

# Uživatelský manuál

## Obsah

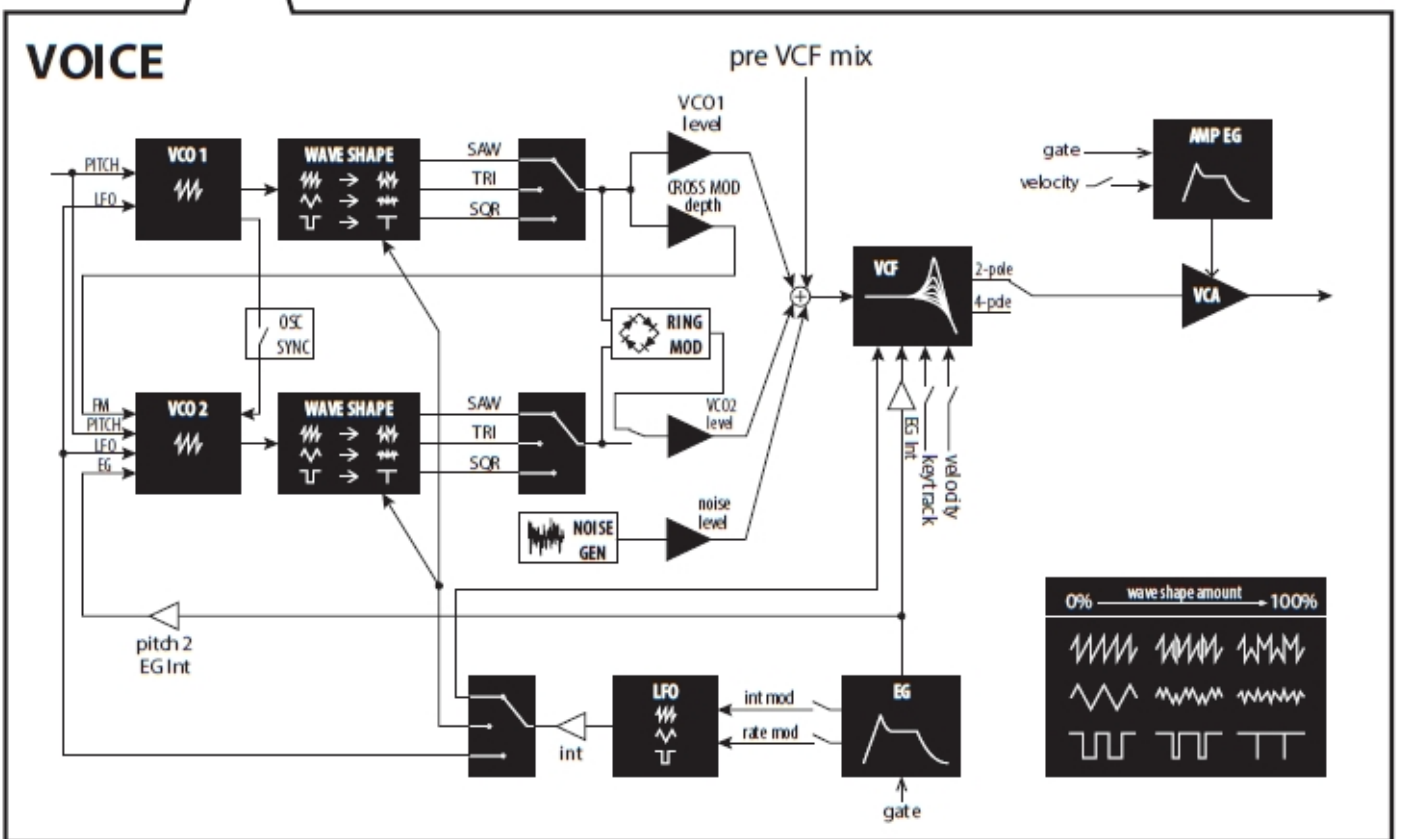
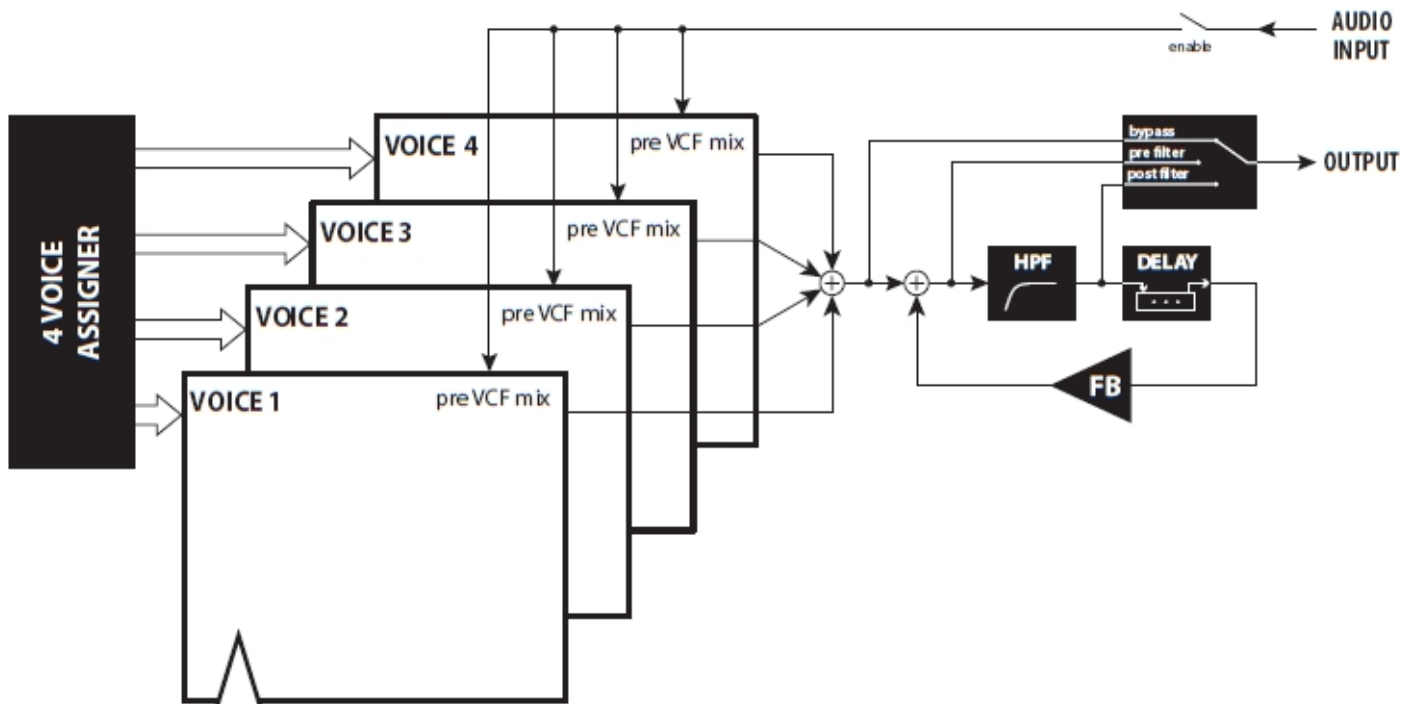
<b>Úvod</b> .....	<b>2</b>	<b>Režim Edit</b> .....	<b>31</b>
Základní vlastnosti minilogue .....	2	Vstup do režimu Edit.....	31
Blokové schéma.....	3	Režim PROGRAM EDIT .....	33
<b>Ovladače a připojení</b> .....	<b>4</b>	Režim SEQ EDIT.....	37
Čelní panel.....	4	Režim GLOBAL EDIT .....	40
Zadní panel – připojení .....	5	<b>Další funkce</b> .....	<b>47</b>
Za/vypnutí přístroje .....	6	Ladění .....	47
<b>Hraní programy a sekvence</b> .....	<b>8</b>	Obnovení nastavení z výroby .....	47
Výběr a hraní programy.....	8	Zkratky pomocí tlačítka SHIFT.....	49
Oblíbené (Favorites) .....	9	<b>O MIDI</b> .....	<b>50</b>
Sekvencer .....	10	Připojení zařízení přes MIDI	
<b>Programy</b> .....	<b>11</b>	a USB.....	50
Struktura programů .....	11	MIDI a nastavení .....	52
Tvorba zvuků .....	12	<b>Výpis programů</b> .....	<b>54</b>
Ukládání programů.....	13	<b>Specifikace</b> .....	<b>56</b>
Základní úpravy parametrů .....	14	<b>Tabulka MIDI implementace</b> .....	<b>57</b>
Režimy Voice .....	23		
Sekvencer .....	25		

# KORG

## Základní vlastnosti minilogue

- Čtyřhlasý polyfonní syntezátor s vestavěnými efekty a sekvencerem.
- Zcela nový inovativní design analogových obvodů.
- Okamžité vyvolání 100 presetů z výroby plus 100 uživatelských programů.
- 8 režimů Voice (mono, poly, unison, duo, etc.) zaručuje maximální flexibilitu.
- 41 jednoúčelových ovladačů na panelu umožňuje okamžitý přístup k nastavení parametrů.
- Real-time osciloskop nabízí vizuální zpětnou vazbu u změn parametrů.
- Šestnáctikrokový polyfonní sekvencer může zautomatizovat až 4 parametry.
- Jacky Sync In a Sync Out rozšiřující možnosti.

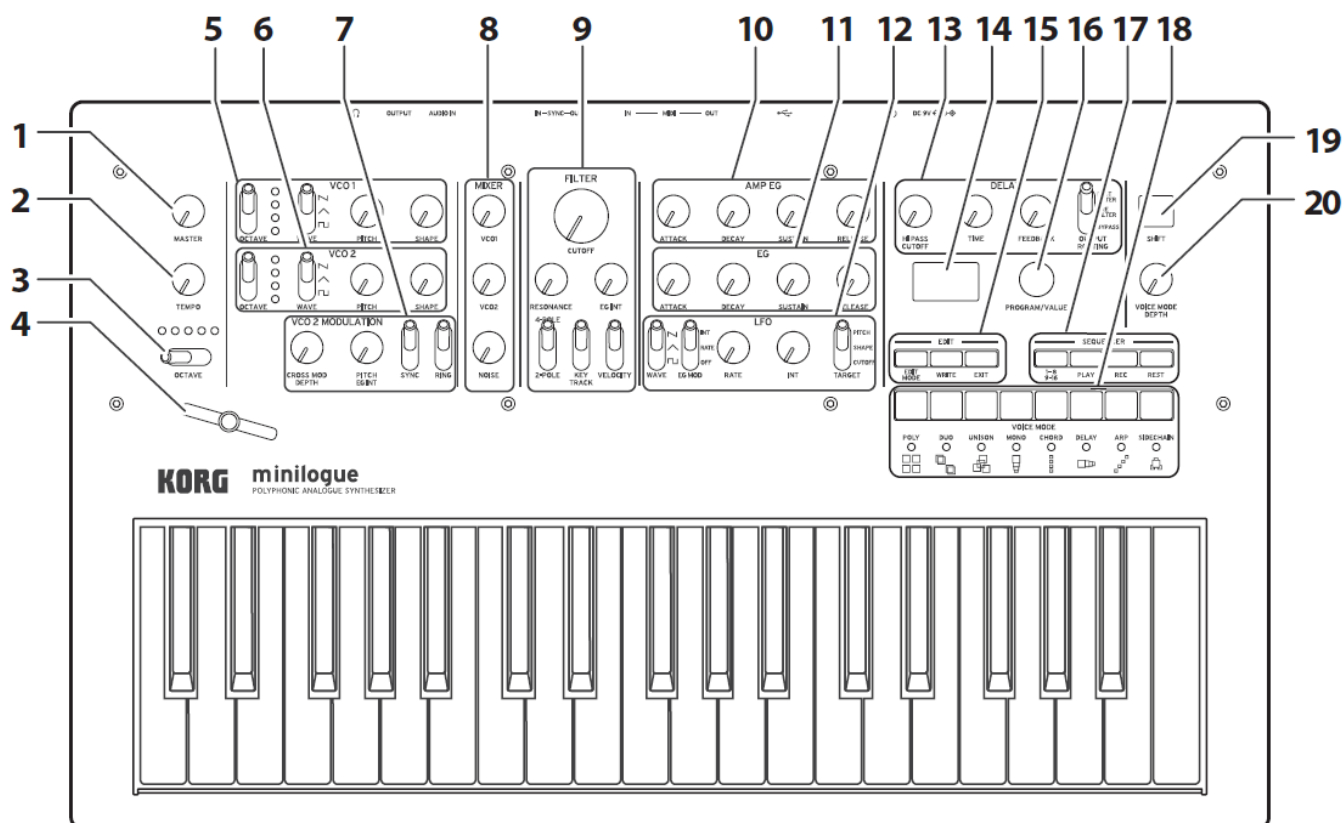
# Blokové schéma



# Ovladače a připojení

## Čelní panel

Zde vidíte rozvržení knobů, přepínačů a tlačítek na čelním panelu.



- |  |   |  |
|--|---|--|
| <p><b>1. Knob MASTER</b></p> <p><b>2. TEMPO knob</b></p> <p><b>3. Přepínač OCTAVE</b></p> <p><b>4. Slider</b></p> <p><b>5. VCO 1</b></p> <p><b>6. VCO 2</b><br/>Přepínač OCTAVE<br/>Přepínač WAVE<br/>Knob PITCH<br/>Knob SHAPE</p> <p><b>7. VCO 2 MODULACE Knob</b><br/>CROSS MOD DEPTH Knob<br/>PITCH EG DEPTH Přepínač<br/>SYNC<br/>Přepínač RING</p> <p><b>8. MIXER</b><br/>Knob VCO 1<br/>Knob VCO 2<br/>Knob NOISE</p> | <p><b>9. FILTER</b><br/>Knob CUTOFF<br/>Knob RESONANCE<br/>Knob EG INT<br/>Přepínač FILTER TYPE<br/>Přepínač KEY TRACK<br/>Přepínač dynamiky (VELOCITY)</p> <p><b>10. AMP EG</b></p> <p><b>11. EG</b><br/>Knob ATTACK<br/>Knob DECAY<br/>Knob SUSTAIN<br/>Knob RELEASE</p> <p><b>12. LFO</b><br/>Přepínač WAVE<br/>Přepínač EG MOD<br/>Knob RATE<br/>Knob INT<br/>Přepínač TARGET</p> | <p><b>13. DELAY</b><br/>Knob HI PASS CUTOFF<br/>Knob TIME<br/>Knob FEEDBACK<br/>Přepínač OUTPUT ROUTING</p> <p><b>14. Displej</b></p> <p><b>15. EDIT</b><br/>Tlačítko EDIT MODE<br/>EXIT tlačítko<br/>Tlačítko WRITE</p> <p><b>16. Knob PROGRAM/VALUE</b></p> <p><b>17. SEQUENCER</b><br/>Tlačítka 1–8/9–16<br/>Tlačítko PLAY<br/>REC tlačítko<br/>Tlačítko REST</p> <p><b>18. Tlačítka 1-8</b></p> <p><b>19. Tlačítko SHIFT</b></p> <p><b>20. Knob VOICE MODE DEPTH</b></p> |
|--|---|--|

# Zapojení na zadním panelu

Na níže uvedené ilustraci vidíte typický příklad připojení pro minilogue. Zapojte zařízení dle potřeb vašeho systému.

## SYNC IN, OUT

Minilogue lze synchronizovat s jiným zařízením pomocí těchto jacků. Můžete využít impuls vyslaný z audio výstupu nebo DAW, pokud tento připojíte k jacku SYNC IN. Při synchronizaci s produkty Korg volca použijte kabel 1/8" (mini-phone).

## Konektory MIDI IN, OUT

Pokud je připojíte k externímu MIDI zařízení, umožní přenos či příjem MIDI dat.

## Konektor USB B

Tento konektor umožňuje výměnu MIDI zpráv s počítačem.

## Vypínač

Podržte tento vypínač, chcete-li zapnout nebo vypnout minilogue.

## Zavěšení kabelu

Obtočte DC část kabelu adaptéru kolem tohoto háčku, aby nemohlo dojít k náhodnému odpojení.

## AUDIO IN jack

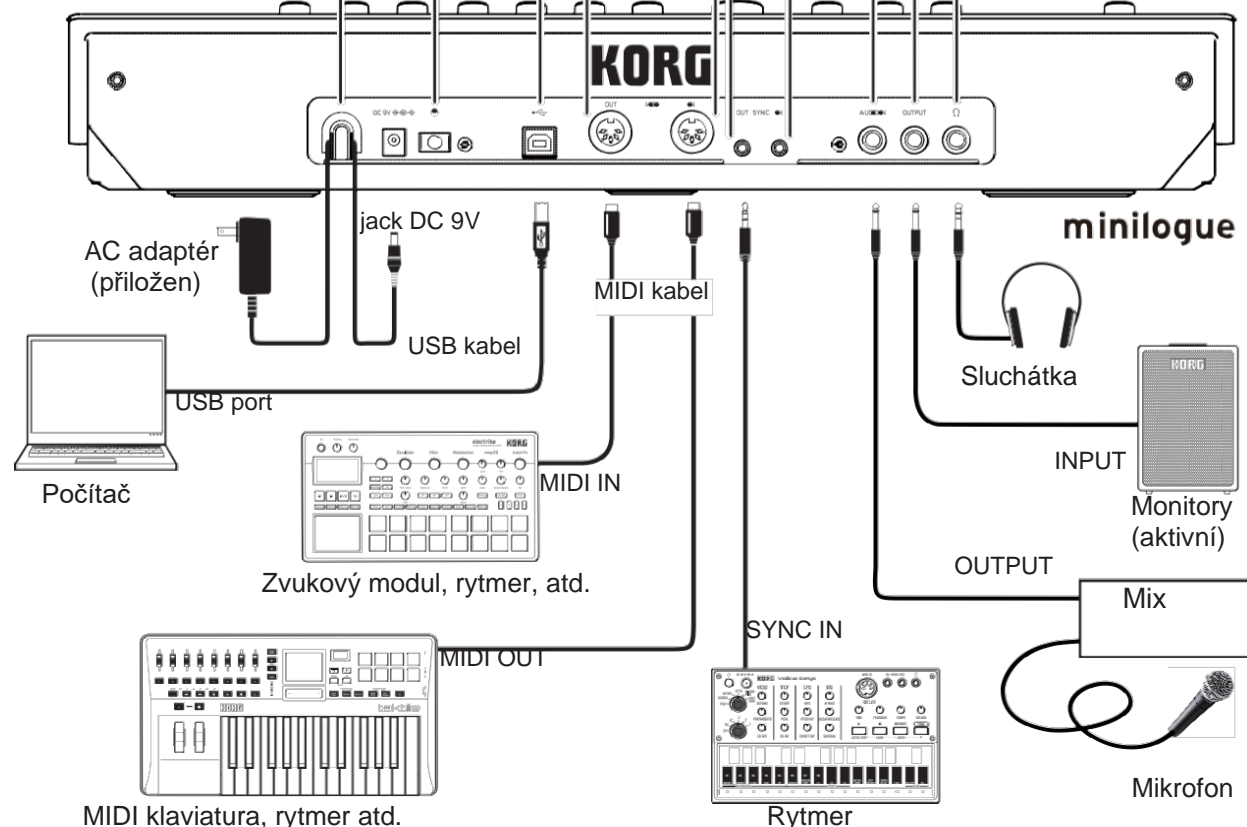
Tento standardní 1/4" TS jack přijímá mono audio signál jiného syntezátoru, nástroje nebo externího zdroje zvuku.

## Jack OUTPUT

Tento standardní 1/4" TS jack vysílá zvuk minilogue do samostatně napájeného odposlechu, mixu, nahrávacího systému nebo externího zesilovače. Hlasitost můžete ovládat knobem MASTER.

## Sluchátkový jack

Zde připojte sluchátka. Tento jack vysílá stejný zvuk jako jack OUTPUT.




⚠ Veškerá připojení provádějte, když je přístroj vypnutý. Jinak může dojít k poruše a/nebo poškození reproduktorů.

# Za/vypnutí přístroje

## Než zapnete přístroj:

Připojte adaptér a další zařízení.

### 1. Připojte AC adaptér k jacku DC 9V na zadním panelu.

 Používejte pouze přiložený AC adaptér. Pokud použijete jiný adaptér, riskujete poškození nástroje.

### 2. Zapojte AC adaptér do zásuvky.

### 3. Zahákněte kabel adaptéru za háček a zabraňte tak zbytečnému namáhání konektoru, případně náhodnému odpojení kabelu.

Až budete odpojovat nástroj, netahejte za kabel přílišnou silou. Můžete jej tak zničit.

### 4. Před tím, než budete provádět jakékoli připojení k minilogue, se ujistěte, že jsou externí zařízení jako např. monitory vypnuté.

TIP Chcete-li připojit MIDI zařízení nebo počítač k MIDI nebo USB B konektoru na minilogue a používat klaviaturu a ovladače minilogue k ovládání externího generátoru zvuku, případně chcete-li použít jinou MIDI klaviaturu nebo sekvencer k ovládání zvukového generátoru minilogue, musíte upravit nastavení. Bližší info viz str. 50.

## Zapnutí přístroje

### 1. Ujistěte se, že minilogue a externí zařízení jako např. monitory jsou vypnuta a na všech zařízeních zcela ztlumte hlasitost.

### 2. Podržte vypínač Power na zadním panelu nástroje; pusťte až ve chvíli, kdy na obrazovce uvidíte logo "minilogue".

### 3. Zapněte externí zařízení, např. monitory.

### 4. Nastavte hlasitost externích zařízení a upravte hlasitost minilogue pomocí knobu MASTER.

# Vypnutí přístroje

Jakákoli programová data, která nebyla uložena, se ztratí, pokud přístroj vypnete. Ujistěte se tedy, že jste uložili veškeré programy a další důležité uživatelské úpravy (bližší info viz str. 13).

## 1. Otočte knobem MASTER na minilogue doleva a zcela ztlumte hlasitost.

Hlasitost ztlumte také na všech externích zařízeních připojených k minilogue (např. monitory).

## 2. Podržte vypínač Power na zadním panelu nástroje a pusťte jej až ve chvíli, kdy obrazovka zčerná.

▲ Pokud chcete minilogue znovu zapnout, počkejte alespoň 10 sekund.

# Funkce Auto Power Off

Minilogue je vybaven funkcí Auto Power Off, která umožňuje automatické vypnutí přístroje, pokud nebude po dobu 4 hodin žádným způsobem používán. Z výroby je Auto Power Off aktivní. Tuto funkci lze deaktivovat dle následujícího postupu.

## 1. Stiskněte tlačítko EDIT MODE.

Minilogue se přepne do režimu Edit; viz ilustrace níže.



## 2. Otočte knobem PROGRAM/VALUE a vyberte GLOBAL EDIT.

TIP GLOBAL EDIT lze vybrat také pomocí tlačítka EDIT MODE.

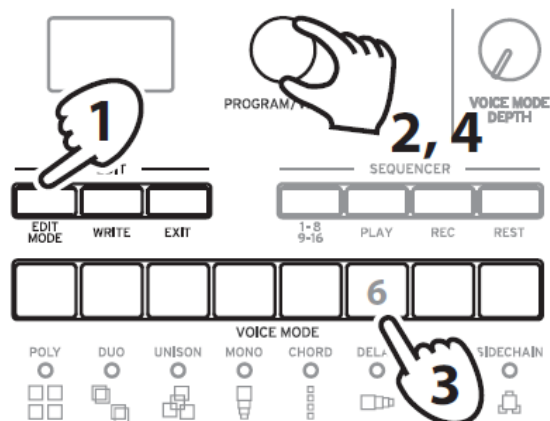
## 3. Stiskněte dvakrát tlačítko 6.

Objeví se nápis "Auto Power Off".

## 4. Otočte knobem PROGRAM/VALUE a zvolte "Off".

## 5. Stiskněte tlačítko EXIT.

Minilogue se přepne do režimu Play, což uvidíte také na obrazovce.



# Hraní programy a sekvence

## Výběr a hraní programy

Minilogue je vybaven 200 programy. 100 z nich jsou presetové programy, které jsou vám ihned k dispozici, a 100 míst slouží k ukládání uživatelských zvuků a úprav.

Každý z programů nabízí nastavení zvuku, sekvenčních dat a režimu Voice.

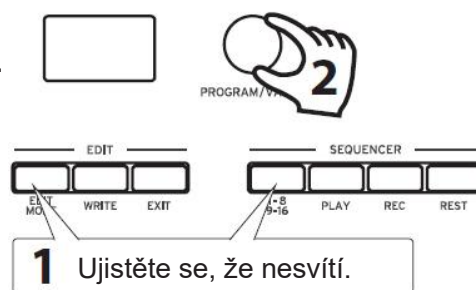
### 1. Vstup do režimu Play.

Pokud přístroj zapnete, automaticky se spustí režim Play.

Ujistěte se, že žádné z tlačítek EDIT MODE a 1–8/9–16 na čelním panelu nesvítí.

**TIP** Svítí-li některé z tlačítek EDIT MODE nebo 1–8/9–16, stiskněte tlačítko EXIT. Tlačítka PLAY nebo REC se rozsvítí, pokud se sekvenční data uložená v programu přehrávají nebo probíhá nahrávání.

V tuto chvíli stále můžete zvolit jiný program, pokud ovšem chcete zastavit sekvencer, stiskněte tlačítko PLAY.



### 2. Otočte knobem PROGRAM/VALUE a vyberte program.

Na displeji se zobrazí název a číslo programu.



Minilogue nabízí 100 presetových programů (001–100) jakožto součást vestavěných dat. Tyto presetové programy jsou vám okamžitě k dispozici. Blíže viz str. 54.

**TIP** Podržte tlačítko SHIFT zatímco budete otáčet knobem PROGRAM/VALUE a procházejte programy po 10.

**TIP** Krom toho, že zobrazí číslo a název programu, slouží displej také jako **osciloskop**; můžete tak sledovat elektrický signál vytvářený křivkou zvuku. Blíže viz str. 45.



### 3. Nastavení parametru OCTAVE, použití slideru a změna režimu Voice

V průběhu hry můžete využít pětipolohový přepínač OCTAVE a transponovat polohu klaviatury o 2 oktávy nahoru či dolů.

Slider můžete posouvat také zprava doleva a ovládat tak hru v reálném čase.

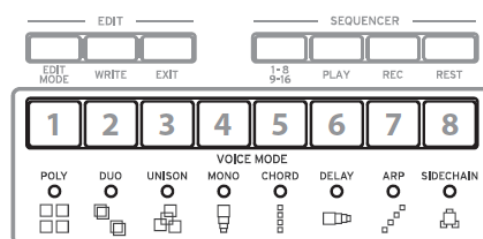
TIP Parametr, který slider ovládá, závisí na programu.

V sekci "Výpis programů" na str. 54 najdete, který parametr slider ovládá dle programu.

TIP Pomocí funkce Slider Assign v režimu PROGRAM EDIT lze slideru přiřazovat parametry (viz str. 33).



V režimu Play LEDka pod tlačítka 1–8 indikuje status režimu Voice v daném programu. Tato tlačítka (1-8) můžete použít také k přepínání mezi programy. Blíže viz str. 23 ("Režimy Voice").



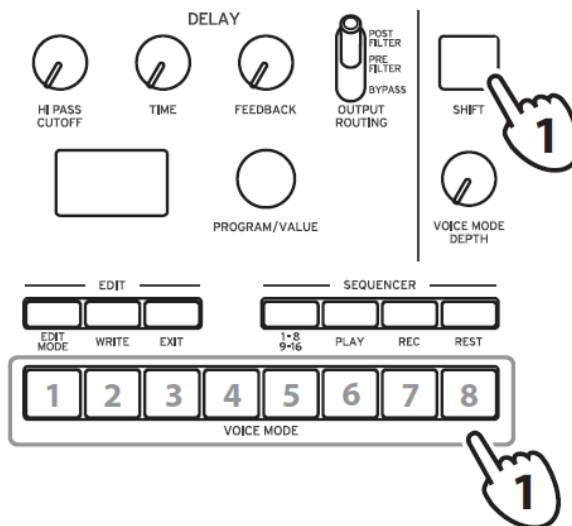
## Oblíbené (Favorites)

### Vyvolání oblíbeného programu

Minilogue disponuje funkcí **Favorites**, díky které lze okamžitě vyvolat až 8 programů, které jste si před tím uložili jako oblíbené.

1. V režimu Play stiskněte jedno z tlačítek 1–8, zatímco budete držet **SHIFT**.

Spustí se program, který jste pod dané tlačítko dříve uložili, a jeho název a číslo uvidíte na displeji.



# Jak uložit oblíbený program

Až 8 programů lze uložit jako oblíbené (Favorites).

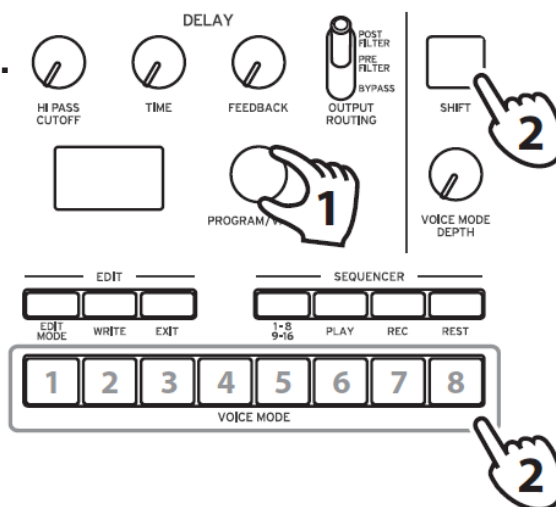
1. V režimu Play otočte knobem **PROGRAM/VALUE** a vyberte program.

Na displeji se zobrazí název a číslo programu.

2. Podržte jedno z tlačítek 1-8, zatímco budete držet tlačítko **SHIFT**.

Program se zapíše jako oblíbený (Favorite), na displeji uvidíte "Registered to Favorite".

TIP Vámi uložené oblíbené programy se uloží do globálního nastavení.



# Sekvencer

Každý program minilogue obsahuje sekvenční data. V této sekci si přehrajeme data uložená jakožto součást presetového programu.

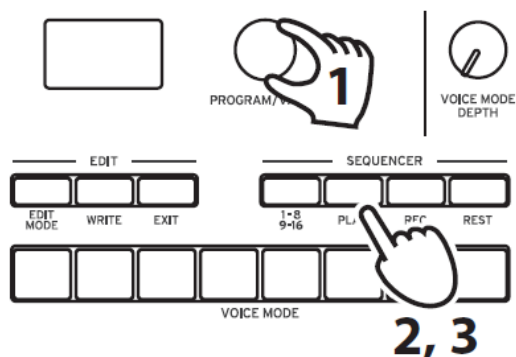
1. Otočte knobem **PROGRAM/VALUE** a vyberte program.

Na displeji se zobrazí název a číslo programu.

2. Stiskněte tlačítko **PLAY** v sekci **SEQUENCER**.

Sekvenční data nahraná v daném programu se začnou přehrávat. Tlačítka 1-8 se budou postupně rozsvěcet.

TIP Tempo sekvenceru je nastavené pro každý program zvlášť v režimu SEQ EDIT jakožto součást programu, můžete ho však nastavit v rozmezí od 56.0 do 240.0 BPM (Beats Per Minute) tak, že budete otáčet knobem TEMPO.



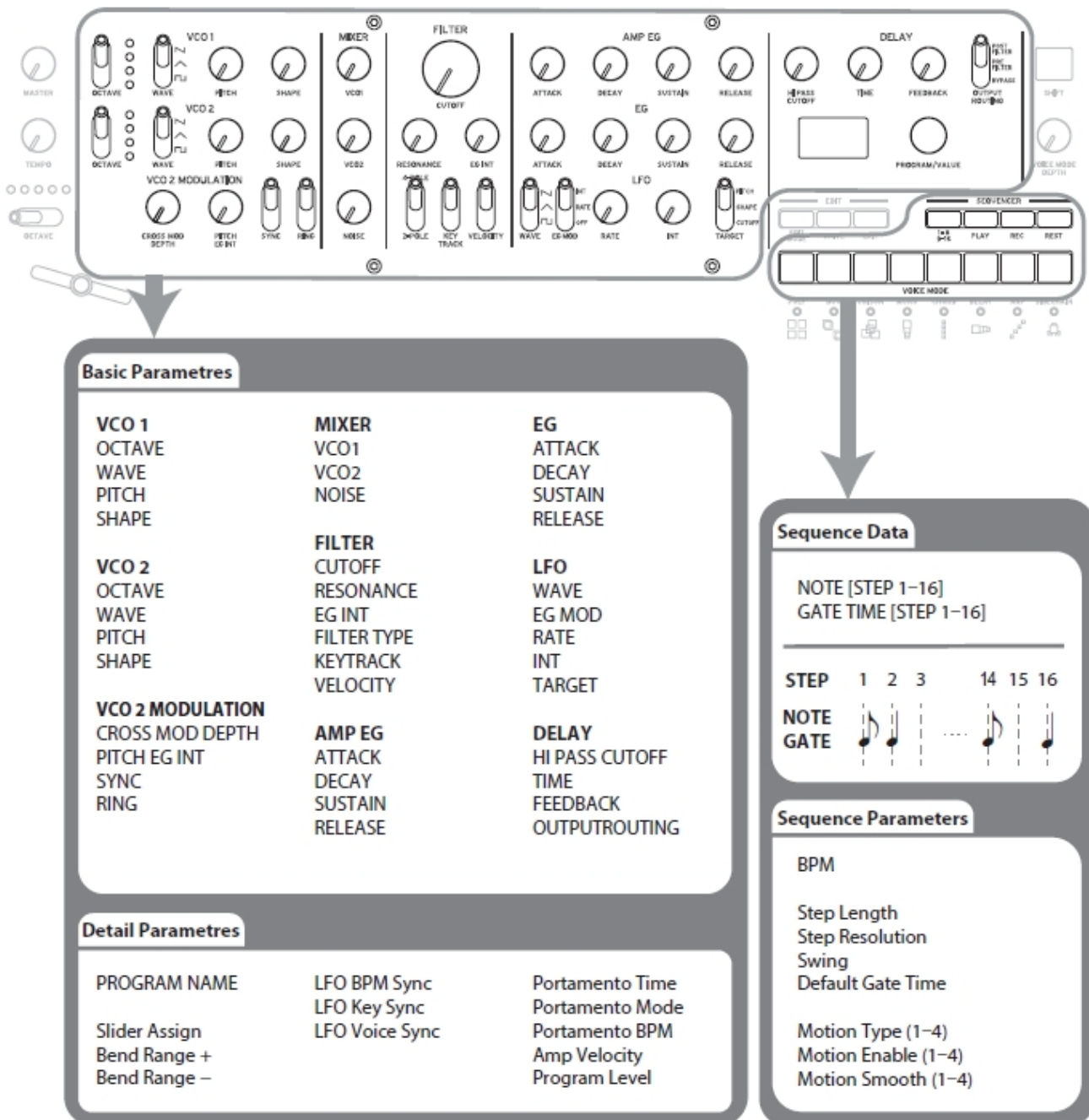
3. Chcete-li přehrávání zastavit, stiskněte znovu tlačítko **PLAY**.

# Programy

## Struktura programů

Každý program má vlastní nastavení oscilátoru, mixu, filtru, EG a LFO, plus šestnáctikrokový sekvencer a efekty.

Vyzkoušejte si úpravy jednotlivých parametrů a užívejte si zvukové možnosti minilogue.



# Tvorba zvuků

## Úprava programů

tzn. změna parametrů programu za účelem získání určitých zvukových vlastností

Na minilogue lze vytvářet zvuky dvěma způsoby.

- Vyberte si již existující program, který má blízko k vámi požadovanému zvuku, a upravte jeho parametry tak, abyste získali vlastní uživatelský zvuk.
- Můžete také všechny parametry programu resetovat nebo použít funkci Panel Load a vytvořit vlastní zvuk zcela od začátku

## Editace již existujícího programu

**1. V režimu Program vyberte program, který chcete použít jakožto výchozí bod.**

**2. Použijte knoby a přepínače na hlavním panelu.**

Zvažte rozdíly mezi výchozím programem a zvukem, který požadujete, a pomocí ovladačů na čelním panelu upravte potřebné parametry.

TIP Bližší info týkající se změn polohy, zvuku a hlasitosti za pomoci knobů a přepínačů najdete na str. 14.

- ▲ Až úpravy dokončíte, doporučujeme program uložit. Pokud přístroj vypnete nebo přejdete do jiného programu, všechny neuložené změny budou ztraceny. Bližší info viz "Ukládání programů" (str. 13).

## Jak vytvořit program zcela od začátku

Chcete-li vytvořit nový program zcela od začátku, doporučujeme použít funkci **Panel Load**. Tato funkce načte aktuální nastavení ovladačů na čelním panelu a tak poskytne skvělý výchozí bod vaší tvorbě.

Pomocí ovladačů čelního panelu si můžete vyzkoušet, jaký mají jednotlivé parametry vliv na zvuk a lépe tak pochopit, jak jednotlivé sekce minilogue fungují a jak se parametry navzájem ovlivňují.

## Funkce Panel Load

Stiskněte tlačítko WRITE, zatímco budete držet tlačítko SHIFT. Zvuk se změní dle nastavení panelu a na displeji se objeví "Load Panel".

# Uložení programu

Poté, co provedete úpravy zvuku, doporučujeme uložit program.

- ⚠ Pokud přístroj vypnete nebo přejdete do jiného programu, všechny neuložené změny budou ztraceny.

## 1. Editace programu v režimu Play

Podrobnosti viz "Základní úpravy parametrů" (str. 14.)

## 2. Stiskněte tlačítko WRITE; minilogue se přepne do režimu Write a tlačítko WRITE začne blikat.

Na displeji se objeví dotaz "Where to write?"

## 3. Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE a vyberte číslo programu, pod které si budete přát zvuk uložit.

Programy 1–100 jsou presety, programy 101–200 jsou uživatelské.

TIP Akci zrušíte pomocí tlačítka EXIT.

## 4. Stiskněte znovu tlačítko WRITE.

Program se uloží do vnitřní paměti a na displeji se objeví "Complete".

- ⚠ Dokud probíhá ukládání, nikdy nevypínejte nástroj. Mohli byste poškodit vnitřní data nástroje.

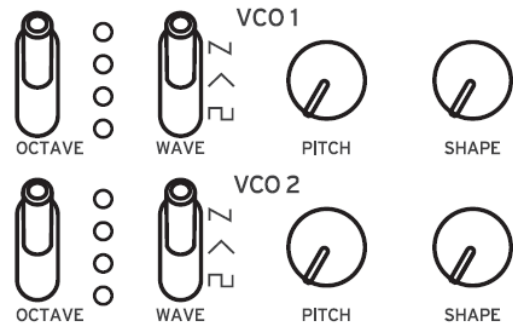
# Základní úpravy parametrů

V této sekci se dočtete o základních parametrech, které tvoří program. Základní parametry jsou přiděleny knobům a přepínačům na čelním panelu.

## VCO 1, VCO 2

VCO: Voltage Controlled Oscillator

Na minilogue jsou dva oscilátory. Mezi parametry oscilátoru patří např. poloha (OCTAVE, PITCH) a křivka (WAVE, SHAPE).



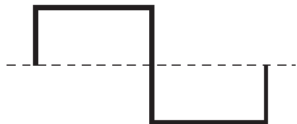
### Přepínač OCTAVE [16', 8', 4', 2']

Výška tónu u oscilátorů 1 a 2 lze nastavit po oktávách.

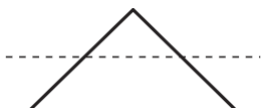
### Přepínač WAVE [□, ^, ~]

Nastavení tvaru křivky pro oscilátory 1 a 2.

**Čtvercový vzorek:** Křivka zvuku typická pro zvuky elektronických a dechových nástrojů.



**Trojúhelníkový vzorek:** Kulatější zvuk než u pily nebo čtverce.



**Pilový vzorek:** Zvuk typický pro analogové syntezátory jako např. basový nebo žesťový analog.

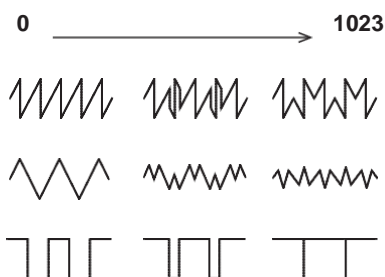


## Knob **PITCH** [-1200...+1200]

Poloha tónu, resp. ladění, lze upravovat po centových krocích.

## Knob **SHAPE** [0...1023]

Knob určí finální tvar, složitost nebo střidu (čtverec) zvolené křivky.



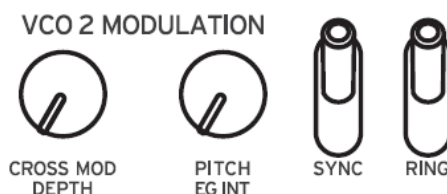
## VCO 2 MODULACE

Oscilátor 2 je vybaven funkcemi oscillator sync, cross modulation a ring modulation.

### Knob **CROSS MOD DEPTH** [0...1023]

Cross Mod (Modulation) umožňuje Oscilátoru 1 modulovat výšku Oscilátoru 2.

Otočení knobu doprava má za následek silnější modulaci.



### Knob **PITCH EG DEPTH** [-4800...+4800]

Pomocí Pitch EG (Envelope Generator) lze měnit výšku oscilátoru 2 v čase. V pozici uprostřed nedochází k žádným změnám.

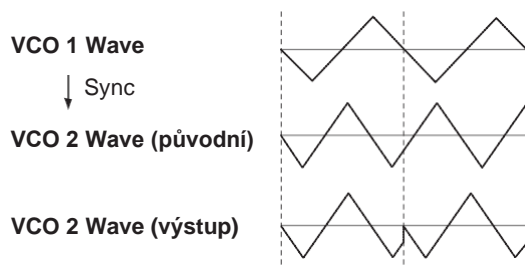
Kladné hodnoty (otáčení knobem doprava) zvýší efekt Pitch EG; otáčením doleva efekt Pitch EG zvýšíte zrcadlově obráceně (hodnoty budou záporné).

Více o nastavení EG viz sekce "EG" (str. 20).

## Přepínač SYNC [OFF, ON]

Oscillator sync je oblíbeným efektem, zejména pokud chcete dosáhnout výrazného kovového zvuku.

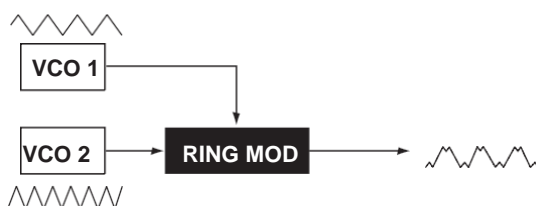
**ON** (pozice nahoře): Fáze oscilátoru 2 je násilně synchronizována s fází oscilátoru 1. K frekvenci oscilátoru 2 se tak přidají alikvotní tóny a vytvoří se složitější křivka.



## Přepínač RING [OFF, ON]

Ring Modulation vysílá součet a rozdíl frekvencí vytvořených oběma oscilátory. Nastavte výšku oscilátoru 2 tak, abyste dosáhli netonálních, kovových zvuků.

**ON** (pozice nahoře): Oscilátor 1 je kruhovým modulátorem oscilátoru 2.



## MIXER

Mixer určuje relativní úroveň tří zdrojů signálu - Oscilátor 1, Oscilátor 2 a Generátor šumu - před tím, než projdou filtrem.

**Knob VCO 1** [0...1023]

**Knob VCO 2** [0...1023]

Tyto knoby určují výstupní úroveň oscilátorů 1 a 2.

**Knob NOISE** [0...1023]

Tímto knobem nastavíte výstupní úroveň generátoru šumu.

Šum (bílý šum) lze použít samotný nebo smíchat s oscilátorem 1 a vytvořit tak zvuky perkusí nebo zvukové efekty jako např. surf (příboj).

MIXER



VC01



VC02



NOISE



# FILTER

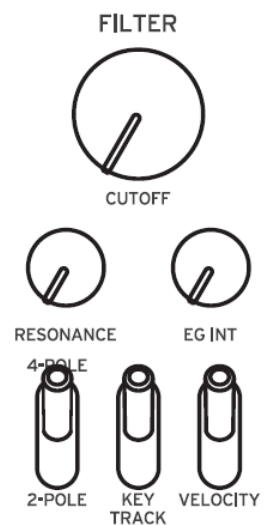
VCF: Voltage Controlled Filter

Dolnoproustný filtr (low pass) tvaruje zvuk tak, že určité části harmonického spektra zvuku generovaného oscilátory a generátorem šumu filtruje.

## Knob CUTOFF [0...1023]

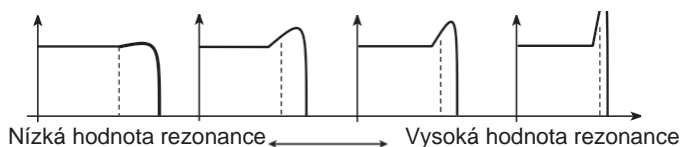
Nastaví frekvenci cutoff. Harmonické spektrum zvuku nacházející se nad danou frekvencí bude filtrováno. Pokud knobem otočíte doleva, snížíte frekvenci cutoff, pokud doprava, frekvenci cutoff zvýšíte.

- 🔊 Je-li hodnota CUTOFF nastavena příliš nízko, hlasitost může být nedostatečná.



## Knob RESONANCE [0...1023]

Také Peak nebo Q; knob RESONANCE umožňuje zvýraznit tóny v okolí frekvence CUTOFF a dodá tak zvuku osobitý nádech. Otočení knobu doprava zvýší efekt rezonance.



TIP Tóny, které pomocí rezonance zvýrazníte, se mění v závislosti na frekvenci CUTOFF. Je proto dobré nastavit knob CUTOFF a RESONANCE společně.

- 🔊 V závislosti na frekvenci CUTOFF nebo vstupním signálu může dojít ke zkreslení zvuku.

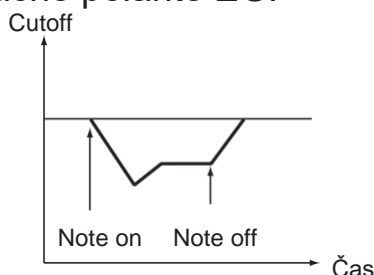
## Knob EG INT [-100%...0...+100%]

Generátor obálek - Envelope Generator (EG) může ovládat CUTOFF nebo frekvenci Filter v čase, použijete-li knob EG INT (intensity).

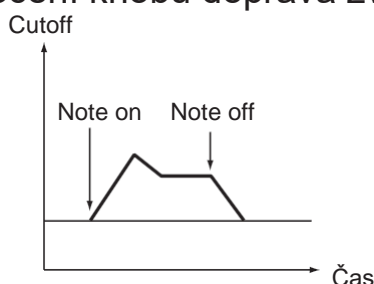
Více o nastavení EG viz sekce "EG" (str. 20).

Je-li tento knob ve střední poloze (0%), neaplikuje se na filtr žádný EG.

Budete-li knobem otáčet doleva, intenzita EG se bude zvyšovat, ovšem při opačné polaritě EG.



Otočení knobu doprava zvýší intenzitu EG.

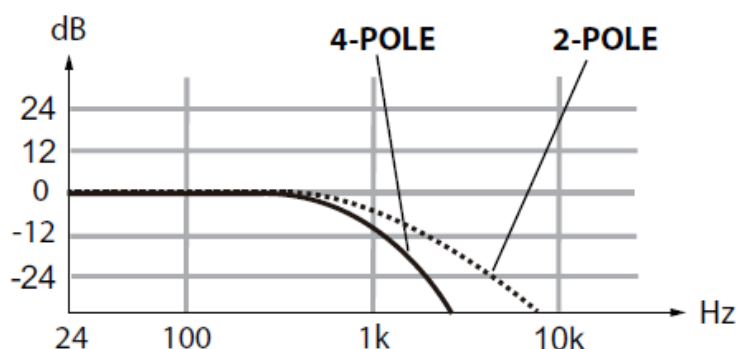


## Přepínač FILTER TYPE [2-POLE, 4-POLE]

Typ filtru – jeho strmost (roll off) lze nastavit jako 2-**POLE** (12 dB/oktáva) nebo 4-**POLE** (24 dB/oktáva).

**2-POLE:** Ořezává vyšší frekvence a vytváří tak přirozenější zvuk.

**4-POLE:** Ořezává vyšší frekvence výrazněji než dvou pólový.



## Přepínač KEY TRACK [0%, 50%, 100%]

Díky Key tracking může tón zahráný na klaviatuře ovlivnit frekvenci cutoff filtru. Toto je užitečně zejména v případě, že požadujete u vyšších tónů jasnější zvuk, než u nižších.

**0%** (pozice dole): žádné Keyboard tracking

**50%** (pozice uprostřed): Frekvence cutoff se změní o polovinu frekvence/strmosti v závislosti na poloze klaviatury.

**100%** (pozice nahoře): Frekvence cutoff se změní o celou hodnotu frekvence/strmosti odpovídající poloze klaviatury.

## Přepínač VELOCITY [0%, 50%, 100%]

Určuje vliv dynamiky klaviatury na frekvenci cutoff, takže mohou vyšší tóny znít jasněji apod.

**0%** (pozice dole): Dynamika nemá vliv na frekvenci cutoff.

**50%** (pozice uprostřed): Dynamika ovlivňuje frekvenci cutoff, ale pouze z poloviny při hodnotě 100%.

**100%** (pozice nahoře): Silnější hra na klaviaturu má za následek vyšší frekvenci cutoff, slabší její snížení.

## AMP EG

VCA: Voltage Controlled Amplifier / EG: Generátor obálek

AMP (VCA) určuje výstupní úroveň minilogue ještě před ovladačem Master. AMP Envelope Generator (generátor obálek) poskytuje precizní kontrolní signál, který je proměnný v čase a upravuje úroveň VCA.



### Knob ATTACK [0...1023]

ATTACK je hodnota, která určuje, za jak dlouhou dobu EG dosáhne maximální hodnoty poté, co zahrajete tón.

### Knob DECAY [0...1023]

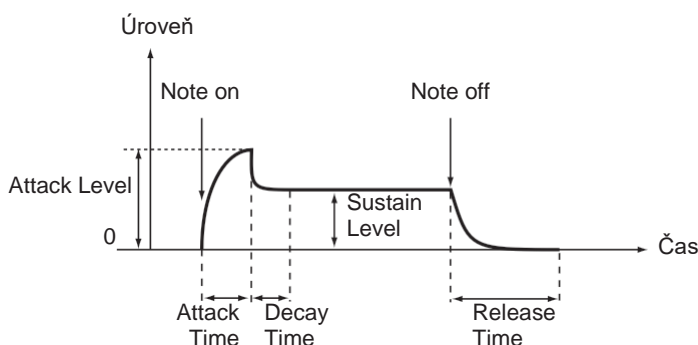
DECAY, tedy doznívání, označuje dobu, za kterou EG klesne do fáze Sustain poté, co je fáze Attack u konce.

### Knob SUSTAIN [0...1023]

SUSTAIN je úroveň, která přetrvává po dobu držení klávesy (nebo působení triggeru).

### Knob RELEASE [0...1023]

RELEASE je hodnota, která určuje, za jak dlouhou dobu EG dosáhne minimální (nulové) hodnoty poté, co pustíte klávesu nebo trigger.

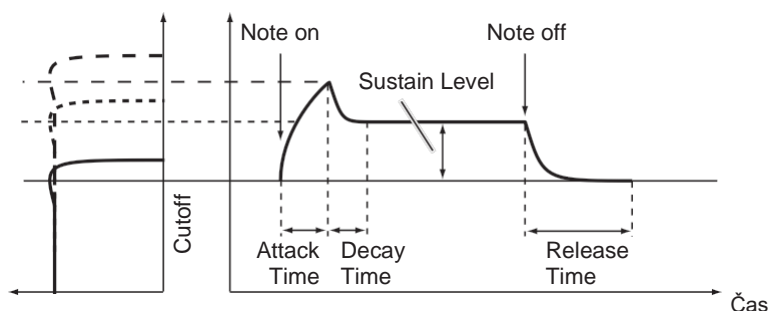


# EG

EG: Generátor obálek

EG umožňuje ovládání signálu proměnného v čase. Signál lze použít k úpravě výšky oscilátoru 2, frekvence Filter CUTOFF a rychlosti či intenzity LFO.

Signál EG je pod knoby VCO 2 MODULATION PITCH EG INT, FILTER EG INT a přepínačem LFO EG MOD. Přepínač lze nastavit tak, aby signál EG ovlivňoval parametr RATE nebo INT (intenzita) spolu s knoby LFO RATE a INT.



## Knob ATTACK [0...1023]

ATTACK je hodnota, která určuje, za jak dlouhou dobu EG dosáhne maximální hodnoty poté, co zahrajete tón.

## Knob DECAY [0...1023]

DECAY, tedy doznívání, označuje dobu, za kterou EG klesne do fáze Sustain poté, co je fáze Attack u konce.

## Knob SUSTAIN [0...1023]

SUSTAIN je úroveň, která přetrvává po dobu držení klávesy (nebo působení triggeru).

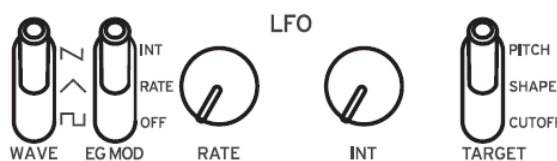
## Knob RELEASE [0...1023]

RELEASE je hodnota, která určuje, za jak dlouhou dobu EG dosáhne minimální (nulové) hodnoty poté, co pustíte klávesu nebo trigger.

# LFO

LFO Low Frequency Oscillator (Nízkofrekvenční oscilátor)

LFO vytváří opakující se cyklický signál. Můžete si vybrat jednu ze tří křivek LFO. V závislosti na cíli může LFO vytvářet vibrato (PITCH); změny tónů oscilátorů (SHAPE); nebo efekty Wah-Wah (CUTOFF).



## WAVE spínač [□,△,∇]

Křivku LFO lze nastavit jako čtverec (□), trojúhelník (△), nebo pilu (∇).

## Přepínač EG MOD [OFF, RATE, INT]

EG může upravovat rychlost (RATE) nebo hloubku (INT) LFO za pomoci knobů RATE a INT.

## Knob RATE [0...1023 / 4, 2, 1, 0, 3/4...1/64]

Nastavení rychlosti LFO.

Pokud knobem otočíte doprava, rychlost se zvýší.

TIP Zde uvedené hodnoty se odvíjejí od nastavení LFO BPM Sync v režimu PROGRAM EDIT. Je-li LFO BPM Sync vypnutý, hodnoty, které máte k dispozici, jsou 0–1023; je-li LFO BPM Sync zapnutý, dostupné hodnoty jsou 4–1/64 ("LFO BPM Sync", str. 34).

## Knob INT [0...1023]

Nastavení intenzity LFO.

Pokud knobem otočíte doprava, intenzita LFO se zvýší.

## Přepínač TARGET [CUTOFF, SHAPE, PITCH]

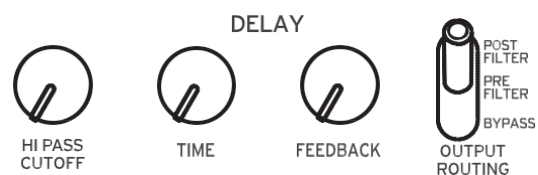
Zvolte parametr, na který bude aplikován LFO. **CUTOFF**: Modulace bude aplikována na nastavení knobu FILTER CUTOFF. **SHAPE**:

Modulace bude aplikována na nastavení knobu VCO 1, 2 SHAPE.

**PITCH**: Modulace bude aplikována na nastavení knobu VCO 1, 2 PITCH.

# DELAY

Efekt Delay se kombinuje s high pass filtrem (horní propust'). Takto můžete vytvořit širokou škálu zvuků.



## Knob HI PASS CUTOFF [0...1023]

Určuje frekvenci cutoff hornopropustního filtru. Zvuky a harmonické komponenty pod frekvencí HI-PASS CUTOFF budou zeslabeny. Pokud knobem otočíte doprava, frekvence cutoff se zvýší.

## Knob TIME [0...1023]

Určuje dobu efektu delay. Pokud knobem otočíte doprava, čas se prodlouží.

## Knob FEEDBACK [0...1023]

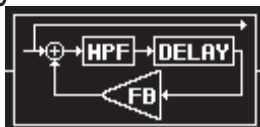
Obnovení efektu Delay. Pokud knobem otočíte doprava, zpětná vazba bude větší.

## Přepínač OUTPUT ROUTING [BYPASS, PRE FILTER, POST FILTER]

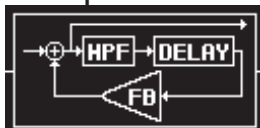
Pomocí tohoto přepínače určíte, na kterém místě signálu bude efekt Delay aplikován.

Níže viz náčrt obvodu. Podívejte se také na blokové schéma na str. 3.

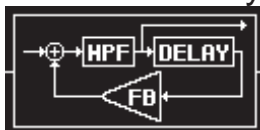
**BYPASS:** Delay a Hi Pass Filter jsou neaktivní a zvuk není modifikován žádným efektem.



**PRE FILTER:** Původní zvuk vystupuje ještě před Hi Pass filtrem, Hi Pass filtr je aplikován pouze s efektem delay.



**POST FILTER:** Tento Hi Pass filtr je aplikován jak na původní zvuk, tak na zvuk s efektem delay.

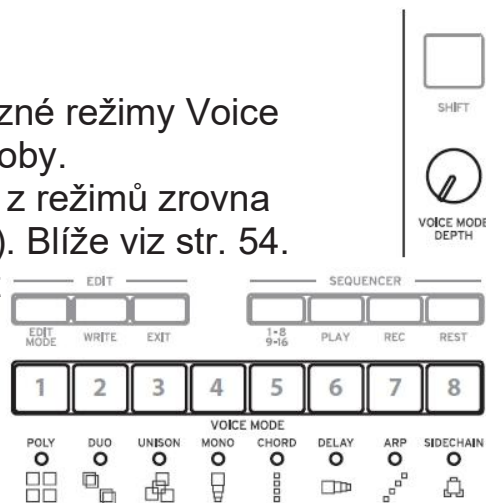


# Režimy Voice

Minilogue je čtyřhlasý analogový syntezátor. Různé režimy Voice umožňují hlasy kombinovat a dělit různými způsoby.

Režim Voice je programový parametr a to, který z režimů zrovna používáte, zjistíte podle tlačítek, která svítí (1–8). Blíže viz str. 54.

K dispozici je 8 různých režimů Voice a přepínat mezi nimi lze za pomoci tlačítek 1-8. Pomocí knobu VOICE MODE DEPTH můžete ovládat specifický parametr, který je jiný pro každý režim Voice.



## Výpis režimů Voice

Tlačítko	Režim Voice	Akce	Efekt knobu VOICE MODE DEPTH
1	POLY	Základní hra na čtyřhlasý syntezátor.	[Invert 0...8] Hraje obrácený akord akordu hraného na klaviaturu. Budete-li otáčet knobem doprava, získáte vyšší obraty.
2	DUO	Čtyři hlasy budou zkombinovány do 2 párů po 2 hlasech, jako by se jednalo o dvojhlasý syntezátor.	[Detune 0C...50C] Otočením knobu doprava zvýšíte efekt rozladění.
3	UNISON	Čtyři hlasy budou zkombinovány do jednoho hlasu, což vytvoří efekt mono syntezátoru.	[Detune 0C...50C] Otočením knobu doprava zvýšíte efekt rozladění.
4	MONO	4 hlasy se budou chovat jako mono syntezátor se sub oscilátorem.	[Sub 0...1023] Pokud knobem otočíte doprava, přiřadíte hlasy 2 a 3 jako sub oscilátor o oktávu níže, a pokud otočíte knobem doprava ještě jednou, přiřadíte hlas 4 jako sub oscilátor o dvě oktávy níže.
5	CHORD	Čtyři hlasy budou hrát jako akord.	[5th, sus2, m, Maj, sus4, m7, 7, 7sus4, Maj7, aug, dim, m7b5, mMaj7, Maj7b5] Výběr akordu.

Tlačítko	Režim Voice	Akce	Efekt knobu VOICE MODE DEPTH
6	DELAY	Hlasy 2, 3 a 4 budou hrát později postupně poté, co zazní hlas 1.	[1/192...1/4] Pokud knobem otočíte doprava, čas se prodlouží.
7	ARP	Použití arpeggiatoru ke hře až 4 hlasy.	[MANUAL 1, MANUAL 2, RISE 1, RISE 2, FALL 1, FALL 2, RISE FALL 1, RISE FALL 2, POLY 1, POLY 2, RANDOM 1, RANDOM 2, RANDOM 3] Výběr typu arpeggiatoru.
8	SIDE CHAIN	Sníží hlasitost předchozího hlasu poté, co bude zahrán nový hlas.	[Depth 0...1023] Pokud knobem otočíte doprava, zvýšíte míru hlasitosti, o kterou bude předchozí hlas zeslaben.



# Sequencer

V této sekci se zaměříme na nahrávání v reálném čase, po krocích, nahrávání sekvence pohybu a úpravy zaznamenaných sekvencí (step edit).

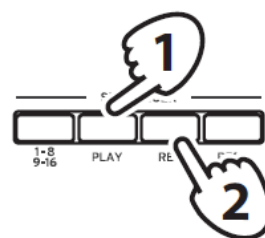
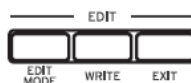
## Nahrávání v reálném čase

### Nahrávání hry

Tato funkce umožňuje nahrát hru na klaviaturu a přehrávat v reálném čase.

- 1. Stiskněte tlačítko PLAY v sekci SEQUENCER a spusťte tak sekvencer.**

Tlačítko PLAY se rozsvítí.



- 2. Stiskněte tlačítko REC.**

Začne nahrávání a rozsvítí se tlačítko REC.

- 3. Zahrajte na klaviaturu.**

Tóny, které zahrajete na klaviaturu, budou přehrány (přidány do sekvenčních dat).

- 4. Chcete-li přehrávání zastavit, stiskněte znovu tlačítko REC.**

Tlačítko REC zhasne.

TIP Chcete-li nahrávání znovu spustit, opět stiskněte tlačítko REC.

- 5. Stiskem tlačítka PLAY ukončíte nahrávání v reálném čase.**

Tlačítko PLAY zhasne.

### Vymazání sekvenčních dat

Stiskněte tlačítko REST chcete-li určité tóny v sekvenci smazat v průběhu nahrávání v reálném čase.

# Krokové nahrávání

## 1. Stiskněte tlačítko REC v sekci SEQUENCER ve chvíli, kdy sekvencer neběží.

Na displeji uvidíte "STEP REC" a "STEP 1".

Pokud již byla sekvence nahrána, uvidíte na displeji i názvy tónů.

TIP Vyberte krok, který chcete upravit. Pomocí tlačítek 1–8 vyberte z kroků 1–8, pokud budete mačkat tlačítka 1–8 a zároveň držet tlačítko SHIFT, můžete vybrat z kroků 9–16.

## 2. Pomocí klaviatury, tlačítka REST a dalších ovladačů upravte tóny.

Když nahrajete notu, pomlku nebo ligaturu v krokovém režimu, displej se automaticky přepne na další krok.

### Nahrávání not

Názvy tónů, které hrajete na klaviatuře, uvidíte na displeji. Zkontrolujte název tónu na displeji a pokud souhlasí, pusťte klávesu; tón se nahraje a můžete přistoupit k dalšímu kroku.

Pokud název tónu nesouhlasí, zahrajte správnou notu, zatímco budete předchozí (špatnou) držet. Zkontrolujte název tónu na displeji, pusťte klávesu a můžete přistoupit k dalšímu kroku.

Můžete také nahrávat akordy. Počet tónů v akordu závisí na režimu Voice daného programu (viz "Režimy Voice, str. 23).

TIP Délka tónu v průběhu nahrávání závisí na hodnotě parametru Default Gate Time nastaveném v režimu SEQ EDIT. Pokud budete během hry otáčet knobem PROGRAM/ VALUE, gate time se při nahrávání změní pouze u tónu/ů, které jste zahráli.

### Nahrávání pomlky

Pomlku můžete nahrát pomocí tlačítka REST.

### Nahrávání ligatury

Stiskněte tlačítko REST, zatímco budete držet klávesu. Nota bude svázána s následující a zaznamenána.

## 3. Až bude dokončeno nahrávání určeného počtu kroků, krokové nahrávání bude automaticky ukončeno. Pokud stisknete tlačítko REC kdykoli během nahrávání, krokové nahrávání se zastaví na daném kroku.

TIP Počet kroků je určen pro každý Program, tento počet však můžete změnit za pomoci funkce Step Length v režimu SEQ EDIT. Blíže viz str. 37.

# Nahrávání pohybové sekvence

Funkce Motion Sequencing umožňuje zaznamenat přepínání spínačů a otáčení knobů jakožto součást sekvence a tyto pohyby pak automaticky simulovat během přehrávání.

Na minilogue lze nahrát až čtyři pohybové sekvence zaznamenávající změny poloh všech knobů a přepínačů (s výjimkou knobu MASTER a přepínačů OCTAVE).

**1. Stiskem tlačítka PLAY spustíte sekvencer.**

**2. Stiskněte tlačítko REC.**

Nahrávání v reálném čase bude zahájeno.

**3. Pohybujte knoby a přepínači na minilogue.**

Nahraje se pohybová sekvence.

Můžete nahrát až čtyři pohybové sekvence knobů a přepínačů.

Pokud tento limit překročíte, na displeji se objeví zpráva "Motion Full" a displej se přepne na MOTION CLEAR v režimu SEQ EDIT. V takovém případě můžete smazat některou z dříve nahraných sekvencí a poté nahrát novou (jak smazat pohybovou sekvenci se dočtete na str. 28).

**4. Poté, co se dokončí nahrávání udaného počtu kroků, se dokončí i nahrávání pohybové sekvence.**

Lze nahrát až čtyři pohybové sekvence zahrnující pohyb knobů a přepínačů. Knoby a přepínače, které již byly nahrány, mohou být nahrány znovu.

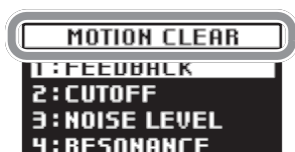
TIP Počet kroků je určen pro každý Program, tento počet však můžete změnit za pomoci funkce "Step Length" v režimu SEQ EDIT. Blíže viz str. 37.

# Mazání pohybové sekvence

Pokud se pokusíte nahrát pátou pohybovou sekvenci, na displeji se objeví "Motion Full". V takovém případě se displej přepne na MOTION CLEAR v režimu SEQ EDIT a vy budete moci vymazat jednu z předešlých pohybových sekvencí.

## 1. Zkontrolujte, že je minilogue nastaven na funkci MOTION CLEAR v režimu SEQ EDIT.

Na displeji se objeví "MOTION CLEAR". Zde můžete po jedné mazat pohybové sekvence.

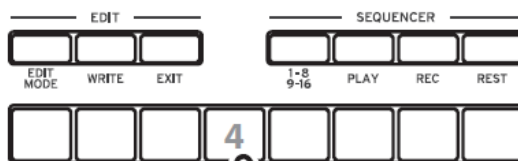


TIP Vymazání Motion sekvence zrušíte pomocí tlačítka EXIT.

## 2. Stiskněte tlačítko 4 a vyberte sekvenci, kterou si přejete vymazat.



## 3. Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE a vyberte "CLEAR...?".



## 4. Stiskněte tlačítko WRITE.

Vybraná sekvence bude smazána.

## 5. Stiskněte tlačítko EXIT.

## 6. Chcete-li nahrát novou sekvenci, stiskněte tlačítko REC, tlačítkem PLAY skončíte.

TIP Chcete-li smazat všechny sekvence naráz, použijte funkci "Motion Clear" přiřazenou tlačítku 3 v režimu SEQ EDIT. Blíže viz str. 38.

## Mazání sekvenčních dat (Step Edit)

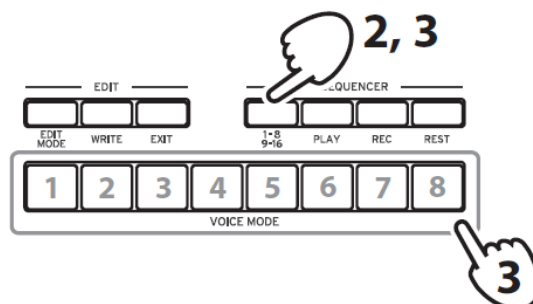
Pomocí funkce Step Edit můžete měnit hodnoty not a gate time dříve nahrané do sekvence.

**1. Vyberte program obsahující sekvenční data, která chcete upravit.**

**2. Stiskněte 1–8/9–16.**

"STEP EDIT 1–8" a "STEP EDIT 9–16" se objeví na displeji.

TIP Počet kroků je určen pro každý Program, tento počet však můžete změnit pomocí knobu PROGRAM/VALUE, pokud budete zároveň držet tlačítko SHIFT. Počet kroků lze změnit také za pomoci funkce "Step Length" v režimu SEQ EDIT. Blíže viz str. 37.



**3. Vyberte krok, který chcete upravit.**

**Úprava kroků 1–8:** Zvolte STEP EDIT 1–8 a poté stiskněte jedno z tlačítek 1 až 8.

**Úprava kroků 9-16:** Zvolte STEP EDIT 9–16 a poté stiskněte jedno z tlačítek 1 až 8.

Na displeji se zobrazí "Note". Pomocí klaviatury nahrajte tóny.

Poté stiskněte stejné tlačítko znovu a na displeji se zobrazí zpráva "Gate Time"; pomocí knobu PROGRAM/VALUE můžete změnit hodnotu.

Tlačítko 1 krok 1/9	Tlačítko 2 krok 2/10	Tlačítko 3 krok 3/11	Tlačítko 4 krok 4/12	Tlačítko 5 krok 5/13	Tlačítko 6 krok 6/14	Tlačítko 7 krok 7/15	Tlačítko 8 krok 8/16
Nota	Nota	Nota	Nota	Nota	Nota	Nota	Nota
Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ	Λ
Tlačítko	Tlačítko	Tlačítko	Tlačítko	Tlačítko	Tlačítko	Tlačítko	Tlačítko
1	2	3	4	5	6	7	8
∨	∨	∨	∨	∨	∨	∨	∨
Gate Time	Gate Time	Gate Time	Gate Time	Gate Time	Gate Time	Gate Time	Gate Time

TIP Pokud podržíte tlačítko SHIFT tlačítko 1 až 8, které je přiřazené k danému kroku, můžete tón smazat.

🗑️ Pokud byl tón nahrán, nebude žádný gate time.

**4. Pokud jste s úpravami hotovi, stiskněte znovu tlačítko EXIT.**

## **Další úpravy**

V režimu SEQ EDIT můžete nejen upravovat parametry Step Length a Step Resolution během krokového nahrávání, tamtéž lze také mazat sekvenční data či upravovat nebo mazat pohyby. Blíže viz str. 37 ("Režim SEQ EDIT").

# Režim Edit

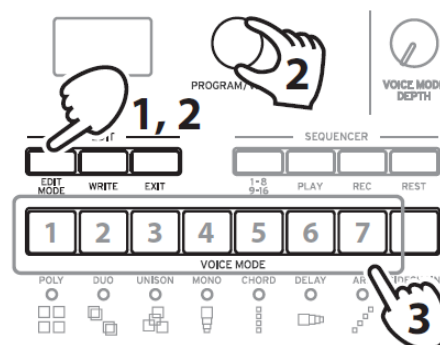
Téměř všechny zásadní parametry upravovat pomocí přepínačů a knobů na panelu. Ostatní parametry lze upravit v režimu Edit.

Režim Edit má tři dílčí režimy: **PROGRAM EDIT**, **SEQ EDIT** a **GLOBAL EDIT**.

## Vstup do režimu Edit

### 1. Stiskněte tlačítko EDIT MODE.

Každý z režimů Edit uvidíte na displeji a tlačítka svítí.



- ### 2. Opakovaným stiskem tlačítka EDIT MODE nebo za pomoci knobu PROGRAM/VALUE lze vybrat režim PROGRAM EDIT, SEQ EDIT nebo GLOBAL EDIT.

**Režim PROGRAM EDIT:** V tomto režimu lze změnit název programu a přiřadit parametr slideru, případně vrátit program zpět do původního nastavení a provádět další úpravy.

**Režim SEQ EDIT:** V tomto režimu lze nastavit BPM a konfigurovat ostatní nastavení krokového sekvenceru, mazat sekvenční data atd.

**Režim GLOBAL EDIT:** V tomto režimu lze nastavit ladění a určit, jak budou fungovat knobů a přepínače, případně upravit nastavení, které má vliv na celý syntezátor, jako např. MIDI.

### 3. Stiskněte jedno z tlačítek 1–6 (nebo 1–7 v režimu GLOBAL EDIT).

Minilogue se přepne do zvoleného režimu Edit a názvy parametrů uvidíte na displeji.

Pokud budete mačkat to samé tlačítko, můžete tak procházet stránky.

Tlačítka 1–6 jsou přiřazeny specifickým stránkám Edit v režimu **PROGRAM EDIT** a **SEQ EDIT** ("Režim PROGRAM EDIT" viz str. 33) ("Režim SEQ EDIT mode" viz str. 37).

Tlačítka 1–7 jsou přiřazena specifickým stránkám v režimu **GLOBAL EDIT** ("Režim GLOBAL EDIT" viz str. 40).

**4. Poté, co nakonfigurujete parametry v režimu PROGRAM EDIT a/nebo SEQ EDIT uložte změny pomocí tlačítka WRITE.** Na displeji se objeví dotaz na umístění "Where to write?".

▲ Pokud po dokončení konfigurací v PROGRAM EDIT a SEQ EDIT změny neuložíte a přejdete do jiného programu, vaše nastavení bude ztraceno.

TIP Parametry režimu GLOBAL EDIT se ukládají automaticky, není tedy třeba je manuálně ukládat.

**5. Za pomoci knobu PROGRAM/VALUE vyberte číslo programu, pod které výsledný zvuk uložíte.**

Pomocí tlačítka EXIT akci zrušíte a vrátíte se zpět do režimu Play.

**6. Stiskněte tlačítko WRITE a uložte tak změny a navraťte se do režimu Play.**



# Režim PROGRAM EDIT

Tyto parametry režimu PROGRAM EDIT jsou přiřazeny tlačítkům 1-6.

Tlačítko 1 Název programu (PROGRAM NAME)	Tlačítko 2 Funkce slideru	Tlačítko 3 Nastavení LFO	Tlačítko 4 Další nastavení	Tlačítko 5 Inicializace	Tlačítko 6 DUMP
JMÉNO PROGRAMU	Slider Assign	LFO BPM Sync	Portamento Time	Initialize	Program Dump
	Bend Range +	LFO Key Sync	Portamento Mode		
	Bend Range -	LFO Voice Sync	Portamento BPM		
			Amp Velocity		
			Program Level		

## Tlačítko 2 (název programu)

Můžete vytvořit název programu dlouhý až 12 znaků.

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE a vyberte požadovaný znak, poté stiskněte tlačítko 1 a posuňte tak kurzor na další pozici.

## Tlačítko 2 (funkce slideru)

Slider umožňuje ovládat vámi požadovaný parametr v reálném čase. Lze jej také použít jako pitch bend kontroler.

### Slider Assign

[PITCH BEND...VOICE MODE DEPTH]

Slideru lze přiřadit jakýkoli z následujících parametrů:

PITCH BEND

GATE TIME

VCO 1 PITCH

VCO 1 SHAPE

VCO 2 PITCH

VCO 2 SHAPE

CROSS MOD DEPTH

VCO 2 PITCH EG INT

VCO 1 LEVEL  
VCO 2 LEVEL  
NOISE LEVEL  
CUTOFF  
RESONANCE  
FILTER EG INT  
AMP EG ATTACK  
AMP EG DECAY  
AMP EG SUSTAIN  
AMP EG RELEASE  
EG ATTACK  
EG DECAY  
EG SUSTAIN  
EG RELEASE  
LFO RATE  
LFO INT  
HPF CUTOFF  
DELAY TIME  
FEEDBACK  
PORTAMENTO  
VOICE MODE DEPTH

### **Bend Range +** [1 Note...12 Note]

Je-li slider nastaven na PITCH BEND, tento parametr určí míru efektu pitch bend, bude-li slider v plusové oblasti (vpravo).

### **Bend Range** [1 Note...12 Note]

Je-li slider nastaven na PITCH BEND, tento parametr určí míru efektu pitch bend, bude-li slider v záporné oblasti (vlevo).

## **Tlačítko 3 (LFO nastavení)**

Různé parametry LFO souvisí s různými funkcemi.

### **LFO BPM Sync** [Off, On]

Tato funkce umožňuje zvolit, zda bude frekvence LFO synchronizována s BPM sekvenceru.

**Off:** Frekvence LFO nebude synchronizována. Pokud budete otáčet knobem LFO RATE, tato hodnota se bude měnit v rozmezí 0-1023.

**On:** Frekvence LFO bude synchronizována. Pokud budete otáčet knobem LFO RATE, tato hodnota bude zobrazena jako počet dob, např. 4, 2, 1... 1/32, 1/64.

### **LFO Key Sync** [Off, On]

Pokud je tato funkce zapnuta (On), fáze LFO bude resetována po každém přijetí zprávy note-on z klaviatury.

### **LFO Voice Sync** [Off, On]

Pomocí této funkce lze rozhodnout, zda bude fáze LFO synchronizována mezi hlasy.

## **Tlačítko 4 (další nastavení)**

Parametry Portamento, dynamika klaviatury (Keyboard Velocity) a výstupní úroveň programu.

### **Portamento Time** [Off, 0...127]

Portamento vytváří hladký přechod mezi tóny; tento parametr ovládá délku portamenta.

**Off:** Není aplikován efekt portamento.

Vyšší hodnoty znamenají delší čas.

### **Portamento Mode** [Auto, On]

**Auto:** Pokud hrajete legato (než pustíte notu, zahrajete následující), bude aplikováno portamento.

**On:** Portamento bude aplikováno i v případě, že předchozí klávesu pustíte před tím, než zmáčknete novou.

### **Portamento BPM** [Off, On]

**On:** Parametr Portamento Time bude synchronizován s hodnotou BPM.

### **Amp Velocity** [0...127]

Amp Velocity určuje, jak moc se bude měnit hlasitost dle dynamiky klaviatury.

**0:** Dynamika nebude mít na hlasitost vliv.

Vyšší hodnota značí vyšší vliv dynamiky klaviatury na hlasitost.

### **Program Level** [-25...+25]

Program Level umožňuje nastavit hlasitost programu oproti ostatním programům. Vyšší hodnota zvýší hlasitost.

## **Tlačítko 5 (Inicializace)**

Tímto tlačítkem vrátíte daný program na původní hodnoty.

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE, dokud na displeji nevidíte "Press WRITE". Tlačítko WRITE začne blikat.

Stiskněte tlačítko WRITE, chcete-li navrátit původní hodnoty programu. Na displeji se objeví "Initialized".

## **Tlačítko 6 (DUMP)**

Zahájí se Program dump.

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE, dokud na displeji nevidíte "Press WRITE". Tlačítko WRITE začne blikat.

Stiskněte tlačítko WRITE a pošlete tak SysEx Program dump z MIDI OUT minilogue a konektoru USB B. Na displeji se objeví "Program Dump".

# Režim SEQ EDIT

Tyto parametry režimu SEQ EDIT jsou přiřazeny tlačítkům 1-6.

Tlačítko 1 BPM	Tlačítko 2 SEQ PARAMETER	Tlačítko 3 SEQ CLEAR	Tlačítko 4 MOTION CLEAR	Tlačítko 5 MOTION ENABLE	Tlačítko 6 MOTION SMOOTH
BPM	Step Length	All Clear	Motion 1...4	Motion 1...4	Motion 1...4
	Step Resolution	Motion Clear			
	Swing				
	Default Gate Time				

## Tlačítko 1 (BPM)

**BPM** [10.0...300.0]

Tento parametr nastaví tempo sekvenceru v dobách za minutu (BPM).

## Tlačítko 2 (SEQ PARAMETER)

Různé parametry sekvenceru jako např. Gate Time, Swing apod.

**Step Length** [1...16]

Umožňuje nastavit počet kroků krokového sekvenceru.

**Step Resolution** [1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1/1]

Umožňuje nastavit délku jednotlivých kroků sekvenceru.

**1/16:** Jednotlivé kroky budou nastaveny na jednu šestnáctinu.

**1/1:** Jednotlivé kroky budou nastaveny na délku taktu. Použijte, pokud chcete hrát dlouhé akordy.

**Swing** [-75%...+75%]

Parametr Swing ovládá intenzitu swingu.

## Default Gate Time [0–100%]

Gate Time je základní hodnota použitá v každém kroku nahraném pomocí krokového sekvenceru. Nižší hodnoty značí staccato, vyšší delší čas.

## Tlačítko 3 (SEQ CLEAR)

Tato funkce umožňuje snadné smazání veškerých dat v rámci určité sekvence.

### All Clear

Pokud použijete All Clear, všechny tóny a pohybové sekvence obsažené v sekvenčních datech budou smazány.

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE, dokud na displeji nevidíte "Press WRITE". Tlačítko WRITE začne blikat.

Stiskněte tlačítko WRITE, čímž smažete data. Na displeji se objeví "All Cleared".

### Motion Clear

Mazání pohybových sekvencí obsažených v sekvenčních datech.

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE, dokud na displeji nevidíte "Press WRITE". Tlačítko WRITE začne blikat.

Stiskněte tlačítko WRITE, čímž smažete všechna pohybová sekvenční data. Na displeji se objeví "Motion Cleared".

## Tlačítko 4 (MOTION CLEAR)

### MOTION CLEAR

Na rozdíl od předchozí funkce umožňuje tlačítko 4 smazat pohybová sekvenční data zvlášť.

Stiskněte tlačítko 4 a vyberte pohybovou sekvenci, kterou si přejete vymazat.

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE, dokud na displeji nevidíte "CLEAR...?". Tlačítko WRITE začne blikat.

Stiskněte tlačítko WRITE, čímž smažete data. Na displeji se objeví "Cleared".

TIP Pokud podržíte tlačítko SHIFT, obrazovka se přepne do režimu **MOTION VIEW** a uvidíte tak křivky všech pohybových sekvencí, které jste nahráli. Nezobrazí se ovšem u sekvencí, které ještě nebyly nahrány.

## Tlačítko 5 (MOTION ENABLE)

**MOTION ENABLE** [OFF, ON]

Pokud tuto funkci vypnete (OFF), můžete deaktivovat danou sekvenci aniž byste smazali data.

Stiskněte tlačítko 5 a vyberte pohybovou sekvenci, kterou si přejete konfigurovat.

Otočte knobem PROGRAM/VALUE a zvolte "OFF" nebo "ON".

**OFF:** Pohybová sekvence bude deaktivována a parametry se nezmění (nahraná pohybová sekvence nebude vymazána).

TIP Pokud podržíte tlačítko SHIFT, obrazovka se přepne do režimu **MOTION VIEW** a uvidíte tak křivky pohybových sekvencí, které jste nahráli. Nezobrazí se ovšem u sekvencí, které ještě nebyly nahrány.

## Tlačítko 6 (MOTION SMOOTH)

**MOTION SMOOTH** [OFF, ON]

Pohyb sekvence může přecházet z jedné hodnoty na druhou po krocích nebo hladce, pokud použijete funkci Motion Smooth. Stiskněte tlačítko 6 a vyberte pohybovou sekvenci, kterou si přejete konfigurovat, poté otočte knobem PROGRAM/VALUE a zvolte "OFF" nebo "ON".

**OFF:** Sekvence bude měnit zvuk po jednotlivých krocích.

**ON:** Změny budou probíhat hladkým přechodem.

TIP Pokud podržíte tlačítko SHIFT, obrazovka se přepne do režimu **MOTION VIEW** a uvidíte tak křivky všech pohybových sekvencí, které jste nahráli. Nezobrazí se ovšem u sekvencí, které ještě nebyly nahrány.

# Režim GLOBAL edit

Na rozdíl od parametrů PROGRAM EDIT a SEQ EDIT, které mají vliv pouze na aktuálně zvolený program, jsou funkce GLOBAL EDIT aplikovány na celý minilogue. Parametry režimu GLOBAL EDIT jsou přiděleny tlačítkům 1–7.

Tlačítko 1 GLOBAL 1	Tlačítko 2 GLOBAL 2	Tlačítko 3 GLOBAL 3	Tlačítko 4 GLOBAL 4	Tlačítko 5 GLOBAL 5	Tlačítko 6 GLOBAL 6	Tlačítko 7 GLOBAL 7
Master Tune	Knob Mode	Sync In Unit	MIDI Ch	Parameter Disp	Brightness	All Dump (USB)
Transpose	Audio In	Sync Out Unit	Clock (Hodiny)	Oscilloscope	Auto Power Off	All Dump (MIDI)
	Local SW	Sync In Polarity	Enable Rx MIDI			
	Velocity Curve	Sync Out Polarity	Enable Tx MIDI			
			MIDI Route			

## Tlačítko 1 (GLOBAL 1)

Pro oba oscilátory společně tato funkce ovládá ladění a transpozici.

### Master Tune [-50 Cent...+50 Cent]

Nastavení celkového ladění minilogue po setinových krocích (půltón = 100 setin), v rozsahu  $\pm 50$  setin.

0: A4 se rovná 440 Hz.

### Transpose [-12 Note...+12 Note]

Transpozice klaviatury umožňuje hru v různých tóninách za použití stejného prstokladu.



## Tlačítko 2 (GLOBAL 2)

Tyto funkce se týkají všech aspektů - pohybu knobů, křivek dynamiky, místního nastavení a dalších.

### Knob Mode

### [Jump, Catch, Scale]

Knoby čelního panelu mohou fungovat ve třech režimech:

**Jump:** Když otočíte knobem, hodnota parametru přeskočí na hodnotu udanou knobem. Toto nastavení doporučujeme používat během úprav, protože jsou tak změny dobře slyšitelné.

**Catch:** Otočením knobu se hodnota nezmění, dokud nebude odpovídat uložené hodnotě parametru. Toto nastavení doporučujeme používat v případě, kdy nejsou žádoucí náhlé změny, například během vystoupení.

**Scale:** Když otočíte knobem, hodnota parametru se zvýší nebo sníží relativně dle směru otáčení. Pokud knobem otočíte na doraz, změna bude úměrná maximální nebo minimální hodnotě parametru. Ve chvíli, kdy bude hodnota odpovídat hodnotě parametru, pozice knobu a hodnota parametru budou propojeny.

### Pokud se hodnota parametru nezmění

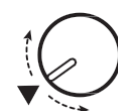
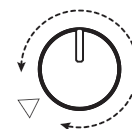
V některých případech se hodnota parametru nezmění nebo nezačne nahrávání pohybové sekvence, ačkoli se knob přetočil zleva doprava. To znamená, že režim knobu je nastaven na "Catch".

V takovém případě se hodnota parametru, který upravujete (hodnota udaná na displeji), nezmění, dokud nebude odpovídat pozici knobu. V režimu Catch bude hodnota a pozice knobu propojena pouze v případě, když pozice knobu dosáhne dané hodnoty. Takto předejdete nepřírodným změnám zvuku, které mohou nastat, pokud se hodnota náhle změní.

Řekněme, že jste knobem otočili, protože jste chtěli upravit určitý parametr, a že je knob v této pozici.

Hodnota parametru je na pozici, na kterou ukazuje šipka. Hodnota se tedy nezmění, dokud knob neotočíte na místo naznačené šipkou.

Ve chvíli, kdy knob otočíte na pozici odpovídající dané hodnotě, hodnota parametru a pozice knobu se propojí a hodnota se změní dle otočení.



### Audio In

### [Off, On]

Vstupní audio jack lze globálně de/aktivovat.

**Off:** Všechny signály vstupující do jacku budou zcela ztlumeny.

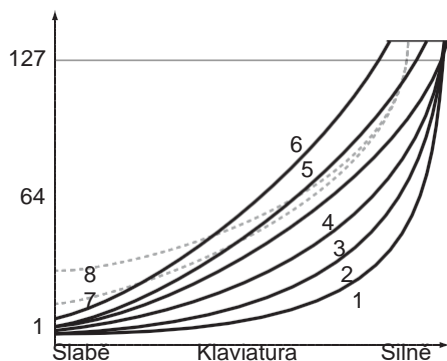
## Local SW [Off, On]

Propojení klaviatury na minilogue a obvodů generujících zvuk. Standardně zapnuto (On). Pokud ovšem používáte minilogue s externím sekvencerem nebo sekvenčním softwarem, nastavením na OFF eliminujete zdvojení tónů, jehož příčinou je ozvěna MIDI.

**Off:** Klaviatura na minilogue bude vnitřně odpojena od generátoru zvuku.

## Velocity Curve [Type 1...8, Const 127]

Změna křivky dynamiky umožňuje sladit dynamickou odezvu klaviatury s vaším vlastním stylem a technikou hry.



Typ 1	Tato křivka vyžaduje silný úhoz, má-li to mít znatelný účinek.
Typ 2, 3	⋮
Typ 4	Toto je typická křivka.
Typ 5	⋮
Typ 6	Tato křivka vytváří dynamický efekt aniž byste museli hrát příliš silně.
Typ 7	Tóny budou znít přibližně stejně hlasitě, pokud budete hrát zhruba středně silně.
Typ 8	Tóny budou znít přibližně stejně hlasitě, pokud budete hrát zhruba středně silně (dynamická křivka je ještě plošší než u 7).
Const 127	Všechny tóny budou znít na maximální úrovni.

Křivky typu 7 a 8 vytváří drobné změny u středně silné hry a jsou vhodné, pokud není dynamika vyžadován nebo pokud chcete hrát všechny tóny stejně silně. Velký rozdíl bude však u slabě zahráných tónů, u kterých může zvuk být těžko regulovatelný. Vyberte si křivku, která co nejlépe vyhovuje vaší dynamice hry a kýženému efektu.

## Tlačítko 3 (GLOBAL 3)

Tyto parametry se týkají nastavení jacku SYNC IN/SYNC OUT.

### Sync In Unit [16th Note, 8th Note]

Sync In Unit určuje, jak moc sekvencí postoupí s každým impulzem z jacku SYNC IN.

**16th Note** (šestnáctina): Postup o jednu šestnáctinu s každým impulzem.

**8th Note (osmina)**: Postup o jednu osminovou notu s každým impulzem.

TIP Je-li v režimu SEQ EDIT parametr Step Resolution nastaven na 1/16, jeden krok se tedy rovná šestnáctinové notě a osminová nota se bude rovnat dvěma krokům.

### Sync Out Unit [16th Note, 8th Note]

Sync Out Unit určuje postup sekvencí potřebný pro vygenerování impulsu do jacku SYNC OUT.

**16th Note** (šestnáctina): Impulz bude vygenerován pro každou šestnáctinu.

**8th Note (osmina)**: Impulz bude vygenerován pro každou osminu.

TIP Je-li v režimu SEQ EDIT parametr Step Resolution nastaven na 1/16, jeden krok se tedy rovná šestnáctinové notě a osminová nota se bude rovnat dvěma krokům.

### Sync In Polarity [Rise, Fall]

Chcete-li se synchronizovat s jinými jednotkami, možná bude třeba změnit polaritu jacku SYNC IN.

**Rise**: Minilogue bude synchronizován s pulzem stoupajícím k nejvyššímu bodu křivky.

**Fall**: Minilogue bude synchronizován s pulzem klesajícím k nejnižšímu bodu křivky.

### Sync Out Polarity [Rise, Fall]

Chcete-li synchronizovat jiné jednotky s minilogue, možná bude třeba změnit polaritu jacku SYNC OUT.

**Rise**: Minilogue vytvoří synchronní puls stoupající k nejvyššímu bodu křivky.

**Fall**: Minilogue vytvoří synchronní puls klesající k nejnižšímu bodu křivky.

## Tlačítko 4 (GLOBAL 4)

Tyto parametry se týkají MIDI funkcí minilogue.

### **MIDI Ch** [1...16]

Chcete-li komunikovat s jinými MIDI zařízeními, minilogue a tato zařízení musí být nastavena na stejný MIDI kanál. Jedná se zároveň o příjmový a vysílací kanál.

### **Clock Source** [Auto (USB), Auto (MIDI), Internal]

Mnoho prvků minilogue lze synchronizovat s tempem BPM. Tento parametr umožňuje určit, zda bude zdroj MIDI hodin vnitřní nebo externí.

**Auto (USB), Auto (MIDI):** Pokud není žádný input, budou použity vnitřní hodiny. Je-li input rozeznán, vnitřní hodiny budou synchronizovány s hodinami z USB B a MIDI IN konektorů.

**Internal:** Budou použity pouze vnitřní hodiny.

- 🔊 Je-li kabel zapojen do jacku SYNC IN, budou vnitřní hodiny synchronizovány s hodinami jacku SYNC IN neohledě na nastavení MIDI hodin.

### **Enable Rx MIDI** [Off, On]

Nastavte tento parametr na ON, chcete-li na minilogue povolit příjem MIDI zpráv.

### **Enable Tx MIDI** [Off, On]

Nastavte tento parametr na ON, chcete-li na minilogue povolit vysílání MIDI zpráv.

### **MIDI Route** [USB+MIDI, USB]

MIDI signály mohou být vyslány a přijímány přes konektory MIDI a USB nebo pouze přes USB.

**USB+MIDI:** MIDI zprávy jsou přijímány skrze konektory USB B a MIDI IN, vysílány skrze konektory USB B a MIDI OUT.

**USB:** MIDI zprávy jsou přijímány a vysílány pouze přes konektor USB B. Pokud používáte USB konektor jakožto MIDI rozhraní, je výhodné použít toto nastavení.

## Tlačítko 5 (GLOBAL 5)

Tyto parametry se týkají displeje na minilogue a informací, které zobrazuje.

### Parameter Disp [Normal, All]

**Normal:** Na displeji uvidíte pouze zásadní informace jako např. o knobech souvisejících s výškou nebo přepínači OUTPUT ROUTING.

**All:** Otočíte-li jakýmkoli knobem kromě knobu MASTER, hodnota bude na displeji indikována, stejně tak nastavení používaných přepínačů.

### Oscilloscope [Disable, Enable]

Namísto názvu a čísla programu lze použít tuto funkci a zobrazit křivku zvuku.

**Disable:** Na displeji se zobrazí název a číslo programu.

**Enable:** Na displeji bude zobrazována křivka zvuku (elektrický signál).

## Tlačítko 6 (GLOBAL 6)

Tyto parametry se týkají displeje na minilogue a nastavení za/vypínání.

### Brightness [1...10]

Nastavuje jas displeje.

▲ Nastavení jasu na vysoké hodnoty po dlouhou dobu snižuje celkovou životnost displeje.

### Auto Power Off [Off, On]

Funkce Auto Power Off vypne minilogue, pokud nebudou po dobu čtyř hodin používány knob, přepínače nebo klaviatura a nebude žádný input. Pokud toto nastane, budete muset minilogue znovu ručně zapnout.

**Off:** Funkce Auto Power Off není aktivní.

**On:** Funkce Auto Power Off je aktivní. Více informací viz str. 7.

## Tlačítko 7 (GLOBAL 7)

Tyto parametry umožňují vytvořit dump veškerých vnitřních dat přes MIDI nebo USB.

### All Dump (USB)

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE, dokud na displeji nevidíte "Press WRITE". Tlačítko WRITE začne blikat.

Stiskněte tlačítko WRITE a převedte tak MIDI dump přes konektor USB B. Na displeji se objeví "Transmitting". Přenos dat bude trvat přibližně 10 sekund.

 Pokud USB kabel není připojen nebo není otevřen MIDI IN port počítače, data nebudou přenesena.

### All Dump (MIDI)

Otáčejte knobem PROGRAM/VALUE, dokud na displeji nevidíte "Press WRITE". Tlačítko WRITE začne blikat.

Stiskněte tlačítko WRITE a převedte tak MIDI dump přes konektor MIDI OUT. Na displeji se objeví "Transmitting". Přenos dat bude trvat přibližně 30 sekund.

## Ladění


Stejně jako u jiných analogových nástrojů může obvodů v minilogue dojít ke změnám vlivem prostředí nebo teploty. Minilogue má funkci automatického ladění, díky které můžete automaticky doladit změny v analogových obvodech.

Ihned po naladění se během vaší hry se může výška tónů ještě posouvat. Pokud dojde ke zřetelnému rozladění, naladíte nástroj dle následujících kroků. Takto manuálně vrátíte nástroj do stavu naladění.

### 1. Stiskněte tlačítko REC, zatímco budete držet tlačítko SHIFT.

Ladění bude zahájeno a na displeji se objeví "Tuning..."

Ladění bude trvat přibližně 15 sekund.

 Během ladění nebude na minilogue dočasně možné hrát.

## Obnovení nastavení z výroby

Kdykoli můžete obnovit presetové programy a globální nastavení minilogue do stavu z výroby.


### 1. Na začátku mějte nástroj vypnutý.

### 2. Zatímco budete držet tlačítka WRITE a EXIT, zapněte nástroj.

Na displeji se objeví "FACTORY RESET".


### 3. Pomocí knobu PROGRAM/VALUE vyberte položky, které chcete vrátit na hodnoty z výroby.

**PRESET:** Resetuje presetové programy (programy 1–100) na výchozí nastavení z výroby.

 Programy budou nahrazeny výchozími programy z výroby. Pokud chcete presetové programy zachovat předem, stiskněte tlačítko WRITE a uložte je jakožto uživatelské programy (programy 101-200).

**GLOBAL:** Reset globálního nastavení na hodnoty z výroby. Součástí jsou také všechny vaše oblíbené programy (favorites).

**ALL:** Vrátil presetové programy (programy 001–100), programy 101-200 a globální nastavení na výchozí nastavení z výroby.

 Buďte opatrní, protože tato operace vrátí všechna data na výchozí nastavení z výroby (uživatelské programy budou tedy smazány).

#### **4. Stiskněte tlačítko WRITE.**

Na displeji se objeví dotaz "Are you sure?".

#### **5. Pomocí knobu PROGRAM/VALUE zvolte "Yes" a stiskněte tlačítko WRITE.**

Obnoví se nastavení dat z výroby a minilogue se vrátí do výchozího stavu.

TIP Stiskněte tlačítko EXIT nebo pomocí knobu PROGRAM/VALUE vyberte "No" a stiskněte tlačítko WRITE, pokud chcete operaci zrušit.

 Během zápisu dat nikdy nevypínejte nástroj.



## Zkratky pomocí tlačítka SHIFT

Pokud podržíte tlačítko SHIFT a stisknete další tlačítka, umožní vám to rychlejší a snazší přístup k různým funkcím.

Funkce	Tlačítko SHIFT	
Nahrají se informace o panelu.	V režimu Play: Tlačítko PLAY	Do vybraného programu bude zaznamenán stav přepínačů a knobů na čelním panelu. Zvuk tam bude odpovídat pozici ovladačů na panelu.
Ladění	V režimu Play: REC tlačítko	Pokud zvukový generátor na minilogue nevytváří žádný zvuk, automatické ladění je provedeno automaticky; pomocí této funkce můžete ovšem minilogue přeladit manuálně v režimu Play, pokud se vám zdá, že se tóny posouvají. Vnitřní teplota se mění více po zapnutí nástroje, což může způsobit rozladění. Stiskněte tlačítko REC, zatímco budete držet tlačítko SHIFT, znovu a ukončete tak manuální ladění, pokud jej spustíte omylem.
Smažte sekvenční data.	V režimu Play: REST tlačítko	Smaže veškerá sekvenční data zvoleného programu (včetně not a nastavení pohybové sekvence). Stiskněte tlačítko REC, zatímco budete držet tlačítko SHIFT, znovu před tím, než začnete provádět jakýkoli jiný úkon, a ukončete tak mazání sekvenčních dat, pokud jej spustíte omylem.
Zvolte program.	V režimu Play: Knob PROGRAM/VALUE	Přeskakuje programy dopředu nebo dozadu po deseti.
Zvolte oblíbený program.	V režimu Play: Tlačítka 1-8	Výběr programu, který byl před tím zapsán jako oblíbený (favorite).
Nastavte délku kroku.	V režimu Step Edit: Knob PROGRAM/VALUE	Změna délky kroku.
Vyberte krok.	V režimu Step Edit: Tlačítka 1-8	Je-li aktuální krok 1-8, vyberou se kroky 9-16. Je-li aktuální krok 9-16, vyberou se kroky 1-8.

# O MIDI

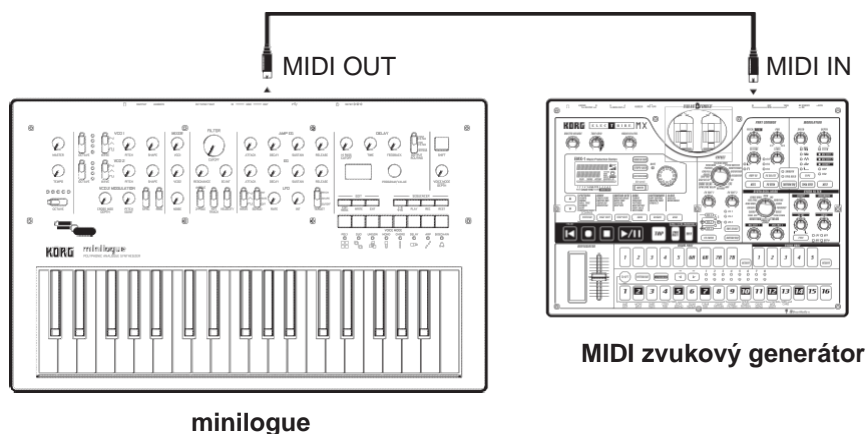
MIDI je zkratka Musical Instrument Digital Interface, jedná o celosvětový standardní formát pro přenos hudebních dat mezi elektronickými hudebními nástroji a počítači.

Pokud pomocí MIDI kabelů propojíte dva či více MIDI zařízení, data hry mohou procházet mezi nimi, dokonce i když jsou vyrobeny různými výrobci. MIDI data lze vyměňovat mezi minilogue a počítačem za pomoci USB kabelu. Minilogue umožňuje přiřadit kontrolní čísla MIDI (CC# - control change numbers) základním parametrům, které mají vliv na zvuk, a ovládat tyto parametry pomocí externího MIDI sekvenceru, zatímco vy budete hrát na generátor zvuku. Můžete použít i knoby nebo tlačítka na čelním panelu a vysílat tak zprávy control change k ovládnutí externího MIDI zařízení. Můžete také synchronizovat tempo minilogue s MIDI hodinami externího MIDI sekvenceru nebo jiného zařízení, takže minilogue bude hrát synchronizovaně s externím zařízením včetně všech změn, které provedete.

## Připojení zařízení přes MIDI a USB

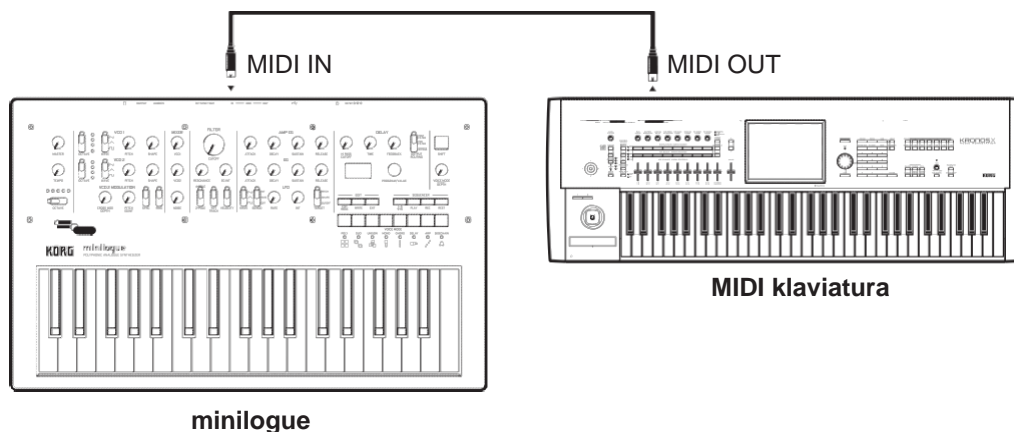
### Ovládání externího MIDI zařízení pomocí minilogue

Chcete-li používat klaviaturu, ovladače a sekvencer minilogue k přehrávání zvuků nebo ovládnutí externího MIDI generátoru, připojte konektor MIDI OUT na minilogue ke konektoru MIDI IN externího MIDI generátoru zvuku pomocí MIDI kabelu.



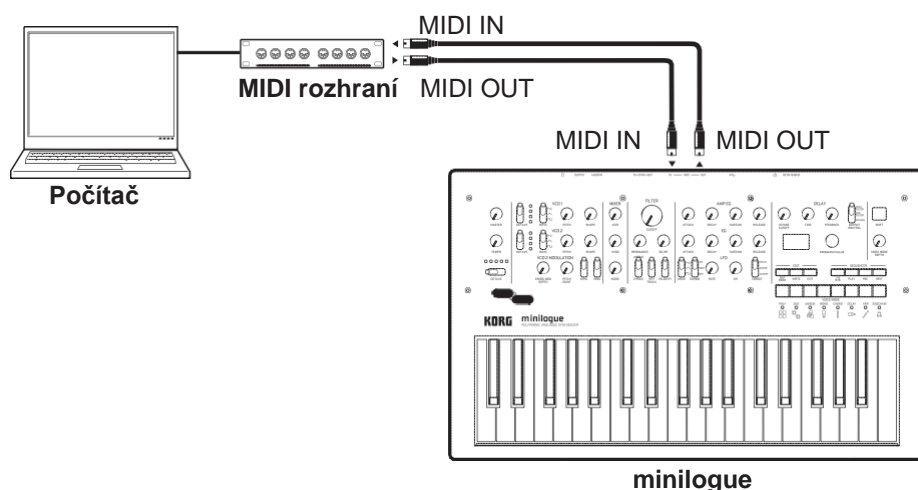
## Ovládání minilogue z externího MIDI zařízení.

Chcete-li hrát na minilogue nebo jej ovládat pomocí jiné MIDI klaviatury, sekvenceru nebo jiného zařízení, připojte konektor MIDI OUT externího MIDI zařízení ke konektoru MIDI IN na minilogue pomocí MIDI kabelu.



## Připojení minilogue k počítači přes MIDI

Možná budete chtít svou hru na klaviaturu minilogue zaznamenat pomocí externího MIDI sekvenceru nebo počítače (připojeného přes MIDI rozhraní) a poté svou nahrávku přehrávat či monitorovat. Případně budete minilogue chtít použít jako vstupní zařízení a zároveň jako MIDI generátor zvuku. V obou případech budete potřebovat připojit konektor MIDI OUT k MIDI IN jak na minilogue, tak na externím MIDI sekvenceru nebo počítači.



⚠ Některá MIDI rozhraní nepodporují přenos zpráv MIDI SysEx z nebo do minilogue.

TIP Pokud chcete minilogue připojit k počítači, je vhodné použít konektor USB.

## Připojení minilogue k počítači přes USB

Chcete-li využít USB připojení, je nutné před tím nainstalovat ovladač Korg USB-MIDI do počítače. Lze jej stáhnout na webových stránkách Korg jakožto "Korg USB-MIDI driver" a nainstalovat dle návodu v přiložených dokumentech.

- ▲ Pokud MIDI nebo USB připojení nefunguje správně, zkontrolujte nastavení pod tlačítkem 4 ("MIDI Route") nebo v režimu GLOBAL EDIT ("MIDI Route", viz str. 44)

## MIDI nastavení

### Nastavení MIDI kanálu

Chcete-li komunikovat s externím MIDI zařízením, musíte nastavit MIDI kanál minilogue tak, aby odpovídal MIDI kanálu externího zařízení.

Pomocí tlačítka 4 (MIDI Ch) v režimu GLOBAL EDIT nastavte MIDI kanál minilogue ("MIDI Ch", str. 44).

- TIP Pokud synchronizujete s externím MIDI zařízením, nahlédněte do uživatelského manuálu přístroje.

### Konfigurace nastavení "Local", jste-li připojeni k externímu MIDI sekvenceru nebo počítači

Nastavení Echo Back externího MIDI sekvenceru nebo počítačového systému umožňuje, aby byly MIDI noty a další zprávy hrané z minilogue okamžitě předány dalšímu MIDI zařízení, včetně syntezátorů nebo generátorů zvuku.

Ta samá funkce může ovšem u minilogue způsobit zdvojení tónů; poprvé zazní, když zahrajete notu, podruhé, když externí MIDI sekvencer nebo počítačový systém pošle notu zpět do minilogue. Chcete-li tomuto jevu zabránit, můžete deaktivovat spojení LOCAL mezi klaviaturou minilogue a obvody generátoru zvuku. Funkce LOCAL se nachází pod tlačítkem 2 (Local SW) v režimu GLOBAL EDIT ("Local SW", str. 42).

## **Konfigurace minilogue pro vysílání a příjem krátkých MIDI zpráv**

Minilogue lze konfigurovat tak, aby byly krátké MIDI zprávy aktivovány či deaktivovány.

Chcete-li přijímat nebo vysílat krátké MIDI zprávy, zapněte "Enable Rx MIDI" a "Enable Tx MIDI" pomocí tlačítka 4 v režimu GLOBAL EDIT ("Enable Rx MIDI", str. 44) ("Enable Tx MIDI", str. 44).

## **Synchronizace sekvenceru**

V nastavení "Clock Source" pod tlačítkem 4 v režimu GLOBAL EDIT můžete určit, zda bude minilogue plnit funkci master (zařízení, které ovládá synchronizaci) nebo slave (zařízení, které je ovládáno) při použití sekvenceru (více viz str. 44).

TIP Pokud synchronizujete s externím MIDI zařízením, nahlédněte do uživatelského manuálu přístroje.

## **Minilogue ve funkci master a externí MIDI zařízení ve funkci slave**

Zapojte konektor MIDI OUT na minilogue do konektoru MIDI IN na externím MIDI zařízení.

V režimu GLOBAL EDIT nastavte parametr Clock Source na "Internal" a externí MIDI zařízení nastavte tak, aby přijímalo data hodin přes MIDI. Minilogue se bude chovat jako master a tempo nastavené pomocí knobu TEMPO na minilogue bude vysláno jako MIDI data a bude ovládat hodiny externích MIDI zařízení (sekvencery, rytmy atd.).

## **Podřízení hodin minilogue externímu MIDI zařízení (slaving)**

Zapojte konektor MIDI IN minilogue do konektoru MIDI OUT na externím MIDI zařízení.

V režimu GLOBAL EDIT nastavte parametr Clock Source na "Auto (MIDI)" a externí MIDI zařízení nastavte tak, aby vysílalo data MIDI hodin. Minilogue se bude automaticky chovat jako slave, kdykoli budou přijata data hodin, a bude ovládán tempem externího MIDI zařízení (sekvencer, rytmus atd.).

TIP I v případě, že zdroj hodin (Clock Source) nastavíte na "Auto (USB)" nebo "Auto (MIDI)", minilogue bude v režimu "Internal", pokud nebudou data přijímána z externího MIDI zařízení.



# Výpis Programů

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Slider Assign	Author
1	PolyLogue	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
2	PWM Strings	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
3	Flutter Pad	Poly Synth	POLY	LFO INT	KORG Inc.
4	TraxBass	Bass	UNISON	EG DECAY	KORG Inc.
5	Ultra Low	Bass	MONO	FILTER EG INT	KORG Inc.
6	Stardom Lead	Lead	DUO	PITCH BEND	KORG Inc.
7	Fluctuation	Lead	DUO	PITCH BEND	KORG Inc.
8	King Cheetah	Chord	CHORD	EG DECAY	Jimmy Edgar
9	PolySeek	Arp	ARP	EG DECAY	KORG Inc.
10	Magic Spells	SFX	DELAY	VCO 2 PITCH EG INT	Richard Devine
11	Stabber	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
12	S.F. Key	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
13	Late Summer	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
14	Scuba Diving	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
15	Soft Brass	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
16	Wah Clav	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
17	FilterMotion	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
18	Sing(bout u)	Poly Synth	SIDE CHAIN	PITCH BEND	KORG Inc.
19	PluckMouse	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
20	PopperSynth	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
21	Cosmic Love	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
22	Louge Pad	Poly Synth	POLY	VCO 2 PITCH	KORG Inc.
23	Pulse Pad	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Richard Devine
24	Liquid Pad	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Richard Devine
25	Prospero	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Richard Devine
26	Burn Low	Poly Synth	DUO	PITCH BEND	KORG Inc.
27	Polymonk	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
28	Yes or No	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
29	OuterSpace	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
30	Morning Gt.	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
31	Ugly Ducking	Poly Synth	SIDE CHAIN	PITCH BEND	KORG Inc.
32	Unwilling	Poly Synth	SIDE CHAIN	PITCH BEND	KORG Inc.
33	Mountain	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
34	Old Elba	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Richard Devine
35	Lipstick	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
36	Rubber Band	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
37	Vintage Tine	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Richard Devine
38	Chico Synth	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
39	Dice Synth	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
40	Joyful	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
41	Majenta	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
42	TriBell	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
43	Pluckey	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
44	Old MusicBox	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
45	NoiseScope	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
46	Flutes Key	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
47	Universe Luv	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
48	Accordion	Poly Synth	POLY	PITCH BEND	KORG Inc.
49	Dirt Bass	Bass	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
50	QueBass	Bass	MONO	VCO 2 PITCH	KORG Inc.

No.	Program Name	Category	Voice Mode	Slider Assign	Author
51	Mega PopBass	Bass	POLY	PITCH BEND	Richard Devine
52	OctaBass	Bass	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
53	BassRide	Bass	MONO	EG DECAY	KORG Inc.
54	Dark Bass	Bass	UNISON	PITCH BEND	Richard Devine
55	Detuned Acid	Bass	MONO	GATE TIME	KORG Inc.
56	Nasal Bass	Bass	MONO	PITCH BEND	Richard Devine
57	RingBase	Bass	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
58	Housey Bass	Bass	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
59	Rhino Bass	Bass	MONO	PITCH BEND	Jimmy Edgar
60	Dungeon	Bass	UNISON	PITCH BEND	Jimmy Edgar
61	StackBass	Bass	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
62	Organ Bass	Bass	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
63	Passing Step	Bass	DUO	PITCH BEND	KORG Inc.
64	Sterlie Bass	Bass	DUO	PITCH BEND	Jimmy Edgar
65	Hoovaaa	Bass	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
66	Fallen Rock	Bass	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
67	Runaway Lead	Lead	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
68	G-Lead	Lead	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
69	Panic Lead	Lead	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
70	Unison Lead	Lead	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
71	CutLead	Lead	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
72	Cyber Lead	Lead	DELAY	PITCH BEND	KORG Inc.
73	Sweep Lead	Lead	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
74	Jimmy Vision	Lead	DUO	PITCH BEND	Jimmy Edgar
75	Vibe Lead	Lead	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
76	ManzLead	Lead	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
77	Da Lead	Lead	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
78	Oct Uni Sync	Lead	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
79	Delay Seq_1	Lead	DELAY	PITCH BEND	KORG Inc.
80	Third Eye	Lead	UNISON	PITCH BEND	KORG Inc.
81	DualSonic	Lead	DUO	PITCH BEND	KORG Inc.
82	Deephit	Chord	CHORD	PITCH BEND	KORG Inc.
83	Halftime Hit	Chord	CHORD	PITCH BEND	Jimmy Edgar
84	HarmorChord	Chord	CHORD	PITCH BEND	Richard Devine
85	SunnyDetroit	Chord	CHORD	PITCH BEND	Richard Devine
86	Crystal Band	Chord	CHORD	PITCH BEND	Jimmy Edgar
87	Foggy Mom	Chord	CHORD	PITCH BEND	Jimmy Edgar
88	Teleport 1-2	Chord	CHORD	PITCH BEND	KORG Inc.
89	Thoth Arp	Arp	ARP	PITCH BEND	Jimmy Edgar
90	BlinkyLead	Arp	ARP	PITCH BEND	Richard Devine
91	Arp Bass	Arp	ARP	PITCH BEND	KORG Inc.
92	Password	Arp	ARP	PITCH BEND	KORG Inc.
93	Drip City	Arp	ARP	PITCH BEND	Richard Devine
94	Heeler Seq	Arp	ARP	GATE TIME	KORG Inc.
95	Dream Seq	SFX	CHORD	PITCH BEND	Jimmy Edgar
96	Spark!	SFX	MONO	PITCH BEND	KORG Inc.
97	Mono Growl	SFX	MONO	EG SUSTAIN	KORG Inc.
98	NoisyPopToms	SFX	DELAY	EG DECAY	KORG Inc.
99	Motion Beat	SFX	MONO	PITCH BEND	Jimmy Edgar
100	Beat Salad	SFX	POLY	PITCH BEND	Jimmy Edgar
101	:				
200	Init Program		POLY		

Více informací o autorech zde:

Richard Devine

<https://soundcloud.com/richarddevine>

<https://instagram.com/richarddevine/>


<https://vimeo.com/richarddevine>

<http://www.devsnd.blogspot.com/>

JIMMY EDGAR

<http://jimmyedgar.com/>

# Specifikace

Klaviatura:	37 kláves (slim keyboard, dynamicky citlivých)
Maximální polyfonie:	4 hlasy
Zvukový generátor	2 VCO (čtverec, trojúhelník, pila) 1 VCF (dvoupólový, čtyřpólový) 2 EG 1 VCA 1 LFO DELAY
Jacky Input/output:	Sluchátkový jack OUTPUT jack AUDIO IN jack Jack SYNC IN (ø3.5 mm stereo mini-phone jack, 20V maximální hodnota na vstupu) Jack SYNC OUT (ø3.5 mm stereo mini-phone jack, 5V maximální hodnota na výstupu) MIDI IN konektor MIDI OUT konektor USB B konektor
Zdroj napájení:	AC adaptér (DC 9V,  )
Spotřeba:	8 W
Rozměry (Š x H x V):	500 x 300 x 85 mm 19,69 x 11,81 x 3,35 inches
Hmotnost:	2,8 kg 6,17 lbs.
Pracovní teplota:	0–+40°C (nekondenzující)
Příslušenství: upozornění	AC adaptér, stručná uživatelská příručka,

\* Specifikace a vzhled jsou předmětem změn bez předchozího upozornění.

\* Veškeré produkty a jména společností jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami příslušných majitelů.



Function...		Transmitted	Received	Remarks
Basic Channel	Default Change	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X *****	3 X	
Note Number	True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	*1
Velocity	Note On Note Off	O 9n, V=1-127 X 8n, V=64	O 9n, V=1-127 X	
After Touch	Key's Channel	X X	X X	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *1
	2-5	O	O	PITCH(VCO1,2), SHAPE(VCO1,2) *1
	7, 8, 1	O	O	LEVEL(VCO1,2, NOISE) *1
	9, 10	O	O	CROSS MOD DEPTH, PITCH EG INT *1
	11-13	O	O	FILTER(CUTOFF, RESONANCE, EG INT) *1
	16-23	O	O	AMP EG (ADSR), EG (ADSR) *1
	24, 26, 27	O	O	LFO (RATE, DEPTH), VOICE DEPTH *1
	29-31	O	O	DELAY (HI PASS, TIME, FEEDBACK) *1
	64-67	O	O	OCTAVE(VCO 1,2), WAVE(VCO 1,2) *1
	80, 81	O	O	SYNC, RING *1
82, 83	O	O	VELOCITY KEY TRACK, KEYBOARD TRACK *1	
84, 88	O	O	FILTER TYPE, DELAY OUTPUT ROUTING *1	
90-92	O	O	LFO (TARGET, EG MOD, WAVE) *1	
Program Change	True Number	O 0-99 *****	O 0-99 0-99	*1
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Position Song Select Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	O O	O O	*2
Aux Meassages	Local On/Off All Notes Off Active Sense System Reset	X X O X	O O O X	*3 *3
<b>Notes</b> *1: When the Global setting is "Enable Tx MIDI=On", the minilogue will transmit signals; and when the Global setting is "Enable RX MIDI=ON", the minilogue will receive signals. *2: When the Global setting is "Clock Source=Internal", the minilogue will not receive signals. The minilogue will receive signals when set to "Auto(MIDI)" or "Auto(USB)". *3: When the Global setting is "Enable RX MIDI=ON", the minilogue will receive signals.				

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

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

O: Ano  
X: Ne

Více informací o MIDI implementaci vám podá váš distributor Korg.