modulace schopné obou (LFOs 1+2, PITCH LFO, knoflík MACRO a MOD WHEEL).

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) PŘIDAT DEST Potvrdí

aktuální rychlé přiřazení (jeho přidání do prázdného modulačního slotu) a zahájí proces rychlého přiřazení znovu pomocí stejného zdroje. Toto je snadný způsob, jak rychle generovat více modulačních přiřazení pomocí stejného zdroje.

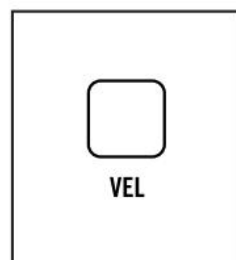
(MĚKKÉ TLAČÍTKO) ZRUŠIT Ukončí rychlé

přiřazení bez uložení.



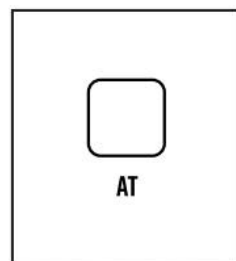
KB

Zadá rychlé přiřazení pomocí KLÁVESNICE jako zdroje modulace.



VEL

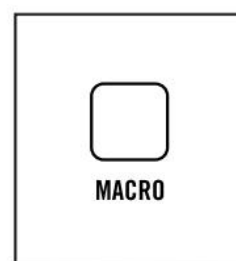
Zadá rychlé přiřazení pomocí klávesnice VELOCITY jako zdroje modulace.



NA

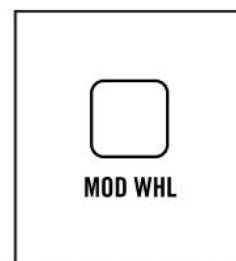
Zadává rychlé přiřazení pomocí klávesnice AFTERTOUCH jako zdroje modulace.

MODULY MUSE (pokračování)



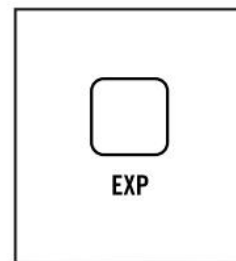
MACRO

Zadává rychlé přiřazení pomocí ovladače MACRO jako zdroje modulace.



MOD WHL

Zadává rychlé přiřazení pomocí MOD WHEEL jako zdroje modulace.



EXP

Zadává rychlé přiřazení pomocí vstupu EXPRESSION PEDAL jako zdroje modulace.

POZNÁMKA: Všechny přiřaditelné ovladače lze použít jako modulační ovladače i jako zdroje modulace – konfigurovatelné pomocí MOD MAP.

PŘÍŘADITELNÉ OVLADAČE VÍCE MENU

TYP KLUZU (LCR, LCT, EXP. VÝCHOZÍ: LCR)

Vybírá ze tří různých typů Glide – každý z nich zachází s načasováním portamenta mezi dvěma notami trochu jinak.



• LCR (LINEÁRNÍ KONSTANTNÍ RYCHLOST)

V tomto režimu je rychlost klouzání konstantní, takže další klouzání trvá déle. Pokud klouzání trvá určitou dobu, než přejde jednu oktávu, klouzání o dvě oktávy bude trvat dvojnásobek času.

• LCT (LINEÁRNÍ KONSTANTNÍ ČAS)

V tomto režimu je Glide Time konstantní, bez ohledu na ujetou vzdálenost. Klouzání k notě o oktávu vzdálenou bude trvat přesně stejně dlouho jako klouzání k notě vzdálené o dvě oktávy

• EXP (EXPONENTIÁLNÍ)

V tomto režimu se rychlost klouzání mění po exponenciální křivce a zpomaluje se, jak se přibližuje k cílové notě.

MODULY MUSE (pokračování)

ROZSAH KOL (0-12. VÝCHOZÍ: 7)

Vybírá rozsah v půltónech pro kolečko Pitch Bend, od 0 (účinné vypnutí kolečka Pitch pro zvolené TIMBRE) do 12 (ekvivalent oktávy).

TIP: Pro různé TIMBRY v patchi můžete nastavit ROZSAH ROZTEČOVÉHO KOLA odlišně . To může být užitečné zejména u splitů nebo stacků, kdy každý zabarvení reaguje odlišně na aktivitu pitch wheel.

SUSTAIN ON (ON/OFF. VÝCHOZÍ: ON)

Povolí nebo zakáže aktivitu na vstupu pedálu SUSTAIN pro aktuální TIMBRE.

TIP: Chování SUSTAIN můžete nastavit odlišně pro různé TIMBRE v patchi, takže jedno TIMBRE vydrží při pohybu pedálu. druhý ne.

PŘIŘAZENÍ MAKRA (UNI, BI. VÝCHOZÍ: UNI)

Vybírá, zda má knob MACRO výchozí hodnotu UNIPolární nebo BIPolární polarity při použití tlačítka ASSIGN k vytvoření směrování modulace.

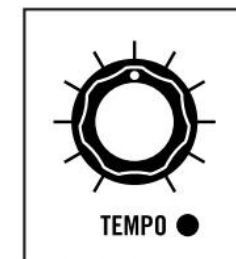
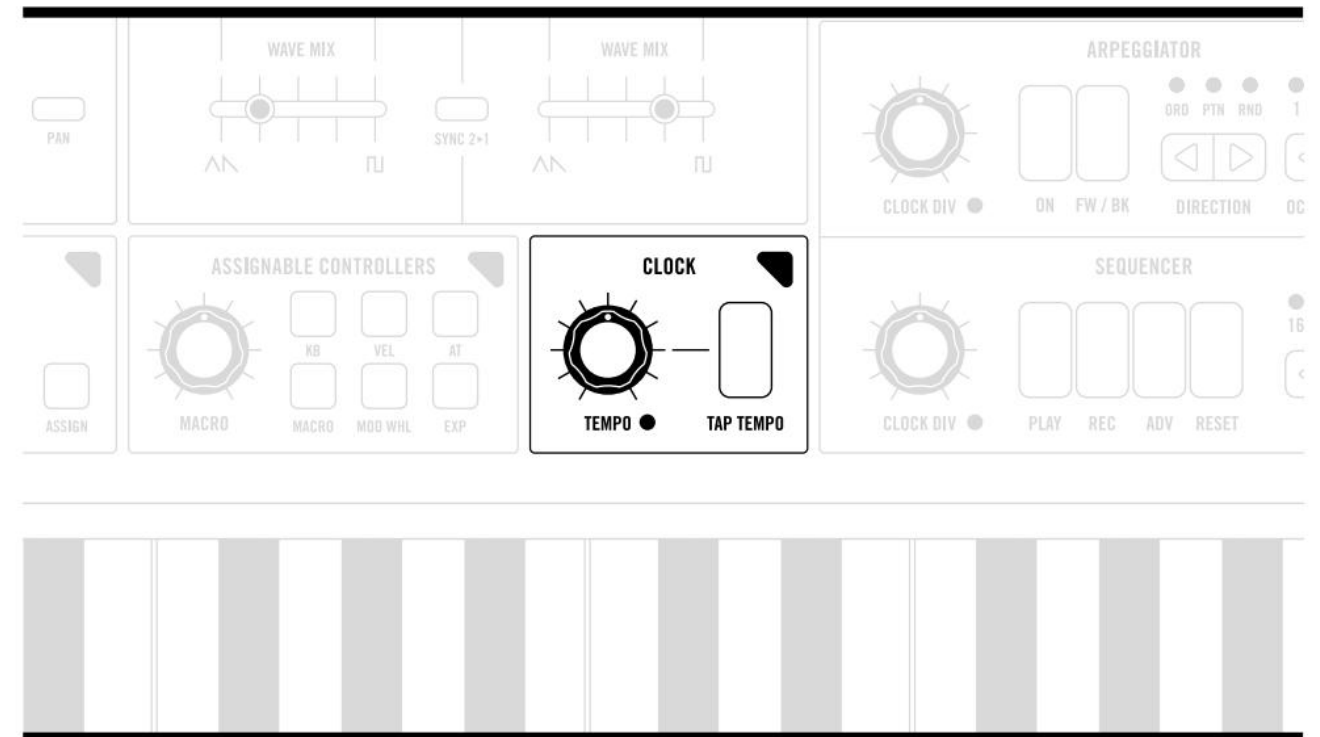
M WHEEL ASSIGN (UNI, BI. VÝCHOZÍ: UNI)

Vybírá, zda má MOD kolečko jako výchozí hodnotu UNIPolární nebo BIPolární polaritu při použití tlačítka ASSIGN k vytvoření směrování modulace.

MODULY MUSE (pokračování)

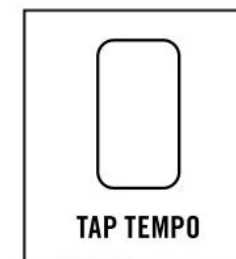
HODINY

Sekce CLOCK nastavuje globální tempo pro Muse – generuje tempo prostřednictvím interních hodin nebo výběrem externích hodin (analogových nebo MIDI) prostřednictvím nabídky MORE .



TEMPO

Ovládá tempo vnitřních hodin a nastavuje jejich hodnotu čtvrtových tónů. Jeho výchozí rozsah je 30 tepů za minutu (BPM) při nejnižším nastavení knobu až po 300 tepů za minutu při maximálním nastavení ovladače.



KLEPNĚTE TEMPO

Vygeneruje nastavení TEMPO pomocí série po sobě jdoucích stisknutí TAP TEMPO tlačítka, které přepíše nastavení knoflíku TEMPO . Nastavením knoflíku TEMPO se vrátíte na nastavení určené knoflíkem TEMPO . Režim TAP TEMPO se řídí stejnými limity rozsahu jako knoflík TEMPO , tj. 30 BPM až 300 BPM.

TIP: Nabídka HODINY MORE obsahuje možnost, která uživatelům umožňuje vybrat, zda TAP TEMPO bude odvozovat své nastavení ze série dvou klepnutí na tlačítko TAP TEMPO nebo z průměru čtyř klepnutí na

Tlačítko TAP TEMPO – vyhovuje různým úrovním rytmické přesnosti uživatelů.

MODULY MUSE (pokračování)

HODINY DALŠÍ MENU

ZDROJ HODIN (AUTO, INTERNÍ, ANALOGOVÝ, MIDI IN, USB. VÝCHOZÍ: AUTO)

Určuje zdroj hlavních hodin pro Muse – buď INTERNÍ hodiny, externí

ANALOGOVÉ

hodiny (přes CLOCK IN), externí hodiny přes 5pinový konektor

MIDI IN nebo externí hodiny přes USB.



V režimu AUTO dokáže Muse automaticky určit zdroj hodin pro uživatele na základě určitých podmínek: Pokud je přijat externí signál MIDI START na portech DIN nebo USB, automaticky se pro uživatele zvolí hodiny MIDI; pokud je buď tlačítko PLAY na SEQUENCER nebo tlačítko ON ARPEGGIATOR fyzicky stisknuto, zatímco systém detekuje externí analogové hodiny připojené ke konektoru CLOCK IN, automaticky se uživateli zvolí ANALOGOVÉ hodiny; a nakonec, pokud fyzicky stisknete tlačítko PLAY na SEQUENCER nebo tlačítko ON ARPEGGIATOR, když není nic zapojeno do konektoru CLOCK IN, uživatel automaticky zvolí INTERNÍ hodiny.

IGNOROVÁNÍ START/STOP ARP (VYPNUTO/ZAPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Určuje, zda ARPEGGIATOR poslouchá (OFF) nebo ignoruje (ON) MIDI START/STOP zprávy.

Při přijetí zprávy START se ARPEGGIATOR resetuje na krok 1 a začne přehrávání – přehrávání se zastaví po přijetí zprávy STOP.

SEQ START/STOP IGNORE (VYPNUTO/ZAPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Určuje, zda SEQUENCER poslouchá (OFF) nebo ignoruje (ON) MIDI START/STOP zprávy.

Při přijetí zprávy START se SEQUENCER resetuje na krok 1 a začne přehrávání – přehrávání se zastaví po přijetí zprávy STOP.

MIDI CLOCK OFFSET BPM (+/- 50 BPM v rámci celkových limitů BPM. VÝCHOZÍ: +0,00)

Nastavuje offset tempa vzhledem k externím MIDI hodinám. Pokud jsou externí MIDI hodiny nastaveny na 120 BPM, Muse lze nastavit na 121 BPM nastavením MIDI CLOCK OFFSET BPM na +1,00 – což umožňuje těsné rytmické fázování proti externím hodinám.

TIP: MIDI CLOCK OFFSET BPM se po vypnutí a zapnutí vždy resetuje zpět na +0,00.

MODULY MUSE (pokračování)

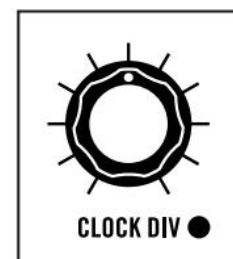
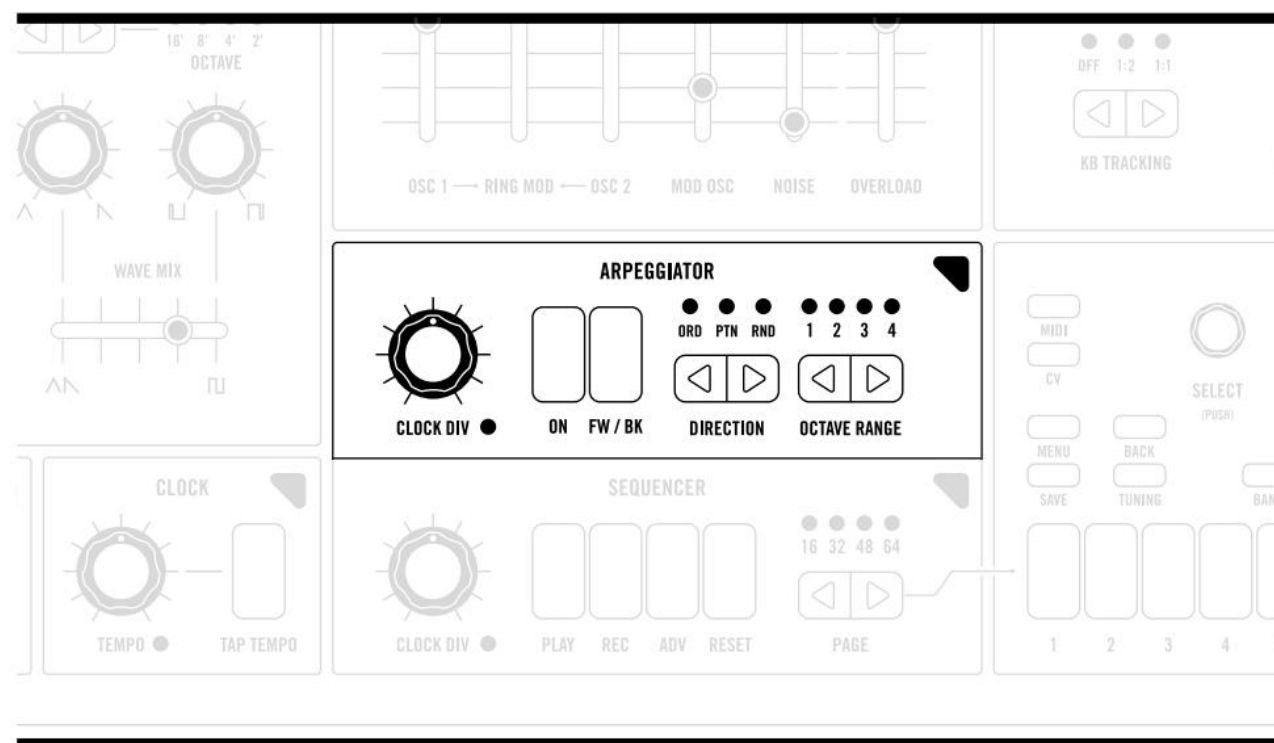
ARPEGGIÁTOR

ARPEGGIATOR je výkonný kompoziční nástroj, který bere noty držené na klaviatuře a hraje je jednu po druhé v opakujícím se rytmickém vzoru.

Arpeggiátory se běžně používají ke generování vzorů not, zatímco držíte stisknuté akordy, což vám dává kontrolu nad směrem těchto vzorů, počtem oktáv v rozpětí vzorů a rychlostí arpeggiace.

ARPEGGIATOR od Muse jde mnohem hlouběji než ostatní, protože vám poskytuje přístup k fascinujícím a hlubokým strukturám vzorů s přeskokováním not, možnostmi střídání vzorů a režimem serialismu. Dále můžete programovat rytmy přímo v ARPEGGIATORU, konfigurovat pravděpodobnostní přeskokování a aktivovat zamykání smyčky. ARPEGGIATOR od Muse je mnohem víc, než jen nástroj, který může zdát, vytváří snášené kaskády not, buduje rytmické základy pro písně a generuje nové a vzrušující hudební nápady.

TIP: Vzory z ARPEGGIATORU lze nahrát v reálném čase do SEQUENCER pro uložení, úpravu a vyvolání stisknutím REC zatímco jsou spuštěny SEQUENCER i ARPEGGIATOR.

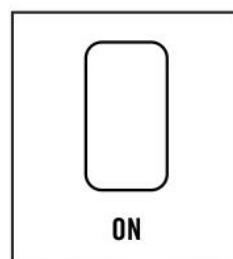


HODINY DIV

Vybírá rytmické poddělení hlavních hodin TEMPO, které se použije jako tempo ARPEGGIATORU.

TIP: Použijte CLOCK DIVISION TYPE v nabídce MORE k vyloučení přístupu k určitým rytmickým poddělením pomocí ovladače CLOCK DIV. To může být užitečné během hraní, abyste se vyhnuli výběru nechtěných rytmických dělení při živém hraní.

MODULY MUSE (pokračování)

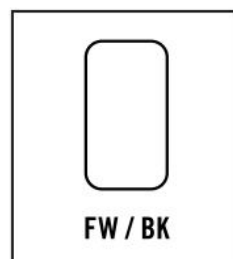


NA

Zapne ARPEGGIATOR, hraje noty držené na klaviatuře v rytmickém vzoru na základě nastavení CLOCK DIV, ORDER, RANGE a STEP .

TIP: Podržte sérii not na klaviatuře a stiskněte klávesu HOLD na levém ovladači, aby ARPEGGIATOR běžel, aniž byste museli dále držet noty na klaviatuře.

Stisknutím nových kláves na klávesnici nahradíte aktuální noty podle toho, kterou z nich podržíte.

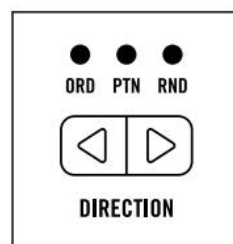


FW/BK

Umožňuje kyvadlový pohyb. Arpeggiované noty se nejprve přehrají v pořadí určeném tlačítkem DIRECTION od začátku do konce, poté se budou hrát v opačném pořadí od konce k začátku.

TIP: Když je směrové tlačítko nastaveno na RND, uživatelé budou moci nastavit NÁHODNOU DÉLKU FW/BK v

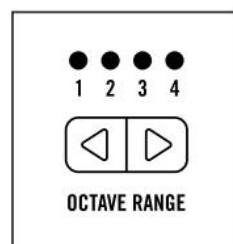
Nabídka VÍCE . Toto nastavení určí, o kolik kroků se náhodný vzor posune dopředu, než obrátí směr a přehraje stejný vzor zpět. Kdykoli se arpeggiator pohybuje vpřed, pattern bude hrát noty náhodně, ale kdykoli se arpeggiator pohybuje vzad, bude zrcadlit přední část patternu na základě nastavení FW/BK RANDOM LENGTH .



SMĚR

Volí mezi třemi různými provozními režimy pro arpeggiator:

- ORD
Arpeggiované noty budou hrát ve stejném pořadí, ve kterém byly původně hrány klávesnice.
- PTN
Uživatelé si mohou vybrat ze seznamu různých možností algoritmického pohybu arpeggia v nabídce MORE. Výchozí nastavení UP (noty hrají vzestupně).
- RND
Arpeggiované noty se budou přehrávat v náhodném pořadí.



OKTÁVOVÝ ROZSAH

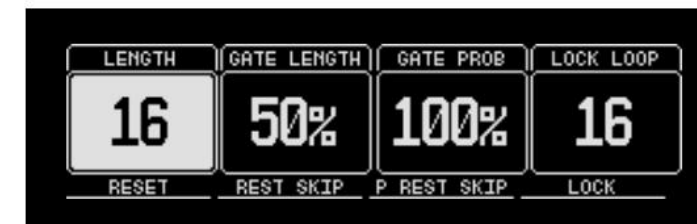
Vybírá počet oktáv, které budou použity pro přehrání arpeggiovaného patternu – mezi 1 až 4 oktávy. Když je vybrána více než 1 oktáva, arpeggiovaný vzor se bude pohybovat přes různé oktávy vzoru arpeggiatoru na základě nastavení v nabídce MORE .

MODULY MUSE (pokračování)

NASTAVENÍ ARPEGGIÁTORU

Stisknutím tlačítka ARP v PROGRAMÁTORU

vyvolá hlavní rozhraní pro ovládání ARPEGGIATORU.



KROKOVACÍ TLAČÍTKA

V inicializovaném stavu ARPEGGIATORU tlačítka

1-16 v PROGRAMMERU svítí a je vidět chase světlo, které se

pohybuje po krocích rychlostí podle nastavení CLOCK DIV .

Stisknutí tlačítka kroku vytvoří hudební pomlku, vypne LEDku kroku a zabrání přehrávání noty v tomto kroku.

DÉLKA

Vybírá délku rytmického patternu ARPEGGIATOR na základě tlačítek STEP , což vám umožní rozšířit rytmický pattern za 16 kroků a až na 64 kroků.

Skupiny po 16 krocích lze řešit pomocí tlačítka PAGE v SEKVENCERU.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) RESET

Resetuje arpeggiator na první tón vzoru arpeggiator na základě nastavení arpeggiatoru.

DÉLKA BRÁNY

Globálně vybere délku brány pro každý KROK v ARPEGGIATORU – od 1 % délky kroku do 99 %.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) PŘESKOČENÍ ODPOČINKU

Přepíná mezi dvěma režimy: SHIFT nebo SKIP (výchozí: SHIFT). Toto nastavení určuje chování ARPEGGIATORU, když je odpočinek naprogramován pomocí tlačítek STEP . K dispozici jsou dvě nastavení:

- SHIFT
Hudební nota, která by hrála na kroku s pomlkou, se přesune na další dostupný krok bez odpočinku. Výchozí chování – REST SKIP není zvýrazněno.
- PŘESKOČIT
Hudební nota, která by hrála na kroku s odpočinkem, je v arpeggiovaném vzoru přeskočena. Stisknutím tlačítka REST SKIP jej zvýrazníte a označíte chování SKIP .

BRÁNA PROB

Vybírá pravděpodobnost, že jakýkoli KROK bude náhodně převeden na odpočinek. Při volbě 100 % se arpeggiovaný vzor přehraje přesně tak, jak je naprogramován, při volbě 0 % bude arpeggiovaný vzor obsahovat pouze resty. S libovolným nastavením mezi 1-99 % uživatelé řídí, jak často bude naprogramovaná nota náhodně převedena na pomlku. Toto nastavení platí globálně pro každý KROK v ARPEGGIATORU.

MODULY MUSE (pokračování)

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) P ODPOČÍNEK PŘESKOČIT

Přepíná mezi dvěma režimy: SHIFT nebo SKIP (výchozí: SHIFT). Funguje podobně jako tlačítko REST SKIP , ale vztahuje se pouze na resty, které se vyskytují v důsledku náhodných zbytků vyplývajících z nastavení GATE PROB .

K dispozici jsou dvě nastavení:

- **SHIFT**

Hudební nota, která by hrála na kroku s náhodným odpočinkem, se posune na další dostupný krok bez odpočinku. Výchozí chování – P REST SKIP není zvýrazněno.
- **PŘESKOČIT**

Hudební nota, která by hrála na kroku s náhodně vybraným odpočinkem, je v arpeggiovaném vzoru přeskočena. Stisknutím tlačítka P REST SKIP jej zvýrazníte a označíte chování SKIP .

ZAMKNUTÍ SMYČKY a ZÁMEK (MĚKKÉHO TLAČÍTKA).

Soft tlačítko LOCK umožňuje uživatelům uzamknout určitý počet dříve hraných kroků a vytvořit pseudo-sekvenci . Délka tohoto uzamčeného patternu je založena na nastavení LOCK LOOP v rozsahu 1-64 kroků (vždy je zachycena vyrovnávací paměť 64 not, takže délku lze zvětšit/zmenšit, i když je uzamčen).

Při aktivovaném LOCKu budou ignorována nastavení GATE PROBABILITY a RND DIRECTION a vše, co bylo přehráno před aktivací LOCK , se bude přehrávat neomezeně dlouho, dokud se LOCK neodpojí. Například, pokud je LOCK LOOP nastaveno na 19 kroků, když je zapnut LOCK , bude se opakovat posledních 19 kroků, které byly zahrány v arpeggiovaném pattu (to zahrnuje kroky, které byly náhodně vynechány na základě nastavení PRAVDĚPODOBNOTI).

LOCK vám umožní zachytit a udržet šťastné nehody, které se stanou při hraní na ARPEGGIATOR nebo smyčku menších sekcí v rámci delšího arpeggia během hraní. Dále lze využít funkci LOCK jako sekvenční skicák druhů a vzorů lze nahrát do SEQUENCER.

TIP: I když je ARPEGGIATOR zapnutý LOCK , uživatelé mohou stále hrát alternativní sadu not na klaviatuře pro ARPEGGIATOR použít, když je LOCK vypnutý, může to být také zábavná metoda pro přidávání not do patternu LOCK „přehráním“ tlačítka LOCK .

Nové noty přidávané do LOCKED patternu budou přidány na pozici, ve které byly zachyceny živě.

ARPEGGIATOR VÍCE MENU

CLOCK DIV (STRGHT, TRPLT, TEČKOVANÝ, COMBO. VÝCHOZÍ: STRGHT)

Určuje, zda knob CLOCK DIV může zasáhnout pouze rovné dělení globálního TEMPO, pouze trojitě dělení, pouze tečkované dělení not nebo kombinaci všech (COMBO).



SWING (25 % - 75 %. VÝCHOZÍ: 50 %)

Vybírá množství pro zpoždění každého druhého kroku arpeggiovaného patternu, přičemž 50% nastavení nepřináší žádný švih.

POHYB OCT (PTN/NOTE/RND. VÝCHOZÍ: VZOR)

Určuje, jak je v ARPEGGIATORU zpracován pohyb oktávy . (Toto nastavení se nevztahuje na SMĚR RND, který vždy použije nastavení NÁHODNÝ POHYB oktávy).

- **PTN**

Umožňuje přehrát celý pattern arpeggia před přechodem na jinou oktávu.
POZNÁMKA: Umožňuje přeskokování ARPEGGIATORu mezi oktávami jedné noty před přechodem na další notu.
- **RND**

Přiřadí náhodnou oktávu ve zvoleném rozsahu každé notě v arpeggiovaném vzoru.

MODULY MUSE (pokračování)

FW/BK:PIVOT POZNÁMKA (ZAPNUTO/VYPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Určuje, zda se budou tóny na začátku a na konci patternu arpeggia opakovat při změně směru, když je zapnutý FW/BK .

- **ZAPNUTO**

Noty na začátku a na konci arpeggia se budou opakovat. (Příklad: DOWN + FW/BK přehráno C1-E1-G1, arpeggiated: G1, E1, C1, C1, E1, G1, G1, E1, C1 atd.)
- **VYPNUTO**

Noty na začátku a na konci arpeggia se NEBUDOU opakovat. (Příklad: DOLŮ + FW/BK hrál C1-E1-G1, arpeggiated: G1, E1, C1, E1, G1, E1, C1 atd.)

FW/BK: RND DÉLKA (2-64. VÝCHOZÍ: 2)

Určuje, o kolik kroků se náhodný vzor posune vpřed, než obrátí směr a přehraje stejný vzor zpět, když jsou obě nastavení směru RND a FW/BK aktivní. Kdykoli se arpeggiator pohybuje vpřed, pattern bude hrát noty náhodně, ale kdykoli se arpeggiator pohybuje zpět, bude zrcadlit přední část patternu na základě nastavení FW/BK RANDOM LENGTH .

PTN:DIRECTION (NAHORU/DOLŮ. VÝCHOZÍ: NAHORU)

Určuje směr pohybu ARPEGGIATOR , když je DIRECTION nastaven na PTN:

- **NAHORU**

Noty se hrají v pořadí od nejnižší po nejvyšší
- **DOLŮ**

Noty se hrají v pořadí od nejvyšší po nejnižší

PTN:LEAPFROG FW/BK (0-8/0-8. VÝCHOZÍ: 1/0)

Přeskočí kroky, aby se vytvořily skokové pohybové chování (tj. 2 kroky vpřed/1 krok vzad). Nastavení FW určí, kolik kroků bude přeskočeno směrem vpřed, a nastavení BW určí, kolik kroků bude přeskočeno směrem dozadu. FW/BW nelze nastavit na stejné číslo. (Příklad: UP + LEAPFROG (2/1) hrál C1-E1-G1-B1-D2, arpeggiated: C1, G1, E1, B1, G1, D2, B1. DOWN + LEAPFROG (3/2) hrál C1-E1 -G1-B1-D2, arpeggiated: D2, E1, B1, C1, G1.)

VZOR: LEAPFROG

SMĚR NAHORU S LEAPFROG FW/BK NASTAVENÝM NA 2/1

Akord HRANÝ
ARPEGGIOVANÝ

SMĚR DOLŮ S LEAPFROG FW/BK NASTAVENÝM NA 3/2

Akord HRANÝ
ARPEGGIOVANÝ

MODULY MUSE (pokračování)

PTN:ALTERNATIVNÍ (VYPNUTO/VNITŘNÍ/VNĚJŠÍ. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Vytváří střídající se vzory not v kombinaci s nastavením DIRECTION . Nejvíce to bude patrné, když zahrajete 4 nebo více not.

• VYPNUTO

Nedochází k žádné změně tónů (Příklad: UP + OFF zahráno: C1-E1-G1-B1-D2, arpeggiated: C1,E1,G1,B1,D2)

• VNĚJŠÍ

Noty se střídají od vnějších tónů dovnitř a počáteční tón bude určen nastavením PATTERN DIRECTION , přičemž DOWN začíná na nejvyšším tónu a UP začíná na nejvyšším tónu.

nejnižší nota. (Příklad: UP + OUTER hraje: C1-E1-G1-B1-D2, arpeggiated: C1,D2,E1,B1,G1. DOWN + OUTER

hrál C1-E1-G1-B1-D2, arpeggiated: D2,C1,B1,E1,G1)

• VNITŘNÍ

Noty se střídají od vnitřních not směrem ven a počáteční nota by byla určena

Nastavení SMĚRU VZORU . Když uživatelé arpeggiate sudý počet not, budou UP patterny

začínají na spodní střední notě a vzory DOWN začnou na horní střední notě. (Příklad:

UP + INNER hraje: C1-E1-G1-B1-D2, arpeggiated: G1,B1,E1,D2,C1. DOWN + INNER hrál C1-E1-G1

B1-D2, arpeggiated: G1,B1,E1,D2,C1.)

VZOR: ALTERNATIVNÍ
SMĚR NASTAVENA PRO VŠECHNY PŘÍKLADY

The image displays three rows of musical notation, each representing a different mode of the PTN:ALTERNATIVNÍ feature. Each row is labeled on the left with its mode: VYPNUTO, VNĚJŠÍ, and VNITŘNÍ. Each row contains two staves. The first staff in each row shows a chord (Akord HRANÝ) with four notes (C1, E1, G1, B1, D2) on a treble clef staff. The second staff shows the arpeggiated version (ARPEGGIOVANÝ) of the same chord, with notes played sequentially. A vertical dotted line separates the chord and arpeggiated sections.

MODULY MUSE (pokračování)

RND:SERIAL MODE (VYPNUTO/ZAPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Určuje, zda je dovoleno opakovat zahrané noty předtím, než zahrají všechny ostatní noty v daném RND arpeggiativním vzoru. To bude mít za následek spíše pseudonáhodný pocit, protože to zabrání ARPEGGIATORU

od možnosti volně opakovat noty v náhodném vzoru a místo toho přinutit ARPEGGIATOR , aby přehrál všechny stisknuté noty v jednoduché frázi, a pak pokračoval ve vytváření náhodných permutací této fráze.

• VYPNUTO

Noty se mohou v rámci patternu opakovat před zahráním všech ostatních not.

(Příklad: hraje se C1-E1-G1-B1-D2, arpeggiated: C1, D2, E1, B1, G1, G1, D2.)

• ZAPNUTO

Noty se NESMÍ opakovat v rámci patternu, dokud nezahrají všechny ostatní noty.

(Příklad: hráno C1-E1-G1-B1-D2, arpeggiováno: [C1, G1, E1, B1, D2], [E1, G1, D2, B1, C1] atd.)

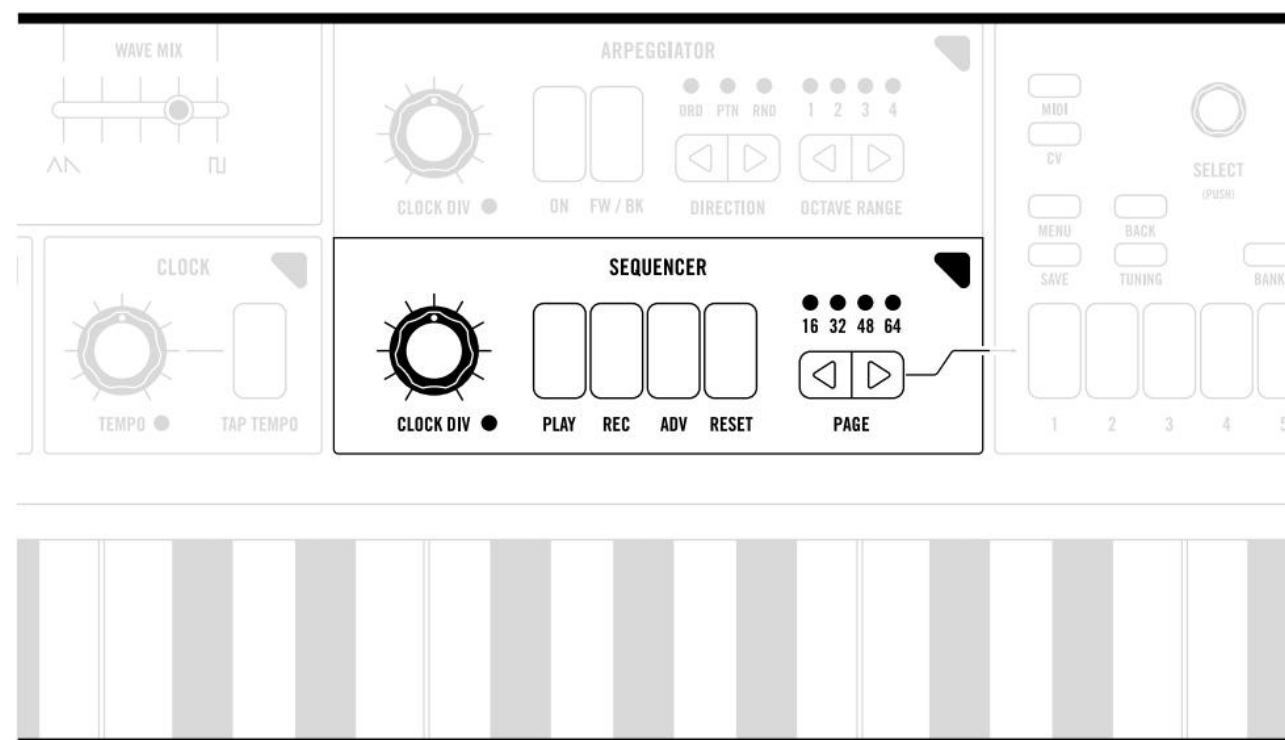
MODULY MUSE (pokračování)

SEKVENČER

8HLASOVÝ POLYFONNÍ
ANALOGOVÝ SYNTÉZÁTOR

Muse obsahuje hluboký a flexibilní SEQUENCER pro skládání plných melodických pasáží a bitimbrálu ujednání. Tam, kde mnoho syntezátorů ukládá sekvenční data jako součást patche, na Muse the SEQUENCER je plně nezávislý a je schopen řídit výběr patchů jako parametr sekvenování. Banka 256 sekvenčí žije vedle 256 patchů, což vám umožňuje vyzkoušet různé patche při skládání a přehrávání sekvence.

Sekvence lze do SEKVENČERU přehrát buď zadáním sekvenční noty po notě (STEP RECORD režimu) nebo hraním živě, zatímco SEQUENCER běží, s každou notou indexovanou a uloženou během hraní. Muse's SEQUENCER vám umožňuje ponořit se do hloubky a upravovat každou jednotlivou notu s možnostmi upravit načasování not až na mikroskopickou úroveň, zapojit se do generativních kontrol pravděpodobnosti jednotlivých kroků a dokonce nahrávat až osm různých ovládacích prvků parametrů na předním panelu na sekvenčí .

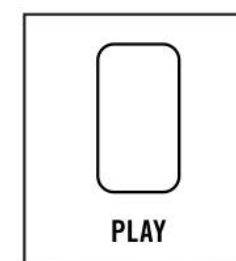


HODINY DIV

Vybírá rytmické poddělení hlavních hodin TEMPO, které se použije jako tempo SEQUENCER.

TIP: Použijte CLOCK DIVISION TYPE v nabídce MORE k vyloučení přístupu k určitým rytmickým poddělením pomocí ovladače CLOCK DIV . To může být užitečné během hraní, abyste se vyhnuli výběru nechtěných rytmických dělení při živém hraní.

MODULY MUSE (pokračování)



HRÁT SI

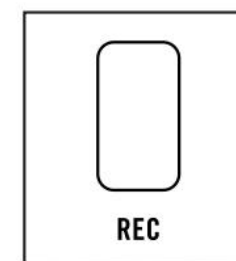
Nastaví běžící SEQUENCER a přehrává aktuální sekvenčí (vybranou pomocí tlačítka SEQ v PROGRAMMERU) pomocí aktuálně aktivního PATCH (vybraného pomocí PATCH). Ve výchozím nastavení se sekvence přehrává rychlostí určenou globálním TEMPO nastaveným v modulu CLOCK a uloženým dělením hodin SEQUENCE nastaveným pomocí CLOCK DIV.

Když je v nabídce MORE modulu CLOCK vybrána možnost EXTERNAL MIDI CLOCK , tlačítko PLAY bude standardně ovládáno externě pomocí MIDI START/STOP.

zprávy. Toto lze deaktivovat v NABÍDCE CLOCK MORE.

REC

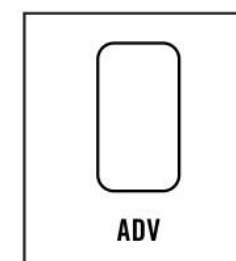
Zapne nahrávání - vstup do režimu STEP RECORD , pokud SEQUENCER neběží, a do režimu LIVE RECORD, pokud je. Podržení SHIFT a stisknutí REC způsobí, že bude blikat, což indikuje režim OVERDUB , což vám umožní nahrávat overdubs v režimech STEP RECORD nebo LIVE RECORD .



ADV

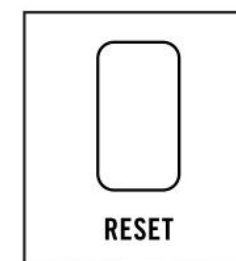
Posune SEQUENCER o jeden krok dopředu, což vám umožní poslechnout si noty ve vaší sekvenčí krok za krokem nebo přesunout umístění přehrávací hlavy, abyste mohli začít přehrávat sekvenčí z jiného kroku než z kroku 1 při zahájení přehrávání. Stisknutím ADV při podržení SHIFT se vrátíte o jeden krok zpět.

TIP: Podržení ADV udržíte vyzkoušené noty, dokud ADV neuvolníte.



RESETOVAT

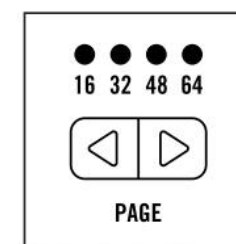
Resetuje SEQUENCER tak, aby krok 1 byl první přehranou notou.



STRANA

Vybírá, která sekce 16 kroků v sekvenčí je PROGRAMÁTOR adresování při editaci sekvenčí delších než 16 kroků - kroky 1-16, kroky 17-32, kroky 33-48 nebo kroky 49-64.

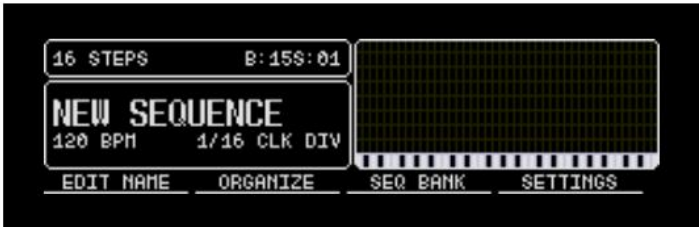
POZNÁMKA: STRÁNKA je omezena DÉLKOU aktuální sekvence (nastavenou v nabídce SEQ SETTINGS - viz níže).



MODULY MUSE (pokračování)

PROVOZ SEKVENCER

Stisknutím SEQ v PROGRAMÁTORU přepnete PROGRAMÁTOR do režimu SEQ – který zobrazuje informace o aktivní sekvenci nebo umožňuje uživatelům vybrat jinou sekvenci z banky aktivních sekvencí pomocí tlačítek 1-16. Chcete-li vyvolat inicializovanou sekvenci, přejděte do jedné z bank uživatelských sekvencí stisknutím soft tlačítka SEQ BANK , stisknutím místa 15 přepněte na banku sekvencí 15 a dalším stisknutím SEQ BANK ukončíte režim výběru banky sekvencí. Všechny sekvence v bankách sekvencí 15 a 16 jsou inicializovány (a pojmenovány NEW SEQUENCE), takže stiskněte místo 1 a začněte od NEW SEQUENCE



číslo 1.

POZNÁMKA: Můžete podržet tlačítko INIT a stisknout umístění sekvence (1-16) v zobrazení SEQ pro inicializaci nové sekvence. Inicializace sekvence nepřepíše žádnou základní sekvenci, protože změny sekvence nejsou uloženy, dokud nejsou explicitně uloženy pomocí tlačítka SAVE (viz SAVE SEQUENCE).

SEQUENCER má dva hlavní provozní režimy: STEP RECORD, který vám umožňuje přesně zadat sekvenci noty po notě, když SEQUENCER NENÍ spuštěn ; a LIVE RECORD, který vám umožňuje přehrávat data not do SEQUENCER živě, zatímco běží pomocí klávesnice. Podívejme se, jak zadat a

sekvence v jednom z těchto režimů. Ve výchozím nastavení budou nové sekvence nastaveny na délku 16 kroků, ale to lze upravit v nabídce NASTAVENÍ sekvencí přístupné přes soft tlačítko SEQ view.

POZNÁMKA: Pokud se soustředíte na STEP VIEW, stále máte přístup k nabídce NASTAVENÍ sekvence podržením SHIFT a následným stisknutím softwarové tlačítka NASTAVENÍ .

ZÁZNAM KROKŮ

Stisknutím REC v době, kdy sekvence neběží (tlačítko PLAY je vypnuté), přejdete do režimu STEP RECORD – přepnutím PROGRAMÁTORU do režimu STEP s každým tlačítkem 1-16 představujícím krok vaší sekvence a připraveným k zahájení nahrávání krokem 1.

Stiskněte notu na klávesnici a zařadíte ji do aktuálního kroku a posunete sekvencer o krok vpřed. Stisknutím více not najednou zařadíte akord do aktuálního kroku (sekvencer se přesune k dalšímu kroku až po uvolnění všech kláves – dokud klávesy držíte stisknuté, můžete pokračovat v přidávání not do aktuálního kroku).

Stisknutím ADV posunete sekvencer o krok dopředu bez indexování jakýchkoli informací o notách, čímž se vytvoří pomilka. Na konkrétní krok můžete také přeskočit přímo stisknutím kteréhokoli z tlačítek kroku 1-16. Alternativně můžete vždy hrát na klávesy při držení tlačítka kroku a rychle indexovat noty na daný krok (uvolněním tlačítka kroku a opětovném podržení vám umožní nahradit noty v tomto kroku, pokud je chcete změnit).

Jakmile dosáhnete konce sekvence, sekvencer se vrátí zpět na začátek a jakékoli nové noty přidávané do kroku přepíše všechny informace o notách, které byly v daném kroku dříve.

Stiskněte REC pro ukončení nahrávání a stiskněte PLAY pro poslech vaší sekvence.

POZNÁMKA: Podržením INIT a stisknutím REC vrátíte zpět všechny změny ve vaší sekvenci od posledního stisknutí REC. Tímto způsobem můžete experimentovat se svou sekvencí – měnit věci kolem sebe, přidávat poznámky atd. – a vrátit tyto změny zpět, pokud se vám výsledky nelíbí!

MODULY MUSE (pokračování)

Můžete přidat overdubs podržením SHIFT a stisknutím REC – REC bude blikat, což znamená, že jste v režimu STEP OVERDUB . Kdykoli bliká REC , budou všechny zahrané noty přidány do aktuálního kroku, nikoli přepsáním všech not v kroku. V režimu OVERDUB bude tlačítko ADV jednoduše postupovat po krocích, aniž by se vytvářely mezery.

ŽIVÝ ZÁZNAM

Stiskněte PLAY pro spuštění SEQUENCER a poté stiskněte REC pro vstup do režimu LIVE RECORD . Stisknutím REC se automaticky dostanete do zobrazení STEP , kde můžete vidět pronásledovací světlo pohybující se SEQUENCE kroky. Zahrání noty nebo akordu jej přiřadí ke kroku, který je aktuálně osvětlen kontrolkou chase. Ve výchozím nastavení jsou délky brány zaznamenávány živě, takže přidržetím noty nebo akordu se délka brány prodlouží o několik kroků, avšak data noty budou obsažena v prvním kroku jejich délky. Kdykoli je tón nebo akord zahrán v režimu LIVE RECORD , nahradí to, co existuje v aktuálně osvětleném kroku.

Podržením INIT v režimu LIVE RECORD vymažete data sekvenceru, jak prochází kroky, a nahradí je resty.

Stisknutím REC deaktivujete nahrávání. Stejně jako v režimu STEP RECORD , podržením INIT a stisknutím REC vrátíte zpět všechny změny ve vaší sekvenci od posledního stisknutí REC.

Přidejte overdubs podržením SHIFT a stisknutím REC, zatímco sekvencer hraje (REC nyní bliká), abyste vstoupili do režimu LIVE OVERDUB - zahrané noty budou přidány do aktuálního kroku, nikoli přepsány. Pokud je ke kroku přidáno více než 8 tónů, nejstarší přidávané tóny budou nahrazeny posledními hranými tóny, tj. 9. tón nahradí 1., 10. nahrazuje 2. atd.

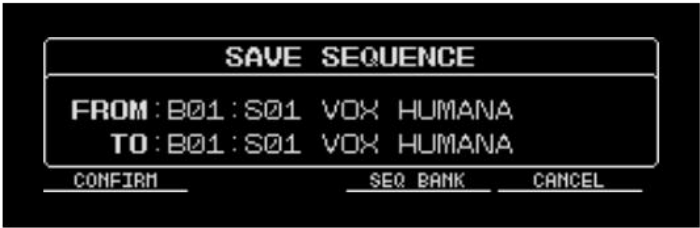
ARP NA SEKVENCER

Výkonný ARPEGGIATOR Muse dokáže vytvářet složité rytmické patterny a tyto patterny lze zaznamenat do SEQUENCER pro uložení do paměti, pozdější vyvolání nebo další úpravy a rozšíření. Jednoduše stiskněte REC za běhu ARPEGGIATOR a začněte nahrávat vaše arpeggia. Pokud je v STEP RECORD

V režimu ARPEGGIATOR bude každá nová nota z ARPEGGIATORu postupně indexována do aktuální sekvence, přičemž budou ignorovány resty z ARPEGGIATORU. Pokud je v režimu LIVE RECORD , bude SEQUENCER zachycovat resty a rytmické informace pocházející z ARPEGGIATORU , stejně jako hodnoty not.

ULOŽIT SEKVENCI

Stisknutím SEQ v PROGRAMÁTORU zobrazíte sekvence, kterou jste zadali. Když budeš připraven pro uložení do paměti stiskněte tlačítko SAVE v PROGRAMÁTORU (všimněte si, že SEQ pro uložení sekvence musí svítit tlačítko v PROGRAMÁTORU). Potvrďte umístění vaší sekvence pomocí tlačítek umístění sekvence 1-16 a stiskněte soft tlačítko CONFIRM , které vás přenese na stránku, kde můžete upravit název vaší sekvence. Stiskněte soft tlačítko SAVE SEQ pro uložení sekvence.

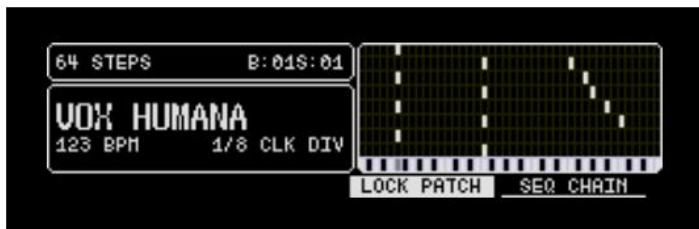


TIP: Použijte PATCH LOCK k uložení reference patche s aktuální sekvencí před uložením. To vám umožní načíst konkrétní patch kdykoli načtete konkrétní sekvenci. Podržte SHIFT v zobrazení SEQ a klikněte na soft tlačítko LOCK PATCH pro uzamknutí aktuálního patche s aktuální sekvencí. Pokaždé, když načtete tuto sekvenci z paměti, Muse se zeptá, zda chcete načíst také její uzamčený PATCH nebo jen sekvenci.

MODULY MUSE (pokračování)

POHLED SEKVENCERU

Stisknutím tlačítka SEQ v PROGRAMÁTORU vyvolá hlavní rozhraní pro ovládání SEQUENCER. Uvidíte název, uložené tempo a délku aktuální sekvence a také aktuální CLOCK DIV



nastavení. Během přehrávání sekvence bude vizuálně znázorněna v animaci ve stylu piano roll tekoucí po pravé straně obrazovky.

KROKOVACÍ TLAČÍTKA

Pomocí tlačítek 1-16 v PROGRAMÁTORU vyberte sekвени v zobrazení SEQ .

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) UPRAVIT JMÉNO

Umožňuje upravit název aktuálně vybrané sekvence, jak je označeno

osvětlené tlačítko kroku a název sekvence na obrazovce. Po stisknutí EDIT NAME se zvýrazní první znak názvu patche (názvy sekvensí mají limit 12 znaků). Kodér SELECT vybere, který znak je upravován, a HODNOTU



knoflík změnit vybraný znak. Stiskem tlačítka ENTER (nebo kliknutím na SELECT enkodér) to uděláte potvrdíte jméno. Při úpravách jmen lze INIT použít k odstranění znaků a SHIFT+INIT k vložení mezer.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) ORGANIZOVAT

Umožňuje zaměnit pozici dvou různých sekvensí. Když stisknete ORGANIZE , můžete vybrat sekвени pomocí tlačítek kroku (1-16). Vybrané tlačítko začne blikat, což znamená, že sekvence čeká na přesun. Stiskněte tlačítko kroku (1-16), kam chcete přesunout vybranou sekвени, a stiskněte ENTER pro potvrzení přesunu. Tyto dvě sekvence si pak vymění pozice.



POZNÁMKA: ORGANIZE lze také použít k uspořádání SEQ BANK.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) SEKV BANK

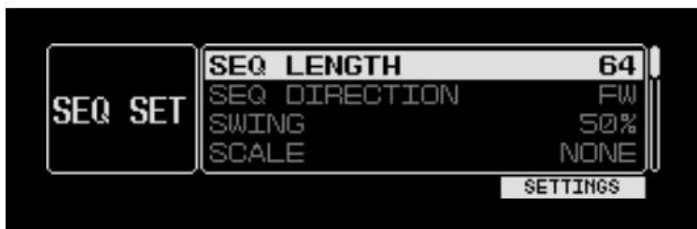
Umožňuje výběr mezi 16 bankami sekvensí pomocí tlačítek 1-16. Každá ze 16 sekvenčních bank obsahuje 16 sekvensí pro celkem 256 dostupných sekvensí. Sekvenční banky mohou být pojmenovány a přesouvány stejně jako patch banky pomocí EDIT NAME a ORGANIZE. Stiskněte soft tlačítko SEQ BANK , SEQ nebo BACK pro návrat do hlavního zobrazení SEQ .



MODULY MUSE (pokračování)

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) NASTAVENÍ

Otevře nabídku nastavení pro aktuálně vybranou sekвени. Stiskněte soft tlačítko SETTINGS , SEQ nebo BACK pro návrat do hlavního zobrazení SEQ . Nastavení jsou podrobně popsána níže v



NASTAVENÍ SEKVENCE.

Podržením SHIFT v zobrazení SEQ získáte přístup k dalším možnostem softwarových tlačítek:

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) ZÁMEK ZÁMKU

Kliknutím na soft tlačítko LOCK PATCH uzamknete aktuálně aktivní PATCH na aktuální aktivní SEQUENCE. S LOCK PATCH

povoleno při každém načtení proudu

sekvence zobrazí se pohled s dotazem, zda chcete načíst sekвени i její zamčený patch nebo načíst pouze sekвени.



(MĚKKÉ TLAČÍTKO) SEKV ŘETĚZ

Otevře pohled SEQ CHAIN , který vám umožní zřetěžit dohromady až 8 sekvensí z aktuální SEQ BANK . Stisknutím libovolného tlačítka umístění sekvence 1-16 přidáte tuto sekвени do řetězce (pro změnu kterékoliv sekvence můžete také použít kodéry SELECT a VALUE). Pro každou banku existuje jeden SEQ CHAIN .



Stisknutím PLAY přehrajete řetězec sekvence – zvýrazní se pole s aktuálně přehrávanou sekvensí.

Stiskněte RESET pro okamžité resetování řetězce zpět na začátek. Stisknutím PLAY zastavíte přehrávání a resetujete řetězec zpět na první sekвени.

CLEAR vymaže aktuální řetězec.

ONE SHOT nastaví řetěz na přehrávání jednou a poté se zastaví (výchozí chování je pro řetězec pokračovat ve smyčce, dokud je PLAY zapnutá).

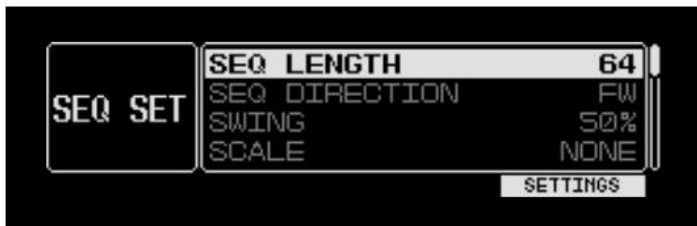
RND načte řetězec náhodnými výběry sekvence z aktuální SEQ BANK.

NASTAVENÍ SEKVENCE

SEKV DÉLKA (1-64. VÝCHOZÍ: 16)

Nastaví délku sekvence od 1 kroku

do 64 kroků. Pokud byly naprogramovány sekvenční kroky a délka sekvence je nastavena na kratší, ty kroky, které nyní spadají mimo délku sekvence, si stále zachovají své naprogramované hodnoty – takže můžete délku sekvence měnit za běhu jako performativní kontrolu.



MODULY MUSE (pokračování)

SEQ DIRECTION (FW, BK, FW/BK, RANDOM. VÝCHOZÍ: FW)

Nastavuje směr přehrávání sekvenceru na postup vpřed (FW), vzad (BW), kyvadlo vpřed a vzad (FW/BK) nebo náhodný (RANDOM).

SWING (25%-75%. VÝCHOZÍ: 50%)

Přidá swing do sekvence, posune údery o něco později s SWING nad 50 % nebo o něco dříve s SWING pod 50 %. Částka SWING 50 % nepředstavuje žádný swing.

MĚŘÍTKO (VÝCHOZÍ: ŽÁDNÉ)

Vybírá měřítko pro sekvenci, které – v kombinaci s nastavením ROOT – bude použito ke kvantování not při použití pravděpodobnosti noty, režimu záznamu gest nebo se zapnutým nastavením kvantování výšky tónu.

- HLAVNÍ, DŮLEŽITÝ
- PŘÍRODNÍ MALÉ
- HARMONIC MINOR
- MELODIC MINOR
- MINOR BLUES
- MAJOR BLUES
- MENŠÍ PENTATONIKA
- HLAVNÍ PENTATONIKA
- CELÝ TÓN
- ZMENŠENO NA CELOU POLOVINU
- POLOCELE ZMENŠENO
- DORIAN
- FRYGIAN
- LYDIÁNSKÁ
- MIXOLYDIAN
- LOCRIAN

KOŘEN (C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B. VÝCHOZÍ: C)

Vybere kořen pro sekvenci SCALE.

SEQ TIME QUANT (VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Dočasně kvantuje všechna data v aktuální sekvenci hodnotami not buď 1/64, 1/32, 1/16 nebo 1/8. Nedestruktivní, takže pokud je kvantizace povolena a poté zakázána, lze předkvantovanou informaci obnovit. Výchozí nastavení je VYPNUTO (tj. plně rozlišení 384. noty).

CLOCK DIV (STRGHT, TRIP, DOT, COMBO. VÝCHOZÍ: STRGHT)

Určuje, zda knoflík CLOCK DIV může zasáhnout pouze rovné dílky globálního TEMPO, pouze trojitě dílky, pouze tečkované dílky not nebo kombinaci všech (COMBO)

POZNÁMKA PROB RNGE POLARITY (BI-POLAR, UNI-POLAR. VÝCHOZÍ: BI-POLAR)

Určuje, zda rozsah náhodných not naprogramovaných pomocí nastavení NOTE PROB RANGE funguje v bipolárním nebo unipolárním směru. V unipolárním režimu jsou poznámky pouze náhodně generovány nad naprogramovaná nota – v bipolárním režimu mohou být noty náhodně generovány jak nad, tak pod.

MODULY MUSE (pokračování)

KROKOVÝ POHLED

Stisknutím tlačítka STEP v PROGRAMÁTORU

vám umožní přímo upravovat noty, délky brány, dynamiku, alokaci zabarvení, načasování a další pro každý jednotlivý krok ve vaší sekvenci.

K tomu použijte tlačítka 1-16 v PROGRAMÁTORU

vyberte krok ve vaší sekvenci a pomocí tlačítek PAGE v

SEKVENČERU přepínejte mezi stránkami pro sekvence delší než 16 kroků.



V horní části zobrazení STEP uvidíte číslo STEP následované stránkami pro NOTE, GATE, VEL, TIME a TIMBRE. Pomocí kódéru SELECT procházejte tyto stránky pro komplexní úpravy informace v každém kroku. Každá stránka má jiná SOFT TLAČÍTKA pro pokročilé možnosti programování.

Na hlavní stránce STEP uvidíte seznam všech poznámek v aktuálním kroku. Klepnutím na kterékoli z tlačítek 1-16 kroků se přesunete na daný krok. Podržením tlačítka aktuálního kroku můžete ke kroku přidávat nové poznámky pomocí klávesnice. Stisknutím INIT vymažete všechny poznámky z aktuálního kroku.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) GESTO

Vstup do režimu nahrávání gest – viz GESTURE níže.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) PARAM REC

Vstup do režimu záznamu parametrů – viz ZÁZNAM PARAM níže.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) PROB

Otevře nabídku pravděpodobnosti pro aktuální krok – viz PRAVDĚPODOBNOST níže.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) NASTAVENÍ

Otevře nabídku nastavení pro aktuální sekvenci – viz část NASTAVENÍ SEKVENCE výše.

Stiskněte a podržte SHIFT pro přístup k dalším funkcím softwarových tlačítek:

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) HÁZENÍ MINCÍ

Poskytuje přístup k pruhu na COIN TOSS na noty, což vám umožňuje načíst alternativní sadu bankovek (vedle délky brány, rychlosti, načasování a přiřazení témbrou) v aktuálním kroku, který může hrát místo naprogramovaných not v závislosti na PRAVDĚPODOBNOSTI NOTE nastavení. COIN TOSS ve skutečnosti umožňuje chování pravděpodobnosti bankovky náhodně „hodit mincí“ na konkrétní krok, který obsahuje data COIN TOSS , což má za následek buď krok zahrání dat not z hlavní dráhy nebo dráhy pro házení mincí.



Pokud jste například nahráli triádu c moll do hlavní dráhy na konkrétním kroku a 1. inverzní triádu c moll do dráhy vzhazování mincí na stejném kroku, s pravděpodobností noty 50 % pro tento krok, získáte šanci 50/50, že zahráje kterýkoli z akordů, zatímco 0 % bude mít za následek zahrání vedlejší triády a 100 % bude mít za následek zahrání 1. inverze.

Při volbě COIN TOSS podržte tlačítko aktuálního kroku (1-16) pro načtení vaší alternativní sady not pro tuto sekvenci. Pro vymazání COIN TOSS stiskněte INIT , když je vybrána COIN TOSS . Viz PRAVDĚPODOBNOST sekce níže pro více informací.

MODULY MUSE (pokračování)

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) SEKV ZOBRAZENÍ

Zobrazuje aktuální sekvenci graficky ve stylu piano roll jako v zobrazení SEQ (ale s rozšířeným viditelným rozsahem not).

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) SLEDUJTE

Umožňuje zobrazení STEP sekvenceru sledovat SEQUENCER při přehrávání – aktualizuje a zobrazuje aktuální STEP , když SEQUENCER běží. Tlačítko PAGE v

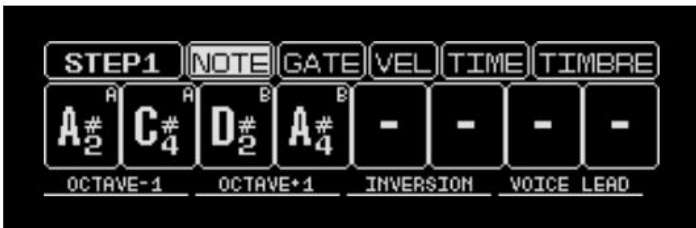
SEQUENCER se také aktualizuje, když následuje

je povoleno pro sekvence delší než 16 kroků.

POZNÁMKA

Stránka NOTE vám umožňuje upravovat poznámky k aktuálnímu kroku vaší sekvence. Každý krok může mít až osm not (odrážejících osm hlasů Muse). Jako u hlavního STEPu

můžete podržet tlačítko 1-16 odpovídající aktuálnímu kroku, abyste nahradili noty v aktuálním kroku pomocí klávesnice, nebo stisknete INIT pro smazání všech not z aktuálního kroku.



Pohybem kodéru VALUE , když je zvýrazněna NOTE , posunete všechny noty v aktuálním kroku o půltón nahoru nebo dolů. Stisknete enkodér SELECT a můžete jednotlivě vybrat noty pro editaci (stisknutím a podržením SHIFT a otáčením SELECT vyberte více než jednu notu v rámci aktuálního STEP pro editaci). Dalším stisknutím kodéru SELECT při zvýraznění jednotlivé noty bude nota blikat, což vám umožní upravit notu pomocí

klávesnice. Dvojitým kliknutím na VYBRAT, když je zvýrazněná jednotlivá poznámka, odstraní aktuální poznámku a opětovným dvojitým kliknutím na VYBRAT smazanou poznámku obnovíte. Pokud dvakrát kliknete na místo noty, ke které nebyly nikdy přiřazeny žádné noty, bude přiřazena kořenová nota stupnice (přiřazena pomocí SEQUENCER SETTINGS) . Stisknete BACK pro ukončení editace jednotlivých poznámek.



(MĚKKÉ TLAČÍTKO) OCTAVE -1

Transponuje noty o oktávu dolů – buď všechny noty v kroku, nebo zvýrazněné noty při použití SELECT pro individuální výběr not.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) OCTAVE +1

Transponuje noty o oktávu – buď všechny noty v kroku, nebo zvýrazněné noty při použití SELECT pro individuální výběr poznámek.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) INVERZE

Invertuje aktuální akord – vezme nejnižší tón v akordu a posune jej o oktávu nahoru. Postupné operace INVERZE budou pokračovat v posunu nejnižšího tónu o oktávu nahoru, dokud nedosáhnete horního limitu klaviatury Muse. Stisknutím SHIFT + INVERSION invertujete akord směrem dolů – vezmete nejvyšší tón v akordu a posunete jej o oktávu dolů.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) HLASOVÉ VEDENÍ

Přeuspořádá všechny hodnoty not v aktuálním kroku a seřadí je zleva doprava ve vzestupném pořadí.

MODULY MUSE (pokračování)

BRÁNA

Stránka GATE zobrazuje délky brány všech not v aktuálním kroku .

Pohněte kodérem VALUE pro zvýšení/snížení délky hradla všech

not. Stisknete kodér SELECT a můžete jednotlivě vybrat noty pro

úpravy (stisknete a podržte SHIFT



otáčením SELECT vyberte více než jednu notu v rámci aktuálního STEP pro editaci).

Stisknutím BACK opustíte volbu délky jednotlivé brány. Délky brány lze nastavit kdekoli od minimálně 1 do 100 jako procento délky kroku nebo od plné délky kroku (1S) až po maximální délku proudu

sekvence.

Operace softtlačítek níže se použijí pro všechny délky bran v kroku nebo zvýrazněné délky brány, když použijete SELECT pro výběr délek bran buď jednotlivě nebo ve skupinách.



(MĚKKÉ TLAČÍTKO) MIN

Nastaví délku brány na minimální hodnotu 1.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) VÝCHOZÍ

Nastaví délku brány na hodnotu DEFAULT GATE LENGTH podle konfigurace v nabídce SEQUENCER MORE .

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) 1 KROK

Nastaví délku brány na maximální hodnotu 1S (tj. celou délku kroku).

(MĚKKÝ KNOFLÍK) VÁZÁNÍ

Nastaví délku brány na maximální hodnotu 1S (tj. celou délku kroku) a nebude znovu spouštět obálku tohoto hlasu v dalším kroku.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) RND

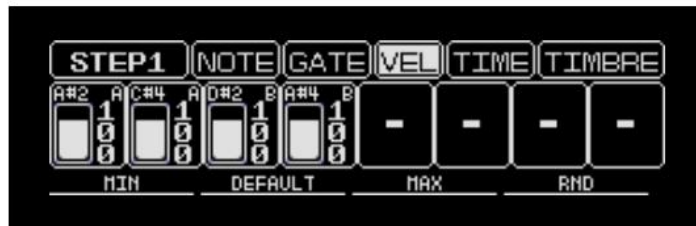
Podržte SHIFT a místo TIE se objeví soft tlačítko RND – nastaví délku brány na náhodnou hodnotu.

VEL

Stránka VEL zobrazuje hodnoty dynamiky všech not v aktuálním kroku – kdekoli od 1 do 127. Pohybem kodéru VALUE zvýšíte/ snížíte hodnoty dynamiky všech not. Stisknete enkodér SELECT

a můžete vybrat noty jednotlivě pro úpravy (stisknutím a podržením SHIFT a otáčením SELECT vyberte více než jednu notu v aktuálním STEP pro úpravy). Dalším kliknutím na SELECT při

zvýraznění hodnoty dynamiky jednotlivé noty vám umožní hrát na klaviatuře s novou hodnotou dynamiky. Stisknutím BACK ukončíte editaci jednotlivých hodnot rychlosti.



MODULY MUSE (pokračování)

Operace softwarových tlačítek níže budou platit pro všechny hodnoty dynamiky v kroku nebo zvýrazněné hodnoty dynamiky při použití SELECT k jejich individuálnímu výběru.



(MĚKKÉ TLAČÍTKO) MIN

Nastaví hodnotu rychlosti na minimálně 1.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) VÝCHOZÍ

Nastaví hodnotu rychlosti na hodnotu DEFAULT VELOCITY podle konfigurace v nabídce SEQUENCER MORE .

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) MAX

Nastaví hodnotu rychlosti na maximum 127.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) RND

Nastavuje hodnoty rychlosti na náhodnou hodnotu mezi 1 a 127.

ČAS

Stránka TIME umožňuje editaci mikročasování každé noty v aktuálním kroku sekvence. Rozlišení časování Muse je jedna 384. nota (za předpokladu, že SEQ CLK DIV je nastaveno na 1/16 noty), což znamená, že mezi každou 16. notou je k dispozici 23 různých pododdělení mikročasování. Přesuňte VALUE



kodér pro posunutí všech not dopředu nebo zpět v čase o jeden dílek. Stiskněte kodér SELECT a můžete jednotlivě vybrat noty pro úpravy (stiskněte a podržte SHIFT

otáčením SELECT vyberte více než jeden poznámka v aktuálním KROKU pro úpravy). Stisknutím BACK ukončíte individuální/skupinové úpravy časování.



Operace softtlačítek níže se použijí na všechny hodnoty časování v kroku nebo zvýrazněnou hodnotu časování, když použijete SELECT k individuálnímu výběru not.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) -4

Přeskakuje hodnoty časování zpět v čase o 4 poddíly.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) RESET

Resetuje hodnoty časování tak, aby byly v rytmu.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) +4

Přeskakuje hodnoty časování vpřed o 4 poddíly.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) RND

Posouvá hodnoty časování dopředu nebo dozadu v čase o náhodnou hodnotu.

MODULY MUSE (pokračování)

TÉMBR

Stránka TIMBRE zobrazuje, který TIMBRE (A

nebo B) je přiřazena každá poznámka k aktuálnímu kroku na. Chcete-li to provést, stiskněte enkodér SELECT vyberte a upravte zabarvení každé noty jednotlivě nebo stisknutím a podržením SHIFT při otáčení SELECT vyberte více než jednu

poznámka v aktuálním KROKU pro úpravy.



Operace softtlačítek níže se použijí na všechny hodnoty zabarvení v kroku nebo jen na zvýrazněné

poznámka při použití SELECT pro individuální výběr not.



(MĚKKÉ TLAČÍTKO) A

Nastaví se na TIMBRE A.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) B

Nastaví se na TIMBRE B.

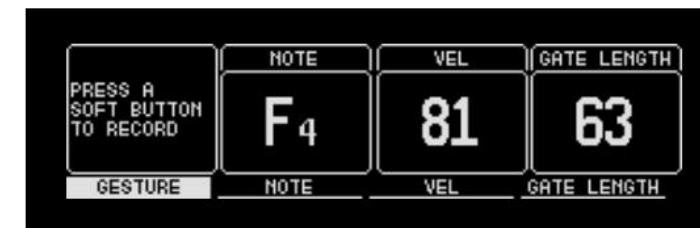
(MĚKKÉ TLAČÍTKO) RND

Nastaví na náhodné TIMBRE buď A nebo B.

GESTO

Výběrem soft tlačítka GESTURE přejdete do režimu nahrávání gest, což vám umožní

použijte kodér VALUE k rychlému zadání poznámky informace. Stránka GESTURE obsahuje softwarové tlačítko pro NOTE, VEL a GATE LENGTH, což vám poskytuje zábavný a intuitivní způsob, jak zadávat data sekvence nebo měnit parametry sekvence za běhu.



Když je REC povoleno, podržením jednoho z těchto soft tlačítek nahradíte informace NOTE, VEL nebo GATE LENGTH aktuálního kroku tím, co je zobrazeno na stránce GESTURE . Podržte NOTE (například), když je sekvencer spuštěný a REC je povoleno, a můžete použít kodér VALUE k rychlému zadávání poznámek gesty. Zadávání not pomocí záznamu gesta přepíše všechny informace o notách, jak se sekvencer pohybuje, zatímco přidržení SHIFT + REC vstoupíte do režimu overdub a přidá se gestem zadané noty nad aktuální sekvenci. Přepsáním informací VEL a GATE LENGTH pomocí záznamu gest aktualizujete informace o rychlosti a délce brány pro všechny noty v aktuálním kroku.

MODULY MUSE (pokračování)

ZÁZNAM PARAMETRŮ

Výběrem soft tlačítka PARAM REC se otevře zobrazení záznamu parametrů, které vám umožní uložit až osm hodnot ovládacích parametrů panelu na krok. S nahráváním parametrů můžete sekvenovat až osm ovládacích prvků panelu přímo ze sekvenceru pro rytmické změny tónů a modulace patchů.



V režimu LIVE RECORD (PLAY a REC zapnuto), stiskněte soft tlačítko PARAM REC pro vstup do zobrazení záznamu parametrů — jak nastavujete ovládací prvek panelu, jeho hodnota bude uložena v každém kroku. Hodnoty záznamu parametrů můžete také krok za krokem aktualizovat v STEP RECORD režim (se zapnutým REC a neběžícím sekvencerem).

Záznam parametrů ukládá jednu hodnotu na ovládací prvek panelu na krok, takže přirozeně způsobí „krokové“ změny parametrů z jednoho kroku na druhý. V jedné sekvenci lze zaznamenat až osm parametrů – devátý zaznamenaný parametr nahradí první v zobrazení PARAM REC a tak dále.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) VYMAZAT VŠE

Vymaže všechna data záznamu parametrů ze sekvence.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) VYMAZAT PARAM

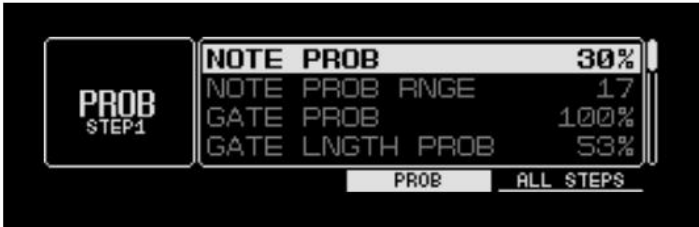
Vymaže aktuálně zvýrazněnou hodnotu parametru v aktuálním kroku.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) VYMAZAT KROK

Vymaže všechny hodnoty parametrů pro aktuální krok.

PRAVDĚPODOBNOST

Výběr soft tlačítka PROB otevře zobrazení nastavení pravděpodobnosti, což vám umožní přidat do sekvence náhodné fluktuace a náhodné operace. Nastavení pravděpodobnosti se ukládá pro každý krok, takže můžete naprogramovat cokoli od jediného náhodně se měnícího kroku ve vaší sekvenci až po složité, nestabilní změny v celé sekvenci nebo zcela náhodný chaos.



Chcete-li aplikovat změny na všechny kroky v aktuální sekvenci, povolte soft tlačítko ALL STEPS v pravé dolní části zobrazení nastavení pravděpodobnosti.

POZNÁMKA PROB

Pravděpodobnost randomizace NOTE pro aktuální krok od 0 % do 100 %. Pravděpodobnost poznámky bude fungovat několika různými způsoby na základě toho, jaké informace jsou v aktuálním kroku:

- Jedna POZNÁMKA
 - Náhodně vygenerovaná poznámka bude vybrána na základě nastavení ROOT a SCALE sekvence (najdete v nabídce SEQUENCER MORE) a RNGE PRAVDĚPODOBNOSTI POZNÁMKA níže.
- Více poznámek
 - Všechny tóny v kroku budou považovány za akord a bude generována náhodná inverze nebo hlas pro tento akord na základě NOTE PROB RNGE.

MODULY MUSE (pokračování)

• Hod mincí

Pokud byla na stránku HÁZENÍ MINCÍ pro některé kroky vložena alternativní nota nebo sada bankovek (viz COIN TOSS výše), tato alternativní nota nebo sada not budou hrát náhodně na základě pravděpodobnosti nastavení. Při nastavení na 100 % se noty COIN TOSS budou hrát vždy, zatímco hlavní naprogramované nastavení je nastaveno na 0 %. noty budou hrát vždy – což vám umožní vyvážit pravděpodobnost, že obě skupiny not budou hrát na základě na které straně je nastaveno 50% POZNÁMKA PROB .

POZNÁMKA PROB RNGE

Nastavuje rozsah v půltónech, o který se může generovaná náhodná nota lišit od naprogramované noty.

Lze nastavit až na 5 oktáv (omezeno celkovým rozsahem klaviatury Muse) a může být unipolární nebo bipolární v závislosti na nastavení NOTE PROB RNGE POLARITY v nabídce SEQUENCER MORE . Na krocích s více notami je NOTE PROB RANGE zaokrouhleno na nejbližší oktávu a použito k vázání

náhodné hlasy akordů.

BRÁNA PROB

Pravděpodobnost, že aktuální krok hraje svou notovou informaci – od 100% pravděpodobnosti až po 0%.

PROB. DÉLKY BRÁNY

Pravděpodobnost, že se informace o délce brány v aktuálním kroku budou odchylovat od své naprogramované hodnoty – pravděpodobnost od 0 % do 100 %.

GATE LNTH PROB RNGE

Určuje, jak daleko se smí náhodně délky hradel odchylovat od naprogramované délky hradla - od 0 do 100.

RYCHLOST PROB

Pravděpodobnost, že se informace o rychlosti v aktuálním kroku bude odchylovat od své naprogramované hodnoty – od 0 % do 100 % pravděpodobnosti.

RYCHLOST PROB RNGE

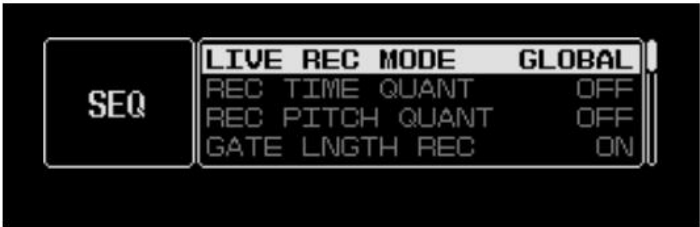
Určuje, jak daleko se mohou náhodně rychlosti odchylovat od naprogramované rychlosti – od 0 do 127.

SEQUENCER MORE MENU

NABÍDKA MORE SEQUENCER je jedinečná v tom, že její nastavení jsou energeticky nezávislá a budou zachována po celých cyklech napájení.

REŽIM ŽIVÉHO NAHRÁVÁNÍ (GLOBAL/TIMBRE. VÝCHOZÍ: GLOBAL)

Konfiguruje, jak režim LIVE RECORD zpracovává noty s různými zabarveními. V režimu GLOBAL jsou všechny informace o notách v aktuálním kroku přepsány v režimu LIVE RECORD . V režimu TIMBRE jsou v režimu LIVE RECORD přepsány pouze noty aktuálně zvoleného timbru – noty přiřazené jinému timbru jsou zachovány. V případě konfliktu počtu hlasů budou poznámky v jiném zabarvení odstraněny, aby se uvolnilo místo pro nově zadané poznámky.



REC TIME QUANT (VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Povoluje a nastavuje kvantování času pro režim LIVE RECORD . Kvantování časování lze nastavit na hodnoty not 1/64, 1/32, 1/16 nebo 1/8. Výchozí nastavení je VYPNUTO (tj. plné rozlišení 384. noty).

MODULY MUSE (pokračování)

REC PITCH QUANT (ZAPNUTO/VYPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Umožňuje kvantizaci výšky tónu pro režim LIVE RECORD . V režimu LIVE RECORD budou všechny zadané noty, které spadají mimo nastavení ROOT a SCALE aktuální sekvence (nastavené v nabídce SEQUENCE SETTINGS), posunuty nahoru na nejbližší platnou notu.

GATE LNGTH REC (ON/OFF. VÝCHOZÍ: ON)

Umožňuje záznam informací o délce brány přes klaviaturu nebo externí MIDI kontroler v režimu LIVE RECORD . Pokud je VYPNUTO, všechny délky brány budou standardně nastaveny na DEFAULT GATE LENGTH.

VÝCHOZÍ BRÁNA (1-100. VÝCHOZÍ: 50)

Nastaví hodnotu DEFAULT GATE LENGTH pro použití v rámci SEQUENCER.

VÝCHOZÍ VEL (1-127. VÝCHOZÍ: 100)

Nastaví hodnotu DEFAULT VELOCITY pro použití v SEQUENCER.

RESET ON STOP (OFF/ON. VÝCHOZÍ: ON)

Pokud je povoleno, zastavení sekvenceru pomocí tlačítka PLAY jej resetuje.

TRANSCOPE (VYPNUTO/ZAPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Umožňuje transpozici sekvence pomocí klaviatury (nebo externího MIDI ovladače) během přehrávání sekvence.

Pokud je povoleno, střední C je výchozí netransponovaná pozice.

ADV QUANT (VÝCHOZÍ: 1/16)

Kvantizuje stisk tlačítka ADV během přehrávání sekvence na 1/16, 1/8, 1/4 nebo 1/2 notu.

To vám umožní kompenzovat fázi not ve vaší sekvenci proti zdroji hodin a zároveň zajistit, že při tom neúmyslně neposouváte fázi hodin sekvence mimo mřížku.

SEQ CHAIN DIR (VÝCHOZÍ: FW)

Konfiguruje pořadí, ve kterém se SEQ CHAIN přehrává – buď dopředu (FW), dozadu (BW), kyvadlo (FW/BK) nebo náhodné (RANDOM).

ZMĚNA SEKV (KONEC SEKV/OKAMŽITÉ. VÝCHOZÍ: KONEC SEKV)

Konfiguruje, zda se nově vybraná sekvence načte okamžitě nebo na konci právě přehrávaného sekvence.

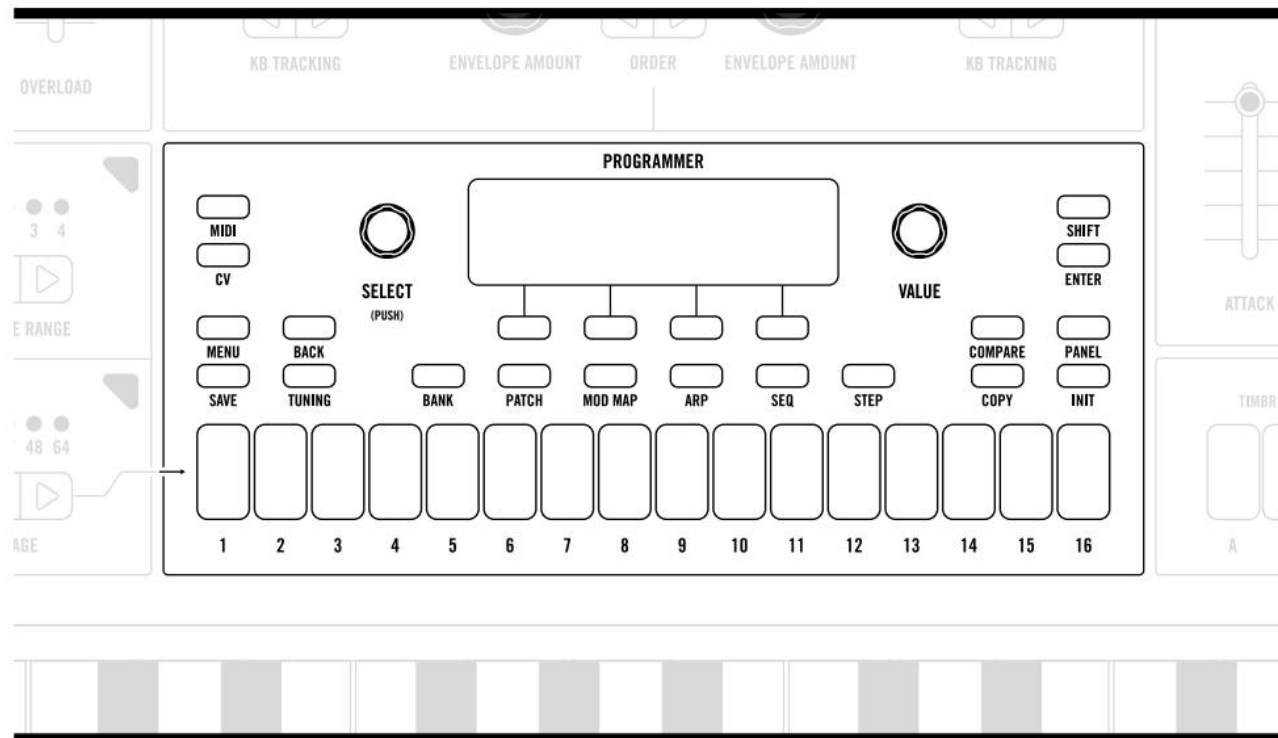
MODULY MUSE (pokračování)

PROGRAMÁTOR

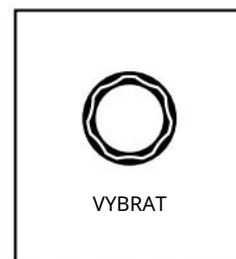
PROGRAMÁTOR je centrálním centrem pro interakci s Muse. Zde najdete správce presetů (BANK/PATCH), kde budete programovat modulaci přes MOD MAP a kde můžete naprogramovat ARPEGGIATOR a SEQUENCER (SEQ/STEP). PROGRAMÁTOR také poskytuje přístup ke konfiguračním nabídkám Muse, k nastavení MIDI/CV a je místem, kde můžete procházet nastavení pro DALŠÍ nabídky, které se nacházejí v Muse .

Uprostřed PROGRAMMERU najdete hlavní obrazovku rozhraní, kodéry SELECT a VALUE a čtyři programová tlačítka přímo pod obrazovkou, jejichž funkce se mění v závislosti na tom, co je na obrazovce.

Pod nimi je šest tlačítek pro navigaci mezi hlavními základními stavy PROGRAMÁTORU – BANK, PATCH, MOD MAP, ARP, SEQ a STEP – které budou popsány dále v této části.



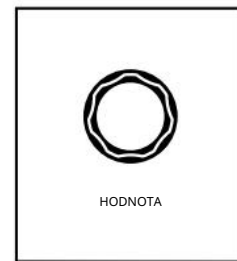
NAVIGACE



VYBRAT

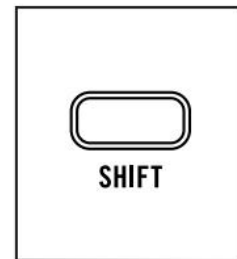
Ovladač SELECT je nekonečný kodér, který vám umožňuje vybrat různé hodnoty na obrazovce a upravit je zvýrazněním hodnoty pomocí „výběrového pole“. Ve vertikálně orientovaném menu otočením knoflíku ve směru hodinových ručiček posunete selektor dolů a proti směru hodinových ručiček nahoru. Ve vodorovně orientovaném menu se otočením ve směru hodinových ručiček posune pole pro výběr doprava a proti směru hodinových ručiček se pole přesune doleva. (Kliknutí na knoflík SELECT má stejnou funkci jako tlačítko ENTER , což může usnadnit určité úlohy zaměřené na programátora).

MODULY MUSE (pokračování)



HODNOTA

Ovladač VALUE je nekonečný kodér, který vám umožňuje upravit hodnoty zvýrazněné ovladačem SELECT .

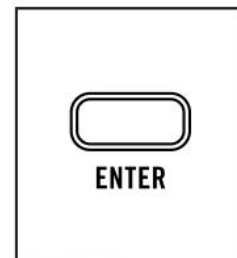


POSUN

Tlačítko SHIFT umožňuje přístup k určitým sekundárním funkcím na panelu nebo pomocí programových tlačítek podržením tlačítka SHIFT při vytváření úpravy. Po uvolnění tlačítka SHIFT se panel a obrazovka vrátí zpět ke svým primárním funkcím.

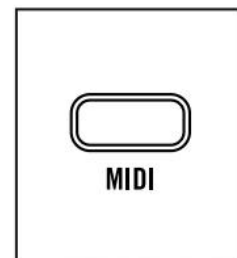
Podržením SHIFT také můžete provést jemné doladění libovolného ovladače nebo posuvníku na předním panelu Muse.

TIP: Pokud používáte MODULATION OSCILLATOR jako třetí audio oscilátor, možná budete chtít použít SHIFT funkce pro přesnější naladění na dva hlavní oscilátory. Stiskněte HOLD a stiskněte klávesu, zvýšte oscilátory v MIXERU a pomocí ovladače FREQUENCY v MODULATION OSCILLATOR jej naladíte zhruba tam, kam chcete. Poté podržte tlačítko SHIFT a pokračujte v nastavování FREQUENCY pro jemné doladění.



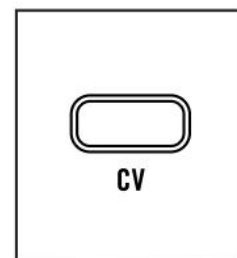
ENTER

Tlačítko ENTER se používá vždy, když je potřeba potvrzení na obrazovce. Toto lze stisknout pro vstup do určitých dílčích nabídek nebo pro potvrzení uložení předvolby. (Knoflík SELECT lze také kdykoli stisknout pro provedení stejného úkolu).



MIDI

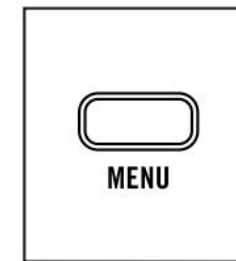
Otevře nabídku MIDI – viz sekce NASTAVENÍ níže.



Zvotopsis

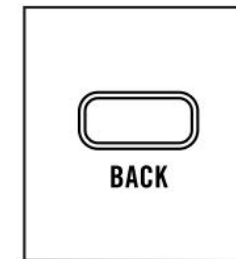
Otevře nabídku nastavení Control Voltage (CV) – viz část NASTAVENÍ níže.

MODULY MUSE (pokračování)



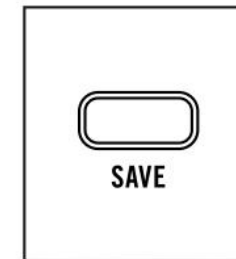
JÍDELNÍ LÍSTEK

Otevře nabídku globálního nastavení – viz část GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ níže.



ZADNÍ

Vrátí se z libovolné nabídky do jednoho ze šesti základních stavů PROGRAMÁTORU .



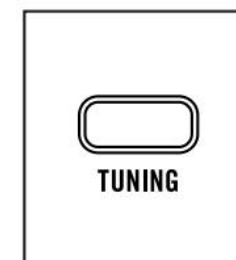
ULOŽIT

Tlačítko SAVE umožňuje uložit aktuální PATCH nebo SEQUENCE. Každý PATCH bude při uložení obsahovat informace ARP a MOD MAP . Každá SEKVENCE bude po uložení obsahovat informace STEP .

TIP: Pokud je funkce uzamčení patche zapojena v rámci SEQUENCE , můžete zahrnout uložený PATCH nabitý tou SEKVENČÍ.

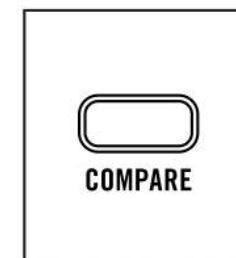
Chcete-li uložit informace, stiskněte tlačítko SAVE - jedno z tlačítek PROGRAMÁTORU (1-16) bude blikat, aby bylo cíl uloženého PATCH nebo SEQUENCE. Stisknutí libovolného tlačítka PROGRAMMER 1-16 změní místo uložení, přičemž příslušné umístění nyní bliká. Když jste v režimu SAVE , přesun mezi BANKAMI nebo stisknutí jakéhokoli jiného tlačítka umístění nenačte nový PATCH/SEKVENČI , ale změní místo pro uložení aktuálního PATCH/SEKVENČI.

Další informace o uložení PATCH nebo SEQUENCE lze nalézt v příslušných částech dále v této příručce.



LADĚNÍ

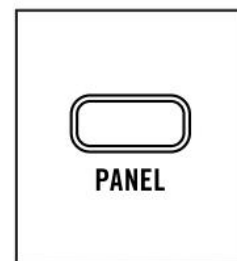
Otevře nabídku TUNING – viz část NASTAVENÍ níže.



POROVNAT

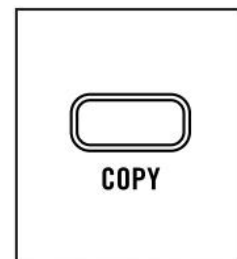
Umožňuje porovnat uložený PATCH s upraveným. S načteným PATCHem budou všechny změny v něm provedené označeny hvězdičkou (*) vedle PATCH názvu. Stiskněte COMPARE (LED tlačítka svítí) a uslyšíte PATCH jako uložený v paměti. Při nesvícícím COMPARE uslyšíte upravenou verzi.

MODULY MUSE (pokračování)



PANEL

Přepíše všechny přednastavené stavy knobů a posuvníků v aktuálně zvoleném PATCH a vrátí se k nastavením aktuálně vyjádřeným ovládacími prvky panelu. Tohle bude mít žádný vliv na nastavení nabídky MORE patche.



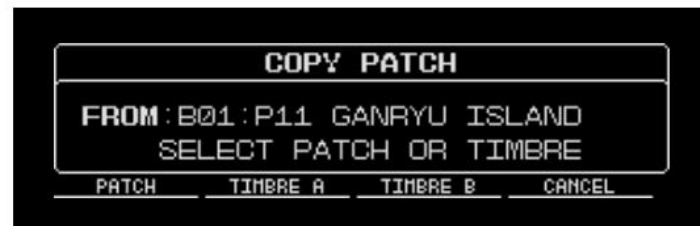
KOPÍROVAT

Kopíruje informace v rámci různých základních stavů PROGRAMÁTORU . Funguje to stejným způsobem přes stránky BANK, PATCH a MOD MAP . S lokačním tlačítkem vybráno, stisknete COPY pro uložení aktuálně zvolené BANK, PATCH atd. do vyrovnávací paměti – indikováno blikáním tlačítka aktuálního umístění. Stisknete tlačítko nového umístění odpovídající umístění, kam chcete vložit (které nyní začne blikat) a potvrďte stisknutím ENTER .

BANKA

Upozorňujeme, že tato akce je destruktivní

a přepíše uložená data, proto postupujte opatrně! Stisknete COPY s BANK ve vybraném PROGRAMÁTORU a aktuální umístění BANKY začne blikat. Stisknete tlačítko umístění odpovídající cílové BANCE, čímž toto umístění nastaví blikající

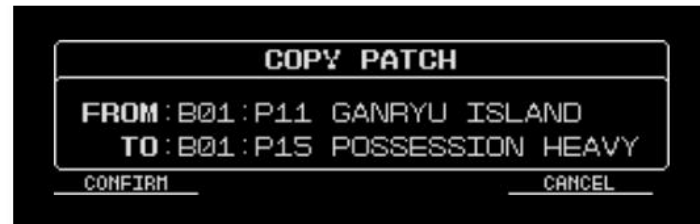


také. Stisknete ENTER pro potvrzení kopírování.

NÁPLAST

Stisknete COPY s PATCH v PROGRAMMERU

a budete požádáni o výběr zdrojového PATCH pro kopírování (můžete stisknout BANK pro přepnutí BANK pro zdrojový PATCH). Vyberte PATCH a budete dotázáni, zda chcete zkopírovat celý PATCH, pouze TIMBRE A nebo pouze TIMBRE B.

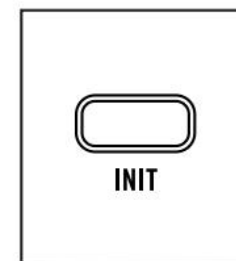


Provedte svůj výběr a budete požádáni o výběr cílového umístění PATCH (můžete stisknout BANK pro změnu cílové BANK). Pokud kopírujete pouze jedno TIMBRE, můžete si vybrat, do kterého TIMBRE (A nebo B) v cílovém PATCH zkopírujete zdrojové TIMBRE . Potvrďte kopii stisknutím POTVRZIT . Tato akce je nedestruktivní a vyžaduje explicitní operaci SAVE k přepsání uložených dat.

MOD MAP

Stisknete COPY s vybraným modovým slotem v MOD MAP a zdrojový modový slot začne blikat. Pomocí tlačítek 1-16 si můžete vybrat libovolný počet cílových modulů – potvrďte stisknutím ENTER .

MODULY MUSE (pokračování)



INIT

Inicializuje BANKU, PATCH, MOD MAP, SEKVENCI nebo KROK v závislosti na tom, která funkce je právě adresována PROGRAMÁTOREM . Inicializace proběhne vrátit zpět do neutrálního „nenaprogramovaného“ stavu:

BANKA

INIT vymaže aktuální BANKU.

NÁPLAST

INIT vrátí buď TIMBRE A, TIMBRE B, nebo celý patch do inicializovaného náplast. Uložené se tím nepřepíše náplast.

MOD MAP

INIT inicializuje aktuální slot v MOD MAP.

ARP

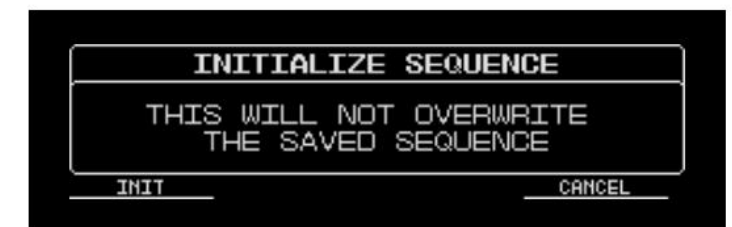
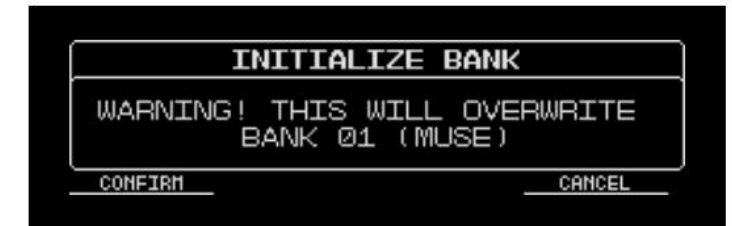
INIT inicializuje ARPEGGIATOR nastavení.

SEKV

Podržte tlačítko INIT a stisknete sekvenci umístění (1-16) pro inicializaci této sekvence. Tím nedojde k přepsání sekvence.

KROK

INIT vymaže všechna data v aktuálním KROKU.



Když stisknete tlačítko INIT pro inicializaci BANK, PATCH nebo SEQ, na obrazovce se objeví potvrzení vyžadující, aby uživatelé stiskli ENTER , aby se zabránilo náhodnému vymazání informací.

MODULY MUSE (pokračování)

BANKA/PATCH





Tlačítka BANK a PATCH jsou hlavní rozhraní pro ukládání a správu oprav v Muse . NÁPRAVA

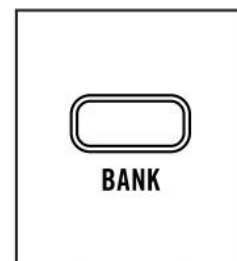
je uložena sada nastavení panelu, směrování MOD MAP a ovládacích prvků expresivity, které tvoří jedinečný zvuk.

Uložení opravy vám umožní okamžitě vyvolat jakýkoli zvuk, který jste na Muse vytvořili. Každý patch obsahuje dva samostatné zbarvení a všechna nastavení HLASOVÉHO OVLÁDÁNÍ jsou uložena pro každý patch.

BANK je kolekce až 16 patchů a Muse může obsahovat celkem 16 samostatných bank . Banky lze organizovat tak, že když je PROGRAMÁTOR v režimu PATCH, můžete rychle přepínat mezi patchi, které jsou pro vás nejužitečnější. Vložte všechny patche pro konkrétní živý koncert do jedné BANKY , abyste měli snadný přístup, nebo své patche uspořádejte do různých bank podle nálady, pocitu, konkrétních projektů nebo čehokoli, co vám dává největší smysl!

Chcete-li načíst patch 14 do banky 5 (například):

BANK/PATCH			
 BANK	 5	 PATCH	 14
1	2	3	4
Stisknutím BANK zaměříte PROGRAMÁTOR na zobrazení BANKA	Stisknutím tlačítka umístění 5 přepnete na BANKU číslo 5	Stiskněte PATCH pro zaostření PROGRAMÁTORU na pohled PATCH	Stiskněte tlačítko umístění 14 pro načtení PATCH číslo 14



BANKA

Přepne PROGRAMÁTOR do zobrazení BANK , což vám umožní vybrat si mezi 16 bankami patchů pomocí tlačítek umístění (1-16). Každá ze 16 bank obsahuje 16 patchů (celkem 256 dostupných patchů). Každou banku může uživatel pojmenovat

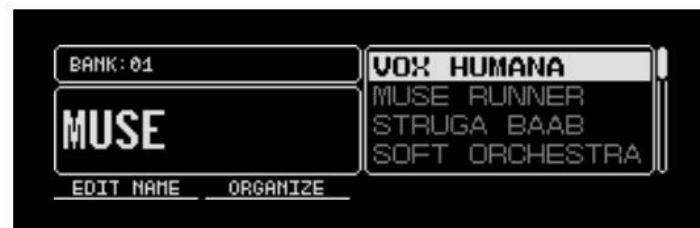
kategorizační účely.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) UPRAVIT JMÉNO

Umožňuje upravit název aktuálně vybrané banky, jak je indikováno podsvíceným tlačítkem kroku a # BANK na obrazovce. Po stisknutí EDIT NAME se zvýrazní první znak názvu banky. Kodér SELECT vybere, který znak je upravován, a knob VALUE změní vybraný znak. Stiskem ENTER

(nebo kliknutím na SELECT enkodér) název potvrdíte.

POZNÁMKA: Název BANKY je omezen na 9 znaků.



MODULY MUSE (pokračování)

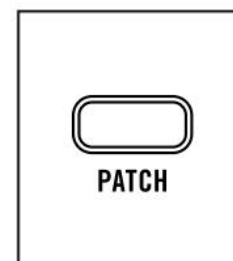
(MĚKKÉ TLAČÍTKO) ORGANIZOVAT

Umožňuje vyměnit pozici dvou

různé banky. Když stisknete ORGANIZE , můžete vybrat banku pomocí tlačítek kroku (1-16). Vybrané tlačítko začne blikat, což znamená, že banka čeká na přesun.

Stiskněte tlačítko kroku (1-16), kam chcete přesunout vybranou banku, a stiskněte EN-TER pro potvrzení přesunu. Obě banky si pak vymění pozice.

POZNÁMKA: Přesunutím banky se změní číslo BANKY , ale banky si ponechají uložena jména.



NÁPLAST

Přepne PROGRAMÁTOR do režimu PATCH ,

umožňující výběr mezi 16 patchi v aktuální bance pomocí tlačítek umístění (1-16). Každý patch může být pojmenován uživatelem pro účely kategorizace.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) UPRAVIT JMÉNO

Umožňuje upravit název aktuálně vybraného patche, jak je indikováno podsvíceným tlačítkem kroku a názvem patche na obrazovce.

Když stisknete EDIT NAME , zvýrazní se první znak názvu patche. Kodér SELECT vybere, který znak je upravován, a knob VALUE změní vybraný znak. Stiskem ENTER

(nebo kliknutím na SELECT enkodér) název potvrdíte.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) ORGANIZOVAT

Umožňuje zaměnit pozici dvou různých patchů. Když stisknete ORGANIZE , můžete vybrat patch pomocí tlačítek kroku (1-16). Vybrané tlačítko začne blikat, což znamená, že patch čeká na přesun. Stiskněte tlačítko kroku (1-16), kam chcete přesunout vybraný patch, a stiskněte ENTER pro potvrzení přesunu. Oba patche si pak vymění pozice.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) USPOŘÁDÁNÍ

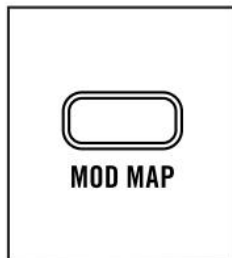
Vyvolá zobrazení USPOŘÁDÁNÍ , zobrazující všechna zbarvení ve všech polích v aktuální BANCE a umožňuje vám vybrat zbarvení ze dvou různých políček.

POZNÁMKA: Použití ARRANGEMENT je nedestruktivní a vyžaduje explicitní operaci SAVE pro uložení vybraných TIMBRES jako nové PATCH.



MODULY MUSE (pokračování)

MOD MAP



MOD MAP je místo, kde se vytvářejí a ukládají všechna přiřaditelná modulační nastavení a umožňuje hluboké a komplexní směřování modulačních signálů v Muse.

Modulační směřování lze v MOD MAP přiřadit dvěma způsoby – rychlým přiřadit pomocí tlačítek ASSIGN , která se nacházejí na zdrojích modulace Muse, nebo pomocí přímého programování v MOD MAP. Viz PŘIŘADITELNÉ OVLADAČE část pro přehled postupu rychlého přiřazení.

Stisknutím tlačítka MOD MAP přepnete PROGRAMÁTOR do režimu MOD MAP , který vám umožní vybrat si mezi 16 různými modulačními sloty pomocí tlačítek umístění (1-16). V rámci modulačního místa použijte kódér SELECT k výběru parametru pro úpravu a kódér VALUE k procházení dostupnými možnostmi. Aktuálně vybraný modulační slot bude jasně svítit, zatímco ostatní modulační sloty obsahující směřování modulace budou svítit slabě. Aktuálně nepoužívané modulační sloty budou zhasnuté.

Každé zbarvení v patchi má k dispozici 16 modulačních sloty. Každý slot obsahuje SOURCE modulace a CÍL. Každý slot může dále obsahovat CONTROLLER pro škálování modulace a FUNCTION transformaci, která aplikuje transformační funkci na modulační SOURCE, CONTROLLER nebo BOTH.

A	SOURCE	FUNC SOURCE	CNTRL	DEST
1	MACRO (UNI)	NONE	NONE	OSC FM AMT
			0.00	45.00
	SOLO	FUNC DEST		MUTE

Je důležité poznamenat, že součet hodnot polí CTRL a DEST nesmí překročit 100 ani klesnout pod -100.

TIP: Při použití kódéru VALUE k nastavení hodnot FUNC, CNTRL a DEST můžete podržením SHIFT zapnout jemné doladění hodnot modulace.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) SOLO

Umožňuje vám vyzkoušet efekt, který má konkrétní modulační slot sám o sobě. Po stisknutí tlačítka SOLO budou všechny ostatní modulační sloty dočasně deaktivovány.

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) FUNC DEST

Vybírá cíl cílové funkce pro transformační funkci – buď SOURCE, CONTROLLER, BOTH nebo NONE. Aktuální cíl funkce je zobrazen nad sloupcem FUNC .

(MĚKKÉ TLAČÍTKO) MUTE

Dočasně deaktivuje aktuální modulační slot.

MODULY MUSE (pokračování)

ZDROJ

Vybírá zdroj modulace. Zdroj můžete vybrat buď procházením pomocí tlačítka VALUE

kódéru nebo stisknutím tlačítka SELECT se zvýrazněnou zdrojovou sekci (začne blikat) a stisknutím tlačítka ASSIGN odpovídající požadovanému zdroji.

Dostupné zdroje modulace jsou:

- LFO 1 (UNI)
- LFO 1 (BI)
- LFO 2 (UNI)
- LFO 2 (BI)
- PITCH LFO (UNI)
- ROZTEČ LFO (BI)
- RAND TRIG (UNI) (unipolární náhodná hodnota, která se mění s každým stisknutím klávesy)
- RAND TRIG (BI) (bipolární náhodná hodnota, která se mění s každým stisknutím klávesy)
- VCF EG
- VCA EG
- KLÁVESNICE
- BRÁNA
- TRIG
- RYCHLOST
- PO DOTEKU
- MAKRO (UNI)
- MAKRO (BI)
- MOD WHEEL (UNI)
- MOD WHEEL (BI)
- EXPRESNÍ PEDÁL
- SUSTAIN PEDAL
- CV IN 1
- CV IN 2

FUNKCE

Aplikuje transformační funkci na cílový signál (lze vybrat pomocí soft tlačítka FUNC DEST – buď SOURCE, CONTROLLER , nebo BOTH). Dostupné funkce jsou:

SLEW

Zpomaluje signál přicházející z cíle, vyhlazuje náhlé změny a zpomaluje hnutí. Množství prodlužuje dobu přeběhu.

KRYCHLOVÝ

Aplikuje tvarování vlny na cílový signál prostřednictvím kubické funkce. Částka představuje kombinaci mezi vstupní signál a výstup ve tvaru vlny.

EXPONENTÁLNÍ

Aplikuje tvarování vlny na cílový signál prostřednictvím exponenciální funkce. Částka představuje mix mezi vstupním signálem a výstupem ve tvaru vlny.

MODULY MUSE (pokračování)

LOGARITMICKÝ

Aplikuje tvarování vlny na cílový signál pomocí logaritmické funkce. Částka představuje mix mezi vstupním signálem a výstupem ve tvaru vlny.

SROVNÁVAČ

Generuje bránu z cílového signálu. Když signál překročí určitou prahovou hodnotu, výsledná brána bude vysoká – jinak je nízká. Částka nastavuje prahovou úroveň.

MAX KLIP

Ořízne horní část cílového signálu, čímž zabrání překročení určité prahové hodnoty. Částka nastavuje ořezový práh.

MIN CLIP

Ořízne spodní část cílového signálu a zabrání tomu, aby poklesl pod určitou prahovou hodnotu. Množství nastavuje práh oříznutí.

SYMETRICKÝ KLIP

Symetricky ořízne horní a dolní část cílového signálu. Částka nastavuje práh oříznutí, ale bude mít poloviční rozsah funkcí MAX CLIP nebo MIN CLIP , protože je aplikován na horní a spodní signálu současně.

TIP: Pěkný způsob vytváření lichoběžníkových LFO z trojúhelníkových LFO!

MĚŘÍTKO

Škáluje cílový signál, zeslabuje ho při nastavení nižšího množství a zesiluje ho při vyšším množství nastavení. Nastavení hodnoty kolem 14 představuje jednotný zisk, s útlumem až na nulu níže to a zesílení až na 7násobek vstupu ve výši 100.

MAX

Logická funkce, která porovnává SOURCE a CONTROLLER, přičemž výstupem je kterýkoli z těchto dvou signálů je v daném čase nejvyšší. S vybranou logickou funkcí je soft tlačítko FUNC DEST deaktivováno a nastaveno na OBA.

MIN

Logická funkce, která porovnává SOURCE a CONTROLLER, přičemž výstupem je kterýkoli z těchto dvou signálů je v daném čase nejnižší. S vybranou logickou funkcí je soft tlačítko FUNC DEST deaktivováno a nastaveno na OBA.

SUM - Logická funkce, která sčítá signály SOURCE a CONTROLLER dohromady, což má za následek a komplexní modulační signál. Je-li zvolena logická funkce, je softtlačítko FUNC DEST deaktivováno a nastavte na OBA.

DIFF

Logická funkce, která odečítá signál CONTROLLER od signálu SOURCE , což má za následek a komplexní modulační signál. Je-li zvolena logická funkce, je softtlačítko FUNC DEST deaktivováno a nastavte na OBA.

NÁSOBIT

Logická funkce, která násobí signály SOURCE a CONTROLLER dohromady, což má za následek a komplexní modulační signál. Je-li zvolena logická funkce, je softtlačítko FUNC DEST deaktivováno a nastavte na OBA.

MODULY MUSE (pokračování)

OVLADAČ

Vybírá ovladač pro směrování modulace. Kontrolér můžete vybrat buď procházením pomocí kodéru VALUE , nebo stisknutím tlačítka SELECT se zvýrazněnou sekcí kontroleru (začne blikat) a stisknutím tlačítka ASSIGN odpovídajícímu požadovanému kontroleru.

Ovladače umožňují použít ovladač fyzického výrazu (Modulation Wheel, Aftertouch atd.) nebo druhý zdroj modulace (LFO, Envelopes atd.) k dynamickému škálování úrovně modulace.

Například: přiřazení modulačního kolečka (v UNIPolárním režimu) jako ovladači s hodnotou 100 zcela ztlumí modulační efekt, když je kolečko úplně dole, a zvýší hloubku modulace na 100 %, když je kolečko zcela nahoře – umožňuje můžete ovládat množství modulace rukou. Nastavení záporné hodnoty Controller invertuje efekt – zeslabuje nebo dokonce invertuje modulaci, když je kontroler zvýšen.

Všimněte si, že toto množství regulátoru je sečteno s množstvím modulace směrované přímo do cíle a součet těchto dvou hodnot nemůže překročit 100 nebo jít pod -100. Pokud je množství modulace ovladače nastaveno na 10 %, pak největší modulace, kterou lze odeslat přímo do cíle, je 90 %.

Dostupné modulační regulátory jsou:

- LFO 1 (UNI)
- LFO 1 (BI)
- LFO 2 (UNI)
- LFO 2 (BI)
- PITCH LFO (UNI)
- ROZTEČ LFO (BI)
- RAND TRIG (UNI) (unipolární náhodná hodnota, která se mění s každým stisknutím klávesy)
- RAND TRIG (BI) (bipolární náhodná hodnota, která se mění s každým stisknutím klávesy)
- VCF EG
- VCA EG
- KLÁVESNICE
- BRÁNA
- TRIG
- RYCHLOST
- PO DOTEKU
- MAKRO (UNI)
- MAKRO (BI)
- MOD WHEEL (UNI)
- MOD WHEEL (BI)
- EXPRESNÍ PEDÁL
- SUSTAIN PEDAL
- CV IN 1
- CV IN 2

DESTINACE

Vybírá cíl pro směrování modulace. Cíl můžete vybrat buď procházením pomocí kodéru VALUE , nebo stisknutím tlačítka SELECT se zvýrazněnou sekcí cíle (začne blikat) a pohybem ovladače požadovaného cíle. Nastavení kladné hodnoty zvýší hodnotu přímé modulace (po FUNKCI) od zdroje k cíli, zatímco záporná hodnota modulaci převrátí.

MODULY MUSE (pokračování)

Všimněte si, že toto cílové množství je sečteno s množstvím modulace směřované přes kontrolér a součet těchto dvou hodnot nemůže překročit 100 nebo jít pod -100. Pokud je úroveň přímé modulace nastavena na 10 %, pak největší modulace, kterou lze směřovat přes ovladač, je 90 %.

Dostupné modulační cíle jsou:

- LFO 1 RATE • LFO 1
- AMP • LFO 2 RATE •
- LFO 2 AMP • PITCH LFO
- RATE • PITCH LFO
- SHAPE • PITCH LFO AMT •
- KEYBOARD (řídící signál přicházející z klávesnice – tím ovlivňuje všechny OSCILLATORY) • OSC 1 FREQ • OSC 1 TRI/SAW SHAPE • OSC 1 ŠÍŘKA PULSU • OSC 1 WAVE MIX • OSC 2 FREQ • OSC 2 TRI/SAW SHAPE • OSC 2 ŠÍŘKA PULSU • OSC 2 WAVE MIX • OSC FM AMT
- MOD OSC FREQ • MOD OSC VCO AMT • MOD OSC PWM AMT • MOD OSC VCF AMT •
- MOD OSC VCA AMT • DETUNE •
- GLIDE • MIX OSC 1 • MIX OSC 2 • MIX RING MOD • MIX MOD OSC • MIX NOISE • MIX CLIPPING • VCF 1 CUTOFF •
- VCF 1 RES • VCF 1 NAPŘ. AMT

- VCF 2 CUTOFF
- VCF 2 RES
- VCF 2 EG AMT
- LINKED CUTOFF (řídí omezení obou filtrů najednou) • VCF EG ATTACK

- VCF EG DECAY
- VCF EG SUSTAIN
- VCF EG RELEASE
- VCA EG ATTACK
- VCA EG DECAY
- VCA EG SUSTAIN
- VCA EG RELEASE
- ÚROVEŇ VCA
- VCA PAN
- VCA PAN SPREAD
- CV OUT 1
- CV OUT 2

MODULY MUSE (pokračování)

KOPÍROVÁNÍ MOD SLOTu Můžete

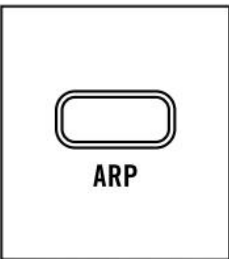
zkopírovat modulační směřování z jednoho slotu do druhého tak, že vyberete mod slot, který chcete zkopírovat, pomocí tlačítek umístění 1-16 a poté stisknete COPY. Aktuální slot pro moduly začne blikat a poté můžete jako cíl kopírování vybrat jakýkoli jiný slot pro modul (nezapomeňte, že aktuálně prázdné sloty budou zhasnuté, zatímco aktuálně používané sloty budou svítit slabě). Vyberte cíl a stiskněte ENTER pro potvrzení postupu kopírování.

ODSTRANĚNÍ MOD SLOTu Směřování

modulace můžete vymazat tak, že vyberete mod slot, který chcete smazat, pomocí tlačítek umístění 1-16 a poté stisknete INIT.

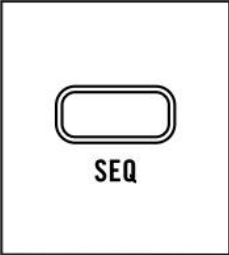
ARP/SEQ/STEP

Tlačítka ARP, SEQ a STEP se používají pro navigaci a konfiguraci ARPEGGIATOR (ARP) a SEQUENCER (SEQ/STEP). Další informace naleznete v příslušných částech výše.



ARP

Přepne PROGRAMÁTOR do režimu ARP , což vám umožní nakonfigurovat ARPEGGIATOR. Další podrobnosti naleznete v části ARPEGGIATOR výše.



SEQ

Přepne PROGRAMÁTOR do režimu SEQ , což vám umožní vybrat mezi 16 sekvencemi pomocí tlačítek umístění (1-16). Stisknutím soft tlačítka SEQ BANK můžete vybrat banku sekvencí – Muse obsahuje 16 bank po 16 sekvencích. Každou sekvenci (a banku sekvencí) může uživatel pojmenovat pro účely kategorizace.

Další podrobnosti naleznete v části SEQUENCER výše.



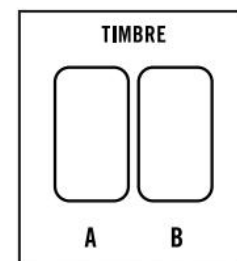
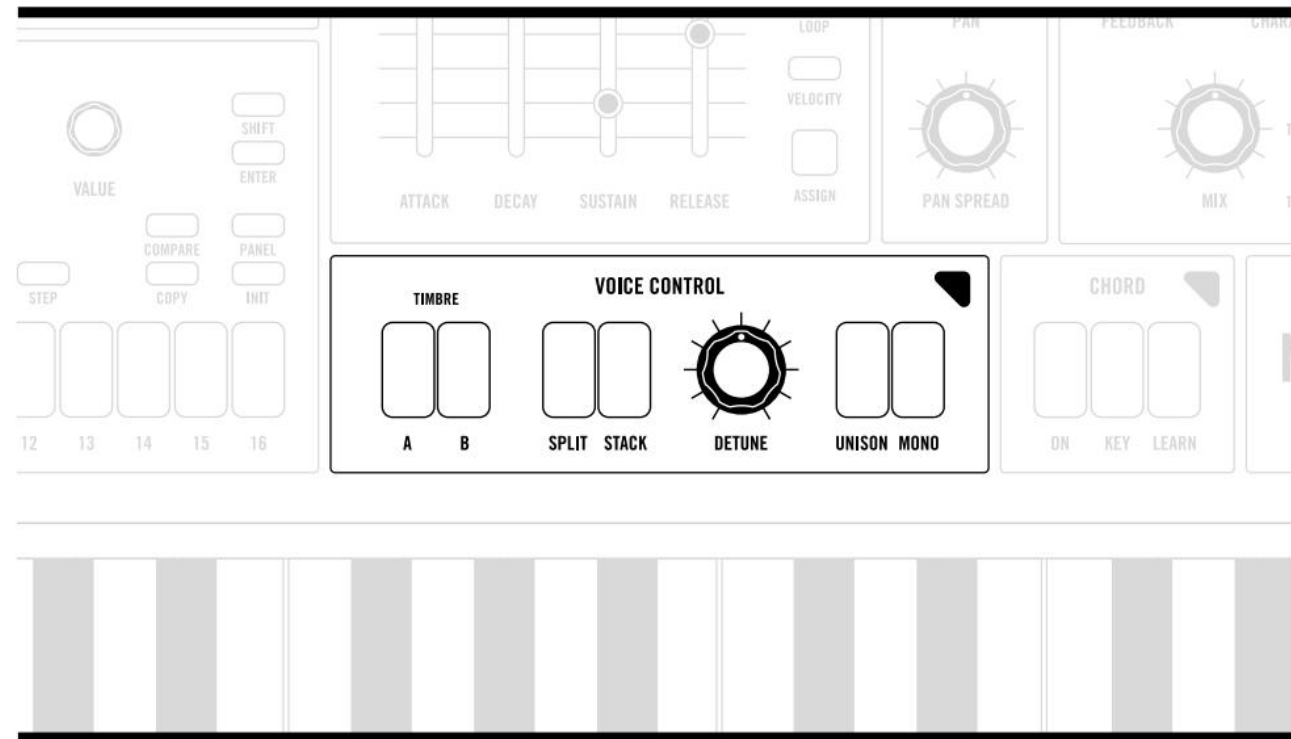
STEP

Přepne PROGRAMÁTOR do režimu STEP , který vám umožní vybrat si mezi 64 kroky v aktuální sekvenci pomocí tlačítek umístění (1-16) a tlačítka PAGE v SEQUENCER. Další podrobnosti naleznete v části SEQUENCER výše.

MODULY MUSE (pokračování)

HLASOVÁ KONTROLA

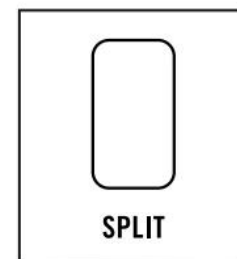
Sekce VOICE CONTROL vám umožňuje ovládat různé aspekty přidělování hlasů mezi osmi hlasy Muse. Umožňuje vám vybrat, které TIMBRE je upravováno pomocí ovládacích prvků hlavního panelu, zda TIMBRE pracuje v režimu MONO nebo UNISON, množství rozladění mezi hlasy a chování timbre STACK/SPLIT.



TIMBRE A/B

Vybírá buď TIMBRE A nebo B pro úpravy pomocí ovládacích prvků hlavního panelu. Tlačítko odpovídající aktuálně aktivnímu zabarvení, které je upravováno, se rozsvítí.

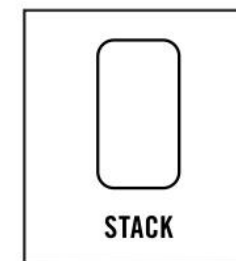
POZNÁMKA: Současným stisknutím obou TIMBRE A a TIMBRE B můžete upravit nastavení pro oba tóny najednou.



ROZDĚLIT

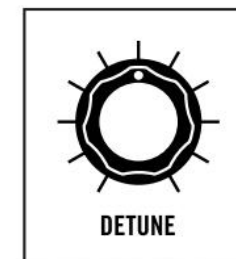
Rozdělí klaviaturu, což vám umožní ovládat TIMBRE A a TIMBRE B ze dvou různých zón na klaviatuře. Bod rozdělení klávesnice lze upravit na stránce VÍCE HLASOVÉHO OVLÁDÁNÍ.

MODULY MUSE (pokračování)



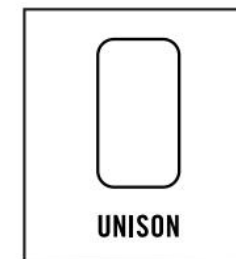
ZÁSOBNÍK

Umožňuje ovládat oba TIMBRE A a TIMBRE B z klaviatury současně, přičemž oba hrají současně. Zapojení STACKu také snižuje dostupnost polyfonie o polovinu (nebo více) v závislosti na nastavení UNISON buď TIMBRE.



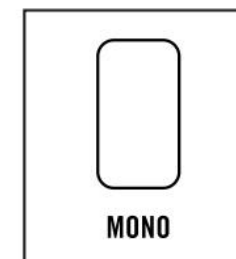
ROZLADIT

Při polyfonním použití přidává DETUNE jemné posuny výšky ke každému hlasu, napodobující chování starého syntezátoru, který během let používání sklouzl z dokonalé kalibrace. Když je zapnut režim UNISON, DETUNE vytvoří posuny ladění mezi použitými naskládanými hlasy. Když je zapnut režim MONO, DETUNE jemně odlišuje chování při sledování mezi dvěma oscilátory jediného mono hlasu.



UNISONO

Povolí režim unisono na aktuálně vybraném zabarvení, který naskládá všechny aktuálně nepoužívané hlasy nad aktivní.



MONO

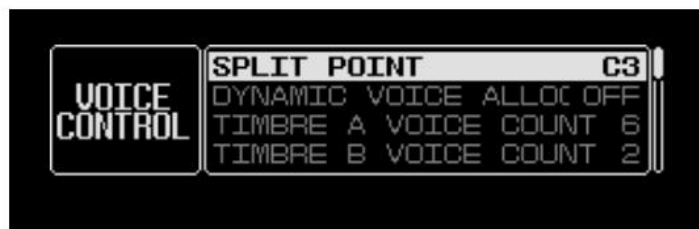
Aktivuje mono režim na aktuálně zvoleném zabarvení, což omezí zabarvení na provoz v monofonním režimu. V jednu chvíli bude používán pouze jeden hlas a polyfonní přehrávání bude zakázáno.

MODULY MUSE (pokračování)

HLASOVÉ OVLÁDÁNÍ VÍCE MENU

ROZDĚLENÝ BOD

Upravuje notu na klaviatuře, kde se vyskytuje bod SPLIT , když je režim SPLIT zasnoubený. Pokud používáte SPLIT, TIMBRE A bude vždy vlevo od bodu rozdělení a TIMBRE B vpravo. Chcete-li změnit jejich orientaci kolem bodu rozdělení, použijte NASTAVENÍ ZÁMĚN TIMBRE A a B.



DYNAMICKÉ PŘIDĚLOVÁNÍ HLASU (VYPNUTO, ZAPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Umožňuje dynamickou alokaci hlasu, což umožňuje TIMBRE ukrást hlasy z druhého TIMBRE , pokud je překročen počet jeho hlasů. Pokud je TIMBRE A omezeno na 5 not a hraje akord s 5 notami, ponechává 3 hlasy TIMBRE B. Když je povolena DYNAMICKÁ ALOKACE , když TIMBRE B hraje více než 3 hlasy, začne je krást z TIMBRE A. S DYNAMICKOU ALOKACÍ deaktivován, zbarvení nemůže krást hlasy z druhého zbarvení.

TIMBRE A VOICE COUNT

Omezuje určitý počet hlasů na TIMBRE A , aby TIMBRE B nemohl krást hlasy z TIMBRE A.

TIMBRE B POČET HLASU

Omezuje určitý počet hlasů na TIMBRE B , aby TIMBRE A nemohl krást hlasy z TIMBRE B.

POZNÁMKA: Nastavení počtu hlasů pro TIMBRE A a B se budou vzájemně pohybovat a vždy součet osm, aby se předešlo konfliktům při krádeži hlasu. Pokud je pro TIMBRE A přiděleno 6 hlasů, pak budou přiděleny 2 pro TIMBRE B atd.

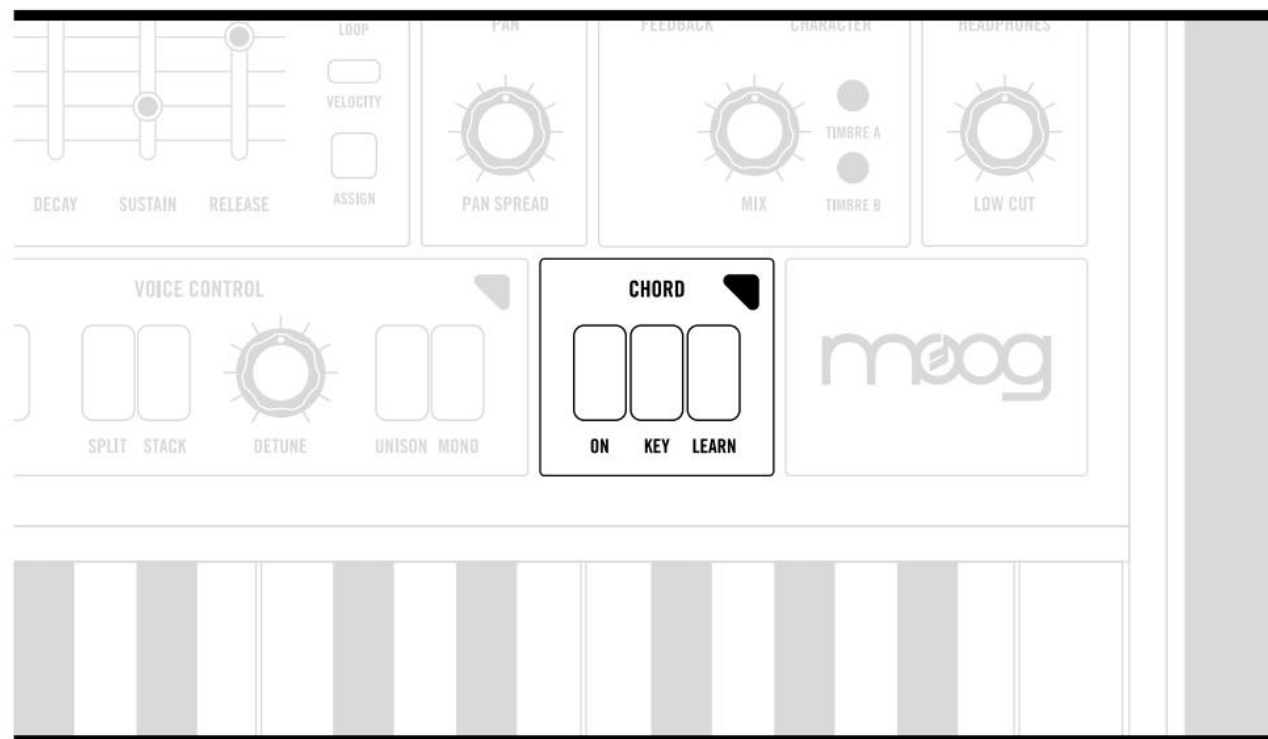
VYMĚŇTE NASTAVENÍ TIMBRE

Vymění TIMBRES A a B.

MODULY MUSE (pokračování)

AKORD

Sekce CHORD ovládá funkci paměti akordů v Muse . Paměť akordů vám umožňuje uložit tvar akordu do paměti a přehrát tento akord z jediné klávesy. Akordem můžete pohybovat po klaviatuře pomocí libovolné klávesy hrané jako nejnižší tón v uloženém tvaru CHORD .



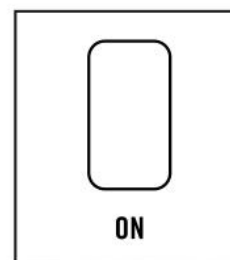
Alternativně vám režim KEY umožňuje uložit úplně jiný tvar akordu pro každou klávesu

klávesnice. Kombinace režimu KEY s arpeggiátorem vám umožní integrovat akordy až osmi not do vašich arpeggiovanych patternů!

Můžete také použít režim KEY k uložení pouze jedné noty - efektivně přemapovat klaviaturu podle vašich potřeb.

Změňte C dur na C moll pomocí režimu KEY k uložení tónů mollových stupnic místo tónů dur a pomocí tlačítka ON režimu akordů přepínejte mezi klávesami.

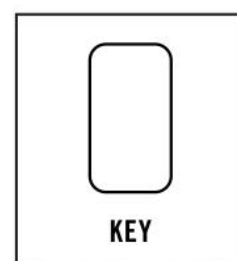
To může být také velmi užitečná funkce, která vám umožní načíst správné tóny pro basové linky pro snadné přehrávání na pódiu.



NA

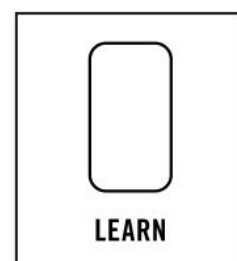
Zapojuje akordovou paměť. Pokud je tlačítko KEY vypnuté, použijte se poslední naučený akord.

MODULY MUSE (pokračování)



KLÍČ

Zapne režim KEY , ve kterém každá klávesa klaviatury obsahuje svůj vlastní akord.

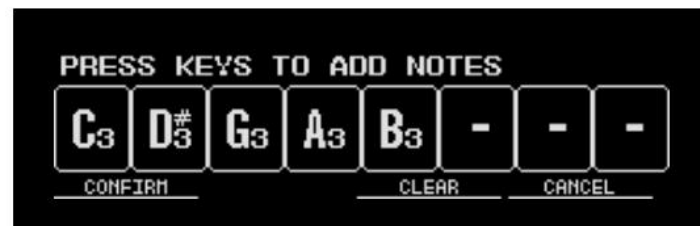


UČIT SE

Vstoupí do režimu ukládání akordů, který funguje odlišně podle toho, který režim paměti akordů se používá:

PAMĚŤ CHORDŮ (KEY OFF)

Stiskněte LEARN a PROGRAMMER vyvolá zobrazení vstupu akordové paměti. Přidejte do svého akordu až osm not stisknutím kláves na klaviatuře a stiskněte soft tlačítko CLEAR pro začátek znovu, pokud potřebujete. Stiskněte soft tlačítko CONFIRM pro potvrzení uloženého tvaru akordu.

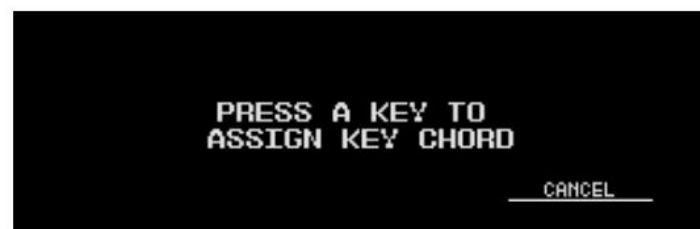


REŽIM KLÍČE (KLÍČ ZAPNUTÝ)

Stiskněte LEARN a PROGRAMÁTOR vyvolá zobrazení vstupu akordové paměti.

Přidejte do akordu až osm not stisknutím kláves na klávesnici.

Jakmile stisknete CONFIRM, budete vyzváni ke stisknutí klávesy pro uložení jako umístění pro váš akord. Stisknutím klávesy akord uložíte. Můžete znovu stisknout LEARN a pokračovat v ukládání akordů do různých klávesových pozic. Každá klávesa klaviatury může v režimu KEY obsahovat jiný akord.



POZNÁMKA: V režimu KEY , všechny klávesy, které nemají uloženy akordy, jednoduše zahrájí jednu notu jako obvykle.

NASTAVENÍ

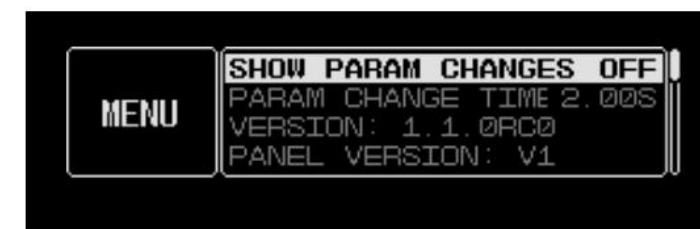
GLOBÁLNÍ NASTAVENÍ

Stisknutím tlačítka MENU v PROGRAMÁTORU otevřete stránku globálního nastavení.

ZOBRAZIT ZMĚNY PARAMŮ (ZAP/VYP.

VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Zobrazuje změny panelu při pohybu ovládacích prvků, když je povoleno – zobrazuje aktuální hodnotu i uloženou hodnotu aktuálního zbarvení/patch.



ČAS ZMĚNY PARAM (1,00-5,00 sekund. VÝCHOZÍ: 2,00 sekund)

Konfiguruje čas zobrazení pro vyskakovací zobrazení změny parametru.

VERSION

Zobrazí aktuální verzi firmwaru.

VERZE PANEL Zobrazuje

aktuální verzi firmwaru panelu.

SE BUILD

Zobrazí verzi zvukového modulu.

FPGA BUILD Zobrazí

konkrétní verzi FPGA.

MIDI

Stisknutím tlačítka MIDI v PROGRAMMERU otevřete stránku nastavení MIDI .

KLÁVESNICE MIDI OUT CHANNEL (VŠECHNY, 1-16.

VÝCHOZÍ: 1)

Vybírá MIDI kanál pro výstup informací z klávesnice Muse: MIDI NOTE, NOTE ON/OFF, VELOCITY, AFTERTOUCH a MIDI CCs zprávy.



LHC MIDI OUT CHANNEL (VŠECHNY, 1-16.

VÝCHOZÍ: 1)

Vybírá MIDI kanál pro výstup informací z levého ovladače Muse (LHC) : PITCH WHEEL a MOD WHEEL.

MULTI MODE (VYPNUTO/ZAPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Aktivuje MULTI MODE, což umožňuje ovládat dva timbry Muse nezávisle přes externí MIDI ovládání. Pokud je ZAPNUTO, zprávy na MIDI CHANNEL IN budou ovládat TIMBRE A Muse, zatímco TIMBRE B bude nezávisle ovládáno prostřednictvím zpráv na MULTI IN B CHANNEL. Pokud je vypnuto, Muse bude zpracovávat příchozí MIDI zprávy, jako by se používala místní klávesnice.

POZNÁMKA: V MULTI MODE jsou tlačítka STACK a SPLIT v HLASOVÉM OVLÁDÁNÍ ignorována – STACKS však lze stále dosáhnout odesláním duplicitních MIDI zpráv do obou MIDI kanálů.

NASTAVENÍ (pokračování)

MIDI V KANÁLU (OMNI, 1-16. VÝCHOZÍ: 1)

Vybírá MIDI kanál pro příjem MIDI informací. Bude použito k ovládání pouze TIMBRE A , pokud je zapnutý MULTI MODE .

VÍCE V KANÁLU B (OMNI, 1–16. VÝCHOZÍ: 1)

Vybírá MIDI kanál pro příjem MIDI informací pro TIMBRE B, když je zapnutý MULTI MODE .

MÍSTNÍ KLÁVESNICE (ZAPNUTO/VYPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Zapíná/vypíná místní ovládání Muse klávesnicí – umožňuje vám odpojit klávesnici od interního zvukového modulu Muse.

MÍSTNÍ LHC (ZAP/VYP. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Zapíná/vypíná místní ovládání Muse levým ovladačem (LHC) – umožňuje vám odpojit LHC od interního zvukového modulu Muse.

ODESLAT CC (ZAPNUTO/VYPNUTO. VÝCHOZÍ: ZAPNUTO)

Nastavuje, zda Muse posílá zprávy CC přes MIDI OUT a USB výstupy.

PŘÍJEM KOPIE (ZAPNUTO/VYPNUTO. VÝCHOZÍ: VYPNUTO)

Nastavuje, zda Muse přijímá zprávy CC přes MIDI IN a USB vstupy.

MIDI MONITOR

Zapne MIDI MONITOR, což vám umožní zobrazit základní příchozí a odchozí MIDI zprávy.

životopis

Stisknutím tlačítka CV v PROGRAMÁTORU otevřete stránku nastavení ovládacího napětí.

CV vstupy a výstupy se programují pomocí MOD MAP. CV IN 1 a CV IN 2 lze vybrat jako zdroje modulace nebo ovladače, zatímco CV OUT 1 a CV OUT 2 lze vybrat jako cíle modulace.



UDRŽTE V POLARITY (ZAVŘENO/OTEVŘENO/CV.

VÝCHOZÍ: ZAVŘENO)

Konfiguruje chování na vstupu SUSTAIN na zadním panelu Muse.

ZDROJ HODIN (INT CLOCK, STRT/STOP, ANALOG THRU, ARP CLOCK, SEQ CLOCK, BRÁNA A, BRÁNA B. VÝCHOZÍ: INT CLOCK)

Konfiguruje signál na konektoru CLOCK OUT na zadním panelu Muse.

INT HODINY

Vydává interní CLOCK zařízení Muse, jak je určeno modulem CLOCK .

STRT/STOP

Vydává interní CLOCK Muse, ale zastaví výstup hodin, když se objeví zpráva MIDI Stop je přijat a pokračuje, když je přijata zpráva MIDI Start/Continue.

ANALOG THRU

Vysílá signál přítomný na konektoru CLOCK IN .

NASTAVENÍ (pokračování)

ARP HODINY

Vydává hodiny pokaždé, když ARPEGGIATOR vytvoří notu. Pokud nejsou drženy žádné poznámky, nejsou odesílány žádné hodiny.

SEKV HODINY

Když je SEQUENCER spuštěn , při každém kroku vydává hodinový impuls .

BRÁNA A

Při hře na klaviaturu vydává signál brány a vytváří tón v TIMBRE A.

BRÁNA B

Při hře na klaviaturu vydává signál brány a vytváří tón v TIMBRE B.

INT HODINY DIV

(1/64, 1/32, 1/16, 1/8, čtvrtina, polovina, celé nebo 2 celé noty – s tečkovanými (D) nebo trojitými (T) variacemi)

Umožňuje nastavit CLOCK OUT na jiné hodinové dělení než ARP nebo SEQ při použití nastavení INT CLOCK .

LADĚNÍ

QUICK TUNE upraví ladění pro aktuální teplotní podmínky a trvá několik sekund. Měření ladění provedená pro rychlé vyladění se uloží a Muse si bude pamatovat podmínky prostředí, aby zůstalo naladěno i v budoucnu. Proto čím více prostředí spustíte QUICK TUNE, tím robustnější bude ladění vašeho nástroje.

POZNÁMKA: Pokud je nástroj nastaven na automatické ladění (AutoTune), Quick Tune nebude fungovat.

Nástroj je zkalibrován a vyladěn ve výrobě v kontrolovaném prostředí, takže nespouštějte plné TUNING nebo AUTOCAL , pokud nenastane závažný problém, který nelze vyřešit jinými prostředky.

Pokud však musíte spustit TUNING/AUTOCAL, je třeba dodržovat několik pokynů, abyste dosáhli dobrého výsledku.

- Vypněte přístroj a nechte jej vychladnout na okolní teplotu v místnosti. To může zabrat několik hodin po vypnutí přístroje.
- Zapněte přístroj a spusťte TUNE AND CAL. Přístroj poté provede měření, když se zahřeje, a bude čekat, až se teplota stabilizuje, než bude pokračovat. Během této doby se nebude zdát, že nástroj nic dělá – buďte si jisti, že ano, tak to nechte být.

- Úplná procedura TUNE AND CAL může občas trvat až 1-2 hodiny. Takže buďte trpěliví a dělejte během procedury se nástroje nedotýkejte.

Full TUNE AND CAL by mělo být spuštěno v mírném a teplotně stabilním prostředí, jako je dům s teplotou ~70 stupňů F nebo ~21 stupňů C. Pokud je prostředí extrémně teplé nebo studené (nebo teplota kolísá), postupy mohou selhat nebo produkovat špatné výsledky.

POZNÁMKA: Pokud je nástroj nastaven na automatické ladění (AutoTune), Quick Tune nebude fungovat.

Stiskněte tlačítko TUNING v PROGRAMÁTORU

otevřete konfigurační stránku TUNING .

ZAČNĚTE RYCHLÉ LADĚNÍ

Spustí rutinu rychlého ladění, která upraví ladění pro aktuální teplotní podmínky a trvá několik sekund.



ZAČNĚTE LADIT

Spustí plnou rutinu TUNING , která plně vyladí všech 24 VCO Muse v celém svém hudebním rozsahu. Nástroj

musí vychladnout na pokojovou teplotu, takže před zahájením TUNING vypněte Muse alespoň na hodinu. Zapněte Muse a spusťte TUNING a nástroj se bude postupně zahřívat, jak bude provádět operaci TUNING. Vyhradte si na TUNING celkem 1–2 hodiny a nechte Muse zahřát se vlastním tempem, aby na Muse nefoukaly žádné ventilátory ani nic jiného, co by způsobilo kolísání teploty.

POZNÁMKA: TUNING odstraní všechna data QUICK TUNE a jako takové by nemělo být spuštěno, pokud nenastanou závažné problémy s laděním, protože měření uložená spuštěním

QUICK TUNE zlepšují ladění a výkon vašeho nástroje.

START AUTOCAL

Spustí úplnou rutinu AUTOCAL , která kalibruje obvody analogového syntezátoru Muse. Nástroj musí být ochlazen na pokojovou teplotu, takže před zahájením AUTOCAL vypněte Muse alespoň na hodinu .

Zapněte Muse a spusťte AUTOCAL a přístroj se bude postupně zahřívat, jak bude provádět AUTOCAL

úkon. Na AUTOCAL si vyhradte celkem 1-2 hodiny .

START LADIT A KAL

Spouští jak plnou rutinu TUNING , tak AUTOCAL . Nástroj musí být ochlazen na pokojovou teplotu, takže před zahájením TUNE AND CAL vypněte Muse alespoň na hodinu . Zapněte Muse a spusťte TUNE AND CAL a nástroj se bude při provádění operace postupně zahřívat. Na TUNE AND CAL si vyhradte celkem 1-2 hodiny .

EXPORT LOG

Užitečné pro diagnostické účely. Připojte USB disk a klikněte na EXPORT LOG pro zápis ladění a soubory protokolu kalibrace.

TEPLOTA HLASU

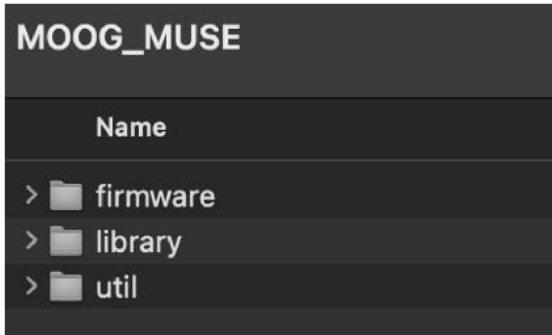
Zobrazuje aktuální teplotu hlasových karet ve stupních Celsia.

AKTUALIZACE FIRMWAREU A SPRÁVA KNIHOVNY

Aktualizace firmwaru a správa oprav/sekvenčních knihoven se provádí prostřednictvím DISK MODE.

Vstup do REŽIMU DISKU:

- Vypněte Muse.
- Připojte počítač k portu USB-B na zadní části Muse.
- Podržte stisknutý kódér SELECT na zařízení Muse a při zapínání Muse jej držte stisknutý. Jakmile se na obrazovce PROGRAMMER zobrazí REŽIM DISKU, můžete uvolnit kódér SELECT .



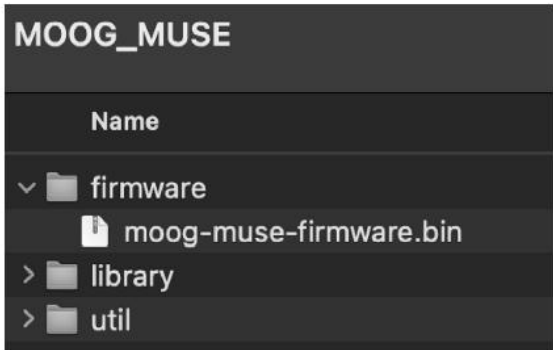
!!! POZNÁMKA: Uživatelé systému Windows mohou vidět výzvu, která říká: „Vyskytl se problém s tímto diskem, prohledejte disk a opravte jej.“ Disk neskenujte, protože to může způsobit problémy s vaší jednotkou a pravděpodobně bude nutné ji poslat zpět do servisu. Buď ukončete vyskakovací výzvu, nebo chvíli počkejte a zmizí sama.

- Muse se nyní objeví na vašem počítači jako externí disk s názvem MOOG_MUSE.

AKTUALIZACE FIRMWAREU A SPRÁVA KNIHOVNY (pokračování)

Jakmile jste v režimu disku, můžete otevřít disk MOOG_MUSE a zobrazit jeho obsah.

- firmware obsahuje binární soubor firmwaru
- knihovna obsahuje data pro všechny patche a všechny sekvence
- util obsahuje kalibrační data a měl by být ignorován



Chcete-li provést aktualizace firmwaru, přetáhněte aktualizovaný soubor firmwaru (s názvem „moog-muse-firmware.bin“) do složky firmwaru a nahradte starý soubor. Aby Muse správně fungovala, MUSÍ složka firmwaru obsahovat POUZE platný soubor „moog-muse-firm-ware.bin“ a nic jiného.

Po aktualizaci souboru firmwaru:

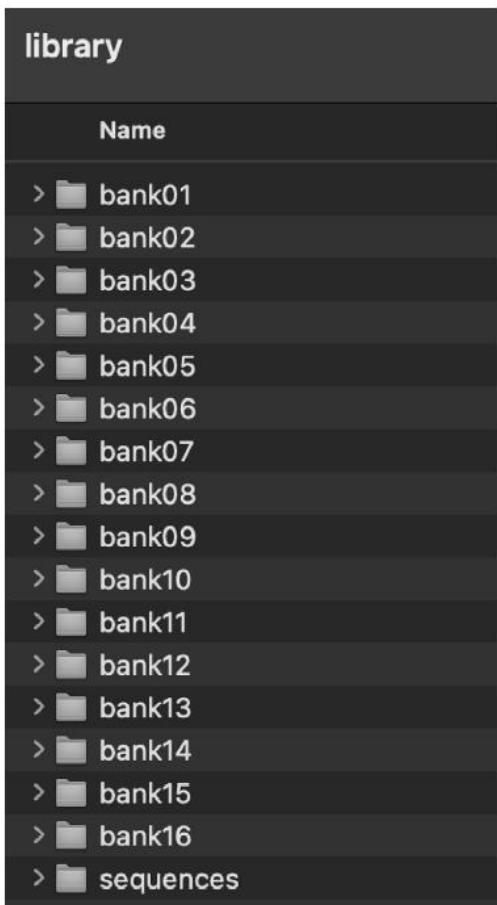
- Vysuňte jednotku MOOG_MUSE z počítače.

DŮLEŽITÉ: Bezpečné vysunutí zařízení Muse je zásadní pro zajištění dokončení všech čekajících operací a úplné aktualizace firmwaru.

- Na obrazovce PROGRAMÁTOR se nyní zobrazí DISK REZERVACE REŽIMU UKONČENA.

Jsi hotový! Nyní můžete Muse vypnout, odpojit od počítače a zapnout jako obvykle, abyste mohli začít používat nový firmware.

Složka knihovny obsahuje složku pro každou banku patchů Muse. V každé složce banky je samostatná složka pro každý patch - uvnitř které jsou data patche pro danou banku a umístění patche. Ve složce oprav může být vždy pouze jedna oprava. Uvnitř složky sekvencí je podobná struktura souborů pro banky a sekvence v SEQUENCER. Můžete se pohybovat po záplatách/sekvencích, přejmenovávat je, zálohovat je v počítači a přenášet nové záplaty z počítače do Muse pomocí DISK MODE, ale musíte zachovat strukturu souborů ve složce knihovny.



SPECIFIKACE

TYP SYNTEZÁTORU

Polyfonní, bitimbrální analogový syntezátor

ZVUKOVÝ MOTOR

Analogový

POLYFONIE

8 hlasů

KLÁVESNICE

61 plnohodnotná polovynvážená klávesa Fatar s Velocity a Channel Aftertouch

OVLADAČE

Pitch Wheel, Modulation Wheel, Macro Knob, Keyboard Octave Switch, Hold switch, Sustain Pedal vstup, Vstup Expression Pedal – všechny funkce pedálu jsou přiřaditelné

OVLÁDÁNÍ PANELU 44 ovladačů,

16 posuvníků, 129 tlačítek – OLED obrazovka

ANALOGOVÉ NAPĚTÍ ŘÍZENÉ OSCILÁTORY (x2) Volitelný mix trojúhelník/pilový zub,

proměnná šířka Pulzní vlna, oktáva (16', 8',

4', 2'), Frekvence (+/- 7 půltónů), Wave Mix (míchá trojúhelník/pilový zub s proměnnou pulzní vlnou), FM směřování a množství, Tvrdá synchronizace

ANALOGOVÝ PRSTENOVÝ MODULÁTOR

Kruhová modulace mezi oscilátory 1 a 2

ANALOGOVÝ MODULAČNÍ OSCILÁTOR ŘÍZENÝ NAPĚTÍM

Volitelný tvar vlny (sinus, pilový zub, obrácený pilový zub, čtverec,

Šum), Přepínač rozsahu zvuku, Sledování klávesnice, Reset klávesnice, Unipolární přepínač, Směřování a množství modulace výšky tónu, Směřování a množství

modulace filtru, Směřování a množství modulace Pulse Width,

Úroveň modulace VCA, přepínač posouvání

ANALOGOVÝ GENERÁTOR HLUKU

bílý šum

ANALOGOVÝ SMĚŠOVAČ ŘÍZENÝ NAPĚTÍM Nezávislé ovládání úrovně pro

OSC 1, OSC 2, RING, MOD OSC a NOISE. Celková kontrola PŘETÍŽENÍ

ANALOGOVÉ FILTRY ŘÍZENÉ NAPĚTÍM (x2) Moog tranzistorové žebříkové filtry

(1 s režimy horní propusti/dolní propusti), mezní frekvence,

Rezonnance, Sledovací částka KB, Částka obálky, Propojená operace, Směřování (sériové, paralelní, stereo)

OBÁLKY (x2) Attack,

Decay, Sustain, Release, variabilní křivky na fázi, Multi-trig, Loop, Velocity

ANALOGOVÝ ZESILOVAČ ŘÍZENÝ NAPĚTÍM

Volume per Timbre, Pan position per Timbre, Pan Spread per timbre

DIFFUSION DELAYTM

Konfigurovatelný stereo signálový procesor, Delay Time Left, Delay Time Right, Feedback, Character, Mix, analogové bypass přepínače (pro zachování 100% analogové signálové cesty)

SPECIFIKACE (pokračování)

VÝSTUPNÍ SEKCE

Hlavní hlasitost, Hlasitost sluchátek, Low Cut EQ

LFO

(x2) rychlost, amplituda, výběr průběhu (trojúhelník, pilový zub, čtverec, vzorkování a podržení, uživatelsky přizpůsobitelné), reset klávesnice

ROZTEČ LFO

Rate, Ramp Down through Triangle to Ramp Up Shape control, One-Shot Envelope Switch, Keyboard Re-set, Pitch Modulation routing and volume

KLOUZAT

Volitelný typ skluzu (LCR, LCT, EXP), Množství skluzu

HODINY

Frekvence hodin, klepněte na Tempo

ARPEGGIATOR Per-

timbre s hodinovým dělením, oktávoým rozsahem, vzorem, směrem, časem brány, rytmickým programováním atd.

SEQUENCER 64

krokový sekvencer s hodinovým dělením, ovládacími prvky transportu, řetěžením sekvencí, editací kroků, modulačními schopnostmi a kapacitou paměti 16 bank po 16 sekvencích

Prohlížeč PROGRAMÁTORU

přes OLED obrazovku s 16 bankami 16 patchů, Mod Map, Arpeggiator nastavení, Sequencer s nastavením po krocích, globální nastavení atd.

HLASOVÁ KONTROLA

Počet mono nebo více hlasů na zabarvení, Unison/Mono, Detune, editace zabarvení, konfigurace krádeže hlasu

Akordová paměť

Chord paměť s funkcí per-key

MOD MAP 16

modulačních slotů na barvu a patch s ovladači a matematickými transformačními funkcemi

ZADNÍ PANEL

AUDIO VÝSTUPY

Hlavní levá, hlavní pravá (1/4" TRS)

SLUCHÁTKA

Stereo 1/4" (umístěné na přední hraně levého ovladače)

VSTUPY PEDÁLŮ

Sustain, Expression (1/4" TRS; konfigurovatelné pomocí Mod Map nebo pro použití jako 1/4" TS CV vstupy)

OVLÁDACÍ NAPĚTÍ VSTUPY

CV IN 1, CV IN 2 (1/8" TS)

SPECIFIKACE (pokračování)

OVLÁDÁNÍ NAPĚTÍCH VÝSTUPŮ

CV OUT 1, CV OUT 2 (1/8" TS)

VSTUP ANALOGOVÝCH HODIN

CLOCK IN (1/8" TS)

VÝSTUP ANALOGOVÝCH HODIN

CLOCK OUT (1/8" TS)

MIDI

5 Pin DIN MIDI IN, OUT, THRU; MIDI přes USB

USB B

USB-B konektor pro propojení s počítačem nebo jiným hostitelským MIDI zařízením

USB A (HOST)

USB-A konektor pro připojení k dalším nástrojům s Muse jako MIDI hostitelem

NAPÁJENÍ

STYL

IEC kabel

VSTUP

100 – 240VAC; 50 Hz – 60 Hz

HMOTNOST

14,55 (kg), 32 (lbs)

ROZMĚRY

(Š x H x V): 99 x 42 x 11 (cm), 39 x 17 x 4,5 (palce)

SERVIS A PODPORA

STANDARDNÍ ZÁRUKA MOOG

Moog zaručuje, že její produkty jsou bez vad materiálu nebo zpracování a vyhovují specifikace v době odeslání. Záruční doba je jeden rok od data nákupu. Pokud podle rozhodnutí společnosti Moog uplynulo více než pět let od odeslání produktu z naší továrny, bude na zvážení společnosti Moog, zda bude uplatňovat záruku bez ohledu na datum nákupu. Během záruky

Po dobu, všechny vadné produkty budou opraveny nebo vyměněny, podle uvážení společnosti Moog, na základě návratu do továrny. Tato záruka se vztahuje na vady, které Moog nepovažuje za chybu uživatele.

Omezená záruka Moog se vztahuje pouze na kupující v USA. Mimo USA jsou záruční zásady a související servis určeny zákony země nákupu a podporovány našimi místními autorizovaný distributor.

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). Číslo RMA zašlete e-mailem na adresu techsupport@moogmusic.com. Všechny produkty musí být pečlivě zabaleny a odeslány s napájecím adaptérem dodávaným společností Moog. Muse musí být vrácen v původním vnitřním obalu včetně kartonových vložek. Záruka nemusí být uznána, pokud výrobek není řádně zabalen. Jakmile obdržíte číslo RMA a pečlivě zabalíte svůj Moog Muse, odešlete produkt společnosti Moog Music se zaplacenými poplatky za dopravu a pojištění a nezapomeňte uvést svou zpáteční dodací adresu.

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

JAK POSKYTOVAT VAŠI ZÁRUKU

Spustte 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 MÚZU

Muse čistěte pouze měkkým suchým hadříkem – nepoužívejte rozpouštědla ani abrazivní čisticí prostředky. Věnujte pozornost bezpečnostním varováním na začátku návodu. Neupustte jednotku.

DŮLEŽITÁ POZNÁMKA O BEZPEČNOSTI

V Muse nejsou žádné díly opravitelné uživatelem. Veškeré opravy svěřte pouze kvalifikovanému personálu.

©2024 Moog Music. Všechna práva vyhrazena. Moog, Moog (stylizované designem) a logo Moog jsou ochranné známky společnosti Moog Music. Registrováno u US Patent and Trademark Office a jinde. Moog Muse je ochranná známka společnosti Moog Music. ve Spojených státech a jinde.

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

PŘÍLOHA A: MIDI CC

MIDI CC	OVLÁDÁNÍ MUSE	ROZSAH
1	Mod Wheel	0-127
3	Ztlumit	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
5	Doba plachtění	0-127
7	Hlasitost zabarvení	0-127
8	Nízký střih	0-127
9	Pan Spread	0-127
10	Pánev	0-127
11	Výraz	0-127
12	LFO 1 sazba	0-127
13	Částka LFO 1	0-127
14	LFO 1 průběh	0-127 0-24: TROJÚHELNÍK 25-49: SAW 50-74: ČTVEREC 75-99: NÁHODNĚ 100-127: UŽIVATELSKÁ VLNA
15	LFO 2 sazba	0-127
16	Částka LFO 2	0-127
17	LFO 2 průběh	0-127 0-24: TROJÚHELNÍK 25-49: SAW 50-74: ČTVEREC 75-99: NÁHODNĚ 100-127: VLNA UŽIVATELE
18	Pitch LFO Rate	0-127
19	Rozteč tvaru LFO	0-127
20	Výška výšky LFO	0-127
21	Rozteč LFO OSC 1	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
22	Rozteč LFO OSC 2	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
23	Pitch LFO Mod Osc	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
24	Pitch LFO Detune	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
25	Frekvence modulačního oscilátoru	0-127
26	Audio modulace oscilátoru	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
27	Modulační oscilátor KB Track	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
28	Tvar vlny modulačního oscilátoru	0-127 0-24: SINE 25-49: PILA 50-74: RAMP 5-99: ČTVEREC 100-127: HLUK
29	Reset modulačního oscilátoru KB	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
30	Modulační oscilátor Unipolární	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
31	Velikost rozteče modulačního oscilátoru	0-127
33	Výška modulačního oscilátoru OSC 1	0-127
34	Pitch modulačního oscilátoru OSC 2	0-127
35	Množství modulačního oscilátoru PWM	0-127
36	Modulační oscilátor PWM OSC 1	0-127
37	Modulační oscilátor PWM OSC 2	0-127

PŘÍLOHA A: MIDI CC (pokračování)

MIDI CC	OVLÁDÁNÍ MUSE	ROZSAH
39	Množství filtru modulačního oscilátoru	0-127
40	Filtr modulačního oscilátoru 1	0-127
41	Filtr modulačního oscilátoru 2	0-127
42	Modulační oscilátor VCA Množství	0-127
43	Modulační oscilátor VCA PAN	0-127
44	Oscilátor 1 oktáva	0-127 0-31: 16' 32-63: 8' 64-95: 4' 96-127: 2'
45	Oscilátor 1 Frekvence	0-127
46	Oscilátor 1 Tri/Saw Mix	0-127
47	Oscilátor 1 PW	0-127
48	Oscilátor 1 Wave Mix	0-127
49	Oscilátor 2 oktáva	0-127 0-31: 16' 32-63: 8' 64-95: 4' 96-127: 2'
50	Frekvence oscilátoru 2	0-127
51	Oscilátor 2 Tri/Saw Mix	0-127
52	Oscilátor 2 PW	0-127
53	Oscilátor 2 Wave Mix	0-127
54	Oscilátor 2>1 SYNC	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
55	Oscilátor 2>1 FM	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
56	Oscilátor 1>2 FM	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
57	Částka FM	0-127
58	Oscilátor 1 Úroveň	0-127
59	Oscilátor 2 úrovně	0-127
60	Ring Mod Level	0-127
61	Úroveň modulačního oscilátoru	0-127
62	Úroveň hluku	0-127
64	Sustain pedál	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
65	Ořezová úroveň	0-127
66	Filtr 1 High Pass	0-127
67	Filtr 1 Cutoff	0-127
68	Rezonance filtru 1	0-127
69	Filtr 1 Množství obálky	0-127
70	Filtr 1 KB Sledování	0-127 0-42: VYPNUTO 43-84: POLOVINA 85-127: PLNÝ
71	Držet	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
72	Frekvence filtru 2	0-127
73	Rezonance filtru 2	0-127
75	Filtr 2 Množství obálky	0-127

PŘÍLOHA A: MIDI CC (pokračování)

MIDI CC	OVLÁDÁNÍ MUSE	ROZSAH
76	Filtr 2 KB Sledování	0-127 0-42:VYPNUTO 43-84:POLOVINA 85-127: PLNÝ
77	Odkazové filtry	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
78	Pořadí filtrů	0-127 0-42:SER 43-84:STR 85-127: PAR
79	Filtr Env Attack	0-127
80	Filtr Env Decay	0-127
81	Filtr Env Sustain	0-127
82	Vydání filtru Env	0-127
83	Filtr Env Loop	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
85	Filtr Env Velocity	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
86	VCA Env Attack	0-127
87	VCA Env Decay	0-127
88	VCA Env Sustain	0-127
89	Vydání VCA Env	0-127
90	VCA Env Loop	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
91	VCA Env Velocity	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
92	Rozladění hlasu	0-127
93	Zbývající čas zpoždění	0-127
94	Správný čas zpoždění	0-127
95	Zpoždění odkazů	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
102	Zpoždění synchronizace hodin	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
103	Zpoždění zpětné vazby	0-127
104	Zpoždění znak	0-127
105	Zpoždění mixu	0-127
106	Delay Timbre A	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
107	Delay Timbre B	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
108	Hlasová jednota	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
109	Hlas Mono	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
110	Sekvencer hodin Div	0-127
111	Arpeggiator Clock Div	0-127
112	Arpeggiator Zapnuto/Vypnuto	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
113	Arpeggiator FW/BK	0-63 vypnuto/ 64-127 zapnuto
114	Směr arpeggiátoru	0-127 0-42:ODR 43-84:PTN 85-127:RND
115	Arpeggiator Octave Range	0-127 0-31:1 32-63:2 64-95:3 96-127:4
116	Tempo hodin	0-127

